06 67 58 61 49 www.yaplay.fr
contact@yaplay.fr 5 Route de Soulomès 46240 Labastide-Murat

Catalogue de formations

FORMATION PROFESSIONNELLE PAR LE JEU !

Pourquoi une formation par le jeu ?

La méthode YAPLAY constitue une approche innovante. Nous développons des jeux sur mesure en rapport avec les thèmes traités et les objectifs d'apprentissage à atteindre.

L'utilisation du jeu permet de rompre la routine en proposant un terrain d'expérimentation sécurisant. Jouer facilite la cohésion du groupe et favorise les échanges.

Les stagiaires sont actifs et appliquent des stratégies sans avoir peur de se tromper. Ils sont acteurs de leur apprentissage et peuvent tirer des illustrations des phases de jeu pour mémoriser et comprendre

En fonction des thèmes et des objectifs de formation, les stagiaires jouent et doivent analyser un contexte, utiliser des ressources disponibles, planifier des actions, appliquer une stratégie individuelle, collaborer, négocier…

Nos principaux thèmes de formation :

- **INGENIERIE PEDAGOGIQUE** – Le jeu comme outil de transmission
- **MANAGEMENT ET GESTION DE PROJET** – Le jeu comme outil de planification et de gestion
- **ANIMATION D'EQUIPE** – Le jeu comme outil d'interaction et de production
- **TELETRAVAIL** – Le jeu pour expérimenter la rupture d'unité de lieu et d'action
- **DEVELOPPEMENT DU RESEAU** – Le jeu comme outil d'ouverture et d'intégration

Datadock

Voici ci-après quelques programmes de formation possibles.

Tous ces programmes sont adaptables pour répondre au mieux aux objectifs que vous souhaitez atteindre et aux résultats attendus sur le terrain.

Pour certains thèmes, il est possible de de proposer une partie du programme en e-learning via notre plateforme de travail à distance.

Un accompagnement individuel en visio après la formation est possible (et recommandé).

Les indicateurs d'évaluation 2020 sont disponibles en fin de catalogue.

Ingénierie pédagogique	
Du jeu dans la formation - Concevoir et animer un atelier ludique au service de l'apprentissage	p3
Du jeu dans la formation – Créer un jeu sur mesure	p4
Management et gestion de projet	
Découverte de la démarche projet	p5
Découverte de la démarche projet – hybride distanciel/présentiel par le jeu	p6&7
Gestion d'équipe	
Animer une équipe de travail - Posture du chef d'équipe et techniques d'animation interactive	p8
Des réunions ludiques pour gagner en efficacité - Préparer et animer une réunion en utilisant des outils interactifs	p9
Intelligence collective et collaboration	
Communiquer efficacement dans une équipe - La bonne information au bon moment avec le canal de communication adapté	p10
La ludo-pédagogie en dynamique de groupe - Concevoir et animer un atelier ludique au service des objectifs	p11&12
Indicateurs de performance 2020	p13

06 67 58 61 49 www.yaplay.fr
contact@yaplay.fr 5 Route de Soulomès 46240 Labastide-Murat

Du jeu dans la formation

Concevoir et animer un atelier ludique au service de l'apprentissage

OBJECTIFS

- Identifier les objectifs pédagogiques pour lesquels le jeu est un bon vecteur d'apprentissage.
- Sélectionner les séquences, les types de jeux formatifs et les animations pour concevoir un processus efficace.
- Animer un atelier ludique en créant un cadre sécurisant.

CONTENU DE LA FORMATION

Journée 1 : Concevoir un atelier ludique

- Atelier ludique : Jeu cadre - Réflexion collective sur l'utilisation du jeu dans la formation
- Rappels : Cycle de conception d'une session de formation
  - Des objectifs stratégiques à l'itinéraire pédagogique
  - Les missions du formateur
  - Les différents types de séquences et les objectifs associés
- Le jeu comme outil au service de la formation :
  - Différentes approches utilisant des jeux formatifs
  - Composantes et avantages pédagogiques de chaque approche
  - Critères de choix
- Séquencer la formation en intégrant un atelier ludique
- Atelier de construction collective : conversion d'un itinéraire pédagogique en parcours « pédago-ludique ».

