

Faites aussi de votre équipe d'animation
une Force de promotion...



...en Fabriquant des souvenirs plus intenses
pour Fidéliser plus et influencer plus !

3 QUESTIONS À SE POSER ! VOTRE ÉQUIPE D'ANIMATION...

- **Comble-t-elle** vos publics, participants, clients et visiteurs ?
- **Optimise-t-elle** l'impact de ses relations avec les bénévoles, socio-pros, partenaires et prestataires ?
- **Renforce-t-elle** votre notoriété, image, esprit, adhésions et soutiens ?

Pour fabriquer des souvenirs plus intenses, fidéliser plus et influencer plus, l'animateur doit être un catalyseur d'Émotions Positives et un activateur de Liens qui :

- **Offre**, bonheur, joie, plaisir, émerveillement, emportement, liesse, amusement, fierté...
- **Active** les liens entre les individus pour développer les relations et l'attachement
- **Apporte** à chacun, estime, intégration, gratitude et reconnaissance.
- **Valorise** l'expérience collective et l'histoire commune.

Pour catalyser les Émotions Positives et activer les Liens, adoptez le concept **Goûd'link** !

1 Utilisez ses 3 leviers :

- **l'Enchantement** [art oral, conquérir, séduire, micro...]
- **l'Organisation** [pilotage, technique audio-visuel, communication]
- **l'Animation de la relation** [équipe, bénévoles, sociopros...]

2 Élargissez les compétences de votre équipe d'animation :

- Provoquer les **Émotions Positives**
- Activer le **Lien**
- Développer votre activité : **fidéliser et influencer**

Les solutions avec la fêp

► Mission d'expertise :

observations, échanges, analyses, mesures des écarts entre les pratiques de votre équipe d'animation et les besoins pour passer du rationnel à l'émotionnel, fabriquer des souvenirs plus intenses, fidéliser plus, influencer plus et développer l'activité.

Découvrez les 5 étapes de notre mission d'expertise page 2.

► Votre expert :

Daniel GAINETDINOFF
06 70 73 38 81
daniel@lafep.fr
lafep.fr

Profil complet en annexe.

► Formations :

La Fabrique à Émotions Positives vous propose des formations personnalisées en **Expression**, **Organisation** et **Animation de la Relation** pour que vos équipes soient opérationnelles rapidement !

La FÉP est certifiée **Qualiopi** : formations finançables par les OPCO, dont l'AFDAS.

« Faites entrer votre équipe d'animation
dans une nouvelle dimension et
enchantez l'avenir de votre territoire ! »



Les étapes de la mission d'expertise

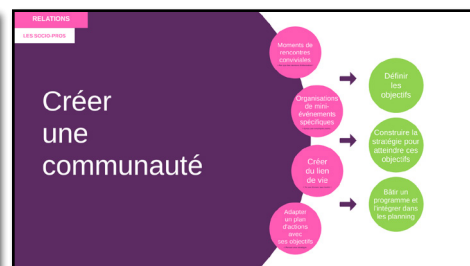
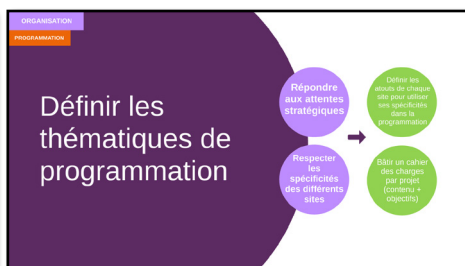
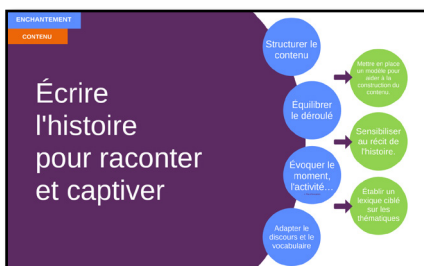
Goôd'link

1 Diagnostic terrain avec grille d'observation et photos

Les attentes	Compétences	Observations
Ecrire l'histoire pour raconter et captiver	Structurer le contenu ☒	Pas de structuration ☒
	Equilibrer le déroulé ☒	Pas d'équilibre ☒
	Evoquer le moment, l'activité... ☒	Pas d'évocation ☒
	Adapter le discours et vocabulaire ☒	Le mimetisme verbal selon les thématiques n'est pas pratiqué ☒
S'adapter aux différents publics	Public spécifique enfants ☒	Effort d'adaptation quand l'activité est très marquée ex: mini disco ☒
	Multi publics ☒	Mixage très rare ☒
Choisir son angle d'attaque pour se connecter au public	Recherches de connexions ☒	Sous utilisées ☒
	Lances d'accroche avec le territoire ☒	Absentes ☒
Créer et utiliser l'intrigue	Qui sera le grand vainqueur ? ☒	Sur certaines animation, un peu utilisé ☒
	Qui emportera la finale ? ☒	



