

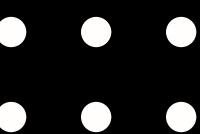
PALAZZO DI VARIGNANA

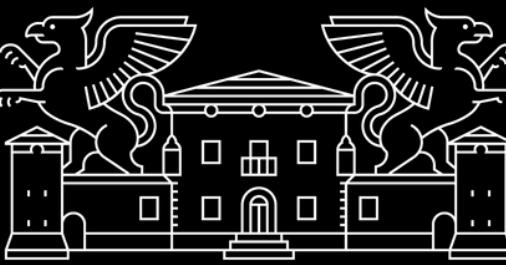
1705

BO
OM
powered by CRIF

T.E.A.M. PROGRAM

Taste Experience And Emotion





PALAZZO DI VARIGNANA

1705



Palazzo di Varignana

Splendido resort sui colli bolognesi, offre molteplici location per eventi, capaci di rispondere a qualsiasi esigenza organizzativa: dal Centro Congressi di oltre 300 mq allo Spazio Belvedere, 770 metri quadrati di area polifunzionale su due livelli.

BOOM

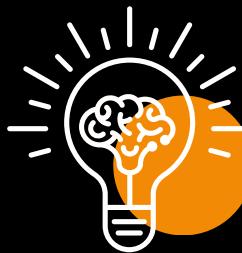
powered by



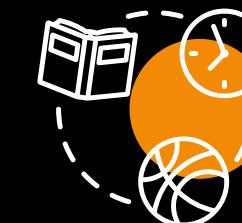
BOOM, il Knowledge & Innovation Hub di CRIF

Spazi Innovativi su 3 livelli e altamente tecnologici, resi unici dall'utilizzo di un approccio metodologico che mira all'apprendimento condiviso e allo sviluppo delle competenze del futuro grazie a dinamiche individuali e di gruppo.

COSA RENDE T.E.A.M. PROGRAM UNICO



Stimola la creatività del team in modo innovativo



Ampia varietà di attività



Location adattabili alle esigenze dell'azienda



Alta attenzione a tematiche della sostenibilità



SOLIDARIETÀ



AMBIENTE



ARTE



SPORT & ARTI CIRCensi



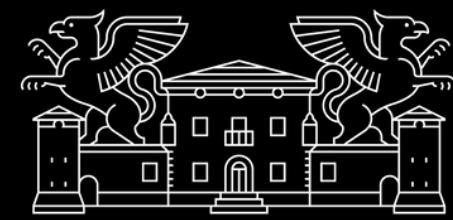
INNOVAZIONE ED ESPERIENZE IMMERSIVE



GUSTO



RELAX

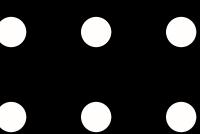


PALAZZO DI VARIGNANA

1705

BO
OM
powered by CRIF

LE ATTIVITÀ PROPOSTE





T.E.A.M Program

MEAL PACKING

OBIETTIVI

L'obiettivo principale di questa avventura è offrire un'esperienza coinvolgente e dinamica che unisca spirto di squadra e collaborazione per un fine concreto e umanitario, preparando migliaia di pasti destinati a bambini in difficoltà in Africa.

DESCRIZIONE EXPERIENCE

I partecipanti saranno affiancati da un Coach e dall'associazione umanitaria partner che li guiderà in una vera e propria catena di produzione con un obiettivo sociale di grande impatto. Il gioco assume così una nuova dimensione, unendo divertimento, sfide e collaborazione in un'unica e coinvolgente esperienza di responsabilità sociale. In questa experience, i partecipanti lavoreranno in soli 30 minuti per trasformare sacchi di riso, verdure essiccate e legumi in razioni di cibo pronte per la distribuzione; ogni confezione prodotta contribuirà concretamente al sostentamento di diversi bambini per un anno intero.



Destinatari

Tutta la popolazione aziendale



Competenza

Responsabilità Sociale, Efficienza Operativa



Modalità

Presenza presso la sede BOOM

Con Coach



Durata

4 ore ca.