Journée 2 : Animer un atelier ludique

- Atelier ludique : Jeu collaboratif
  Exemple d'intégration d'un jeu formatif au cœur du processus d'apprentissage
- Préparer l'atelier ludique, créer un cadre sécurisant :
  - Etablir les règles de bienséance
  - Présenter les objectifs et la méthode
  - Optimiser les supports
- Animer l'atelier ludique
  - Le formateur maître du jeu et ressource à disposition de l'outil jeu
  - Maîtriser le timing et l'espace
  - Créer la cohésion du groupe et modérer les excès
- Débriefer et valoriser la phase d'abstraction
  - Techniques d'analyse collective pour identifier les règles gagnantes
  - Convertir les règles gagnantes en bonnes pratiques
  - Favoriser le dialogue et l'échange d'expériences
  - Utiliser l'atelier ludique comme point d'ancrage
- Atelier de construction collective : Séquençage fin d'un atelier ludique.
- Mise en situation : préparation et animation d'un atelier ludique

Durée :
2 journées en présentiel

Public concerné :
Formateurs souhaitant acquérir une méthode pédagogique de conception et d'animation par le jeu

Prérequis :
Connaître les bases de la pédagogie et avoir une première expérience d'animation.
Les stagiaires peuvent venir avec un programme de formation sur lequel ils souhaitent travailler.

Méthodes Pédagogiques :
Approche pragmatique à travers des ateliers ludiques intégrant des jeux formatifs, des analyses collectives, des échanges de pratiques, des apports théoriques et des mises en situation.
Remise d'une boîte à outil opérationnelle

Formateur :
Yannick PAGES, créateur du jeu et expert en animations ludiques

Organisation :
Date : A déterminer
2 jours consécutifs
Lieu : A déterminer
Horaires : 7h/jour

Nombre de stagiaires :
10 stagiaires max

Validation :
Attestation de formation sur demande.

Tarif :
Intra : 1200€ TTC/jour, soit 2400€ TTC
Inter : 300€ TTC/jour/stagiaire, soit 600€ TTC chacun

Modalités d'évaluation :

- Participation active à l'ensemble des ateliers proposés.
- Remise de fiches outils complétées.
- Questionnaire d'évaluation à chaud.

Pour l'accessibilité de la formation aux personnes en situation de handicap : nous contacter aux coordonnées ci-dessus.

06 67 58 61 49 www.yaplay.fr
contact@yaplay.fr 5 Route de Soulomès 46240 Labastide-Murat

Du jeu dans la formation

Créer un jeu pédagogique sur mesure

OBJECTIFS

- Identifier les données d'entrée d'un jeu de formation
- Développer un jeu pédagogique remplissant les objectifs d'apprentissage
- Définir et réaliser des supports au service de l'outil jeu
- Contrôler et tester un jeu

CONTENU DE LA FORMATION

Journée 1 : Du jeu à l'outil pédagogique

Rappels : concevoir et animer un atelier ludique

- Les contraintes de la séquence, données d'entrée du jeu formatif
- Les éléments clés d'un jeu
- Différentes utilisations d'un jeu en fonction des objectifs de l'atelier ludique
- Bonnes pratiques et points de vigilance pour chaque type de jeu formatif

Atelier ludique : Jeu collaboratif

Du jeu à l'outil pédagogique : Processus de conversion d'un jeu du commerce en outil pédagogique

- Focus sur le développement d'un jeu de société adapté à l'apprentissage :
  - Choix du thème : favoriser la phase d'abstraction
  - Processus principal du jeu : collaboratif, semi-collaboratif, par équipe, compétition…
  - Adapter le design, les mécanismes et les conditions de victoire aux objectifs d'apprentissage et au public.

