

**Durée :** 2 jours

**Coût :** 780 € / pers.

**MANAGERS  
RESPONSABLES  
ANIMATEURS  
D'ÉQUIPE**

## OBJECTIFS

- Structurer une méthodologie : avant, pendant et après la réunion
- Gérer et faire progresser efficacement une réunion
- Expérimenter les techniques d'animation
- Favoriser une communication positive et constructive entre les membres

## ÉQUIPE PÉDAGOGIQUE

- Experts en organisation du travail
- Psychologue du travail
- Spécialiste en management

### Outils pédagogiques :

- Apports théoriques et méthodologiques interactifs
- Etudes de cas des stagiaires
- Analyse de pratiques
- Jeux de rôles en groupe et sous-groupes

## Programme

### Jour 1 La réunion : outil de management

#### Identifier les objectifs managériaux à atteindre

- Définir les rôles du manager
- Identifier intérêts et limites d'une réunion - Définir ses critères de réussite
- Quelle définition du rôle idéal de l'animateur ?

#### S'approprier enjeux et objectifs d'une réunion

- Identifier les différents sujets à aborder
- Connaître des techniques d'animation adaptées
- S'appuyer sur une fiche méthode pour chaque sujet
- Expérimenter les différents contenus de réunion

#### Maitriser les processus collectifs

- Comprendre la dynamique de groupe au travail
- Analyser les différents rôles pris par chacun dans un groupe
- Savoir laisser la place à chacun tout en restant meneur

#### S'approprier les enjeux de chaque participant

- Comprendre les notions de besoin et de motivation
- Déjouer ces mécanismes en décentrant l'individu vers l'objectif
- Travailler les techniques de reformulation et de recentrage : jeux de rôles



### Jour 2 **Se positionner en tant qu'animateur**

#### **Préparer une réunion**

- Prévoir le contenu : outils relationnels et méthodologiques
- Mettre en forme le contenu et choisir les supports
- Prévoir les aspects logistiques
- Se préparer émotionnellement et relationnellement

#### **Animer une réunion**

- Capter l'attention et introduire le sujet à aborder
- Organiser et structurer le débat - Gérer et apaiser un désaccord
- Valoriser chaque individu ou chaque entité (groupe, service...)
- Découvrir plusieurs techniques de conduite de réunion
- Jeux de rôle : expérimenter l'animation de réunion

#### **Clôturer et donner suite à une réunion**

- Synthétiser et récapituler
- Conclure et déterminer un plan d'action
- Structurer un suivi de réunion à court moyen et long terme

