

ARBRE DE VIE

Issu des pratiques narratives, l'arbre de vie est une métaphore de l'histoire professionnelle de chacun..

MBTI

Questionnaire de personnalité issus des travaux de Jung sur les types de personnalité

NEGOCIATION

Le jeu Rouge-Bleu est un serious game, inspiré du dilemme du prisonnier, situation expérimentale qui appartient à la théorie des jeux.



AUTORITE

Manager une équipe suppose d'être au clair sur sa représentation de l'autorité et de prendre conscience de sa manière de l'exercer.



DEVELOPPER SON LEADERSHIP

COOPERATION

Le synergomètre est un serious game créé par Roger Mucchielli. Il s'inscrit dans la lignée des chercheurs en psychologie sociale, Bavelas, Leavitt, Lewin, Bales et Moreno.



ESTIME DE SOI

A travers ce serious game, nous abordons les sujets de l'estime de soi, des croyances limitantes et des émotions.



CHANGEMENT

Le changement est, de nos jours, inévitable. Choisi ou imposé, il peut être source d'émotions désagréables, de croyances limitantes ou de résistances. D'où la nécessité de l'accompagner.



EMPATHIE

L'empathie est une attitude essentielle à développer lorsque l'on travaille en équipe et tout particulièrement si l'on est manager, chef de projet ou si l'on est travailler dans le domaine de l'éducation ou du soin.



PITCH

Le pitch est une présentation synthétique d'une activité, d'un projet ou d'une entreprise qui se veut impactante et convaincante.



ARBRE DE VIE

L'objectif est de permettre de mieux comprendre son parcours, d'identifier ses compétences et ses ressources et se projeter dans l'avenir.

MBTI

L'objectif est de découvrir, de reconnaître, de s'approprier et de célébrer ses talents.

AUTORITE

L'objectif est de comprendre la différence entre autorité et pouvoir, de connaître les fondements de l'autorité légitime et d'identifier des pistes pour renforcer sa légitimité.

ESTIME DE SOI

L'objectif est de comprendre son rapport au "donner-recevoir" et ce sur quoi se fondent ses choix et décisions et d'identifier ses croyances limitantes et de renforcer son assertivité.

PITCH

L'objectif est de connaître et s'approprier les règles pour écrire un pitch, savoir le délivrer avec aisance et conviction et savoir répondre aux objections

EMPATHIE

L'objectif est de comprendre, expérimenter et développer ses capacités d'écoute et son empathie.

CHANGEMENT

L'objectif est de sensibiliser au changement, de préparer une équipe à un changement à venir ou d'améliorer l'accompagnement d'un changement en cours. ou de tirer les leçons d'un changement passé.

COOPERATION

Le synergomètre est un serious game créé par Roger Mucchielli. Il s'inscrit dans la lignée des chercheurs en psychologie sociale, Bavelas, Leavitt, Lewin, Bales et Moreno.

NEGOCIATION

Le jeu Rouge-Bleu est un serious game, inspiré du dilemme du prisonnier, situation expérimentale qui appartient à la théorie des jeux.

DEVELOPPER SON LEADERSHIP

