

ATELIER **FLASH** MANAGER

GAMME FLASH



2026

Présentation Gamme Flash

Agir vite, sans perdre en pertinence

*La gamme Flash répond à un **besoin immédiat**.*

*Un sujet **précis**, une tension émergente, une décision à clarifier.*

*Interventions **courtes**, ciblées, **opérationnelles**.*

*On traite un point clé, on structure la réflexion, **on passe à l'action**.*



Scannez-moi
pour me voir
en ligne

ATELIER FLASH MANAGER

Solution Flash



Code : SF01

Managers et membres de CODIR qui doivent faire évoluer leurs pratiques, sans **bloquer l'agenda ni engager un budget conséquent.**

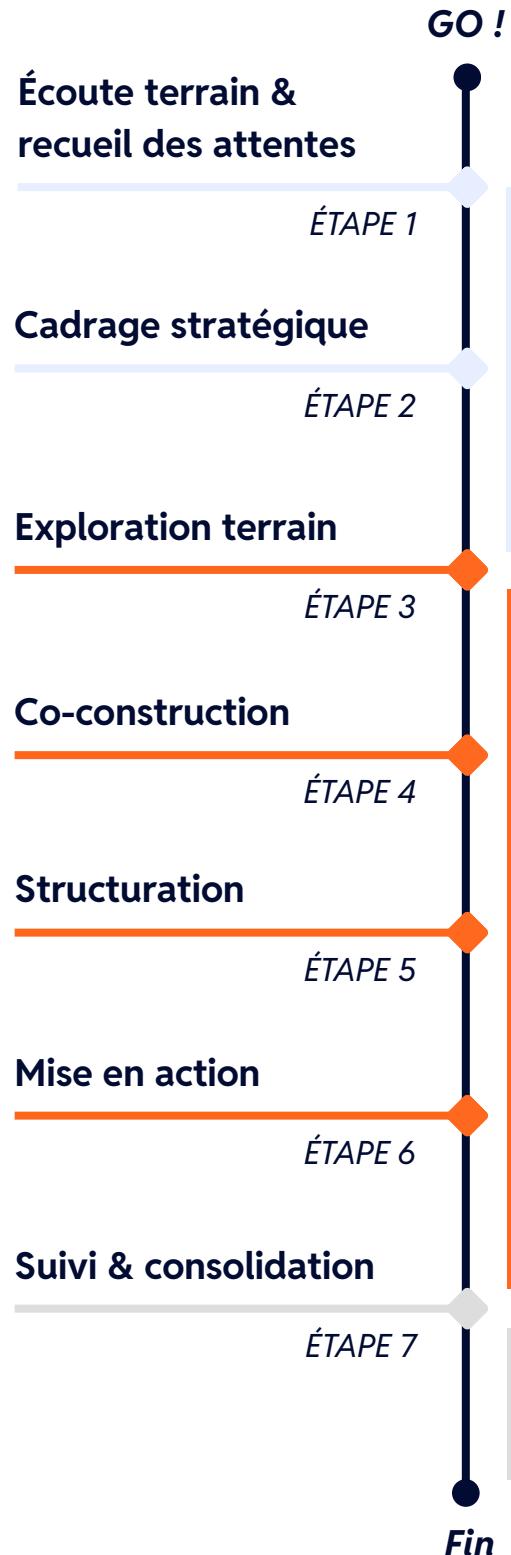
Les **Ateliers Flash Managers** visent à débloquer rapidement des situations managériales concrètes .

Objectifs concrets :

- **Offrir** des espaces réguliers de respiration et de montée en compétence
- **Travailler** des thématiques ciblées (assertivité, gestion des conflits, feedback...)
- **Développer** la réflexion collective et les échanges entre pairs
- **Ancrer** des pratiques immédiatement activables
- **Renforcer** la posture managériale dans la durée, sans attendre une « grande formation »
- **Développer** l'entraide et le partage entre pairs

Un accompagnement **ponctuel ou récurrent**, pensé comme un rituel simple et efficace.

L' Atelier **Flash Managers** peut être déployé à la demande ou inscrit dans un rythme régulier.



ATELIER FLASH MANAGER

Solution Flash



Code : SF01

GO !

