



Décisyphe, une offre d'accompagnement
complète pour accompagner vos
transformations environnementales et sociales

Nos référentes pédagogiques

À contacter pour tout besoin



marion@decisyphe.com

06 48 28 61 87

Marion Panouillé
Fondatrice, Référente pédagogique



Marine Loisel
Référente pédagogique

marine@decisyphe.com

06 99 74 02 99



Emelyne Bouchet
Référente Qualiopi

emelyne@decisyphe.com

06 95 02 11 72

Notre raison d'être

Accompagner la mise en mouvement d'un maximum d'acteur.ices pour remettre du sens et de l'impact dans les projets, au service du vivant.

Apporter un regard
nouveau sur le
monde

Soutenir la
transformation des
équipes et de
l'organisation

Accélérer l'
émergence d'une
vision et de récits
communs

SENSIBILISER ET FORMER AUX ENJEUX SOCIO-ÉCOLOGIQUES

La bonne compréhension des enjeux constitue le point de départ de toute mise en mouvement.

Ce qui nous semble important pour un collectif est :

- 1. que chacun.e puisse disposer du même socle de connaissances sur les enjeux environnementaux ;*
- 2. d'encapaciter ces mêmes personnes à pouvoir par elles-mêmes fédérer autour de ces sujets et faire émerger collectivement des actions concrètes.*

La Fresque du Climat

Le climat va bouleverser nos vies et nos économies : c'est un enjeu d'ordre stratégique à s'approprier, qui concerne les citoyens, les politiques et les entreprises

C'est quoi ?

- Un atelier d'intelligence collective de 3h pour comprendre le fonctionnement, l'ampleur et la complexité des enjeux climatiques
- Participer donne une vision d'ensemble d'une problématique systémique et fournit les clés pour agir efficacement dans son quotidien et dans son entreprise

Grandes phases du jeu

- 1h - RÉFLEXION** : découvrir et mettre en lien les cartes puis co-construire la fresque.
- 1h - CRÉATIVITÉ** : décompresser, s'approprier la fresque et créer un esprit d'équipe en l'illustrant.
- 15' - RESTITUTION** : partager ce que l'on a appris et l'ancre grâce à un exposé synthétique.
- 45' - DEBRIEF** : échanger en toute bienveillance sur ses émotions, positions, questions et solutions.



Débrief construit sur-mesure

Possibilité de proposer un format plus long

Modalités pratiques et organisation



- Jeu de 42 cartes qui résument les rapports du GIEC
- 1 animateur.ice pour 2 groupes (2 x 7 pers. = 14 pers. max)
- Présentiel ou distanciel

Adaptations et déclinaisons de l'atelier

- **Débrief CODIR** : axé sur la stratégie, les risques business
- **Débrief Management** : orienté sur la mobilisation des équipes, les freins et leviers à la transformation
- **Débrief Métiers** : pistes d'actions possibles au sein de l'entreprise
- **Atelier en format long (7h)** avec une projection vers une transformation de l'entreprise à horizon 2030 débouchant sur la formalisation de feuilles de route partagées.
- **Formations 7h des équipes** pour internaliser la compétence
- **Accompagnement des personnes formées** sur leurs 1^{ères} animations : **coaching** pour un déploiement qualitatif

Nos Vies Bas Carbone (option : kit sur-mesure)

Un atelier destiné à se rendre compte de ce qui pèse et à orienter les actions nécessaires

C'est quoi ?

- Un atelier low-tech pour **connaître les ordres de grandeur et imaginer des actions** pour un monde sobre ;
- Pédagogie sur les **objectifs de neutralité carbone** (Base Carbone ADEME)
- Possible de concevoir un jeu **avec l'évaluation carbone de votre entreprise**

Déroulement

Découvrir notre impact individuel & collectif :

Contexte mondial et territorial, enjeux liés à notre empreinte carbone, ordres de grandeur

Comprendre l'efficacité de nos actions :

Impacts de divers comportements, échanges et 1ères pistes de réflexion

Imaginer des solutions efficaces et désirables :

Travail sur la vision d'un futur proche possible et souhaitable

Modalités pratiques et livrable

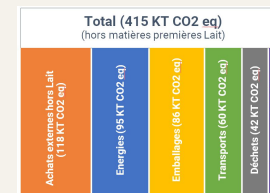
- Version standard (2h)
- Matériel : 1 kit pédagogique avec les cartes et 1 ficelle
- Adaptation possible du format : plus court, plus long
- Atelier pour 15 à 20 personnes
- Option : kit entreprise sur-mesure basé sur le bilan carbone



Un atelier personnalisable !

