"Pacific" : Leadership et gestion d'équipe mixte
E-learning - jeu interactif

Objectifs
Pacific est un cours en ligne sous forme de jeu vidéo, dans lequel vous apprendrez à mettrez en pratique des stratégies, des techniques et des outils destinés à développer et améliorer vos capacités en matière de leadership et de gestion d'équipe.
- Découvrez un manuel pas à pas pour renforcer vos compétences de leadership et de gestion d'équipe
- Découvrez et pratiquez des techniques destinées à améliorer l'efficacité et les performances de vos équipes
- Renforcez votre communication pour améliorer la délégation des tâches, donner un feedback, faire du coaching et évaluer les performances
- Obtenez des conseils pour motiver, récompenser et résoudre- les conflits au sein de l'équipe

Programme
Pacific est une aventure de survie dans laquelle vous devez vous échapper d'une île déserte sur laquelle vous avez échoué avec votre équipe après un accident d'avion. Vos chances de vous en sortir dépendront de votre capacité à gérer et motiver votre équipe.

6 modules abordés durant cette formation en ligne :
- De l'intérieur vers l'extérieur (connaissance de soi)
- Donnez du sens à l'équipe
- Faites équipe
- Motivez
- Développez
- Encouragez

Bande-annonce du jeu Pacific : Trailer Pacific

Méthodes
La méthodologie du game-based learning associe 3 éléments :
1. **Un contenu de qualité**, équivalent à un cours d'une durée de deux jours en mode présentiel, et une approche éminemment pratique, utile et directement applicable au poste de travail
2. **Des techniques de gamification** qui permettent de transformer l'apprentissage en une expérience différente et amusante, capable de provoquer l'engagement des participants
3. **Un simulateur avancé** qui recrée des situations de leadership "réelles" afin que la personne puisse mettre ses connaissances en pratique dans un environnement sûr, sans stress, tout en recevant un feedback sur les points à améliorer

Public-cible
Cette formation s'adresse aux cadres qui assument une fonction de conduite et qui sont intéressés à développer leurs compétences de conduite et à tester l'impact de leurs décisions dans un simulateur.

Animateurs
Caroline Berclaz / Christophe Annaheim

Remarque
Cette formation est répartie de la manière suivante :
- Une séance virtuelle d'introduction d'environ 45'
- Formation en ligne (entre 6h et 8h) sur une période d'environ 6 semaines
- Une demi-journée animée par un intervenant afin d'approfondir les connaissances acquises durant le jeu et d'échanger entre les participants de Pacific

Durée
1.5 jour

Dates
- Séance d'introduction : 23 février 2026 de 8h30 à 9h15
- E-learning : du 23 février au 4 avril 2026
- Approfondissement : 26 mai 2026 (le matin)

Participants
14 personnes

Lieu
E-learning + Centre de formation, Rue des Cèdres 5, Sion

"Triskelion" : Gestion du temps et productivité personnelle on-line
E-learning - jeu interactif

Objectifs
- Développer son propre système pour améliorer sa gestion du temps et sa productivité personnelle
- Apprendre à planifier, hiérarchiser les priorités et remplir ses objectifs
- Découvrir des conseils et techniques pour gérer ses tâches quotidiennes et prendre les meilleures décisions
- Mettre en pratique des outils pour éviter la procrastination, améliorer son efficacité et augmenter ses performances.

Programme
Au 1er siècle, Sénèque le Jeune laisse un merveilleux héritage à l'Humanité. Ce philosophe espagnol, originaire de la ville de Cordoue, découvrit le secret de la réussite, de la richesse et du bonheur. Un secret préservé pendant 2000 ans par les membres de l'Ordre de la Sagesse, qui ont continué de l'alimenter et de l'améliorer pour créer le système de gestion du temps le plus complet de toute l'histoire.

4 modules abordés durant cette formation en ligne :
- Planifiez
- Gérez
- Faites-le sans attendre
- Focalisez

Bande-annonce du jeu Triskelion : Trailer Triskelion

Méthodes
La méthodologie du game-based learning associe 3 éléments :
1. **Un contenu de qualité**, équivalent à un cours d'une durée de deux jours en mode présentiel, et une approche éminemment pratique, utile et directement applicable au poste de travail
2. **Des techniques de gamification** qui permettent de transformer l'apprentissage en une expérience différente et amusante, capable de provoquer l'engagement des participants
3. **Des exercices utiles** permettant au participant de mettre ses connaissances en pratique dans un environnement sûr, sans stress, tout en recevant un feedback sur les points à améliorer.

Public-cible
Cette formation s'adresse à toute personne, notamment celle qui cherche à augmenter son efficacité et sa productivité, qui fait face à d'importantes charges de travail et/ou a des difficultés à gérer son stress.