Atelier de construction collective : Choix du jeu formatif à intégrer dans le processus « pédago-ludique » et définition des éléments clés

Journée 2 : Réaliser des supports au service du jeu

- Définir et préparer des supports adaptés :
  - Des règles simples : rédaction et modes de transmission
  - Le matériel de jeu : choix des éléments constitutifs
  - Les supports annexes : guide de l'animateur, aides de jeu participants…
- Astuces pour fabriquer un matériel d'apparence « professionnelle » qui donne envie de jouer

Atelier de construction collective : Réalisation d'un prototype de test et des supports associés

- Phase de tests : les éléments à contrôler avant une première utilisation en session

Mise en situation : Simulation à partir d'un jeu développé en session

- Clôture et plan d'actions

Durée :
2 journées en présentiel

Public concerné :
Formateurs souhaitant créer des jeux sur mesure pour leurs programmes de formation

Prérequis :
Avoir des bases sur la pédagogie du jeu.
Le module « Du jeu dans la formation - concevoir et animer un atelier ludique » est un bon préalable.
Les stagiaires peuvent venir avec un programme de formation par le jeu ou un prototype de jeu pédagogique sur lequel ils souhaitent travailler.

Méthodes Pédagogiques :
Approche pragmatique à travers des ateliers ludiques intégrant des jeux formatifs, des analyses collectives, des échanges de pratiques, des apports théoriques et des mises en situation.
Remise d'une boîte à outil opérationnelle

Formateur :
Yannick PAGES, créateur du jeu et expert en animations ludiques

Organisation :
Date : A déterminer
2 jours consécutifs
Lieu : A déterminer
Horaires : 7h/jour

Nombre de stagiaires :
10 stagiaires max

Validation :
Attestation de formation sur demande.

Tarif :
Intra : 1200€ TTC/jour, soit 2400€ TTC
Inter : 300€ TTC/jour/stagiaire, soit 600€ TTC chacun

Modalités d'évaluation :

- Participation active à l'ensemble des ateliers proposés.
- Remise de fiches outils complétées.
- Questionnaire d'évaluation à chaud.

Pour l'accessibilité de la formation aux personnes en situation de handicap : nous contacter aux coordonnées ci-dessus.

06 67 58 61 49 www.yaplay.fr
contact@yaplay.fr 5 Route de Soulomès 46240 Labastide-Murat

DECOUVERTE de la DEMARCHE PROJET

Formation par le jeu

OBJECTIFS

- S'approprier la logique projet, le vocabulaire et les spécificités d'une démarche projet
- Apprendre à concevoir, planifier, réaliser et évaluer un projet
- Acquérir des méthodes et des outils efficaces pour faire tout seul
- Analyser le contexte et formaliser les objectifs du projet
- Contextualiser le mode projet dans l'environnement de travail

CONTENU DE LA FORMATION

Recueil des besoins et attentes

- Atelier ludique : Représentation collective sur les difficultés envisagées et les outils/méthodes à acquérir
- Débriefing sur les **dysfonctionnements identifiés**

Découverte de la démarche projet

- Définitions et parallèle avec les activités dites traditionnelles
- Cycle projet – les grandes étapes
- Les éléments clés d'un projet

Les bonnes pratiques collaboratives dans une équipe projet

- Atelier ludique: jeu de plateau collaboratif de conduite de projet
- Présentation de fiches minutes pour formaliser les grandes étapes d'un projet

Apports sur les méthodes de management projet :

- Concevoir, planifier, réaliser et évaluer un projet
- Définir les objectifs d'un projet et préparer sa mise en œuvre
- Spécificités d'une équipe projet et animation de groupe

Planifier un projet

- Exercice de planification avec les actions du jeu collaboratif en petits groupes
- puis avec le projet du stagiaire en individuel (ou en petits groupes sans liaison hiérarchique)

Clôture

- Conclusions et mise en place des parades sur les **dysfonctionnements identifiés** en début de formation
- Atelier de constructions individuelles et collectives : Préparation et présentation interactive du projet sélectionné
- Plans d'actions individuels

Durée :
2 jours en présentiel

Public concerné :
Personnels souhaitant s'approprier les éléments fondamentaux pour comprendre la démarche projet. Personnes amenées à gérer des projets ou à participer à des projets
Pré-requis : /

Méthodes Pédagogiques :
Approche pragmatique à travers des ateliers ludiques intégrant des jeux formatifs, des analyses collectives, des apports théoriques et des mises en situation.
Présentation d'outils de construction et de suivi d'un projet, avec remise d'une boîte à outil opérationnelle.
Remise d'un guide pédagogique
Formateur :
Yannick PAGES, créateur du jeu et expert en animations ludiques

Organisation :
Dates : 2 jours pouvant être consécutifs ou espacés d'un délai pouvant aller jusqu'à 1 mois
Lieu : A déterminer
Horaires : 7h/jour
Nombre de stagiaires :
10 stagiaires max
Validation :
Attestation de formation sur demande.

