



* 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
- Comprendre les fondements du jeu

1 ½ journée
3,5 heures

Option 2

* Pédagogie et modalités

- 1 demi-journée de formation en présentiel ou à distance distanciel (sur la plateforme SquareMeeting ou Zoom – avec Mural)
- 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
- Remise d'un livret pédagogique

* Programme

Aperçu du déroulé :

ÉTAPE 1	Inclusion de présentations croisées avec le jeu « Aversions »
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 : se dépasser dans une situation, avec le jeu « Évolutions »
ÉTAPE 6	Récolte et ancrage des apprentissages



Public

Formateurs, coachs et facilitateurs



Prérequis

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

Avoir suivi le module **Atouts** et/ou
Motivations du Fil à Bascule®



Lieu

En distanciel

Être équipé d'un ordinateur connecté à internet



Intervenants

Élodie Herquel et/ou Carine Eynard

* Prix

Aperçu des tarifs :

	RIX TTC (AVEC 2 JEUX + FRAIS DE PORT)
Par participant	351,00€
Pour un groupe de 8 participants	2 571,00€