Animateur
Berclaz Caroline

Durée
1,5 jour

Remarques
Cette formation est répartie de la manière suivante :
- Une séance virtuelle d'introduction d'environ 45'
- Formation en ligne (10 heures) sur une période d'environ 6 semaines

Dates
- Séance d'introduction : 24 février 2026 de 10h30 à 11h15
- E-learning : du 24 février au 6 avril 2026

Participants
20 personnes

Lieu
E-learning

"Chocolate" : Influence et persuasion on-line
E-learning - jeu interactif

Objectifs
- Découvrir les secrets de la persuasion et de l'influence
- Apprendre à créer des messages persuasifs
- Pratiquer des stratégies d'influence et de persuasion

Programme
Ce programme de formation enseigne à quiconque comment utiliser les principes de la persuasion :
- les clés d'une persuasion efficace
- les 7 principes de persuasion
- 4 cas pour pratiquer les principes de la persuasion

Après avoir travaillé pendant un certain temps au sein de la chocolaterie qui appartient à sa famille, Markus est envoyé en Amérique du Sud pour en apprendre davantage sur les plantations qui fournissent l'entreprise familiale en cacao. Là-bas, il rencontre Olivia, une militante qui lutte pour mettre en oeuvre le système du commerce équitable. La jeune femme va lui permettre de découvrir les secrets de la persuasion et de l'influence. Ils vont alors commencer à construire ensemble un chemin au cours duquel ils devront influencer des personnes importantes de leur entourage afin d'atteindre de grands objectifs de carrière et de vie.

Méthodes
La méthodologie du game-based learning associe 3 éléments :
1. **Un contenu de qualité**, avec une approche éminemment pratique, utile et directement applicable au poste de travail
2. **Des techniques de gamification** qui permettent de transformer l'apprentissage en une expérience différente et amusante, capable de provoquer l'engagement des participants
3. **Des exercices utiles** permettant au participant de mettre ses connaissances en pratique dans un environnement sûr, sans stress, tout en recevant un feedback sur les points à améliorer.

Public-cible
Cette formation s'adresse à toute personne, en particulier celle qui a besoin d'améliorer sa façon d'influencer les décisions des autres à l'aide de la persuasion

Animateur
Berclaz Caroline

Durée
2h30

Remarques
- Une séance virtuelle d'introduction d'environ 30'
- Formation en ligne (2h) sur une période d'environ 4 semaines

Dates
- Séance d'introduction : 24 février 2026 de 10h30 à 11h
- E-learning : du 24 février au 24 mars 2026

Participants
20 personnes

Lieu
E-learning

"Aqua" : Apprendre à donner de bons feedbacks on-line
E-learning - jeu interactif

Objectifs
- Comprendre comment utiliser le feedback pour que les personnes de votre entourage s'améliorent constamment
- Découvrir un processus simple et efficace pour que ces personnes modifient leur comportement
- Apprendre des astuces pour savoir comment donner un feedback positif et un feedback constructif
- S'entraîner à donner des feedbacks lors d'une dizaine de cas pratiques grâce au simulateur du jeu

Programme
Le programme de ce cours vous apprend à donner des feedbacks efficaces, et tient compte des étapes à suivre pour modifier le comportement des personnes :
- Avantages du feedback pour que les personnes de votre entourage et vous-même puissiez croître et vous améliorer
- Comment et à quel moment donner un feedback constructif ?
- Comment et à quel moment donner un feedback positif ?

Dans un village du Kentucky, une communauté durable tente de survivre à une forte sécheresse qui s'est instaurée il y a déjà trois ans.
Pour maintenir le style de vie de l'éco-hameau, Gina fait une proposition pour que la communauté ait de l'eau. Les voisins ne pourront atteindre leur objectif de construire un puits que si elle réussit à transmettre ses feedbacks de façon efficace.

Méthodes
La méthodologie du game-based learning associe 3 éléments :
1. **Un contenu de qualité**, avec une approche éminemment pratique, utile et directement applicable au poste de travail
2. **Des techniques de gamification** qui permettent de transformer l'apprentissage en une expérience différente et amusante, capable de provoquer l'engagement des participants
3. **Des exercices utiles** permettant au participant de mettre ses connaissances en pratique dans un environnement sûr, sans stress, tout en recevant un feedback sur les points à améliorer.

Public-cible
Cette formation s'adresse à tous les profils, tout particulièrement aux personnes qui souhaitent communiquer plus facilement avec les gens de leur entourage personnel et professionnel.

