

Osez Animer Autrement

Animer des formations et des réunions qui engagent — Présentiel — Inter-entreprises

PROGRAMME SIGNATURE • SENSIBILISER — ACCOMPAGNER — FORMER

Vous animez des temps collectifs — formations, réunions, ateliers — et vous voulez que vos participants y prennent part plutôt qu'ils n'y assistent. Ces deux journées vous font vivre de l'intérieur les techniques de la pédagogie ludique et de la facilitation, puis vous les font pratiquer sur vos propres séquences, jusqu'à les animer vous-même devant le groupe.



MODALITÉS

- **14 heures** — 2 journées de 7 h
- Horaires : 9h00 – 12h30 / 13h30 – 17h00
- Présentiel, inter-entreprises
- Possibilité d'organiser cette session chez vous, en intra, avec un contenu et une durée adaptés à votre contexte



TARIF

- **Devis sur demande**
- Montants hors taxes — exonération de TVA (art. 261-4-4° a du CGI)
- Prise en charge possible par votre OPCO ou, pour les professions libérales, par le FIF PL
- Frais de repas non inclus



PUBLICS CIBLÉS

- Formateurs, formatrices, formateurs occasionnels
- Managers et chefs de projet animant des réunions
- Responsables RH, préventeurs et responsables QHSE
- Référents handicap, diversité, RSE et développement durable



PRÉREQUIS

Aucun prérequis de niveau ni de diplôme. Animer, ou s'approprier à animer, des temps collectifs dans son activité professionnelle. Venir si possible avec une séquence ou une réunion à retravailler.



EFFECTIF ET DÉLAI D'ACCÈS

- Effectif : de 4 à 15 participants — déroulé calibré pour 8
- Inscription possible jusqu'à 14 jours avant la session, sous réserve de places disponibles
- Dates des prochaines sessions : sur demande ou sur acteursetcie.fr



ACCESSIBILITÉ — SITUATION DE HANDICAP

Toute situation signalée lors de l'inscription donne lieu à un entretien confidentiel afin d'étudier les aménagements nécessaires : supports, rythme et pauses, modalités d'exercice, recours à un prestataire spécialisé si besoin.

Référente handicap : Marion Malinvaud Ferlin.
 Réseau ressource : Agefiph, Cap Emploi, Ressource Handicap Formation AURA.

INDICATEURS DE RÉSULTATS

9,8

Taux de satisfaction / 10

9,8

Taux de recommandation / 10

350

Apprenants formés

Programme « Osez Animer Autrement ».
 Indicateurs à jour — octobre 2026

CONTEXTE

« Osez Animer Autrement » est le programme signature d'ACTEURS & CIE. Il transmet les outils de la pédagogie ludique — jeux-cadres de Thiagi, jolts, photolangage, gamestorming, outils d'interactivité web — et la posture qui les rend efficaces : celle du facilitateur qui fait produire le groupe plutôt que du formateur qui transmet.

Notre signature pédagogique : **faire vivre avant de nommer**. Chaque technique est expérimentée en position d'apprenant, décortiquée, puis pratiquée en position d'animateur.

Analyse du besoin — trois temps avant la session

- **Questionnaire d'étude des besoins** joint à la convocation : contexte et formats d'animation, situations vécues comme difficiles, attentes.
- **Questionnaire de positionnement** distinct : auto-évaluation de chacun au regard des sept objectifs, reprise en clôture.
- **Analyse des retours avant la session**, consignée dans une note d'analyse : ajustement des cas et des temps de pratique, échange individuel si besoin spécifique.

Indicateurs Qualiopi 4, 6 et 8.

OBJECTIFS

À l'issue de la formation, les participant(e)s seront capables de :

OBJECTIF OPÉRATIONNEL		MODALITÉ D'ÉVALUATION
1	Structurer une séquence d'animation interactive en définissant son objectif, ses consignes, son timing et ses temps forts	Fiche de préparation produite en atelier, revue par la formatrice
2	Mobiliser au moins cinq techniques de pédagogie ludique au service d'un objectif pédagogique défini	Mises en situation observées à la grille, quiz d'acquis
3	Adopter une posture de facilitateur qui implique les participants et stimule l'intelligence collective	Grille d'observation renseignée par les pairs et la formatrice, auto-positionnement d'entrée et de sortie
4	Transposer une activité du présentiel au distanciel à l'aide d'outils d'interactivité web	Atelier de transposition en sous-groupe, restitution au groupe
5	Conduire un débriefing structuré qui transforme une activité vécue en apprentissage	Débriefing conduit en sous-groupe, observé à la grille de débriefing
6	Animer des séquences interactives devant ses pairs et ajuster sa posture à partir des retours reçus	Mises en situation successives observées à la grille, retours des pairs et de la formatrice
7	Élaborer un plan d'action individuel appliqué à ses propres animations — trois actions, une échéance, un indicateur	Plan d'action écrit remis en fin de formation, questionnaire à froid à trois mois

Indicateurs Qualiopi 5 et 11.