Lingua

Italiano





T.E.A.M Program A PLASTIC WORLD

OBIETTIVI

L'obiettivo principale di questa avventura è offrire un'esperienza coinvolgente e dinamica per sensibilizzare i team sulle sfide ambientali e dimostrare come la creatività e l'impegno possano trasformare materiali in disuso in oggetti funzionali e nuovi.

DESCRIZIONE EXPERIENCE

I partecipanti saranno affiancati da un Coach che li guiderà in un laboratorio pratico e coinvolgente, dove impareranno a trasformare bottiglie e tappi di plastica in oggetti d'arredo creativi. Il gioco assume così una nuova dimensione, unendo divertimento, sfide e collaborazione in un'unica e coinvolgente esperienza di tutela ambientale. In questa experience, utilizzando materiali di riciclo e semplici strumenti, i partecipanti creeranno manufatti come cactus o vasi per il giardino, stimolando la creatività e la collaborazione mentre si contribuisce attivamente alla salvaguardia dell'ambiente.



Destinatari

Tutta la popolazione aziendale



Competenza

Sostenibilità, Creatività



Modalità

Presenza presso la sede BOOM

Con Coach



Durata

5 ore ca.



Lingua

Italiano





T.E.A.M Program

VEG FILM

OBIETTIVI

L'obiettivo principale di questa avventura è offrire un'esperienza coinvolgente e dinamica per insegnare un metodo ecologico per conservare il cibo, ridurre l'uso della plastica monouso e adottare uno stile di vita più consapevole.

DESCRIZIONE EXPERIENCE

I partecipanti saranno affiancati da esperti della materia che li guideranno in un laboratorio pratico e creativo per insegnare un metodo ecologico per conservare il cibo. Il gioco assume così una nuova dimensione, unendo l'artigianalità e l'innovazione in un'unica e coinvolgente esperienza di sostenibilità. In questa experience, attraverso la lavorazione di cera vegana e il riutilizzo di vecchi pezzi di stoffa o t-shirt, i partecipanti impareranno a realizzare involucri riutilizzabili per alimenti (alternativa sostenibile alla pellicola trasparente). L'attività culmina nella condivisione di idee per integrare la soluzione nella vita quotidiana, con ogni partecipante che porterà a casa le proprie pellicole.



Destinatari

Tutta la popolazione aziendale



Competenza

Sostenibilità, Riduzione degli Sprechi



Modalità

Presenza presso la sede BOOM

Con Coach



Durata

5 ore ca.



Lingua

Italiano





T.E.A.M Program

STRIKE A POSE

OBIETTIVI

L'obiettivo principale di questa avventura è offrire un'esperienza coinvolgente e dinamica che, tramite l'apprendimento delle tecniche di posa, porti i partecipanti a raggiungere una nuova consapevolezza di sé e maggiore confidenza davanti all'obiettivo.

DESCRIZIONE EXPERIENCE

I partecipanti saranno affiancati da una Posing Coach e da un team di make-up artists che li guideranno in un pomeriggio divertente per scoprire la differenza tra una posa e una posa ben riuscita, apprendendo tattiche per apparire al meglio in fotografia. Il gioco assume così una nuova dimensione, unendo l'analisi degli scatti iconici dei divi di Hollywood con la sperimentazione diretta dello stile di un decennio concordato (es. anni '20, '50, '80). In questa experience, dopo il momento introduttivo, i partecipanti verranno truccati, pettinati e potranno sbizzarrirsi con accessori a tema in un set allestito con fotografi professionisti, scoprendo come valorizzare i pregi e annullare i difetti di fronte all'obiettivo in un'atmosfera allegra e coinvolgente.



Destinatari

Tutta la popolazione aziendale



Competenza

Consapevolezza di Sé, Confidenza



Modalità

Presenza presso la sede BOOM
con Coach



Durata

5 ore ca.