Animateur
Berclaz Caroline

Durée
1h30

Remarques
Cette formation est répartie de la manière suivante :
- Une séance virtuelle d'introduction d'environ 30'
- Formation en ligne (1h) sur une période d'environ 4 semaines

Dates
- Séance d'introduction : 24 février 2026 de 10h30 à 11h
- E-learning : du 24 février au 24 mars 2026

Participants
20 personnes

Lieu
E-learning

« Sahara » : Apprendre à déléguer efficacement on-line
E-learning - jeu interactif

Objectifs
- Comprendre l'importance de déléguer efficacement pour obtenir de meilleurs résultats
- Découvrir un processus facile et efficace pour déléguer correctement
- Apprendre comment déléguer efficacement grâce à des conseils et des recommandations
- S'entraîner à déléguer lors de plusieurs cas pratique grâce au simulateur du jeu

Programme
Le programme de ce cours vous apprend à déléguer des tâches de façon efficace, en tenant compte de plusieurs étapes :
- Avantages de la délégation pour être plus productif et renforcer la confiance au sein de votre équipe
- Comment déléguer efficacement

Incarnez une consultante spécialisée et évitez la faillite d'une start-up canadienne de construction durable qui a du mal à déléguer les tâches. Aidez-les à gagner un concours important qui leur permettra de financer un projet de maisons fabriquées à base de bouteilles en plastique afin d'améliorer la qualité de vie des habitants d'un camp de réfugiés dans le Sahara.

Méthodes
La méthodologie du game-based learning associe 3 éléments :
1. **Un contenu de qualité**, avec une approche éminemment pratique, utile et directement applicable au poste de travail
2. **Des techniques de gamification** qui permettent de transformer l'apprentissage en une expérience différente et amusante, capable de provoquer l'engagement des participants
3. **Des exercices utiles** permettant au participant de mettre ses connaissances en pratique dans un environnement sûr, sans stress, tout en recevant un feedback sur les points à améliorer.

Public-cible
Cette formation s'adresse aux professionnels qui gèrent des équipes et des personnes.

Animateur
Berclaz Caroline

Durée
1h30

Remarques
Cette formation est répartie de la manière suivante :
- Une séance virtuelle d'introduction d'environ 30'
- Formation en ligne (1h) sur une période d'environ 4 semaines

Dates
- Séance d'introduction : 24 février 2026 de 10h30 à 11h
- E-learning : du 24 février au 24 mars 2026

Participants
20 personnes

Lieu
E-learning

« Route-321 » : Gestion du changement on-line
E-learning - jeu interactif

Objectifs
- Prendre les rênes de la situation face à un changement
- Apprendre à gérer les émotions qui interviennent dans le processus de changement
- Identifier les obstacles qui vous empêchent d'avancer et apprendre à les surmonter
- Savoir reconnaître les possibilités que le changement vous offre pour accepter cette nouvelle réalité
- Découvrir les outils pour intégrer de nouvelles habitudes à votre quotidien et vous adapter facilement à votre nouvelle réalité

Programme
Le programme de ce cours revient sur les concepts fondamentaux de la gestion efficace du changement à travers les étapes suivantes :
- Le changement
- Surmontez les obstacles qui vous empêchent d'avancer
- Acceptez votre réalité
- Adaptez-vous à votre nouvelle réalité

Milo Bernal dirige une compagnie d'autocars sur le point d'être rachetée par une multinationale qui lui offre un travail en tant que chauffeur. Saura-t-il reprendre le contrôle de sa vie ?

Méthodes
La méthodologie du game-based learning associe 3 éléments :
1. **Un contenu de qualité**, avec une approche éminemment pratique, utile et directement applicable au poste de travail
2. **Des techniques de gamification** qui permettent de transformer l'apprentissage en une expérience différente et amusante, capable de provoquer l'engagement des participants
3. **Des exercices utiles** permettant au participant de mettre ses connaissances en pratique dans un environnement sûr, sans stress, tout en recevant un feedback sur les points à améliorer.

Public-cible
Route-321 s'adresse à tous les profils, en particulier ceux qui souhaitent découvrir comment gérer efficacement un changement non désiré, découvrir les différentes phases que nous traversons et comment les surmonter pour s'adapter plus facilement à cette nouvelle réalité

Animateur
Berclaz Caroline

Durée
1h30

Remarques
Cette formation est répartie de la manière suivante :
- Une séance virtuelle d'introduction d'environ 30'
- Formation en ligne (1h) sur une période d'environ 4 semaines

Dates
- Séance d'introduction : 24 février 2026 de 10h30 à 11h
- E-learning : du 24 février au 24 mars 2026

Participants
20 personnes

Lieu
E-learning

« Babel » : Communication interpersonnelle on-line
E-learning - jeu interactif

Objectifs
- Découvrir les quatre styles de communication interpersonnelle et leurs caractéristiques
- Apprendre à reconnaître le style de vos interlocuteurs
- Découvrir ce que vous devez éviter et ce que vous devez améliorer lorsque vous communiquez avec chacun des styles
- Mettre en pratique vos compétences en communication dans différentes situations pour être sur la même longueur d'onde que vos interlocuteurs