- **Comprendre où et comment transformer votre entreprise** à la hauteur des enjeux climatiques ;
- Permettre à vos collaborateur.ices de :
 - Prendre conscience de vos **postes d'émissions significatifs**,
 - Partager des chiffres pour débattre autour de **pistes d'actions**.

Kit sur-mesure : votre empreinte actuelle et future (Illustration)



2tonnes

2t de CO₂eq/an, c'est l'empreinte carbone individuelle dans un monde neutre en CO₂. C'est l'objectif à atteindre d'ici 2050 pour respecter l'Accord de Paris (rester sous 2 degrés de réchauffement mondial).

C'est quoi ?

- Atelier de 3h, s'inscrivant bien dans la continuité la Fresque du climat, pour **se projeter jusqu'à 2050**
- Axé **solutions concrètes actionnables** à différents niveaux : ensemble, les participants imaginent les **leviers individuels et collectifs** à activer pour atteindre 2tCO₂/an/pers à 2050
- L'outil est issu de travaux reconnus (RTE, Negawatt...).

Grandes phases du jeu

EMPREINTE CARBONE

INTRODUCTION

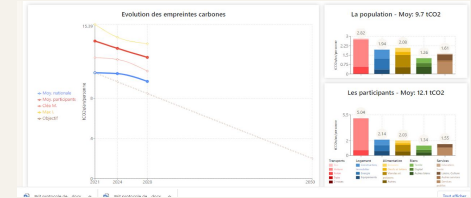
SIMULATION

DEBRIEF

ACTION

Modalités pratiques et organisation

- Serious game sur plateforme web
- 3h à 3h30
- 6 à 14 personnes
- 1 animateur.ice
- Présentiel / distanciel



Caractéristiques du jeu

- Basé sur les évaluations carbone personnelles du collectif
- Permet de retrouver du pouvoir d'agir : chaque joueur est **acteur du changement**, choisissant ses actions
- Des jeux de rôles permettent de porter les points de vue de différentes parties prenantes (État, entreprises) et de comprendre les **jeux d'influence**

Atelier de l'Adaptation au Changement Climatique

Les impacts du changement climatique sont généralisés et s'intensifient. Quelles mesures d'adaptation mettre en place ? Comment favoriser les co-bénéfices et éviter les maladaptations ?

C'est quoi ?

- Un atelier de 3h pour :
 1. **faire le point sur l'adaptation** (complémentaire l'atténuation) et comprendre ses intérêts ;
 2. **acquérir une méthode** pour collectivement faire les meilleurs choix possibles d'adaptation ;
- Basé sur le rapport du groupe 2 du GIEC ;
- Atelier d'intelligence collective à co-créer en équipe.

Modalités pratiques et organisation

- Jeu de cartes
- 8 à 10 participant.es
- 1 animateur.ice
- Présentiel
- Conseillé d'avoir fait une Fresque du Climat avant



Grandes phases du jeu

Notions de base et découverte de la méthode

Distinction entre Adaptation et Atténuation
 Identification des composantes du risque
 Evaluation des solutions d'Adaptation
 Arbitrage collectif : quelles solutions retenir ?

Mise en pratique de la méthode sur un enjeu propre à l'organisation

Choix d'un enjeu spécifique à l'entreprise
 Réflexion collective aux adaptations possibles
 Evaluation des solutions d'adaptation

Intérêt de l'outil

- Atelier collaboratif tourné vers l'**évaluation des risques business**
- Invite au débat autour d'aléas qui peuvent vous impacter et d'enjeux tangibles qui touchent directement les participants.
- Permet de passer au crible des pistes d'actions et d'arbitrer sur un **plan d'actions** à court-moyen-long termes via une matrice de critères établis

Code Climat

Un escape game idéal pour appréhender les bases du dérèglement climatique tout en passant un moment ludique et convivial !

