



Faciliter avec Le Fil à Bascule®

Module : « Expression des ATOUTS, activation des MOTEURS et développement des POTENTIELS »



2 jours
14 heures

Option 1

* Objectifs d'évolution

Faciliter et renforcer les pratiques d'accompagnement avec le Fil à Bascule®.

* Objectifs de la formation

- Utiliser les différents jeux dans diverses modalités et avec différents publics
- Renforcer sa posture éthique de facilitateur accompagnant
- Comprendre les fondements théoriques et la complémentarité des 6 jeux

* Pédagogie et modalités

- 4 demi-journées en présentiel ou à distance distanciel (sur la plateforme SquareMeeting ou Zoom – avec Mural)
- Expérimentation avec les 6 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. Mises en pratiques en intersessions. Retours d'expériences et consolidation des apprentissages en collectif
- Remise d'un livret pédagogique

* Programme

Aperçu du déroulé :

ÉTAPE 1	Inclusion de présentations croisés avec le jeu « Qualités »
ÉTAPE 2	Présentation du programme, du jeu, du concept, des objectifs et recueil des attentes
ÉTAPE 3	Partage et debrief sur le jeu « Qualités » et expérimentation d'une autre modalité en individuel
ÉTAPE 4	Expérimentation avec les cartes « Actions » (compétences acquises ou à développer). Retour à soi et aux usages possibles dans sa propre pratique. Préparation de l'intersession
ÉTAPE 5	Inclusion de présentations croisées avec le jeu « Valeurs »
ÉTAPE 6	Expérimentation : la posture de l'accompagnant éthique en modalité collective avec le jeu « Valeurs », partage et debrief
ÉTAPE 7	Expérimentation avec les cartes « Motivations » et présentation des dynamiques de motivation de l'Approche Neurocognitive et Comportementale. Retour à soi et aux usages possibles dans sa propre pratique. Préparation de l'intersession
ÉTAPE 8	Inclusion de présentations croisées avec le jeu « Aversions »
ÉTAPE 9	Autre modalité proposée : faire basculer une situation bloquante avec le jeu « Aversions »
ÉTAPE 10	Expérimentation : se dépasser dans une situation, avec le jeu « Évolutions ». Retour à soi et aux usages possibles dans sa propre pratique. Préparation de l'intersession
ÉTAPE 11	Retours d'expériences. Balayage d'une variété de cas d'usage proposés et animés par les participants. Analyse et partages de pratiques.
ÉTAPE 12	Récolte et ancrage des apprentissages



Public

Formateurs, coachs et facilitateurs



Prérequis

Avoir acheté la collection des 6 jeux du Fil à Bascule®



Lieu

À Bruxelles, Paris, Toulouse ou à distance



Intervenants

Élodie Herquel et/ou Carine Eynard

* Prix

Aperçu des tarifs :

	PRIX TTC (AVEC LE KIT DES 6 JEUX)
Par participant	1 289,00€
Pour un groupe de 8 participants	9 535,00€