ÉTAPE 1 : ÉCOUTE TERRAIN & RECUEIL DES ATTENTES



Ce qu'on va faire concrètement

Rencontrer un échantillon de managers représentatifs

- Faire remonter les situations managériales réellement vécues
- Identifier les irritants du quotidien, sans filtre

Identifier les attentes, irritants et priorités du moment

- Clarifier les besoins immédiats des managers
- Cibler les sujets à plus fort impact, rapidement

Ancrer les ateliers dans la réalité opérationnelle

- Adapter les ateliers au contexte réel de l'organisation
- Éviter tout contenu générique ou déconnecté



Importance de cette étape

Cette étape conditionne l'efficacité de l'ensemble des Ateliers Flash Managers.

Elle permet de **partir du réel**, et non d'un programme standard.

En ancrant les ateliers sur les situations vécues, l'entreprise obtient :

- une **adhésion immédiate** des managers
- des **décisions directement applicables** sur le terrain

Fin

ATELIER FLASH MANAGER

Solution Flash



Code : SF01

GO !

ÉTAPE 2 : CADRAGE STRATÉGIQUE



Ce qu'on va faire concrètement

Définir le thème et l'objectif de l'atelier

- Clarifier le sujet prioritaire à traiter lors de l'atelier
- Fixer un objectif opérationnel clair et atteignable

Relier les attentes terrain aux enjeux de l'organisation

- Mettre en lien les situations vécues avec les enjeux globaux
- Aligner l'atelier avec les priorités managériales et stratégiques

Donner un cadre clair et partagé à l'intervention

- Poser les règles du jeu et le périmètre de l'atelier
- Sécuriser les échanges pour favoriser l'expression et l'engagement



Importance de cette étape

Cette étape **conditionne l'efficacité** de l'ensemble des Ateliers Flash Managers.

Elle permet de **transformer** une **attente** terrain en **objectif** clair et partagé.

En reliant les besoins du terrain aux enjeux de l'organisation, l'entreprise obtient :

- un atelier centré sur l'essentiel, sans dispersion
- des décisions cohérentes, applicables et assumées sur le terrain

Fin

ATELIER FLASH MANAGER

Solution Flash



Code : SF01

GO !

ÉTAPE 3 : EXPLORATION TERRAIN



Ce qu'on va faire concrètement

Partager les situations vécues par les participants

- Mettre sur la table des situations managériales concrètes
- Partir de cas réels, vécus sur le terrain

Mettre en commun les pratiques et difficultés rencontrées

- Identifier les points de blocage récurrents
- Faire émerger les pratiques existantes, efficaces ou non

Créer un espace d'expression sécurisé et utile

- Favoriser une parole libre, sans jugement
- Installer un climat de confiance propice aux échanges



Importance de cette étape

Cette étape permet de faire émerger la réalité du terrain.

Elle donne une **vision claire des situations réellement vécues**.

En partageant les expériences, l'entreprise obtient :

- une **compréhension fine** des enjeux managériaux concrets
- une **base commune** pour travailler des solutions utiles

Fin

ATELIER FLASH MANAGER

Solution Flash



Code : SF01

GO !

ÉTAPE 4 : CO-CONSTRUCTION



Ce qu'on va faire concrètement

Apports ciblés en lien direct avec les situations évoquées

- Apporter des repères utiles, immédiatement exploitables
- Éclairer les situations sans alourdir le cadre

Brainstorming et échanges structurés entre pairs

- Faire émerger des idées à partir des expériences partagées
- S'appuyer sur l'intelligence collective du groupe

Faire émerger des pistes adaptées au contexte réel

- Tester la pertinence des solutions proposées
- Ajuster les idées aux contraintes opérationnelles



Importance de cette étape

Cette étape transforme l'échange en **valeur ajoutée**.

Elle évite les solutions théoriques ou déconnectées.

En co-construisant avec les managers, l'entreprise obtient :

- des **pistes adaptées** à son contexte spécifique
- une **meilleure adhésion** aux **décisions** prises

Fin

ATELIER FLASH MANAGER

Solution Flash



Code : SF01

GO !

ÉTAPE 5 : STRUCTURATION



Ce qu'on va faire concrètement

Trier, prioriser et organiser les idées produites

- Sélectionner les pistes les plus pertinentes
- Clarifier ce qui est prioritaire et ce qui peut attendre

Formaliser des repères et lignes directrices claires

- Donner un cadre lisible aux décisions prises
- Créer des repères communs pour les managers

Transformer les échanges en leviers actionnables

- Passer de l'idée à l'orientation concrète
- Préparer la mise en œuvre sur le terrain



Importance de cette étape

Cette étape évite que les échanges restent théoriques.