C'est quoi ?

- Un escape game transportable dans vos locaux
- Un atelier de sensibilisation aux enjeux climatiques, basé sur les données des rapports du GIEC
- Des supports visuels pédagogiques pour comprendre les mécanismes à l'œuvre
- Un moment convivial et très ludique

Grandes phases du jeu

1- Escape game :

Jeux faisant appel aux 5 sens, énigmes à résoudre, chasse au trésor ...
Sur la thématique du climat

2- Réflexion et action :

Phase pédagogique sur les informations vues en phase 1.
Passage à l'action avec des solutions concrètes.

Modalités pratiques et organisation

- Matériel de l'escape game : jeux, objets
- 2h30 d'atelier pour jouer, investiguer puis poser les connaissances
- De 8 à 50 joueur.euses par groupe
- 1 animateur.ice pour 25 joueur.euses
- Présentiel

Caractéristiques du jeu et options

- Atelier dynamique, challengeant et engageant
- Difficulté adaptable au public
- Appel à l'intelligence collective et la collaboration
- Partie réflexion et action adaptable à vos enjeux
- Apport de pistes d'action concrètes





Pitch Climat

Une conférence interactive et ludique pour comprendre les mécanismes du dérèglement climatique et les pistes d'action individuelles et collectives.

C'est quoi ?

- Une conférence pour comprendre les causes et conséquences du dérèglement climatique ;
- Des données fiables basées sur les rapports du GIEC ;
- Un moment d'apport de connaissances ...
- ... mais aussi d'échanges et de participation ludique.

Grandes phases du jeu

1- Intro :

Rappel des enjeux & vos objectifs

2- Exposé interactif :

Causes & conséquences du dérèglement climatique

3- Mood meter & action :

Echange sur les émotions
Actions et perspectives

4- Présentation client & échanges :

Stratégie bas carbone de l'entreprise et temps Q&R

Modalités pratiques et organisation

- 1 heure : conférence + un temps de questions
- Des supports visuels pédagogiques
- 1 conférencier.ère
- Présentiel / Distanciel



Caractéristiques du jeu et options

- Comprendre rapidement et simplement les messages clés liés au dérèglement climatique
- Rebondir positivement
- en motivant à agir sur les plans personnels, professionnels et collectifs.
- Partie solution adaptable à vos enjeux propres.
- Format animation (groupes de 12 personnes) ou conférence (20+ jusqu'à 500)

La Fresque de la Biodiversité

Le taux actuel d'extinction des espèces dans le monde est supérieur à la moyenne des 10 derniers millions d'années, et ce taux s'accélère (IPBES)

C'est quoi ?

- Un atelier ludique et collaboratif pour comprendre les mécanismes de la biodiversité et l'aspect systémique de l'érosion de la biodiversité.
- Basé sur les constats et recommandations l'IPBES.
- Représente les interactions et les dépendances entre biodiversité, espèces, écosystèmes, services rendus...

Grandes phases du jeu

Introduction à la biodiversité avec la découverte des écosystèmes

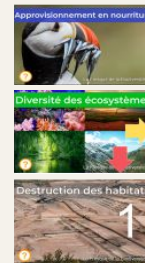
Distribution des cartes et discussion entre les participants pour retrouver les liens

Phase de créativité : décorer et s'approprier la fresque de manière créative

Débriefing et réflexion sur les pistes d'actions pour agir face à l'érosion de la biodiversité

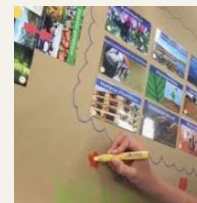
Modalités pratiques et organisation

- Jeu de cartes
- 3h d'atelier pour créer, réfléchir, partager
- 7 à 14 personnes
- 1 animateur.ice
- Présentiel / distanciel



Caractéristiques du jeu et options

- Atelier basé sur la co-construction
- Enjeux reliés au quotidien des participant.es et discussions autour de solutions possibles et accessibles à leurs niveaux
- Formation à l'animation possible pour vos collaborateur.ices en interne
- Coaching proposé aux néo-animateur.ices



La Fresque de l'économie circulaire

Pour comprendre les impacts du fonctionnement des modèles linéaires et les bénéfices à "circulariser" les systèmes !

