N° de référence : MJC

La boîte à outils du manager : Motiver son équipe par les jeux-cadres de Thiagi

Et si vos réunions d'équipes devenaient une partie de plaisir ?

Avez-vous déjà pensé qu'elles pourraient être un levier de la motivation de votre équipe ?

Donner du sens, de la reconnaissance, partager des valeurs.

Répartir les rôles et les tâches, organiser le travail.

Développer les compétences de l'équipe, sa capacité à communiquer et à trouver des solutions.

Partager des moments constructifs et conviviaux.

Les jeux-cadres de Sivasailam Thiagarajan, alias Thiagi, expert dans la conception et l'animation de formations., sont habituellement utilisés en formation.

Et si nous les détournions pour manager notre équipe de manière créative, constructive et participative ? Les jeux stimulent la participation, l'implication, la production d'idées et de solutions.

Objectifs

- Faire le point sur les forces et faiblesses de son management, d'un point de vue motivationnel
- Découvrir et expérimenter l'utilisation de jeux-cadres en réunion pour déployer les ressources de son équipe

Contenu

- les facteurs de motivation et de démotivation d'une équipe ;
- les objectifs personnels en termes de de management motivant ;
- l'utilisation de jeux-cadres pour réaliser ces objectifs et motiver son équipe.

Méthodologie

Les jeux-cadre de Thiagi, bien-sûr!







N° de référence : MJC

La formation utilisera l'échange de pratiques, la créativité et la réflexivité des participants. La formatrice apportera également ses propres éclairages théoriques et techniques, à l'aide de jeux-cadre.

Qu'est-ce qu'on appelle "jeux-cadre" ? Une structure de jeu vide de contenu, que l'on remplit en fonction des besoins de la formation. Un jeu-cadre est donc un jeu que l'on peut réutiliser à l'envi, au fil de ses formations, quel qu'en soit le contenu.

Public

PUBLIC:

Pour les responsables d'équipe de tous secteurs, même débutants, qui souhaitent enrichir leur pratique.

PRE-REQUIS:

Avoir déjà conduit une ou plusieurs réunions