Elle permet de transformer la réflexion en décisions claires.

En structurant les idées, l'entreprise obtient :

- une vision partagée des priorités
- des leviers directement mobilisables par les managers

Fin

ATELIER FLASH MANAGER

Solution Flash



Code : SF01

GO !

ÉTAPE 6 : MISE EN ACTION



Ce qu'on va faire concrètement

Définir des actions simples et réalistes à tester

- Identifier des actions applicables immédiatement
- Adapter les actions aux contraintes du terrain

Clarifier les engagements individuels et collectifs

- Préciser qui fait quoi, et comment
- Responsabiliser sans alourdir l'organisation

Favoriser le passage à l'action dès le retour terrain

- Encourager l'expérimentation rapide
- Éviter l'effet "atelier sans suite"



Importance de cette étape

Cette étape transforme les décisions en actions concrètes.

Elle permet d'obtenir des **résultats visibles rapidement**.

En passant à l'action, l'entreprise obtient :

- des changements perceptibles sur le terrain
- une dynamique managériale relancée

Fin

ATELIER FLASH MANAGER

Solution Flash



Code : SF01

GO !

ÉTAPE 7 : SUIVI & CONSOLIDATION



Ce qu'on va faire concrètement

Partager les retours d'expérience lors du prochain atelier

- Analyser ce qui a fonctionné ou non
- Valoriser les initiatives mises en œuvre

Ajuster les pratiques à partir des essais réalisés

- Corriger ce qui doit l'être
- Renforcer les pratiques efficaces

Installer une dynamique d'amélioration continue

- Ancrer les apprentissages dans la durée
- Faire évoluer les pratiques managériales progressivement



Importance de cette étape

Cette étape permet d'inscrire les effets **dans le temps**.

Elle évite que les actions restent ponctuelles.

En assurant le suivi, l'entreprise obtient :

- des **pratiques managériales consolidées**
- une **dynamique d'amélioration continue** durable

Fin



PUBLIC	Managers, Direction	FORMAT	Présentiel et distanciel
PRÉREQUIS	Aucun	MODE	Intra-entreprise
TARIF	Voir devis	EFFECTIF	de 2 à 12
DURÉE	de 1h30 à 3h00	HANDICAP	Nous contacter

Évaluation, suivi et délai d'accès

- ✓ Évaluation des acquis via, mises en situation et retours d'expérience.
- ✓ Suivi post-formation avec un **plan d'action personnalisé**.
- ✓ Délai d'accès : au plus tard 48 heures avant le début de la session.



Méthodes et outils pédagogiques



Mise
en pratique



Interaction
et intelligence
collective



Pédagogie active
et participative



Outils ludiques
et collaboratifs



Supports
pédagogiques
interactifs



Profil animateur



- Animateur expert en animation flash pour managers, maîtrise diagnostics rapides et priorisation d'actions immédiates terrain.
- Conduit l'atelier avec bienveillance et rythme, fait participer tous, transforme les échanges en décisions claires.
- Les participants repartent avec un plan d'action concret, des engagements datés, et un suivi simple.

Financement

Possibilité de prise en charge par les OPCO (intra) via agrément qualité.
Merci de nous consulter pour plus d'informations.



PRÉSENTATION DE NOS GAMMES

FLASH

Atelier Flash Manager

Rdv court pour managers pressés

Atelier de résolution de problèmes

Résoudre un blocage précis et passer à l'action

Fresque du changement

Faire comprendre et faire adhérer au changement

Accompagnement CSE NOUVEAU

Ne restez plus seuls face aux enjeux



COLLECTIF

Co-développement

Un espace structuré pour réfléchir ensemble, décider mieux et agir sur des situations réelles.

Safety Day NOUVEAU

Une journée ludique pour sensibiliser tous les collaborateurs à la sécurité, par l'action et l'expérience collective.

Atelier cohésion d'équipe

Travailler les fondations de votre collectif pour renforcer durablement la coopération, l'engagement et le sens.



STRATÉGIQUE

Diagnostic & Enquête RPS / QVT

Comprendre la réalité terrain pour agir avec justesse

Coaching individuel Managérial

Un coaching qui se voit sur le terrain. Pas dans un carnet de notes.

Parcours Managérial NOUVEAU

(Re)donner confiance aux managers et transformer durablement leur posture.