C'est quoi ?

Atelier basé sur la pédagogie Fresque du climat pour :

- comprendre le fonctionnement du système de production-consommation linéaire et ses impacts
- adopter une compréhension systémique des enjeux et identifier des leviers de transformation activables dans son activité pour passer à des modèles circulaires

Grandes phases du jeu

Comprendre les impacts du modèle **linéaire**

S'approprier les notions à partir des références du groupe

Discuter, **échanger**, partager ses réflexions collectivement

Circulariser : Transformer le modèle linéaire grâce aux "leviers" de **l'économie circulaire**

Modalités pratiques et organisation



- Jeu de cartes
- 5 à 14 personnes
- 3h d'atelier pour créer, réfléchir, partager
- 1 animateur.ice
- Présentiel

Caractéristiques du jeu et options

Atelier permettant d'initier le lancement de projets circulaires et d'enclencher une dynamique collective autour d'un projet commun.



Le Défi circulaire, variante de la Fresque de l'économie circulaire

Format plus compact et adapté aux plus grandes audiences



C'est quoi ?

Un atelier-conférence dynamique, basé sur la Fresque de l'économie circulaire qui :

Interroge les **impacts du modèle économique linéaire**

Puis **explore des solutions de l'économie circulaire** pour :

- **Réduire** les consommations et les impacts négatifs,
- **Optimiser** l'usage des produits,
- **Circulariser** les ressources.

Grandes phases

Sous format dynamique, les participants se voient découvrir de manière ludique :

- les **ordres de grandeur** des impacts du système linéaire,
- puis des **leviers de transformation vers une économie circulaire**.

Modalités pratiques et organisation

- ❑ Conférence interactive de 1h30
- ❑ Format dynamique et interactif : **quiz, sondages et votes en temps réel**
- ❑ 25 à 100 personnes
- ❑ 1 animateur.ice



Caractéristiques du jeu et options

- ❑ L'atelier peut être adapté aux enjeux de votre secteur d'activité.
- ❑ Le déroulé de chaque intervention s'écrit avec les participants. Les pistes d'économie circulaire s'explorent en fonction de leurs centres d'intérêt (textile, industrie, alimentation, biens de grande consommation...)

La Fresque du numérique

Le numérique a une part énorme dans nos émissions de gaz à effet de serre et dans les pollutions des sols et de l'eau. Il représente 4% de l'empreinte carbone mondiale.

C'est quoi ?

- 3h d'intelligence collective pour provoquer des prises de conscience sur l'impact de nos usages numériques
- Atelier abordant les actions à mettre en place pour évoluer vers un numérique plus soutenable
- Atelier basé sur des données fiables : ADEME, collectif Green IT, EcoInfo CNRS, Shift Project

Grandes phases du jeu

COMPRÉHENSION des enjeux et des impacts de nos usages numériques, de l'amont jusqu'à la fin de vie

CRÉATIVITÉ : appropriation de la fresque et d'échanges sur ce que nos usages numériques nous inspirent

RESTITUTION croisée et **SOLUTIONS** possibles pour un numérique plus responsable

Modalités pratiques et organisation

- ❑ 3h
- ❑ 4 à 16 personnes
- ❑ 1 animateur.ice
- ❑ Présentiel / distanciel



Résultat final

Une équipe sensibilisée aux enjeux du numérique, qui a collaboré et échangé sur ses pratiques, et qui se sent certainement prête à agir pour un numérique plus responsable.



Conférences interactives thématiques et sur-mesure

Des temps forts pour prendre la mesure de l'urgence écologique et des changements auxquels nous sommes confrontés, et repenser les actions et activités de son organisation à l'intérieur des limites planétaires

C'est quoi ?

