



### \* Objectifs d'évolution

Faciliter et renforcer les pratiques d'accompagnement avec les jeux **Aversions** et **Évolutions** du Fil à Bascule®.

### \* Objectifs de la formation

- Utiliser 2 jeux différents dans diverses modalités et avec différents publics;
- Renforcer sa posture éthique de facilitateur accompagnant;
- Expliquer les fondements du jeu.

### \* Pédagogie et modalités

1 demi-journée de formation en distanciel.

- Expérimentation avec les 2 jeux. Débriefing et apport de concept et d'outils pratiques. Réflexion et élaboration d'un plan d'intégration du Fil à Bascule® dans sa pratique;
- Plateforme Squaremeeting ou Zoom;
- Remise d'un livret pédagogique.

### \* Programme

Aperçu du déroulé :

ÉTAPE 1	Inclusion de présentations croisées avec le jeu « Qualités »
ÉTAPE 2	Présentation du programme, du jeu, du concept, des objectifs et recueil des attentes
ÉTAPE 3	Expérimentation : faire basculer une situation bloquante avec le jeu « Aversions »
ÉTAPE 4	Retour à soi et aux usages possibles dans sa propre pratique
ÉTAPE 5	Expérimentation : débloquer une situation avec le jeu « Évolutions »
ÉTAPE 6	Récolte et ancrage des apprentissages



1 demi-journée  
3 heures

Option 2



### Public

Formateurs, coachs et facilitateurs



### Prérequis

Avoir acheté 2 jeux du Fil à Bascule® :  
**Aversions et Évolutions**



### Lieu

En distanciel  
Être équipé d'un ordinateur connecté à internet



### Intervenants

Élodie Herquel et Carine Eynard

### \* Prix

Aperçu des tarifs:

	<b>PRIX TTC</b> <b>(AVEC 2 JEUX + FRAIS DE PORT)</b>
<b>Par participant</b>	<b>351,00€</b>
<b>Pour un groupe de 8 participants</b>	<b>2 571,00€</b>