Programme
Le programme de ce cours revient sur les concepts fondamentaux de la communication interpersonnelle à travers les étapes suivantes :
- Reconnaître le profil de votre interlocuteur
- Découvrir les caractéristiques de chaque style
- Identifier les limitations de la communication interpersonnelle
- Adopter des comportements facilitateurs de la communication interpersonnelle

Un architecte occidental est invité à Shanghai pour construire la tour la plus écologique du monde. L'achèvement des travaux dans les délais impartis dépendra de sa capacité à communiquer efficacement avec ses interlocuteurs

Méthodes
La méthodologie du game-based learning associe 3 éléments:
1. **Un contenu de qualité**, avec une approche éminemment pratique, utile et directement applicable au poste de travail
2. **Des techniques de gamification** qui permettent de transformer l'apprentissage en une expérience différente et amusante, capable de provoquer l'engagement des participants
3. **Des exercices utiles** permettant au participant de mettre ses connaissances en pratique dans un environnement sûr, sans stress, tout en recevant un feedback sur les points à améliorer.

Public-cible
Babel s'adresse à tous les profils, en particulier à ceux qui ont besoin de développer leurs compétences en communication interpersonnelle et de garantir une meilleure entente avec les personnes de leur entourage afin d'améliorer leurs résultats tant dans le domaine personnel que professionnel

Animateur
Berclaz Caroline

Durée
2h30

Remarques
Cette formation est répartie de la manière suivante :
- Une séance virtuelle d'introduction d'environ 30'
- Formation en ligne (2h) sur une période d'environ 4 semaines

Dates
- Séance d'introduction : 24 février 2026 de 10h30 à 11h
- E-learning : du 24 février au 24 mars 2026

Participants
20 personnes

Lieu
E-learning

« Christmas » : Adopter une attitude assertive on-line
E-learning - jeu interactif

Objectifs
- Identifiez et différenciez les trois types de comportement (passif, agressif ou assertif) au moment d'affronter un conflit.
- Apprenez à gérer les conflits d'une manière assertive
- Découvrez les quatre étapes infaillibles pour construire un message assertif
- Apprenez à dire « non » avec assurance

Programme
Le programme du cours enseigne à quiconque comment adopter une attitude assertive dans différentes situations
- Les avantages de l'assertivité
- Types d'attitude : passif, agressif, assertif
- Comment faire face aux conflits d'une manière assertive ?
- Les étapes pour construire un message assertif
- Les instructions pour dire « non » avec assertivité

À quelques heures du dîner de famille pour la veille de Noël, un événement imprévu pousse José Gabriel à manquer le plat spécial de la soirée : une dinde délicieuse. À partir de ce moment, José Gabriel se lance dans une aventure amusante à travers Mexico durant laquelle il sera confronté à diverses situations qui devront lui permettre d'obtenir la dinde tant attendue. L'issue de la veille de Noël dépendra donc de sa capacité à faire face aux conflits, à communiquer avec assurance et à savoir dire « non » avec fermeté et amabilité

Méthodes
La méthodologie du game-based learning associe 3 éléments:
1. **Un contenu de qualité**, avec une approche éminemment pratique, utile et directement applicable au poste de travail
2. **Des techniques de gamification** qui permettent de transformer l'apprentissage en une expérience différente et amusante, capable de provoquer l'engagement des participants
3. **Des exercices utiles** permettant au participant de mettre ses connaissances en pratique dans un environnement sûr, sans stress, tout en recevant un feedback sur les points à améliorer.

Public-cible
Christmas s'adresse à tous les profils qui doivent améliorer la façon dont ils gèrent les relations interpersonnelles en défendant leurs intérêts et en affirmant leurs opinions. Tant dans leur sphère personnelle que professionnelle

Animateur
Berclaz Caroline

Durée
1h30

Remarques
Cette formation est répartie de la manière suivante :
- Une séance virtuelle d'introduction d'environ 30'
- Formation en ligne (1h) sur une période d'environ 4 semaines

Dates
- Séance d'introduction : 24 février 2026 de 10h30 à 11h
- E-learning : du 24 février au 24 mars 2026

Participants
20 personnes

Lieu
E-learning

« Ergo » : Ergonomie au travail on-line
E-learning - jeu interactif

Objectifs
- Apprendre à rendre un poste de travail sain
- Apprendre à améliorer les conditions de votre environnement de travail
- Connaître et adopter une posture corporelle adaptée au travail au bureau ou en télétravail
- Apprendre à éviter la fatigue corporelle et mentale

Programme
Le cours vise à enseigner des connaissances et fournir des conseils concernant l'ergonomie afin que l'apprenant puisse veiller à son propre bien-être à son poste de travail (au bureau ou en télétravail). Le programme est structuré en différentes sections :
- Concevez votre poste de travail
- Prenez soin des conditions de votre environnement
- Améliorez votre posture lorsque vous travaillez à votre bureau
- Prenez soin de votre corps et de votre esprit pour prévenir la fatigue