Lingua

Italiano





T.E.A.M Program

CHRISTMAS GARLAND LAB

OBIETTIVI

L'obiettivo principale di questa avventura è offrire un'esperienza coinvolgente e dinamica focalizzata sul valore del tempo condiviso e della manualità, creando un momento di celebrazione delle festività e di cura per la realizzazione di un prodotto artigianale.

DESCRIZIONE EXPERIENCE

I partecipanti saranno affiancati da un'artista esperta che li guiderà passo dopo passo nella creazione di una ghirlanda natalizia unica, simbolo di augurio, festa e calore, utilizzando materiali naturali e dettagli decorativi originali come pigne, rametti, bacche, scorze d'arancia e spezie. Il gioco assume così una nuova dimensione, unendo il piacere del fare, l'ispirazione dalla natura e la fantasia, senza richiedere alcuna esperienza pregressa. In questa experience, l'importante non è raggiungere un risultato "perfetto", ma vivere il valore del tempo condiviso e della cura per realizzare una decorazione personalizzata che nasce dal cuore; al termine, ciascun partecipante porterà a casa la propria ghirlanda.



Destinatari

Tutta la popolazione aziendale



Competenza

Manualità, Cura e Dettaglio



Modalità

Presenza presso la sede BOOM

Con Coach



Durata

5 ore ca.



Lingua

Italiano





T.E.A.M Program DAL CAOS ALL'ARMONIA

OBIETTIVI

L'obiettivo principale di questa avventura è offrire un'esperienza coinvolgente e dinamica che, utilizzando tubi sonori, simuli i principi della governance (equilibrio, coordinazione e ordine), trasformando il caos iniziale in un'armonia strutturata.

DESCRIZIONE EXPERIENCE

I partecipanti saranno affiancati da un Coach che li guiderà in un'esperienza immersiva con tubi sonori (boomwhacker), attraversando un percorso che trasforma il disordine iniziale in un'armonia strutturata. Il gioco assume così una nuova dimensione, unendo l'esplorazione libera e la creazione di un'orchestra improvvisata in un'unica e coinvolgente esperienza musicale. In questa experience, l'attività musicale si sviluppa in tre fasi che stimolano l'ascolto, la coordinazione e la leadership: si parte dall'esplorazione libera, si passa all'auto-organizzazione attraverso codici visivi, per culminare in un finale armonico frutto della collaborazione spontanea del gruppo, con leader di colore a guidare l'orchestra.



Destinatari

Tutta la popolazione aziendale



Competenza

Coordinazione, Leadership Distribuita



Modalità

Presenza presso la sede BOOM

Con Coach



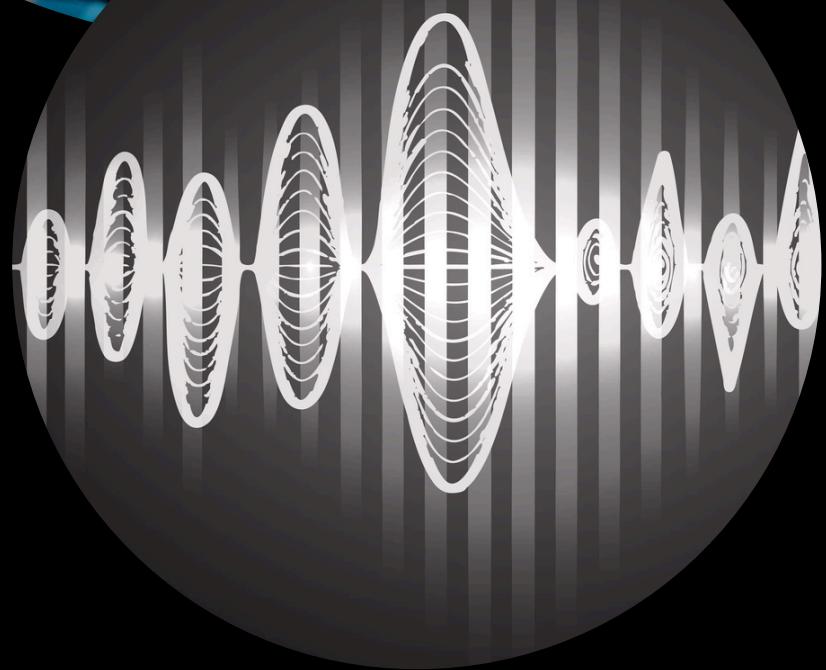
Durata

5 ore ca.