Conférences créées à la carte, pour **faire agir et réagir autour des enjeux de demain**

Exemples de thématiques abordées :

- enjeux réglementaires RSE, CSRD
- impliquer ses parties prenantes
- limites planétaires et systémie
- biodiversité, biomimétisme
- feuille de route à impact,
- perma-entreprise
- étapes du changement et leviers pour réussir votre démarche

Grandes phases adaptées à votre contexte

Constats,
enjeux et
prise de
conscience

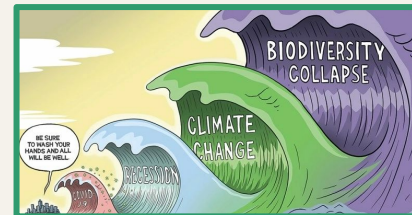
Freins,
résistances et
leviers pour
mon activité,
changements
à l'oeuvre

Exemples
inspirants

Nouveaux
caps
possibles
pour mon
entreprise

Modalités pratiques et organisation

- Présentation en plénière
- Temps adaptable : 1h à 2h
- Quizz interactifs
- Nombre illimité
- 1 à 2 formateur.ices
- Présentiel



Caractéristiques

- Fil conducteur systématiquement validé avec vous
- Messages clés préparés pour s'intégrer dans vos programmes et actions en cours et à venir
- Techniques d'animation participatives pour engager



Conférence interactive : les Limites Planétaires

Comprendre les menaces environnementales causées par l'Homme et agir pour les prévenir, s'y adapter et les réduire.

Limites planétaires : les processus environnementaux qui pourraient faire sortir le « système Terre » d'un état de stabilité

C'est quoi ?

Une présentation interactive pour :

- faire un **état des lieux des limites planétaires**
- prendre conscience des niveaux de maintien des conditions d'habitabilité sur terre et de vie

Un cadre de réflexion pour penser votre activité, **appréhender les questions de vulnérabilités, de dépendances et de risques**

Les notions abordées, le déroulé

- Eléments de contexte et état des lieux
- Présentation des 9 limites planétaires (définitions, problématique, seuils à ne pas dépasser, niveaux actuels, conséquences, solutions)
- Relations, liens avec les autres processus
- Moyens d'agir collectivement (possibilité d'aborder vos propres enjeux)
- Références et chiffres clés

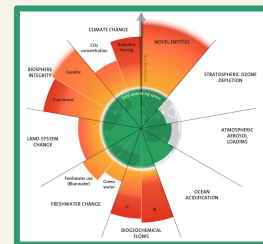
Modalités pratiques et organisation

- ❑ Format conférence interactive
- ❑ Temps adaptable : 1h à 2h
- ❑ Quizz, réponses digitales en instantané, débats mouvants
- ❑ 1 à 2 formateur.ices
- ❑ Présentiel

Caractéristiques

Zoom sur les limites planétaires significatives pour votre activité et dans une approche de double matérialité

Ouverture sur les sujets de résilience.





Formations à l'animation des outils en interne

Pour que des animateur.ices internes impliquent directement vos collaborateurs dans la transformation écologique de votre entreprise, pour fédérer et impliquer autour de vos projets RSE

Objectifs

Vous former à animer des Fresques en interne pour que vos équipes déploient les animations par elles-mêmes dans vos différents services

Partager collectivement des bonnes pratiques d'animation, **engager l'appropriation interne** à chaque site



Grandes phases des formations

- Cadre, déroulé de l'atelier, rôle de l'animateur.ice
- Montée en confiance et compétences en refaisant la Fresque
- Appropriation des phases de créativité, restitution et débrief
- Partage des trucs et astuces de l'animateur.ice
- Parcours et modalités d'utilisation de l'outil
- Déploiement dans l'entreprise
- Aller plus loin : expertise et prise de hauteur

Modalités pratiques et organisation

- ❑ 7h (Fresque du Climat) ou 4h (Fresque de la Biodiversité)
- ❑ Prérequis : avoir participé à l'atelier concerné
- ❑ 7 à 14 personnes
- ❑ 1 animateur.ice
- ❑ Présentiel ou distanciel

Leviers mobilisés pour impliquer

- Acculturation
- Engagement
- Conscience
- Responsabilité
- Motivations
- Capacités d'action



Programme de formation à l'animation de la Fresque du Climat

Objectifs

- Connaître, comprendre et savoir expliquer les liens de causes à effets qui relient les différents phénomènes du dérèglement climatiques, ceci autour des 42 cartes de la Fresque du Climat.
- Être capable de guider un groupe dans une démarche de pédagogie active et d'intelligence collective.
- Être capable de tenir le rythme de l'atelier et amener les participant·es à suivre la dynamique tête-coeur-jambes.
- Savoir construire et conduire la phase de discussion de l'atelier.
- Savoir conclure l'exercice sur une dynamique positive et active.
- Connaître le fonctionnement de l'association et son développement en France et à l'International pour mieux y contribuer.

