**Notre événement de recrutement idéal teasé en vidéo :**

**14h30 : Accueil des candidats - Jeu de pétanque**

* Mettre à l’aise les candidats dans une ambiance détendue, les faire se rencontrer entre eux

**15h : Lancement des Olympiades Numériques**

**15h15 : 1er atelier : Énigme des 9 points**

* Jeu de logique visant à montrer les capacités de réflexion du candidat

**15h30 : 2e atelier : Test de rapidité**

* Test visant à tester la rapidité d’écriture du candidat sur un clavier d’ordinateur : Un expert en informatique se doit de savoir écrire rapidement à l’ordinateur

**15h45 : 3e atelier : Test de port de lunettes**

* Un véritable expert informatique porte des lunettes, et il les porte bien

**16h : 4e atelier : Jeu de carte**

* Test de l’interaction des candidats entre eux et la cohésion de groupe

**16h30 : 5e atelier : Pitch ton CV**

* Pour aller à l’encontre du cliché de l’informaticien asocial, nous testons les capacités oratoires de chaque candidat et leurs facultés à pitcher un sujet

**17h : Pot d’accueil des candidats reçus**

* Suite aux ateliers, les candidats convaincants se verront accueillir dans l’entreprise par un pot d’accueil avec leurs nouveaux collègues

Et plus sérieusement, un format d’événement de recrutement qui pourrait réellement être mis en place :

**14h30 : Accueil des candidats – Jeu populaire**

* Accueil des candidats et ouverture de l’après-midi de recrutement par un jeu populaire, connu de tous (pétanque, molkky, palet), afin de mettre à l’aise les candidats et de les détendre avant de commencer les ateliers de recrutement. Si la place est restreinte, l’accueil peut seulement se faire autour d’un pot d’accueil.

**15h : Lancement des ateliers de recrutement**

**15h15 : 1er atelier : Énigmes de logique**

* Tester l’esprit de logique du candidat, sa capacité de réflexion sur une ou plusieurs énigmes à niveaux de difficulté croissants

**15h30 : 2e atelier : Test de rapidité**

* Tester la rapidité du candidat à l’écriture d’un texte / code, en faisant également attention à la justesse de son écriture

**16h : 3e atelier : Jeu de cohésion**

* Faire jouer les candidats entre eux pour observer les interactions sociales et discerner les différentes personnalités (jeu de cartes, jeu de kapla, construction de structure en spaghettis, jeu d’équipe sportif, ...)

**16h30 : 4e atelier : Pitch ton CV**

* Rendre la lecture du CV plus interactive, en demandant aux candidats de le pitcher en 1mn. Deux points sont testés dans cet exercice : l’expression orale et l’esprit de synthèse des candidats

**17h : Fin de l’après-midi de recrutement**

* Pot de fin de journée réunissant les candidats et les recruteurs, pour finir l’après-midi sur une ambiance détendue