Lingua

Italiano





T.E.A.M Program

VIRTUS DAY

OBIETTIVI

L'obiettivo principale di questa avventura è offrire un'esperienza coinvolgente e dinamica focalizzata, a scelta del cliente, sul miglioramento dell'atteggiamento mentale positivo, la gestione efficace dei conflitti e l'efficacia organizzativa del team.

DESCRIZIONE EXPERIENCE

I partecipanti saranno affiancati da esperti di Mental Training Italy che li guideranno attraverso sessioni specifiche di Team Building, incentrate su tematiche cruciali come l'atteggiamento mentale nella performance professionale o la gestione dei conflitti. Il gioco assume così una nuova dimensione, unendo attività ludiche e giochi di intelletto che creano cooperazione di squadra con attività sportive prese direttamente dalle esperienze di gioco di VIRTUS. In questa experience, la giornata si articola in momenti di team building e attività sportive, con un briefing iniziale e un debrief finale, il tutto ospitato presso Casa Virtus.



Destinatari

Tutta la popolazione aziendale



Competenza

Atteggiamento Mentale Positivo e
Efficacia Organizzativa



Modalità

Presenza presso la sede Casa
Virtus



Durata

6 ore ca.



Lingua

Italiano





T.E.A.M Program **THE CHALLENGE**

OBIETTIVI

L'obiettivo principale di questa avventura è offrire un'esperienza coinvolgente e dinamica che, attraverso un intrigante Discovery Game, celebra il gioco di squadra, la coesione del gruppo e la possibilità di scoprire insieme qualcosa di nuovo e inatteso.

DESCRIZIONE EXPERIENCE

I partecipanti saranno affiancati da un Coach che li guiderà in un team building all'insegna della scoperta e del divertimento, trasformando un territorio o un tema astratto in un campo da esplorare e decifrare. Il gioco assume così una nuova dimensione, unendo la sfida contro il tempo a un susseguirsi di prove da superare, tutte introdotte da una busta che dà il via alla challenge. Esempi di Discovery Game includono un'avventura guidata da Leonardo Da Vinci (con sfide di logica, matematica e invenzione legate all'IA) o un challenge dedicato alla settima arte sotto la guida del regista Wes Anderson o del misterioso DJ X. In questa experience, orientamento, spirito di squadra, astuzia e velocità saranno le chiavi per affrontare i quesiti da risolvere e le prove che potranno essere superate solo attraverso l'utilizzo creativo delle risorse a disposizione, il tutto scandito dal tempo.



Destinatari

Tutta la popolazione aziendale



Competenza

Problem Solving Creativo, Orientamento



Modalità

Presenza presso la sede BOOM

Con Coach



Durata

5 ore ca.



Lingua

Italiano





T.E.A.M Program

PLAYGROUND

OBIETTIVI

L'obiettivo principale di questa avventura è offrire un'esperienza coinvolgente e dinamica che utilizzi il gioco come strumento per creare relazioni di valore, migliorare le performance del team e sviluppare una sana cultura dell'errore.

DESCRIZIONE EXPERIENCE

I partecipanti saranno affiancati da un Coach che li guiderà nella creazione di uno spazio di incontro sicuro e non giudicante, dove l'unico obiettivo è costruire il divertimento collettivo. Il gioco assume così una nuova dimensione, unendo divertimento, sfide e collaborazione in un'unica e coinvolgente esperienza, che permette di allenare super poteri come fiducia, collaborazione, creatività e motivazione, e di riconoscere i propri limiti per allenare l'assertività. In questa experience, dopo un momento iniziale di setting sugli obiettivi, i partecipanti genereranno energia tramite una serie di attività da svolgere in gruppi o in maniera corale, che si concluderanno con un'attività celebrativa indimenticabile.



