

EXPLORER DE NOUVELLES PRATIQUES MANAGERIALES PAR LE JEU

PROGRAMME DE LA FORMATION

Présentiel 0,5 j



3 novembre 2026
(14h00-17h00)

IRA de Nantes



Etienne Toulouse
BUXUS CONSEIL



OBJECTIFS PEDAGOGIQUES

- ✓ Repérer de nouvelles pratiques d'animation d'équipe par les propositions du jeu inspiré des organisations dites « Opale »
- ✓ Formuler ses propres envies d'actions ou de pratiques à mettre en place pour renforcer la mobilisation de son équipe



PUBLIC

Managers



PREREQUIS

Aucun



SUPPORT TECHNIQUE

Jeu Opale fourni par l'intervenant



METHODES PEDAGOGIQUES

- ✓ Apports conceptuels
- ✓ Séquence de jeu
- ✓ Plan d'actions

ATELIER LUDIQUE AUTOUR DU JEU OPALE

OPALE : DE QUOI PARLE-T-ON ?

C'est un modèle forgé par Frédéric Laloux dans son ouvrage «Reinventing organizations» qui recouvre les pratiques qu'il a pu observer dans des organisations de toute taille et de tous secteurs d'activité, lesquelles ont cherché à gagner en performance en répondant aux nouvelles aspirations de leurs collaborateurs et de leur environnement.

Il s'agit en particulier, dans ce type de démarche, de favoriser la participation à la gouvernance, la plénitude de soi au travail et de pouvoir questionner la raison d'être de l'activité.

AMORCER UNE REFLEXION A PARTIR D'UN JEU

L'atelier s'appuie sur une séquence de jeu, le jeu Opale conçu par Edith Degrendel.

Les participants partent en équipe à la découverte du modèle en évoluant sur 6 critères caractéristiques de la vie d'une organisation. Confrontés à des actions possibles, événements, challenges, ils pourront, par l'échange et les enrichissements croisés, identifier des actions possibles.

SELECTIONNER ET FORMULER LES ACTIONS A METTRE EN ŒUVRE

L'atelier comporte un deuxième temps fait de séquences de réflexion individuelle et de partage en petits groupes, puis de mise en commun, qui doit permettre au sein au niveau de chacun des participants de décider d'un certain nombre d'actions à mener et de les hiérarchiser.