Tarif :
Intra : 1200€ TTC/jour, soit 2400€ TTC
Inter : 300€ TTC/jour/stagiaire, soit 600€ TTC chacun

Modalités d'évaluation :

- Participation active à l'ensemble des ateliers proposés.
- Remise de fiches outils complétées.
- Questionnaire d'évaluation à chaud.

Pour l'accessibilité de la formation aux personnes en situation de handicap : nous contacter aux coordonnées ci-dessus.

06 67 58 61 49 www.yaplay.fr
contact@yaplay.fr 5 Route de Soulomès 46240 Labastide-Murat

DECOUVERTE de la DEMARCHE PROJET

Formation hybride par le jeu /numérique

OBJECTIFS

- S'approprier la logique projet, le vocabulaire et les spécificités d'une démarche projet
- Acquérir des méthodes et des outils efficaces pour faire tout seul
- Apprendre à concevoir, planifier, réaliser et évaluer un projet
- Analyser la commande et formaliser les objectifs du projet
- Contextualiser le mode projet dans l'environnement de travail

CONTENU DE LA FORMATION

Partie à distance sur la plateforme YAPLAY

Avant la session – 2h

Vidéo de présentation

Lecture audio du document sur la démarche projet

- Définitions
- Parallèle avec les activités dites traditionnelles
- Cycle projet – les grandes étapes
- Les éléments clés d'un projet
- Les avantages de la démarche projet

Exercice pour le 1er jour de formation :

- Préparation d'une liste de questions éventuelles suite à la lecture du document
- Préparation de l'exercice d'introduction - Possibilité de le présenter sur base du volontariat

Intersession – 4h

Vidéo tutoriel

Exercice suite à la première journée en présentiel - Planifier un projet

- Exercice de conception et de planification d'un projet du stagiaire

Lecture audio des documents :

- Concevoir, planifier, réaliser et évaluer un projet
- Conduite de réunion et animation d'équipe projet

Après la session – 30min/stagiaire

- Entretien individuel en visioconférence

Suite en page suivante

Durée : 3 jours
2 jours en présentiel :
espacés de 3 à 4 semaines
1 jour en distanciel :
2h avant la formation
4h entre les 2 sessions
1 accompagnement personnalisé :
30 minutes en visio individuelle

Public concerné :
Personnels souhaitant s'approprier les éléments fondamentaux pour comprendre la démarche projet. Personnes amenées à gérer des projets ou s'intégrant dans une structure projet
Pré-requis : /

Méthodes Pédagogiques :
Approche pragmatique à travers des ateliers ludiques intégrant des jeux formatifs, des analyses collectives, des apports théoriques et des mises en situation.
Présentation d'outils de construction et de suivi d'un projet, avec remise d'une boîte à outil opérationnelle.
Formateur :
Yannick PAGES, créateur du jeu et expert en animations ludiques

Organisation :
Dates : A déterminer
Lieu : A déterminer
Horaires : 7h/jour
Nombre de stagiaires :
10 stagiaires max
Validation :
Attestation de formation sur demande.

Tarif :
Intra : 1200€ TTC/jour, soit 3600€ TTC
Inter : 300€ TTC/jour/stagiaire, soit 900€ TTC chacun

Ressources mises à disposition sur la plateforme YAPLAY :
Les diaporamas commentés
Les fiches méthodes en version modifiable

Jeux utilisés :
Les jeux utilisés en formation sont développés, fabriqués et édités par YAPLAY

CONTENU DE LA FORMATION

Partie en présentiel

Jour 1 : Définition / grandes étapes et outils de la démarche projet

Rappels des cours mis à disposition sur la plateforme e-learning
Recueil des besoins et attentes