CONTENU DE LA FORMATION

Deux journées pour vivre, expérimenter et animer — 14 heures

Ouverture et clôture

La formation s'ouvre sur un jeu-cadre de lancement, la co-construction du contrat de groupe et l'auto-positionnement d'entrée. Elle se clôt sur l'auto-positionnement de sortie, comparé à celui d'entrée, le plan d'action individuel écrit, un quiz d'acquis et l'évaluation à chaud. Le déroulé est calibré pour un groupe de **8 participants**. De 9 à 15 participants, les temps de pratique individuelle sont redistribués : mises en situation conduites en sous-groupes parallèles, avec un second intervenant si nécessaire.

1. Structurer une séquence d'animation interactive en définissant son objectif, ses consignes, son timing et ses temps forts

- Identifier les ingrédients d'une animation qui tient l'attention : alternance, rythme, ruptures, temps forts — savoir
- Formuler une consigne claire, brève et vérifiable avant de lancer une activité — savoir-faire
- Construire la fiche de préparation d'une séquence réelle : objectif, déroulé minuté, matériel, plan B — savoir-faire

Modalité : jeu-cadre Thiago vécu puis décortiqué, apport structuré, atelier de production sur la séquence apportée par chaque participant.

2. Mobiliser au moins cinq techniques de pédagogie ludique au service d'un objectif pédagogique défini

- Distinguer jeux-cadres, jolts, photolangage, gamestorming et techniques de créativité, et leur usage respectif — savoir
- Adapter un jeu-cadre Thiago à un contenu métier donné — savoir-faire
- Choisir la technique en fonction de l'objectif visé, du groupe et du temps disponible — savoir-faire
- Utiliser le photolangage pour ouvrir un échange et faire émerger les représentations — savoir-faire

Modalité : techniques expérimentées en position d'apprenant, puis analysées ; exercice-piège ; atelier d'adaptation en binôme.

3. Adopter une posture de facilitateur qui implique les participants et stimule l'intelligence collective

- Différencier la posture du formateur qui transmet de celle du facilitateur qui fait produire — savoir
- Relier l'engagement des participants à leurs besoins de compétence, d'autonomie et d'appartenance (théorie de l'autodétermination) — savoir
- Accueillir l'imprévu, la question déstabilisante ou le silence du groupe sans perdre le cadre — savoir-être
- Mobiliser l'improvisation au service de la relation avec le groupe — savoir-être

Modalité : mises en situation avec jeu, exercices d'improvisation, débriefing structuré.

4. Transposer une activité du présentiel au distanciel à l'aide d'outils d'interactivité web

- Repérer ce qui change à distance : attention, rythme, interactions, consignes — savoir
- Prendre en main des outils d'interactivité web (sondages, nuages de mots, tableaux collaboratifs) — savoir-faire
- Transposer une activité vécue en salle en une activité à distance équivalente — savoir-faire

Modalité : démonstration, prise en main guidée, atelier de transposition en sous-groupe.

5. Conduire un débriefing structuré qui transforme une activité vécue en apprentissage

- Identifier la place et les phases du débriefing dans une séquence — savoir
- Poser les questions qui font passer du vécu à l'analyse, puis au transfert en situation de travail — savoir-faire
- Écouter et reformuler sans juger les productions du groupe — savoir-être

Modalité : débriefing vécu, puis conduit par les participants en sous-groupe ; grille de débriefing.

6. Animer des séquences interactives devant ses pairs et ajuster sa posture à partir des retours reçus

- Animer à plusieurs reprises de courtes séquences, les pairs jouant le rôle d'apprenants — savoir-faire
- Recevoir les retours des pairs et de la formatrice à partir de la grille d'observation — savoir-être
- Ajuster sa posture et sa séquence en fonction des retours — savoir-faire

Modalité : mises en situation successives, de plus en plus autonomes, observées à la grille ; retour individualisé de la formatrice.

7. Élaborer un plan d'action individuel appliqué à ses propres animations — trois actions, une échéance, un indicateur

- Mesurer le chemin parcouru en comparant l'auto-positionnement de sortie à celui d'entrée — savoir-être
- Rédiger trois actions à mettre en œuvre dans ses prochaines animations, avec une échéance et un indicateur — savoir-faire

Modalité : jeu-cadre de synthèse, auto-positionnement comparé, plan d'action individuel, quiz d'acquis.

Adaptation et individualisation

Le contenu est modulable en séance : les exemples, les cas et les temps consacrés à chaque objectif sont ajustés à partir des questionnaires d'étude des besoins et de positionnement, et des séquences apportées par les participants. Chacun repart avec une séquence réelle retravaillée et testée devant le groupe.

Indicateurs Qualiopi 8 et 12.



