

# TEAMBUILDING

# ATELIER 1 : JOUEZ ! RETROACTION

Adresse : .....

Date : .....

COACH 1 – [téléphone]	COACH 2 - [téléphone]	COACH 3 – [téléphone]
-----------------------	-----------------------	-----------------------

PROGRAMME		Matériel WYS :
<b>17h : Rendez-vous</b> sur place pour calage <b>17h30 : Accueil des participants</b> <b>17h45 : Début de l'afterwork</b> <b>Vidéoprojection</b> <b>18h : Passage en salle + jeu</b> <b>19h : Fin de l'afterwork</b>	<b>Matériel à apporter :</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Stylos</li><li>• Boissons, gobelets, assiettes en carton, couteau, ciseaux, gâteaux, serviettes en papier</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• WYS cartes Affects, Besoins, Ressources</li><li>• WYS feuille de jeu A3</li><li>• WYS dépliants</li><li>• WYS cartes de visite</li><li>• WYS kakemono, ou affiche ?</li></ul>

HORAIRE	OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES	CONTENU	MISE EN OEUVRE
30mn avant	Rdv sur place pour installation, choix des salles. Préparation des supports-jeu déjà ouverts à la page « Protocole d'engagement » + stylos		
(10 minutes)	<p>Accueil</p> <p>Présentation Vidéo projection</p> <p><b>STOP SLIDE 26</b></p> <p>Objectif + timing court (cadencé) Sens du jeu Bénéfices pour les participants</p> <p><i>Tout le monde debout en arc de cercle</i></p>	<p><i>Nous sommes animateurs/ coach - facilitateurs WYS</i> <i>Nous sommes 51 coachs formés à la même méthode</i> <i>Notre vision...</i> <i>Les neurosciences nous apprennent que les équipes les plus performantes sont celles qui développent leur intelligence émotionnelle !</i></p> <p><i>Le principe est simple : répondez à 9 questions</i> <i>Mettez des mots sur vos émotions, besoins ressources</i> <i>Et découvrez ensuite votre profil.</i> <i>Comment ? En confrontant vos mots à l'Ennéagramme...</i></p> <p>Assez de blabla, allez tester !</p>	<p><b>Insister sur rythme (car peu de temps)</b> <b>Pas un jeu : support ludique</b></p> <p><b>A quoi WYS sert ?</b>  <ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; Meilleure communication interrelationnelle</li> <li>&gt; Connaissance de soi</li> <li>&gt; Atteinte d'objectif commun</li> <li>&gt; Rebooster sa confiance, son estime de soi ...</li> <li>&gt; <u>Prise de décision (choix) quand alignement Tête/cœur/corps !!!</u></li> <li><u>Passage à l'action beaucoup plus facile.</u></li> <li><b>L'alerte vient toujours du corps</b></li> </ul> </p>
(10 minutes)	<p>Direction les salles en sous-groupe</p> <p>Présentation très rapide du jeu, Mise en pratique : « Passons à l'action »</p> <p>1/ <b>WYS 3 couleurs-formes</b> <b>Présentation du totem WYS</b></p> <p>2/ <b>Cartes : A-B-R</b></p> <p>3/ <b>Support plateau-aimant/ papier</b> : légende des pictos</p>	<p>On va jouer <b>Serious game - Méthode WYS</b></p> <p><i>« WYS est un serious game made in France ».</i>  <ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; <b>Le triangle bleu SYMBOLISE la tête, puis le cœur jaune puis le trapèze rouge le corps !!!</b> Verbe « Symboliser »</li> </ul> </p>	<p><b>Mots clés sur la feuille A3 (short) &amp; réglette sur le papier</b></p> <p><b>1/ Tête</b> (pensées), <b>cœur</b> (émotions), <b>corps</b> (sensations/ ressentis)</p> <p><b>2/ A = AFFECT</b> (émotions), <b>B = BESOINS</b>, <b>C = CORPS</b>, <b>R = RESSOURCES</b>  <ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; Affect PUIS Besoins PUIS Ressources</li> <li>! Laisser le temps entre chaque carte !</li> <li>Expliquer différence émotions/ sentiments + expliquer que « boule au ventre » par exemple, pas que peur, mais colère aussi ...</li> </ul> </p>

