

LE FIL À BASCULE®

FICHE PRODUIT



Le Fil à Bascule® est un jeu de cartes basé sur les sciences du cerveau et du comportement permet d'approcher avec plus d'aisance la complexité des compétences humaines, comportementales **individuelles et collectives**.

✳ À qui se destine cet outil ?

Cet outil est une aide précieuse pour **tous les professionnels de l'accompagnement**: formateurs, consultants RH, conseillers en insertion et orientation, coachs, facilitateurs.

Il a toute sa place **en entreprise**, pour les dirigeants, les responsables RH, les managers, les chargés de recrutement.

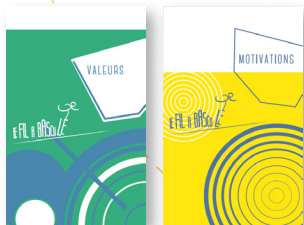
Dans les **établissements scolaires** pour les conseillers d'orientation ou enseignants.

✳ 3 niveaux de jeu possibles



1^{er} niveau : « Expression des atouts »

Les jeux **QUALITÉS** et **ACTIONS**, risquent peu de déclencher des émotions fortes.



2^e niveau : « Activation des moteurs »

Les jeux **VALEURS** et **MOTIVATIONS**, peuvent déclencher des émotions fortes, en particulier avec des participants qui présenteraient un déficit d'estime de soi, qui rencontreraient des difficultés à parler d'eux, ou qui prendraient conscience de motivations réprimées.

Il est préférable de disposer de compétences d'accompagnement pour utiliser ces jeux.



3^e niveau : « Développement des potentiels »

Les jeux **AVERSIONS** et **ÉVOLUTIONS** sont destinés à confronter les participants à leurs intolérances, à susciter des prises de conscience. Ils invitent à sortir de sa zone de confort pour se libérer de ses freins et gagner en liberté. Ils peuvent provoquer des réactions émotionnelles intenses chez certains participants.

Il est préférable de disposer de compétences d'accompagnement solides pour utiliser ces jeux.

Quels sont les usages de cet outil ?

Il permet à chacun de mener une réflexion personnelle, fine et profonde. Le professionnel devient un guide au travers des modalités pédagogiques proposées, ce n'est pas lui qui tire ou pousse la réflexion, il n'a qu'à écouter son « client » dont l'expression des pensées devient aisée.

Le **partage des représentations individuelles et collectives** devient un jeu d'enfant, la parole est libérée, les mots deviennent justes et puissants pour des échanges enrichis.

Voici quelques exemples de cas d'usage :

En individuel

- Accompagner les **prises de décision** (orientation scolaire, phase de transition, mobilité, stratégie, vision...);
- Soutenir un **projet** (personnel ou professionnel);
- Préparer une **présentation orale** (concours, entretien de recrutement, discours...);
- Élaborer un **plan d'action**;
- Renforcer la connaissance et **compréhension de soi**, des autres;
- Stimuler l'**intelligence adaptative** pour faire face à la complexité, et aux incertitudes;
- Analyser et résoudre des **situations complexes**;
- Identifier et développer les **compétences** acquises et à acquérir ou développer;
- Évaluer les compétences **transverses, humaines**.



En collectif

- Mieux **se connaître** en formation, au sein d'une équipe, d'un collectif;
- Partager des **représentations**;
- Partager des **bonnes pratiques**;
- Partager des valeurs et co-construire une **vision commune**;
- Se **co-développer**;
- Renforcer les **collaborations**, les dynamiques de groupe;
- Imaginer, concevoir et conduire un **projet** ensemble;
- Capitaliser sur les ressources internes et les potentiels d'action: **motivation, engagement durable**;
- Accompagner la démarche **inclusive**;
- Rendre concrètes les politiques **RSE/QVT**.

✧ Les points forts



Hyper connecté, à soi, aux autres et à l'environnement



Simple, rapide et efficace



Novateur: issu de recherches en neurosciences



Peut se « jouer » **seul** ou à **plusieurs**



Créatif, créateur et révélateur de talents



Un format **concret** et ludique



Adaptable à tous et à toutes les situations

✧ L'auteur



Elodie Herquel, formatrice consultante en développement professionnel, découvre en 2016 l'ANC (Approche Neurocognitive et Comportementale) dont les fondements théoriques s'appuient sur les travaux de recherches interdisciplinaires de Jacques Fradin, médecin comportementaliste et cognitiviste, dirigeant de l'Institut de Médecine Environnementale (IME) et de l'Approche Cognitive et Comportementale (ANC).

À partir de cette rencontre Elodie Herquel imagine et conçoit le Fil à Bascule® pour faciliter sa pratique professionnelle de l'accompagnement et l'expérimente pendant 3 ans, en collaboration avec les experts de l'INC, pour mettre au point l'outil. Le credo et l'intention de l'auteur en créant le jeu est de proposer un cheminement à partir d'une situation telle qu'elle est vécue vers un nouveau regard.



Les jeux de cartes Le Fil à Bascule® sont distribués par l'Institute of NeuroCognitivism.
Pour toute demande ou question veuillez contacter l'INC.

81 Avenue de Tervueren 1040 Bruxelles
T +32 (0)2 737 74 80 E incbelgique@inc-eu.team W neurocognitivism.be