Cible : Salarié.es, Entrepreneur.es, agents de la fonction publique ...

Informations générales

La formation est à visée opérationnelle. Elle est basée sur une pédagogie active et participative, alternant apports théoriques, cas pratiques et mises en situation. La formation est à destination d'entreprises.

- 7 heures de formation (présentiel ou distanciel)
- 7 à 14 personnes, 1 animateur.ice

Programme de formation à l'animation de la Fresque du Climat

A l'issue de la formation

La formation vise à donner aux participants toutes les clés et ressources pour être en capacité d'animer cet atelier de façon autonome dans leur entourage et réseaux. A l'issue de la formation, les participants seront en mesure de :

- Animer la fresque du climat,
- Sensibiliser leurs collègues, collaborateurs et/ou clients aux causes et conséquences des changements climatiques.

Supports de formation

Le jeu de cartes de la Fresque du Climat est remis à chaque participant et utilisé pendant la formation pour rejouer l'atelier. Un support Powerpoint ainsi qu'un guide sont diffusés en parallèle de la formation et remis aux participants à la fin.

La formation est basée sur des retours d'expériences et partages de bonnes pratiques.

A noter : L'outil "Fresque du Climat" est régi par une licence Creative Commons BY-NC-ND. L'utilisation de ces cartes est donc soumise aux conditions d'utilisation correspondantes.

Cette formation vous est délivrée par DÉCISYPHE. Il s'agit d'une formation dispensée par des formateur.ices professionnel.les sélectionné.es pour leurs expertises. Pour en savoir plus sur l'association, rendez-vous sur le site <https://www.decisyphes.com>. Pour en savoir plus sur la licence d'utilisation, rendez-vous sur la page <https://fresqueduclimat.org/licence>. Pour toute autre question, adressez-vous à contact@decisyphes.com.

Programme de formation à l'animation de la Fresque du Climat

N°	Module	Durée
Avant le jour de la formation		
	Mooc Formation à l'animation en ligne	02:00
Le jour de la formation		
	Arrivée, introduction	00:20
1	Le projet : l'association, l'atelier	00:15
2	Déroulé de la partie carte : révision lot par lot	02:30
3	La créativité et la restitution : pédagogie	00:15
Pause déjeuner		01:30
4	Accueillir et gérer les émotions du groupe	00:20
5	Conduire la partie discussion et leviers d'action dans un contexte professionnel	01:30
6	Expertise et prise de hauteur : climat et transition	01:00
7	Être animateur-riche professionnel-le : respect de la licence d'utilisation et utilisation de la plateforme	00:20
8	Déploiement : lancement et suivi de votre projet dans votre organisation	00:20
	Conclusion, Q&A	00:10

Lors de la phase « Déroulé de l'atelier », les participants sont répartis en groupes de 5 à 7 personnes et amenés à refaire les lots. Les sous-groupes travaillent sur une table avec un set de cartes de la Fresque du Climat.

Les compétences acquises par les participants sont évaluées avant et en fin de formation par le biais d'un questionnaire. Un questionnaire de satisfaction est fourni en fin de formation aux participants.

Programme de formation à l'animation de la Fresque du Climat

Taux de satisfaction

5/5

"Comment avez-vous trouvé la formation à laquelle vous avez participé ?"

Taux de progression

100%

des participant.e.s à la formation ont animé un atelier Fresque du Climat ensuite

Tarifs de la formation sur demande

contact@decisyphe.com

Quelques références clients



ASSET
MANAGEMENT



SCHENKER



NAVAL
GROUP



bpi**france**



L'ÉCOLE DE
DESIGN

Nantes Atlantique



4**CAD**
Group



Marion PANOUILLÉ

*Facilitatrice en transformation
écologique*

marion@decisyphe.com

06 48 28 61 87