L'entreprise Sit and Up est frappée par une épidémie de blessures inexpliquées. Par conséquent, Ann, la médecin de l'entreprise, contacte Sheridan, un expert en ergonomie, pour l'aider à comprendre l'origine de tous ces maux

Méthodes
La méthodologie du game-based learning associe 3 éléments :
1. **Un contenu de qualité**, avec une approche éminemment pratique, utile et directement applicable au poste de travail
2. **Des techniques de gamification** qui permettent de transformer l'apprentissage en une expérience différente et amusante, capable de provoquer l'engagement des participants
3. **Des exercices utiles** permettant au participant de mettre ses connaissances en pratique dans un environnement sûr, sans stress, tout en recevant un feedback sur les points à améliorer.

Public-cible
Ergo s'adresse à tous les profils, en particulier à ceux qui veulent découvrir comment prendre soin de leur santé, augmenter leur confort lorsqu'ils travaillent au bureau et améliorer leur productivité

Animateur
Berclaz Caroline

Durée
1h15

Remarques
Cette formation est répartie de la manière suivante :
- Une séance virtuelle d'introduction d'environ 30'
- Formation en ligne (45') sur une période d'environ 4 semaines

Dates
- Séance d'introduction : 24 février 2026 de 10h30 à 11h
- E-learning : du 24 février au 24 mars 2026

Participants
20 personnes

Lieu
E-learning

« Safe » : Prévention du harcèlement sexuel au travail on-line
E-learning - jeu interactif

Objectifs
- Découvrir les concepts de base du harcèlement sexuel au travail
- Connaître et comprendre les différentes formes de harcèlement sexuel
- Identifier et analyser les comportements constitutifs de harcèlement sexuel dans un environnement de travail.
- Découvrir les principales recommandations pour les victimes ou les témoins d'une situation de harcèlement sexuel

Programme
Le programme de ce cours revient sur les concepts fondamentaux de la prévention du harcèlement sexuel au travail à travers les étapes suivantes :
- Qu'est-ce que le harcèlement sexuel ?
- Quels comportements sont inappropriés ?
- Que faire face au harcèlement sexuel au travail ?

Megan débute une formation sur la prévention du harcèlement sexuel au travail pour devenir auditrice. Au fur et à mesure que la formation se déroule, Megan puise en elle le courage de révéler un secret de longue date concernant le harcèlement.

Méthodes
La méthodologie du game-based learning associe 3 éléments :
1. **Un contenu de qualité**, avec une approche éminemment pratique, utile et directement applicable au poste de travail
2. **Des techniques de gamification** qui permettent de transformer l'apprentissage en une expérience différente et amusante, capable de provoquer l'engagement des participants
3. **Des exercices utiles** permettant au participant de mettre ses connaissances en pratique dans un environnement sûr, sans stress, tout en recevant un feedback sur les points à améliorer.

Public-cible
Safe s'adresse à tous les profils, en particulier aux personnes responsables de la gestion des équipes et de la culture de l'entreprise ou qui veulent contribuer à la génération d'environnements de travail plus égalitaires, diversifiés et équitables

Animateur
Berclaz Caroline

Durée
2h00

Remarques
Cette formation est répartie de la manière suivante :
- Une séance virtuelle d'introduction d'environ 30'
- Formation en ligne (1h30) sur une période d'environ 4 semaines

Dates
- Séance d'introduction : 24 février 2026 de 10h30 à 11h
- E-learning : du 24 février au 24 mars 2026

Participants
20 personnes

Lieu
E-learning

« Tiki » : Réunions efficaces on-line
E-learning - jeu interactif

Objectifs
- Découvrir *Les dix commandements pour des réunions efficaces*
- Apprendre à préparer une réunion efficace
- S'exercer à la gestion d'une réunion pour en garantir l'efficacité
- Connaître les étapes pour conclure correctement une réunion

Programme
Le programme du cours vise à enseigner comment organiser des réunions efficaces, à travers les étapes suivantes :
- Préparez la réunion
- Gérez la réunion
- Termine la réunion

Carol est une directrice commerciale qui en a assez de perdre son temps en assistant à des réunions improductives. Stressée, elle décide de prendre quelques jours pour décompresser et se lance dans la réalisation d'un de ses plus grands rêves : se rendre à Hawaii en compagnie de ses amis de l'université. Pour y parvenir, elle devra se mettre d'accord avec eux et apprendre quelque chose qui leur changera la vie : comment organiser des réunions efficaces.