Horaire	Obj pédagogiques	Contenus	Mise en œuvre
(10 minutes)	<b>Alliance :</b> <b>To do :</b> plateau & écrire les mots sur le paperboard	Créer les conditions « <i>De quoi avez-vous besoin pour vivre de façon agréable &amp; sécurisée ce moment ? Nous vous proposons ABC ou ABCDE. Cela vous convient-il, avez-vous besoin d'autre chose ?</i> »	Aller vite en proposant l'ABCDE <b>AUTHENTICITE,</b> <b>BIENVEILLANCE,</b> <b>CONFIANCE, CONFIDENTIALITE,</b> <b>DROIT DE DIRE NON,</b> <b>ECOUTE</b>
(10 minutes)	<b>Moment de fierté :</b> Par binôme	Consignes claires  <i>Moment de fierté passé lointain ou proche, perso ou pro</i>	<b>En binômes : 1 minutes 30 x 2</b> L'un parle & l'autre écoute. Puis échange de rôle (initiation à <b>l'écoute active</b> ). Important : chaque joueur <b>décrit précisément son moment de fierté &amp; précise l'objectif concret qu'il a atteint (contexte, lieu, durée de l'événement, personnes impliquées &amp; émotions ressenties)</b>
(15 minutes)	<b>Partie rétroaction</b> <b>Avec pause au 1<sup>er</sup> tiers</b>	Partie 1 WYS	On joue 1-2-3 <b>PROPULSION</b> <b>I MOTIVATION, II QUALITE, III ENJEU</b>  On joue 4-5-6-7-8-9 <b>EXPEDITION</b> <b>I ACTION, II MOYEN, III INDICATEUR</b> <b>EXPLORATION</b> <b>I OBSTACLE, II DANGER, III REACTION</b> Interaction que pour <b>Obstacle</b> puis <b>réaction</b>  <b>DEBRIEFING</b> On joue « debriefing » <b>On termine avec un nouvel objectif &amp; 1<sup>er</sup> petit pas.</b>
(5 minutes)	<b>Clôture dans les salles</b>	« <i>Avec quoi, repartez-vous ?</i> »	<b>1 mot/ personne</b> <b>Débrief par table de 4</b>  <b>IMPORTANT/ ATTENTION :</b> <b>Ne pas laisser de A3 vierge</b>
(10 minutes)	<b>Retour grande salle/hall d'accueil</b> Suite vidéoprojection  Annonce des dates pour les formations de coaches Annonce de l'envoi du catalogues des offres d'interventions	<i>Une méthode donc sur-mesure en fonction des besoins</i> <i>Une fois que les participants savent reconnaître leurs émotions et adapter leurs réactions émotionnelles, une fois qu'ils ont découvert leur profil de personnalité qui leur permet de mieux communiquer, alors nous pouvons proposer un atelier de collaboration concrète</i>	Les coaches facilitateurs interviennent sur 3 volets (coaching, formation managériale, ateliers)

## AUTRE MODELE :

### ATELIER 1 : JOUEZ !

Horaire	Obj pédagogiques	Contenus	Mise en œuvre
9h	Accueil  Présentation Objectif + timing court	Eveil à l'intelligence émotionnelle pour être épanoui au travail	Insister sur rythme (car peu de temps)
9h10	Présentation jeu : 1/WYS 3 couleurs-formes 2/ cartes : A-B-R 3/ support plateau- aimant/ papier : légende des pictos	On va jouer ➤ Serious game ➤ Méthode WYS	Pas un jeu : support ludique
9h25	Alliance	Créer les conditions	Aller vite en proposant l'ABCDE
9h35	Moment de fierté	Consignes claires	En binômes : 1'30 X 2
9h45	Partage de la fierté du binôme		4 groupes de 4
9h55	Partie rétroaction Avec pause au 1° tiers puis au débriefing	Partie 1 WYS	On joue 1-2-3 Pause et interaction On joue 4-5-6-7-8-9 On joue « debriefing » Interaction que pour Obstacle puis réaction
10h25	Clôture	Avec quoi repartez- vous ?	1 mot/ personne

#### Note :