

Développez votre Intelligence Collective par les Contes

Formation à l'Intelligence collective par les contes et les jeux d'innovation

1er volet de la formation des praticiens Eurêka !

10 modules de septembre à juin 1 WE par mois. Horaires : Sam.13h-20h, Dim. : 9h-18h **200€ x 10**

Calendrier 2009-2010 : Sept : Sa 19 et Dim 20 // Oct : Sa 10 et Dim 11 // Nov : Sa 14 et Dim 15
// Dec : Sa 12 et Dim 13 // Janv : Sa 23 et Dim 24 // Fev : Sa 20 et Dim 21 // Mars : Sa 13 et Dim
14 // Avr : Sam 24 et Dim 25 // Mai : Sa 22 et Dim 23 // Juin : Sa 19 et Dim 20.

Prix: chaque module, 200€ (400€ pour les entreprises).

Lieu : La Voix des Contes, 25 rue Titon 75011 Paris (code: A187) Métro: Faidherbe Chaligny

INTRODUCTION

Demain sera collaboratif, mais créer à plusieurs suppose une dextérité à manier l'imaginaire ensemble et pas seulement à partager de grandes quantités d'informations. Les contes et les mythes sont porteurs d'un savoir être ensemble, d'une sagesse collective, qui invite à expérimenter les défis individuels ou collectifs en intelligence avec le Tout.



Il était une fois deux hommes qui voyageaient ensemble. Comme ils s'étaient arrêtés en chemin pour laisser tomber la chaleur, l'un d'eux s'étendit à l'ombre. Tandis que l'homme dormait, l'autre crut voir une mouche sortir de la bouche de son compagnon et entrer dans le squelette d'une tête de cheval qui se trouvait par là, et cette mouche tourna dans la tête de cheval dont elle visita tous les recoins puis elle revint "dans" la bouche du dormeur. Celui-ci dit à son réveil : "Si tu savais le beau rêve que je viens de faire, j'ai rêvé que j'étais dans un château où il y avait une infinité de chambres toutes plus belles les unes que les autres et sous ce château, jamais tu ne voudrais le croire, était enterré un grand trésor". L'autre lui dit alors: "Tu veux que je te dise ce qui s'est passé : regarde, tu es allé dans cette tête de cheval, oui... Oui j'ai vu ton âme sortir de ta bouche sous la forme d'une mouche et se promener dans tous les recoins de ces ossements puis elle est rentrée dans ta bouche". Alors, les deux hommes soulevèrent cette tête et creusèrent dessous et ils découvrirent un grand trésor.

Claude Seignolle, *Le Rêve* in *Contes de Guyenne*

OBJECTIFS

- **Le séminaire proposé ici vise à développer, chez les personnes, leur intuition visionnaire, à plusieurs, à partir de la dimension universelle et la pratique de l'Eurêka! ensemble.**
- **Cela peut être déterminant pour conduire des projets, des groupes, des rassemblements ou des réseaux à la manière d'un héros collectif inspiré, en lien avec le tout.**
- **Le but est principalement de former, chez les personnes, leur habileté collaborative et leur capacité à l'universel qui est le collectif par excellence.**
- **Et de le traduire concrètement en créant et conduisant des jeux d'intelligence collective pour emmener des groupes (les participants pourront travailler leurs propres projets).**

1-Par les contes : Donner le souffle du mythe aux projets et rêves de chacun

- **Vivre une aventure d'aujourd'hui :**
 - Apprendre à redimensionner les projets en contributions sociétales : dans l'air du temps
 - Leur injecter la puissance du mythe : en faire des modèles de création exemplaires.
 - Leur donner une résonance avec l'inconscient collectif : dimension universelle.
- **Rendre les projets géniaux :**
 - Leur donner le « Genius Touch » du héros inspiré, contributeur pour tous.
 - Faire de ces domaines d'élection une force visionnaire en prise avec les courants créateurs émergents. - - Les transformer en vortex de création.
 - Faire apparaître, avec eux, les grandes tendances évolutives de l'époque.
- **Réaliser en vortex, - en raccourcis de créativité quantique - :**
 - Traiter les problématiques avec le vortex, en complexité créatrice. Sauter de paradigme.
 - Se développer à l'image des organismes vivants : en démultiplication de soi-même