Méthodes
La méthodologie du game-based learning associe 3 éléments :
1. **Un contenu de qualité**, avec une approche éminemment pratique, utile et directement applicable au poste de travail
2. **Des techniques de gamification** qui permettent de transformer l'apprentissage en une expérience différente et amusante, capable de provoquer l'engagement des participants
3. **Des exercices utiles** permettant au participant de mettre ses connaissances en pratique dans un environnement sûr, sans stress, tout en recevant un feedback sur les points à améliorer.

Public-cible
Tiki s'adresse à tous les profils, en particulier aux personnes qui organisent fréquemment des réunions et qui veulent découvrir comment en assurer l'efficacité.

Animateur
Berclaz Caroline

Durée
1h30

Remarques
Cette formation est répartie de la manière suivante :
- Une séance virtuelle d'introduction d'environ 30'
- Formation en ligne (1h) sur une période d'environ 4 semaines

Dates
- Séance d'introduction : 24 février 2026 de 10h30 à 11h
- E-learning : du 24 février au 24 mars 2026

Participants
20 personnes

Lieu
E-learning

« Titan » : Apprendre à motiver votre équipe on-line
E-learning - jeu interactif

Objectifs
- Identifiez les facteurs qui motivent une équipe de travail
- Reconnaissez ce qui peut affaiblir ou renforcer un facteur de motivation
- Recherchez ce qui motive chaque membre de votre équipe
- Apprenez à motiver votre équipe
- Découvrez comment maintenir la motivation au sein de votre équipe

Programme
Le programme de ce cours vous expliquera comment motiver votre équipe grâce aux étapes suivantes :
- Identifiez les facteurs de motivation
- Découvrez ce qui motive et démotive chaque membre de votre équipe
- Prenez des mesures pour motiver votre équipe

L'équipe de basket des Wild Wolves est sur le point d'être éliminée de la ligue et son entraîneur, Larry Nelson, surnommé « Titan », demande de l'aide à Amelia Sandoval, la sélectionneuse nationale. Grâce à Amelia, Larry apprendra à reconnaître les signes de la démotivation et réussira à motiver ses joueurs afin que son équipe remporte la victoire.

Méthodes
La méthodologie du game-based learning associe 3 éléments :
1. **Un contenu de qualité**, avec une approche éminemment pratique, utile et directement applicable au poste de travail
2. **Des techniques de gamification** qui permettent de transformer l'apprentissage en une expérience différente et amusante, capable de provoquer l'engagement des participants
3. **Des exercices utiles** permettant au participant de mettre ses connaissances en pratique dans un environnement sûr, sans stress, tout en recevant un feedback sur les points à améliorer.

Public-cible
Titan s'adresse aux personnes qui dirigent des équipes de travail et qui souhaitent trouver le moyen de les motiver.

Animateur
Berclaz Caroline

Durée
1h45

Remarques
Cette formation est répartie de la manière suivante :
- Une séance virtuelle d'introduction d'environ 30'
- Formation en ligne (1h15) sur une période d'environ 4 semaines

Dates
- Séance d'introduction : 24 février 2026 de 10h30 à 11h
- E-learning : du 24 février au 24 mars 2026

Participants
20 personnes

Lieu
E-learning

« Kaos » : Résolution de conflits on-line
E-learning - jeu interactif

Objectifs
- Identifiez les clés du conflit.
- Pratiquez la méthode KAOS pour gérer les conflits.
- Apprenez à incarner le rôle du médiateur entre les parties concernées.
- Découvrez comment minimiser les sources du conflit.

Programme
Le programme du cours permet d'apprendre à toute personne à gérer ses émotions, à travers les étapes suivantes :
- Les clés du conflit
- Définissez les règles du jeu
- Écoutez toutes les parties
- Parvenez à une solution
- Assurez-vous de respecter la solution
- Minimisez les sources de conflit

Méthodes
La méthodologie du game-based learning associe 3 éléments :
1. **Un contenu de qualité**, avec une approche éminemment pratique, utile et directement applicable au poste de travail
2. **Des techniques de gamification** qui permettent de transformer l'apprentissage en une expérience différente et amusante, capable de provoquer l'engagement des participants
3. **Des exercices utiles** permettant au participant de mettre ses connaissances en pratique dans un environnement sûr, sans stress, tout en recevant un feedback sur les points à améliorer.

Public-cible
Cette formation s'adresse aux cadres qui assument une fonction de conduite et qui sont intéressés à développer leurs compétences dans la résolution de conflits.

Animateur
Berclaz Caroline

Durée
2h00

Remarques
Cette formation est répartie de la manière suivante :
- Une séance virtuelle d'introduction d'environ 30'
- Formation en ligne (1h30) sur une période d'environ 4 semaines

Dates
- Séance d'introduction : 24 février 2026 de 10h30 à 11h
- E-learning : du 24 février au 24 mars 2026

Participants
20 personnes

Lieu
E-learning

« Chaï » : Gestion du stress on-line
E-learning - jeu interactif

Objectifs
- Apprendre à gérer le stress.
- Vous entraîner à analyser le stress que vous ressentez.
- Découvrir les différentes manières de gérer une situation stressante.
- Découvrir différentes stratégies pour gérer le stress.