2 Proposition d'actions correctives



3 Validation commune d'une méthode d'animation du territoire

Actions correctives stratégie Animations - Pilier Enchantement - Octobre 2022

Critères	Les attentes	Compétences	Observations	Actions	Responsable	Accompagnement interne / externe
Contenus	Ecrire l'histoire pour raconter et captiver	Structurer le contenu	Écrire en plus structurée pour aller à la construction	Structurer le contenu	1	Interne
Contenus	S'adapter aux différents publics	Public spécifique enfants	Effort d'adaptation quand l'activité est très marquée ex: mini disco	Adapter le discours et le vocabulaire	1	Interne
Contenus	Choisir son angle d'attaque pour se connecter au public	Recherches de connexions	Sous utilisées	Choisir son angle d'attaque pour se connecter au public	1	Interne
Contenus	Créer et utiliser l'intrigue	Qui sera le grand vainqueur ?	Sur certaines animation, un peu utilisé	Créer et utiliser l'intrigue	1	Interne
Contenus	Créer et utiliser l'intrigue	Qui emportera la finale ?		Créer et utiliser l'intrigue	1	Interne
Contenus	Créer et utiliser l'intrigue	Qui emportera la finale ?		Créer et utiliser l'intrigue	1	Interne
Contenus	Créer et utiliser l'intrigue	Qui emportera la finale ?		Créer et utiliser l'intrigue	1	Interne
Contenus	Créer et utiliser l'intrigue	Qui emportera la finale ?		Créer et utiliser l'intrigue	1	Interne
Contenus	Créer et utiliser l'intrigue	Qui emportera la finale ?		Créer et utiliser l'intrigue	1	Interne
Contenus	Créer et utiliser l'intrigue	Qui emportera la finale ?		Créer et utiliser l'intrigue	1	Interne

Actions correctives stratégie Animations - Pilier Organisation - Octobre 2022

Critères	Les attentes	Compétences	Observations	Actions	Responsable	Accompagnement interne / externe
Contenus	Ecrire l'histoire pour raconter et captiver	Structurer le contenu	Écrire en plus structurée pour aller à la construction	Structurer le contenu	1	Interne
Contenus	S'adapter aux différents publics	Public spécifique enfants	Effort d'adaptation quand l'activité est très marquée ex: mini disco	Adapter le discours et le vocabulaire	1	Interne
Contenus	Choisir son angle d'attaque pour se connecter au public	Recherches de connexions	Sous utilisées	Choisir son angle d'attaque pour se connecter au public	1	Interne
Contenus	Créer et utiliser l'intrigue	Qui sera le grand vainqueur ?	Sur certaines animation, un peu utilisé	Créer et utiliser l'intrigue	1	Interne
Contenus	Créer et utiliser l'intrigue	Qui emportera la finale ?		Créer et utiliser l'intrigue	1	Interne
Contenus	Créer et utiliser l'intrigue	Qui emportera la finale ?		Créer et utiliser l'intrigue	1	Interne
Contenus	Créer et utiliser l'intrigue	Qui emportera la finale ?		Créer et utiliser l'intrigue	1	Interne
Contenus	Créer et utiliser l'intrigue	Qui emportera la finale ?		Créer et utiliser l'intrigue	1	Interne
Contenus	Créer et utiliser l'intrigue	Qui emportera la finale ?		Créer et utiliser l'intrigue	1	Interne
Contenus	Créer et utiliser l'intrigue	Qui emportera la finale ?		Créer et utiliser l'intrigue	1	Interne

4 Fourniture d'un guide pratique personnalisé et personnalisable pour accompagner le service animation dans la mise en œuvre de votre nouvelle méthode d'animation pour fidéliser plus, influencer plus et développer votre activité.



5 Plannification de sessions de formation pour votre équipe d'animation, le cas échéant.

> Accompagnement interne ou externe

Us nous font déjà confiance :

Approfondissez le concept sur lafep.fr !



La fep est une marque déposée. Reproduction interdite. Contenu protégé.