2- Par des jeux d'innovation : Créer en jouant et faisant jouer ensemble

- **Approche quantique du collaboratif.** La voie des contes propose des jeux de création qui recourent à l'aléatoire : les solutions, non séparées, jaillissent de l'indéterminé, dans l'instant, sans rien diminuer, par attraction.
- **Le jeu emporte les inconscients** et leur fait exprimer des fulgurances qui jaillissent directement du tout. Orienté à créer, il fait surgir des résultats géniaux, à travers des individus ordinaires au contact soudain de courants émergents.
- **La Voie des Contes propose trois jeux d'innovation :** *Le Jeu de la voie des contes ; Horaklès, le jeu du héros ; Vortex du nouveau monde.*
Ce coaching d'innovation vise à former des opérateurs utilisant ces trois jeux en stimulation de projets pour augmenter leur potentiel contributif ou les développer en fêtes de création à rayonnement sociétal (les fêtes de création sont des jeux en grand format).

3- Par une plateforme participative : Co-développer les projets à partir des « génies collectifs ».

DEMARCHE

Alliant théorie et pratiques. Enseignements et ateliers pratiques en alternance, avec application de la méthodologie à des projets professionnels présentés en séance.

Les méthodes collaboratives - La complexité créatrice - La créativité par niveaux de paradigmes – La posture visionnaire - Le champ de potentialité - La création en vortex (*duende*) - Les jeux d'intelligence collective - La mise en pratique collective des outils de la voie des contes (Vision, Action, Décision, Synchronicité, Rêve visionnaire, Jeux aléatoires...) ...

PROGRAMME

- 1- **Créer par Eurêka!** : Devenir ressource pour tous et appeler l'Eurêka! à partir de son génie collectif. (Modules de septembre, octobre, novembre).
- 2- **Elargir les projets à la dimension de mission**, au carrefour de l'époque et de ses attentes. (Modules de décembre et janvier).
- 3- **Créer par Eurêka! ensemble** à la croisée des grands courants créateurs émergents. (Modules de février et mars).
- 4- **Enseigner et accompagner l'Eurêka! chez les autres** en appliquant la démarche d'Eurêka! (Modules d'avril, mai et juin).

Enseignant

Jean-Pascal Debailleul (60 ans), conteur, thérapeute et consultant, est l'auteur d'une méthode de transformation de soi par les contes *La voie des contes*[®] présentée sous les titres « Vivre la magie des contes » (Albin Michel, 1998) « Se réaliser par la magie des coïncidences » (Jouvence, 2000) et « La synchronicité par les contes » (Souffle d'Or, 2003). Il enseigne comment passer du conte à la réalité et traduire la créativité des contes dans la vie de tous les jours à l'aide d'exercices inspirés des sagesse traditionnelles et de la psychologie d'aujourd'hui.



Il est l'auteur aussi de jeux : " Le Jeu de la Voie des Contes " (Souffle d'Or 2003), " Horaklès, le jeu du héros " (2009) et " Vortex du nouveau monde " (jeu de plateau et jeu sur Internet) (2009) qu'il propose comme outils de créativité et d'aide à la décision, mettant en oeuvre la puissance du mythe au secours des démarches de questionnement. Et de jeux d'intelligence collective pour les entreprises dont il fait travailler le génie collaboratif. Il est le créateur de la méthodologie *Horaklès* d'innovation en intelligence collective, inspirée de la sagesse des contes.

10 modules de septembre à juin 1 WE par mois. Horaires : Sam.13h-20h, Dim. : 9h-18h **200€ le WE**

Calendrier 2009-2010 : Sept : Sa 19 et Dim 20 // Oct : Sa 10 et Dim 11 // Nov : Sa 14 et Dim 15 // Dec : Sa 12 et Dim 13 // Janv : Sa 23 et Dim 24 // Fev : Sa 20 et Dim 21 // Mars : Sa 13 et Dim 14 // Avr : Sam 24 et Dim 25 // Mai : Sa 22 et Dim 23 // Juin : Sa 19 et Dim 20.

----- Réponse SVP à renvoyer à -----

La Voix des Contes, 25 rue Titon 75011 Paris. Tel 01 40 09 21 11

Je m'inscris au cours d'Intelligence Collective par les Contes (Arrhes 100€. Chèque à l'ordre de La Voix des contes). Date de ma 1ère session:

NOM
PRENOM
ADRESSE

Profession

TEL
E-mail

Signature