- Atelier ludique : Représentation collective sur les difficultés envisagées et les outils/méthodes à acquérir
- Débriefing sur les **dysfonctionnements identifiés**

Les bonnes pratiques collaboratives dans une équipe projet

- Atelier ludique: jeu de plateau collaboratif de conduite de projet
- Présentation de fiches minutes pour préparer le travail à réaliser durant l'intersession
- définir les objectifs d'un projet et préparer sa mise en œuvre

Préparation du travail intersession
Clôture

Jour 2 : Méthodologie et animation de l'équipe projet

Retours sur les apports de l'intersession
Démarrer et animer le projet

- Atelier collaboratif : Restitution du jeu de planification
- Planification - quelques outils simples pour planifier un projet
- Suivre l'avancement, mettre en place l'amélioration continue

Conduite de réunion

- Apports sur la réunion d'équipe et les spécificités d'une équipe projet
- Conclusions et mise en place des parades sur les **dysfonctionnements identifiés** en début de formation
- Atelier ludique : Préparation et animation d'une séance de travail d'équipe interactif

Clôture

Modalités d'évaluation :

- Participation active à l'ensemble des ateliers proposés.
- Remise de fiches outils complétées.
- Questionnaire d'évaluation à chaud.

Pour l'accessibilité de la formation aux personnes en situation de handicap : nous contacter aux coordonnées ci-dessus.

06 67 58 61 49 www.yaplay.fr
contact@yaplay.fr 5 Route de Soulomès 46240 Labastide-Murat

Animer une équipe de travail

Posture du chef d'équipe et techniques d'animation interactive

OBJECTIFS

- Animer une équipe de façon interactive et productive
- Développer des outils simples pour mieux connaître son équipe
- Identifier son type de management
- Acquérir des bonnes pratiques du travail collaboratif
- Identifier et traiter les situations « compliquées »

CONTENU DE LA FORMATION

Atelier ludique : Jeu cadre - Réflexion individuelle et collective sur les dysfonctionnements potentiels d'une équipe.

Les fondamentaux de la gestion d'une équipe

- Cycle de vie et dynamique du groupe
- Les leviers pour créer la cohésion du groupe
- Les différents rôles au sein du groupe
- Les types de managements : les avantages du management participatif

Atelier ludique : Jeu collaboratif – Les bonnes pratiques collaboratives

- Partager les règles de fonctionnement et fédérer autour des objectifs
- Donner de la vision sur le périmètre attendu pour chaque membre de l'équipe
- La connaissance de ses collaborateurs : carrière, compétences et motivations
- Responsabiliser et encourager les initiatives

Atelier ludique : Jeu collaboratif des feux d'artifice – Les bonnes pratiques pour une communication orientée sur les objectifs

Focus sur la réunion d'équipe

- Les spécificités et objectifs propres aux différents types de réunions
- Les différentes phases de production d'un groupe
- Développer des outils interactifs pour travailler ensemble
- Les missions de l'animateur
- Gérer les conflits : Principales dérives et parades

Ateliers de constructions individuelles et collectives :

- Présentation de fiches méthodes
- Préparation et animation d'une séance de travail d'équipe interactive
- Prises de résolutions individuelles

Durée :
2 journées en présentiel

Public concerné :
Encadrants gérant des équipes ou animant des projets avec une équipe pluridisciplinaire
Pré-requis : -

Méthodes Pédagogiques :
Approche pragmatique à travers des ateliers ludiques intégrant des jeux formatifs, des analyses collectives, des partages d'expériences, des apports théoriques, des constructions collectives et des mises en situation.
Remise d'une boîte à outil opérationnelle
Formateur :
Yannick PAGES, créateur du jeu et expert en animations ludiques

Organisation :
Dates : 2 jours consécutifs
Lieu : A déterminer
Horaires : 7h/jour
Nombre de stagiaires :
10 maximum
Validation :
Attestation de formation sur demande.

Tarif :
Intra : 1200€ TTC/jour, soit 2400€ TTC
Inter : 300€ TTC/jour/stagiaire, soit 600€ TTC chacun

Modalités d'évaluation :

- Participation active à l'ensemble des ateliers proposés.
- Remise de fiches outils complétées.
- Questionnaire d'évaluation à chaud.

