

DEVENIR FACILITATEUR·RICE DU JEU CARE TO TELL? ©

Durée :	2 jours (12 heures)
Lieu :	en vos locaux / distanciel possible
Calendrier :	de septembre à juillet
Groupe :	5 à 10 personnes
Public :	tout public souhaitant faciliter des temps collectifs sur les violences sexistes et sexuelles
Langue :	anglais
Pré-requis :	bonne maîtrise de l'anglais (<i>avoir suivi la formation « Prévenir et traiter les violences sexistes et sexuelles » est un plus</i>)

*Toutes nos formations sont réalisées en intra et adaptables en fonction de vos attentes et besoins.
N'hésitez pas à nous contacter pour toute demande particulière et/ou pour établir un devis.
contact@almformation.com*

PRÉSENTATION

[Care To Tell? ©](#) est le premier jeu sur les violences sexistes et sexuelles (VSS) et les violences de genre à être publié sous licence Creative Commons, ce qui permet de le télécharger et de l'utiliser autant que voulu, à des fins non-commerciales. Créé dans le cadre du projet GiveLab, financé par Erasmus+, Care To Tell? © est l'aboutissement de deux ans de travail avec un consortium de dix associations partenaires, venues d'Autriche, de Belgique, d'Espagne, de France, d'Italie, de Lettonie et de Turquie. Care To Tell? © permet d'aborder la question des VSS de manière accessible, en collectif, et dans un cadre sécurisant. Cette formation permet de s'approprier le jeu pour pouvoir faciliter des parties avec tout type de public (à partir de 16 ans).

OBJECTIF GÉNÉRAL

Être en capacité d'encadrer un groupe de joueurs de Care To Tell? © dans un environnement bienveillant et sécurisant pour faciliter l'expression et la gestion des émotions

OBJECTIFS SPÉCIFIQUES

- Découvrir l'histoire et comprendre les objectifs du jeu Care To Tell? ©
- Savoir reconnaître les besoins de chaque participant·e
- Susciter une dynamique de groupe propice à la libération de la parole
- Créer un environnement sain pour le groupe
- Augmenter ses capacités d'écoute active
- Maîtriser son impartialité

COMPÉTENCES PSYCHOSOCIALES

- Compétences cognitives : avoir conscience de soi ; capacité de maîtrise de soi ; prendre des décisions constructives
- Compétences émotionnelles : avoir conscience de ses émotions et de son stress ; réguler ses émotions ; gérer son stress
- Compétences sociales : communiquer de façon constructive ; développer des relations constructives ; résoudre des difficultés

PROGRAMME

DEVENIR FACILITATEUR·RICE DU JEU CARE TO TELL? ©

JOUR 1 | 6H : DÉCOUVERTE ET APPROPRIATION

- Cadrage du sujet et contextualisation du jeu
- Création d'un environnement facilitant
- Gestion de la dynamique de groupe

JOUR 2 | 6H : MISE EN PRATIQUE

- Maintenir un cadre propice à la constructivité
- Accompagner l'imagination
- Mettre en œuvre la facilitation

MODALITÉS PÉDAGOGIQUES

- [Jeu Care to Tell? ©](#)
- Notions théoriques et pratiques de facilitation à l'intelligence collective
- Bibliothèque de ressources complémentaires
- Analyse des besoins pour répondre spécifiquement aux problèmes rencontrés par le groupe
- Adaptabilité
- Écoute active et bienveillante

MODALITÉS MATÉRIELLES

- Salle de formation : connexion Internet, vidéo-projecteur, tableau
- Stagiaires : ordinateur personnel, feuilles, crayon, stylo

MODALITÉS D'ÉVALUATION

- Tour de table en début et fin de formation
- Quiz oraux en cours de formation
- Activités récapitulatives