Programme
Le programme du cours vise à enseigner comment gérer le stress, à travers les étapes suivantes :
- Analysez le stress
- Stratégies pour gérer le stress

Nirav est serveur au Grand Hôtel Vishram et il écoute quotidiennement les problèmes des gens qui viennent au comptoir du bar où il travaille. Rajesh, le propriétaire, est sur le point de prendre sa retraite et Yuven, son fils, est impatient de reprendre le flambeau. Mais un incident avec Priya, une cliente de l'hôtel, révèle au grand jour un secret de famille. Les conseils de Nirav seront essentiels pour que les protagonistes apprennent à gérer leur stress

Méthodes
La méthodologie du game-based learning associe 3 éléments :
1. **Un contenu de qualité**, avec une approche éminemment pratique, utile et directement applicable au poste de travail
2. **Des techniques de gamification** qui permettent de transformer l'apprentissage en une expérience différente et amusante, capable de provoquer l'engagement des participants
3. **Des exercices utiles** permettant au participant de mettre ses connaissances en pratique dans un environnement sûr, sans stress, tout en recevant un feedback sur les points à améliorer.

Public-cible
Chai s'adresse à tous les profils, en particulier aux personnes qui sont fréquemment confrontées à des situations stressantes et qui souhaitent apprendre à gérer ce stress de manière saine pour éviter que son intensité augmente et qu'il perdure dans le temps.

Animateur
Berclaz Caroline

Durée
2h05

Remarques
Cette formation est répartie de la manière suivante :
- Une séance virtuelle d'introduction d'environ 30'
- Formation en ligne (1h35) sur une période d'environ 4 semaines

Dates
- Séance d'introduction : 24 février 2026 de 10h30 à 11h
- E-learning : du 24 février au 24 mars 2026

Participants
20 personnes

Lieu
E-learning

NEW **« Lotus » : Résilience** on-line

E-learning - jeu interactif

Objectifs

- Comprendre comment la résilience nous permet de faire face à l'adversité et d'en ressortir plus forts.
- Identifier les facteurs qui entravent notre capacité à faire face à une situation
- Identifier les compétences sur lesquelles nous pouvons compter pour renforcer notre capacité de résilience
- Mettre en place des stratégies pour renforcer notre capacité de résilience

Programme

Le programme de ce cours vise à développer la résilience de chacun pour atteindre un niveau de bien-être supérieur, à travers les étapes suivantes :

- Connectez-vous avec vous-même, pour renforcer votre résilience
- Connectez-vous avec les autres, en vous appuyant sur vos relations
- Connectez-vous avec l'avenir, en vous fixant un objectif

Lorsque la nouvelle d'un deuxième épisode de pluies acides tombe, Billy, alors en déplacement hors de sa ville, est pris de court et doit se réfugier dans un bunker communautaire avec cinq inconnus. Une fois sur place, il devra faire face à ses propres craintes, aux complications de la cohabitation et à la frustration d'être séparé de sa femme pour une durée indéterminée.

Méthodes

La méthodologie du game-based learning associe 3 éléments :

1. **Un contenu de qualité**, avec une approche éminemment pratique, utile et directement applicable au poste de travail
2. **Des techniques de gamification** qui permettent de transformer l'apprentissage en une expérience différente et amusante, capable de provoquer l'engagement des participants
3. **Des exercices utiles** permettant au participant de mettre ses connaissances en pratique dans un environnement sûr, sans stress, tout en recevant un feedback sur les points à améliorer.

Public-cible

Lotus s'adresse à tous les profils, en particulier ceux qui veulent apprendre à se rétablir après avoir vécu des situations complexes, et à en sortir renforcés grâce au développement personnel.

Animateur

Berclaz Caroline

Durée

2h05

Remarques

Cette formation est répartie de la manière suivante :
- Une séance virtuelle d'introduction d'environ 30'
- Formation en ligne (1h45) sur une période d'environ 4 semaines

Dates

- Séance d'introduction : 24 février 2026 de 10h30 à 11h
- E-learning : du 24 février au 24 mars 2026

Participants

20 personnes

Lieu

E-learning

Département des finances et de l'énergie
Service des ressources humaines
Departement für Finanzen und Energie
Dienststelle für Personalmanagement
CANTON DU VALAIS
KANTON WALLIS

NEW **« Iris » : Communication non-violente** on-line
E-learning - jeu interactif

Objectifs
- Découvrir les valeurs et les avantages de la pratique de la communication collaborative non violente
- Apprendre à observer et à décrire les faits sans porter de jugement
- Apprendre à reconnaître ses émotions et à les exprimer de manière collaborative et non violente
- Identifier et exprimer les besoins qui se cachent derrière ces émotions
- Apprendre à formuler des demandes de manière efficace