Pour l'accessibilité de la formation aux personnes en situation de handicap : nous contacter aux coordonnées ci-dessus.

06 67 58 61 49 www.yaplay.fr
contact@yaplay.fr 5 Route de Soulomès 46240 Labastide-Murat

Des réunions ludiques pour gagner en efficacité

Préparer et animer une réunion en utilisant des outils interactifs

OBJECTIFS

- S'approprier des méthodologies et des outils pour préparer une réunion interactive et productive
- Adapter son animation au contexte particulier de la réunion
- Rédiger un compte-rendu simple et efficace
- Evaluer une réunion

CONTENU DE LA FORMATION

Atelier ludique : Jeu cadre « Cherchons ensemble »

Réflexion collective sur les dysfonctionnements potentiels d'une réunion.

Préparer la réunion

- Les spécificités et objectifs propres aux différents types de réunions
- Les points clés pour préparer une réunion :
  - Définir des objectifs clairs et atteignables
  - Rédiger l'avis de réunion
  - Mobiliser les compétences nécessaires à l'atteinte des objectifs
- Planifier une progression cohérente pour traiter les sujets

Développer des outils interactifs pour travailler ensemble

- Présentation d'outils interactifs favorisant le travail en équipe et la prise de décision collective
- Critères de choix : bonnes pratiques et points de vigilance pour chaque type d'outils
- Les contraintes de la réunion, données d'entrée de l'outil interactif

Animer une réunion

- Rester au TOP : Thème – Objectifs - Plan
- Les missions de l'animateur
- Adapter son animation aux types de réunions, aux outils utilisés, aux résultats attendus et au public
- Canaliser la progression du groupe

Clôturer une réunion et mettre en place un suivi

- Le compte-rendu de réunion
- Le plan d'action
- L'évaluation de la réunion

Ateliers de construction collective :

- Présentation de fiches outils utilisables à chaque étape du processus.
- Préparation et animation d'une séance de travail d'équipe

Durée :
2 journées en présentiel

Public concerné :
Personnel animant ou participant à des réunions de travail collaboratives
Pré-requis : -

Méthodes Pédagogiques :
Approche pragmatique à travers un atelier ludique intégrant un jeu formatif, des analyses collectives, des apports théoriques et des mises en situation.
Présentation d'outils pour préparer et animer une réunion interactive et efficace avec remise d'une boîte à outil opérationnelle
Formateur :
Yannick PAGES, créateur du jeu et expert en animations ludiques

Organisation :
Dates : 2 jours consécutifs
Lieu : A déterminer
Horaires : 7h/jour
Nombre de stagiaires :
15 maximum
Validation :
Attestation de formation sur demande.

Tarif :
Intra : 1200€ TTC/jour, soit 2400€ TTC
Inter : 300€ TTC/jour/stagiaire, soit 600€ TTC chacun

Modalités d'évaluation :
- Participation active à l'ensemble des ateliers proposés.
- Remise de fiches outils complétées.
- Questionnaire d'évaluation à chaud.

Pour l'accessibilité de la formation aux personnes en situation de handicap : nous contacter aux coordonnées ci-dessus.

06 67 58 61 49 www.yaplay.fr
contact@yaplay.fr 5 Route de Soulomès 46240 Labastide-Murat

Communiquer efficacement dans une équipe

La bonne information au bon moment avec le canal de communication adapté

OBJECTIFS

- Utiliser les canaux de communication adaptés en fonction des situations
- Identifier l'interlocuteur pertinent et choisir quand transmettre l'information
- Trier les informations et vérifier la bonne compréhension
- Intégrer une grille d'analyse pour identifier les dérives et mettre en place les parades

CONTENU DE LA FORMATION

Atelier ludique : Jeu cadre - Réflexion collective sur les dysfonctionnements potentiels d'une communication.

