

Le sei attività

Durante ciascuna attività gli osservatori avranno modo di valutare le singole sfere di impatto attraverso il comportamento dei partecipanti .

SFERA GESTIONALE

SFERA IMPRENDITORIALE

SFERA RELAZIONALE

SFERA ANALITICA

SFERA DELLA CREATIVITÀ E DELL'ADATTABILITÀ

MARSHMALLOW CHALLENGE

La Marshmallow Challenge è un esercizio di progettazione che coinvolge la costruzione di una struttura autoportante utilizzando materiali semplici come spaghetti, nastro adesivo, spago e caramelle soffici dette *marshmallow*.



SHOW AND TELL

Ogni partecipante dovrà far capire chi è. Il come, il cosa dire, e la modalità saranno liberi e ognuno potrà esprimersi nel modo che riterrà più adatto per l'evento, in un tempo predefinito. Questo esercizio potrà essere anticipato ai partecipanti prima dell'evento, in modo che possano eventualmente preparare o portare materiali.



TROVA LE DIFFERENZE

Un'esercizio di comunicazione e adattamento, che aggiunge degli "ostacoli non necessari" al passaggio di informazioni tra gruppi di persone per spingerli a comunicare con modalità alternative e... improvvisare!



QUANTO NE SAI?

Un quiz i cui i quesiti sono basati sulle percentuali statistiche. Le domande riguardano diversi temi, dalla cultura generale a quelli più strettamente legati al mondo assicurativo.



SHARK TANK

Una simulazione del classico pitch da fare a degli investitori, per convincerli a finanziare un progetto totalmente inventato.



FAILURE TOY®

Failure Toy® è un serious game progettato per prendere confidenza con il fallimento in un contesto di gioco e sicuro per definizione e fare emergere il lato più vulnerabile di ciascuno.