Programme
Le programme de ce cours revient sur les concepts fondamentaux de la communication collaborative non violente à travers les étapes suivantes :
- Observez les faits
- Reconnaissez vos émotions
- Identifiez vos besoins
- Faites des demandes collaboratives et efficaces

William, Ada et Leonard sont amis et ils travaillent ensemble sur un prototype technologique, intitulé « Iris ». Ils disposent d'un mois avant la démonstration devant un important investisseur, mais leurs sérieux problèmes de communication mettent le projet en péril. Grâce à l'aide de leur mentor, ils devront appliquer les clés de la communication collaborative non violente afin de respecter le délai fixé et de réussir à faire fonctionner « Iris ». Ils devront apprendre à communiquer entre eux afin de terminer leur prototype et le montrer à un investisseur potentiel dans un mois.

Méthodes
La méthodologie du game-based learning associe 3 éléments :
1. **Un contenu de qualité**, avec une approche éminemment pratique, utile et directement applicable au poste de travail
2. **Des techniques de gamification** qui permettent de transformer l'apprentissage en une expérience différente et amusante, capable de provoquer l'engagement des participants
3. **Des exercices utiles** permettant au participant de mettre ses connaissances en pratique dans un environnement sûr, sans stress, tout en recevant un feedback sur les points à améliorer.

Public-cible
Iris s'adresse à tous les profils, en particulier aux personnes qui souhaitent perfectionner leur communication interpersonnelle grâce à une approche simple (bien que pratique) et axée sur le développement de l'empathie

Animateur
Berclaz Caroline

Durée
2h

Remarques
Cette formation est répartie de la manière suivante :
- Une séance virtuelle d'introduction d'environ 30'
- Formation en ligne (1h30) sur une période d'environ 4 semaines

Dates
- Séance d'introduction : 24 février 2026 de 10h30 à 11h
- E-learning : du 24 février au 24 mars 2026

Participants
20 personnes

Lieu
E-learning

NEW « Ariana » : Prise de décision on-line
E-learning - jeu interactif

Objectifs
- Comprendre l'importance de bien analyser les informations et de prendre la meilleure décision pour atteindre ses objectifs
- Déterminer les facteurs qui nuisent à l'obtention de meilleurs résultats lors de la prise de décision
- Apprendre à se servir d'outils aidant à la prise de décision dans différentes situations

Programme
Le programme du cours vise à perfectionner la prise de décision afin de vous permettre d'atteindre vos objectifs et d'obtenir de meilleurs résultats. Le contenu du programme se compose des modules suivants :

- Décisions intuitives et décisions rationnelles
- Outils pour prendre des décisions :
  - dans des circonstances incertaines : l'arbre de décision
  - lorsqu'il s'agit d'évaluer les critères qualitatifs : la matrice de décision
  - lorsqu'il s'agit d'établir un ordre de priorité : la matrice d'Eisenhower et la comparaison par paires
- Obstacles à la prise de décision : biais cognitifs, aversion au risque et pensée binaire.

James est un jeune homme qui vient d'hériter du petit hôtel que sa famille dirige, de génération en génération, à Key West dans le sud de la Floride. Sa grand-mère, Rose, voudrait qu'il devienne le nouveau directeur de l'hôtel, mais James, encore ébranlé par un événement douloureux de son passé, ne s'en sent pas capable. Cependant, l'arrivée d'un terrible ouragan poussera James à réagir et à prendre des décisions pour faire face à la situation : ce n'est qu'alors qu'il réussira à sauver l'hôtel et ses occupants.

Méthodes
La méthodologie du game-based learning associe 3 éléments :
1. **Un contenu de qualité**, avec une approche éminemment pratique, utile et directement applicable au poste de travail
2. **Des techniques de gamification** qui permettent de transformer l'apprentissage en une expérience différente et amusante, capable de provoquer l'engagement des participants
3. **Des exercices utiles** permettant au participant de mettre ses connaissances en pratique dans un environnement sûr, sans stress, tout en recevant un feedback sur les points à améliorer.

Public-cible
Ariana s'adresse à tous les profils, en particulier ceux qui souhaitent prendre de meilleures décisions en utilisant des outils à la fois simples et puissants pour analyser, évaluer, comparer et hiérarchiser les options.

Animateur
Berclaz Caroline

Durée
2h30

Remarques
Cette formation est répartie de la manière suivante :
- Une séance virtuelle d'introduction d'environ 30'
- Formation en ligne (1h30) sur une période d'environ 4 semaines

Dates
- Séance d'introduction : 24 février 2026 de 10h30 à 11h
- E-learning : du 24 février au 24 mars 2026

Participants
20 personnes

Lieu
E-learning