Atelier ludique : Jeu des feux d'artifice

- Trier les informations
- A qui et quand transmettre l'information ?
- S'assurer d'avoir les informations nécessaires avant de réaliser une action
- S'assurer que le message est bien reçu par les destinataires
- Prévoir que ce qui n'est pas communiqué ne sera pas fait
- Identifier les conséquences d'une non-communication

Atelier ludique : Jeux de dessins aves plusieurs mécanismes et canaux de communication

- Expérimenter des situations de communication contrainte
- Identifier les dérives, proposer des parades et les appliquer
- Trier les informations pour transmettre un message complet et structuré

Atelier ludique : Jeu de construction à partir des informations données par d'autres personnes

- Prendre en compte les représentations et les références/positions de l'autre
- Mettre en place des boucles de validation
- Transmettre et recevoir des informations pour construire ensemble

Techniques de communication

- Les 3V - communication verbale, non verbale et para- verbale
- L'écoute active et la reformulation
- Préparation physique et morale avant, pendant et après (visualisation positive, respiration abdominale, évaluation)
- La relation professionnelle adulte - adulte
- Gérer les conflits en recentrant sur les objectifs, avec une communication concise et factuelle (objectifs, faits, arguments, observations, vision…).
- Organiser l'espace pour cadrer les échanges et la circulation de l'information

Plan d'action individuel :

- Prise de résolutions personnelles pour améliorer la circulation de l'information dans son environnement professionnel, et gagner en efficacité et en confort dans ses échanges

Durée :
2 journées en présentiel

Public concerné :
Personnels souhaitant rendre leur communication plus efficace
Personnels ayant des groupes de travail à animer, ou participant à des réunions de travail collectif.
Pré-requis : -

Méthodes Pédagogiques :
Approche pragmatique à travers un enchaînement d'ateliers ludiques intégrant des jeux formatifs pour expérimenter des situations diversifiées de communication, des analyses collectives, des apports théoriques et des mises en situation.
Remise d'une boîte à outil opérationnelle
Formateur :
Yannick PAGES, créateur du jeu et expert en animations ludiques

Organisation :
Date : à déterminer
2 jours consécutifs
Lieu : A déterminer
Horaires : 7h/jour
Nombre de stagiaires :
Jusqu'à 10 maximum
Validation :
Attestation de formation sur demande.

Tarif :
Intra : 1200€ TTC/jour, soit 2400€ TTC
Inter : 300€ TTC/jour/stagiaire, soit 600€ TTC chacun

Modalités d'évaluation :

- Participation active à l'ensemble des ateliers proposés.
- Remise de fiches outils complétées.
- Questionnaire d'évaluation à chaud.

Pour l'accessibilité de la formation aux personnes en situation de handicap : nous contacter aux coordonnées ci-dessus.

06 67 58 61 49 www.yaplay.fr
contact@yaplay.fr 5 Route de Soulomès 46240 Labastide-Murat

La ludo-pédagogie en dynamique de groupe

Concevoir et animer un atelier ludique au service des objectifs

OBJECTIFS

- Concevoir et animer un atelier interactif et efficace
- Identifier les objectifs professionnels pour lesquels le jeu est un bon outil.
- Sélectionner les types de jeux en fonction des contraintes de l'animation et du public.
- Adapter les techniques d'animation pour créer un cadre sécurisant.

CONTENU DE LA FORMATION

Journée 1 : Concevoir et animer un atelier ludique

Atelier ludique : Jeu cadre - Réflexion collective sur les dysfonctionnements potentiels d'un travail d'équipe

- Débriefing sur le fond (problèmes rencontrés) et la forme (enchaînement des phases de travail proposé) de l'atelier

Préparer l'atelier de travail collectif

- Les spécificités et objectifs propres aux différents types de réunions d'équipe
- Les points clés pour préparer la séance de travail d'équipe
- Planifier une progression cohérente pour traiter les sujets

Animer une séance de travail d'équipe

- Les missions de l'animateur
- Adapter son animation aux types d'ateliers, aux outils utilisés, aux résultats attendus et au public
- Mobiliser les participants et canaliser la progression du groupe
- Gérer les comportements difficiles : identification et parades

Clôturer un travail d'équipe et mettre en place un suivi
Ateliers de construction collective :

- Présentation de fiches outils utilisables à chaque étape du processus.
- Préparation, animation et évaluation d'une séance de travail d'équipe