Destinatari

Tutta la popolazione aziendale



Competenza

Fiducia e Cultura dell'Errore



Modalità

Presenza presso la sede BOOM

Con Coach



Durata

5 ore ca.



Lingua

Italiano





T.E.A.M Program

WALK THE PLANK

OBIETTIVI

L'obiettivo principale di questa avventura è suscitare emozioni intense in tempi brevi, offrendo un'esperienza coinvolgente e memorabile.

DESCRIZIONE EXPERIENCE

I partecipanti saranno affiancati da un Coach che li guiderà nel gioco e permetterà loro di vivere in modo completo l'experience.

Il gioco assume così una nuova dimensione, unendo divertimento, sfide e collaborazione in un'unica esperienza coinvolgente.

L'esperienza di camminare sull'asse a 80 piani offre un mix unico di adrenalina e emozioni forti. Gli utenti si trovano ad affrontare la sfida di camminare su una tavola sospesa a grandi altezze, con ginocchia deboli e palmi sudati, mentre il mondo intorno a loro si muove in modo realistico e coinvolgente.

Gli utenti possono adattare l'esperienza alla propria comfort zone o spingersi oltre i propri limiti per una sfida ancora più stimolante. Questa flessibilità consente agli utenti di vivere l'esperienza sia nella loro tavola reale, creando una connessione tangibile con l'ambiente circostante, sia nella creazione di una tavola virtuale nel proprio salotto, offrendo una comodità e accessibilità senza precedenti.



Destinatari

Tutta la popolazione aziendale



Competenza

Fiducia e Coraggio



Modalità

Presenza presso la sede BOOM

Con Coach



Durata

2 ore ca.



Lingua

Inglese





T.E.A.M Program

DATA RUNNER

OBIETTIVI

L'obiettivo principale di questa avventura è offrire un'esperienza coinvolgente che combini il divertimento col training alla velocità di pensiero e problem solving, attraverso sfide dinamiche e interattive.

DESCRIZIONE EXPERIENCE

I partecipanti saranno affiancati da un Coach che li guiderà nel gioco e permetterà loro di vivere in modo completo l'experience.

Il gioco assume così una nuova dimensione, unendo divertimento, sfide e collaborazione in un'unica e coinvolgente esperienza.

In questa experience adrenalinica, i giocatori assumono il ruolo di esperti di sicurezza informatica incaricati di trasportare e proteggere dati sensibili all'interno di un mondo digitale ostile. Ogni decisione del giocatore sarà cruciale per evitare furti e attacchi hacker e per portare a termine la missione. Data Runner mette alla prova i riflessi e le capacità di problem solving, offrendo percorsi sempre più sfidanti e ambientazioni futuristiche, ispirate alla rete globale.



Destinatari

Tutta la popolazione aziendale



Competenza

Collaborazione, Decision Making



Modalità

Presenza presso la sede BOOM

Con Coach



Durata

2 ore ca.



Lingua

Inglese





T.E.A.M Program

PLEASE, DON'T TOUCH ANYTHING

OBIETTIVI

L'obiettivo principale di questa avventura è sviluppare capacità di problem solving, pensiero critico e decision making attraverso la risoluzione di rompicapi criptici e non lineari che stimolano la curiosità e la creatività dei partecipanti.

DESCRIZIONE EXPERIENCE

I partecipanti saranno affiancati da un Coach che li guiderà nel gioco e permetterà loro di vivere in modo completo l'experience.

Il gioco assume così una nuova dimensione, unendo divertimento, sfide e collaborazione in un'unica esperienza coinvolgente.

In questa experience, i partecipanti si ritroveranno davanti a una misteriosa console con uno schermo verde che mostra immagini pixellate di una città sconosciuta e un inquietante pulsante rosso con semplici istruzioni: "Non toccare nulla".