INTERVENANTS

Conception pédagogique — Marion Malinvaud Ferlin. Fondatrice et gérante d'ACTEURS & CIE. Master 2 Ressources humaines IGENSIA (2011), ESC Clermont (1999). Ancienne responsable du développement RH et de la diversité au sein d'une filiale du groupe ENGIE de 4 000 personnes. Onze années de développement commercial dans le théâtre d'entreprise avant la création d'ACTEURS & CIE en 2015. Formée à la pédagogie ludique auprès de Bruno Hourst et de Matthew Richter (The Thiagi Group, États-Unis). Certification Kinésiologie Inclusive® (650 heures).

Animation. L'animation est assurée par Marion Malinvaud Ferlin elle-même, ou par des formatrices, formateurs et comédiens-facilitateurs formés aux techniques **Osez Animer Autrement** : pédagogie ludique, conduite de saynètes, débriefing structuré, animation de mises en situation professionnelles. Tous disposent d'une expérience managériale ou d'une pratique confirmée de l'intervention en entreprise.

L'intervenant affecté à chaque session est indiqué dans la convocation. Le recours à un intervenant externe donne lieu à une convention de sous-traitance signée préalablement à l'intervention.

Indicateurs Qualiopi 21 et 27.



MOYENS PÉDAGOGIQUES ET TECHNIQUES

- Salle de formation adaptée au travail debout et au jeu, vidéoprojecteur, paperboard — *fournis par ACTEURS & CIE en inter ; mis à disposition par votre structure lorsque la session est organisée chez vous*
- Supports de jeu, cartes de photolangage, matériel de jeux-cadres — *fournis par ACTEURS & CIE*
- Ordinateur portable personnel recommandé pour l'atelier d'interactivité web — *apporté par le participant*
- Livret de développement personnel remis à chaque participant, grilles d'observation et de débriefing, trame de fiche de préparation, trame de plan d'action
- Mise à disposition en ligne des supports à l'issue de la formation

Aucune captation

Les mises en situation ne font l'objet d'aucun enregistrement vidéo ou sonore. Le retour se construit en direct, à partir des grilles d'observation renseignées par les pairs et par l'intervenant : c'est le regard du collectif qui fait miroir, non l'image.

Indicateur Qualiopi 17.



ÉVALUATION, SUIVI ET TRAÇABILITÉ

TEMPS	DISPOSITIF
Avant	Questionnaire d'étude des besoins et questionnaire de positionnement joints à la convocation. Programme et convocation individuelle adressés en amont. Note d'analyse des retours.
Pendant	Évaluation continue, tout au long de la formation : mises en situation, grilles d'observation renseignées par les pairs et par la formatrice, questions orales, quiz d'acquis. Feuilles d'émargement signées par demi-journée.
Fin de formation	Pas d'épreuve finale. Clôture : auto-positionnement de sortie comparé à celui d'entrée, plan d'action individuel écrit, quiz d'acquis, évaluation à chaud.
À froid	Questionnaire à trois mois portant sur la mise en œuvre du plan d'action et le transfert en situation de travail.

Livrables de fin d'action : attestation individuelle de fin de formation et certificat de réalisation. Les résultats d'évaluation sont analysés à l'issue de chaque session et donnent lieu, le cas échéant, à une action corrective consignée dans notre registre d'amélioration continue.

Indicateurs Qualiopi 9, 11, 30 et 31.



MODALITÉS D'ACCÈS ET RÉCLAMATIONS

- Toute demande donne lieu à la transmission d'un devis par voie électronique, précisant le montant hors taxes, le contenu et les dates de la session.
- Après acceptation du devis, ACTEURS & CIE adresse la convention de formation, ou le contrat de formation professionnelle pour une personne qui finance elle-même sa formation. Sa signature vaut inscription.
- Inscription possible jusqu'à quatorze jours avant la session, sous réserve de places disponibles. La convocation, le programme et les questionnaires préalables sont adressés à chaque participant.
- **Financement OPCO ou FIF PL** : l'accord de prise en charge est à obtenir avant la session ; la facture est adressée à l'organisme financeur à l'issue de la formation, accompagnée des feuilles d'émargement et du certificat de réalisation.
- **Financement personnel** : délai de rétractation de dix jours à compter de la signature du contrat ; aucun paiement ne peut être exigé avant son expiration, et l'acompte est limité à 30 % du prix.
- Règlement à 30 jours. Barème d'annulation : 50 % du montant à moins de 15 jours ouvrés de la session, 100 % à moins de 5 jours ouvrés.
- **Réclamations** : toute réclamation peut être adressée à marion@acteursetcie.fr. Elle fait l'objet d'un accusé de réception sous 5 jours ouvrés et d'une réponse motivée sous 15 jours ouvrés.

Indicateurs Qualiopi 1, 9 et 32.



CONTACT

Marion Malinvaud Ferlin

Gérante — Référente pédagogique et référente handicap
Tél. 06 70 48 42 75
marion@acteursetcie.fr
acteursetcie.fr

Bon pour accord

Date, cachet et signature, précédés de la mention « Bon pour accord »