Journée 2 : Le jeu au service de la dynamique de groupe

Atelier ludique : Jeu collaboratif de préservation du ciel étoilé
Débriefing - exemple d'intégration d'un jeu collaboratif au cœur d'un processus de sensibilisation et d'apprentissage
Les éléments importants avant et pendant l'atelier ludique

- Introduire l'atelier ludique, créer un cadre sécurisant
- Animer l'atelier ludique
  - L'animateur maître du jeu et ressource à disposition de l'outil jeu
  - Maîtriser le timing et l'espace d'animation
  - Créer la cohésion du groupe et modérer les excès

Débriefing de l'atelier

- Débriefer et valoriser la phase de jeu
  - Techniques d'analyse collective pour identifier les règles gagnantes
  - Convertir les règles gagnantes en bonnes pratiques
  - Favoriser le dialogue et l'échange d'expériences
  - Utiliser l'atelier ludique comme point d'ancrage

Développer des outils interactifs pour travailler ensemble

Durée :
3 journées en présentiel

Public concerné :
Cadres organisant et animant régulièrement des séances de travail avec leurs collaborateurs et désireux d'instaurer de nouvelles dynamiques de groupe lors de ces séances
Prérequis :
Aucun.

Méthodes Pédagogiques :
Approche pragmatique à travers des ateliers ludiques intégrant des jeux formatifs, des analyses collectives, des échanges de pratiques, des apports théoriques et des mises en situation.
Remise d'une boîte à outil opérationnelle
Formateur :
Yannick PAGES, créateur du jeu et expert en animations ludiques

Organisation :
Dates : A déterminer
3 jours consécutifs
Lieu : A déterminer
Horaires : 7h/jour
Nombre de stagiaires :
10 stagiaires max
Validation :
Attestation de formation sur demande.

Tarif :
Intra : 1200€ TTC/jour, soit 3600€ TTC
Inter : 300€ TTC/jour/stagiaire, soit 900€ TTC chacun

Modalités d'évaluation :

- Participation active à l'ensemble des ateliers proposés.
- Remise de fiches outils complétées.
- Questionnaire d'évaluation à chaud.

Pour l'accessibilité de la formation aux personnes en situation de handicap : nous contacter aux coordonnées ci-dessus.

- Présentation d'outils interactifs favorisant le travail en équipe, la prise de décision collective et l'enrichissement collectif
- Critères de choix : bonnes pratiques et points de vigilance pour chaque type d'outil
- Les contraintes de la réunion, données d'entrée de l'outil interactif

Atelier de construction individuelle : Séquençage fin d'un atelier ludique pour une séance de travail d'équipe à venir.

Journée 3 : Un cadre ludique pour évaluer et développer les savoir-être

Atelier ludique : Jeu de l'aide à domicile - Test du jeu en mode recrutement. Débriefing sur l'analyse des objectifs, les moyens mis en œuvre pour sécuriser les candidats, les règles en découlant et les grilles d'évaluation

Conversion de l'outil de recrutement en outil de formation

- Initiation au théâtre forum
- Construction collective d'une scénette pour donner une portée pédagogique au jeu présenté

Ateliers de construction collective :

- Présentation de fiches outils utilisables à chaque étape du processus.
- Préparation et animation d'une séance de travail d'équipe
- Mise en place de plans d'actions individuels pour intégrer les bonnes pratiques au poste de travail.

Indicateurs de performance 2020

Les indicateurs sélectionnés par YAPLAY pour mesurer la performance globale de l'organisme de formation sont décrit ci-dessous :

Satisfaction client

Participants :

Performance et atteinte des objectifs pédagogiques – note sur 4 à partir des évaluations à chaud (Très satisfaisant= 4; inadapté= 1)

- Moyenne du critère pour le niveau global de satisfaction à la fin de chaque formation - **> à 3 pour chaque formation**
- Sur les 10 critères du formulaire d'évaluation, ratio des critères possédant une moyenne inférieure à 3 – **100%**
- Taux d'assiduité des sessions de formations – **100% en 2020**

Prescripteurs : suivi annuel

- Nombre de nouveau client : **1**
- Taux de renouvellement (client ayant déjà commandé) **66% en 2020**