Quando il collega chiede di essere sostituito, inizia l'avventura.

Premendo il pulsante rosso una o più volte, i partecipanti affronteranno sfide incredibili che li porteranno a oltre 30 finali differenti.

Esaminando la stanza, si troveranno indizi, strumenti e pulsanti per risolvere enigmi complessi e scatenare eventi esplosivi. Questa console apparentemente semplice nasconde numerose sorprese.



Destinatari

Tutta la popolazione aziendale



Competenza

Problem Solving, Decision Making e Pensiero Critico



Modalità

Presenza presso la sede BOOM

Con Coach



Durata

3 ore ca.



Lingua

Italiano





T.E.A.M Program

KEEP TALKING AND NOBODY EXPLODES

OBIETTIVI

L'obiettivo principale di questa avventura è creare aggregazione, con l'obiettivo di superare la sfida solamente attraverso il lavoro di squadra.

DESCRIZIONE EXPERIENCE

I partecipanti saranno affiancati da un Coach che li guiderà nel gioco e permetterà loro di vivere in modo completo l'experience. Il gioco assume così una nuova dimensione, unendo divertimento, sfide e collaborazione in un'unica esperienza coinvolgente.

I partecipanti saranno divisi in due gruppi:

Una persona avrà il ruolo del soggetto che si trova in una stanza e dovrà disinnescare una bomba presente.

Gli altri partecipanti - gli Esperti - hanno il manuale per disinnescare questa bomba.

C'è un problema: gli Esperti non possono vedere la bomba, perciò dovranno scambiarsi informazioni a voce - e in fretta!

Questo gioco mette alla prova le capacità di comunicazione e di risoluzione dei puzzle in gruppo, in una corsa contro il tempo per disinnescare bombe scambiandosi rapidamente informazioni!



Destinatari

Tutta la popolazione aziendale



Competenza

Team Building e Problem Solving



Modalità

Presenza presso la sede BOOM

Con Coach



Durata

2 ore ca.



Lingua

Italiano





T.E.A.M Program

SUSTAINABILITY STORIES - THE WISE RACCOON

OBIETTIVI

L'obiettivo principale di questa avventura è offrire un'esperienza coinvolgente e dinamica per sensibilizzare i partecipanti sulla conservazione ambientale e promuovere in modo accessibile la comprensione degli Obiettivi di Sviluppo Sostenibile (SDG 15) delle Nazioni Unite 2030.

DESCRIZIONE EXPERIENCE

I partecipanti saranno affiancati da un Coach che li guiderà in un'esperienza VR (Realtà Virtuale) unica, che trae ispirazione da antiche storie indigene e folklore nativo, come i racconti del Jataka. Il gioco assume così una nuova dimensione, unendo storie coinvolgenti e un'interazione immersiva per focalizzarsi sulla conservazione dell'ambiente e della biodiversità. In questa experience, la narrazione (ad esempio, quella del saggio procione e del suo piano per salvare la foresta) è allineata all'Obiettivo di Sviluppo Sostenibile n. 15; i partecipanti possono muoversi all'interno della scena utilizzando posizioni di teletrasporto, esplorando l'ambiente e interagendo con gli elementi narrativi.



Destinatari

Tutta la popolazione aziendale



Competenza

Consapevolezza Ambientale,
Interazione Immersiva



Modalità

Presenza presso la sede BOOM
Con Coach



Durata

2 ore ca.



Lingua

Italiano





T.E.A.M Program

SIMULAZIONE VR "SUSTAINABLE CITY"

OBIETTIVI

L'obiettivo principale di questa avventura è offrire un'esperienza coinvolgente e dinamica in Realtà Virtuale per illustrare l'importanza della pianificazione urbana sostenibile e delle interconnessioni tra scelte infrastrutturali, impatto ambientale e qualità della vita.

DESCRIZIONE EXPERIENCE

I partecipanti saranno affiancati da un Coach che li guiderà in un'esperienza interattiva in VR dove assumeranno il ruolo di urbanisti, progettando e gestendo una città con un focus sulla sostenibilità. Il gioco assume così una nuova dimensione, unendo una simulazione realistica con grafica 3D dettagliata e la possibilità di sperimentare diversi scenari di sviluppo (tradizionali vs. sostenibili). In questa experience, attraverso decisioni strategiche su infrastrutture, energia e mobilità, gli utenti potranno vedere in tempo reale le conseguenze ambientali, economiche e sociali delle loro scelte grazie a un sistema integrato che fornisce feedback immediato su emissioni di CO₂, qualità dell'aria e benessere dei cittadini.



Destinatari

Tutta la popolazione aziendale



Competenza

Visione Strategica, Pianificazione Sostenibile



Modalità

Presenza presso la sede BOOM
Con Coach



Durata

4 ore ca.



Lingua

Italiano





T.E.A.M Program

IT'S ALL ABOUT WINE

OBIETTIVI

L'obiettivo principale di questa avventura è offrire un'esperienza coinvolgente che combini il divertimento col training alla velocità di pensiero e problem solving, attraverso sfide dinamiche e interattive.

DESCRIZIONE EXPERIENCE

Questa proposta di team building utilizza il gioco e il vino per costruire fiducia, valorizzare le differenze e migliorare la comunicazione, stimolando la massima espressione creativa individuale.

Il percorso si apre con la tappa AR/VR (Esperienze Immersive): i partecipanti, affiancati da un Coach, indossano gli OCULUS per vivere un'esperienza tridimensionale di sfida e collaborazione che potenzia il problem solving. Si prosegue con Taste Your Wine, un percorso sensoriale attraverso i 5 sensi per affinare la capacità di analisi e ascolto delle percezioni. La terza fase è Make Your Wine, dove i team creano una nuova etichetta di vino definendo il blend e il claim, con il vino personalizzato che funge da analogia per l'innovazione e l'organizzazione. Infine, l'ultima tappa è Viaggio nella Cantina, dove i partecipanti concludono con una visita guidata al processo di vinificazione a Palazzo di Varignana.



Destinatari

Tutta la popolazione aziendale



Competenza

Team Building



Modalità

Presenza presso
Palazzo di Varignana



Durata

9 ore ca.



Lingua

Italiano





T.E.A.M Program

WE ARE ENERGY

OBIETTIVI

L'obiettivo principale di questa avventura è offrire un'esperienza coinvolgente e dinamica per scoprire e imparare ad attivare le quattro energie (fisica, mentale, emotiva e spirituale) che regolano la nostra giornata come persone e come team.

DESCRIZIONE EXPERIENCE

I partecipanti saranno affiancati da un Coach che li guiderà in un viaggio indimenticabile alla scoperta delle energie che guidano le nostre giornate e di come possiamo crescere e ricaricarle insieme. Il gioco assume così una nuova dimensione, unendo divertimento, attività movimentate ed esilaranti alla scoperta dell'importanza dell'energia fisica, mentale, emotiva e dell'anima. In questa experience, le quattro fasi (We Are Bodies, We Are Minds, We Are Emotions, We Are Souls) porteranno i partecipanti a sperimentare la meditazione della risata, il Gibberish e l'improvvisazione, il blind drawing e la sperimentazione individuale e corale per fissare i propri intenti. We Are Energy mette alla prova il corpo e la mente, offrendo attività divertenti e momenti di profondo apprendimento emotivo e spirituale.



Destinatari

Tutta la popolazione aziendale



Competenza

Consapevolezza Emotiva, Ricarica Energetica



Modalità

Presenza presso la sede BOOM
Con Coach



Durata

4 ore ca.



Lingua

Italiano





051 19938300



info@bo-om.it



Palazzo di Varignana - Via Ca' Masino, Varignana,
611A

BOOM, Via Piemonte 6-8, Osteria Grande,
BOLOGNA

