



guide
pratique

BONNES PRATIQUES POUR

**TENIR
UN SÉMINAIRE**



auxerre**expo**

1 OBJECTIF CLAIR

1

Poser le cadre

- > Renforcer la cohésion d'équipe ?
- > Former / transmettre des compétences ?
- > Lancer un projet ou une stratégie ?
- > Motiver / inspirer ?

2

Astuce

Compare avec tes objectifs de départ



2 CHOISIR LE BON LIEU

Le lieu influence énormément l'énergie du groupe

1

Options courantes

- > Auxerrexpo - Espaces séminaires pour le confort d'une option clé en main.
- > Lieu atypique.
- > Nature/extérieur.

2

Bonnes pratiques

- > Facile d'accès
- > Espaces adaptés (plénière + ateliers)
- > Équipements fiables (wifi, écran, son)

3

Astuce

- > Un lieu "hors du quotidien" booste l'engagement

3 PROGRAMME ÉQUILIBRÉ

Un bon séminaire alterne les rythmes.

1

Structure type

- > Sessions de travail (contenu)
- > Ateliers participatifs
- > Pausas régulières
- > Moments informels (repas, échanges)

2

Astuce

45-60min maximum par session, au-delà, l'attention chute



4

FAVORISER L'INTERACTION

Un séminaire passif = ennui garanti

1

Bonnes pratiques

- > Ateliers en petits groupes.
- > Brainstorming.
- > Jeux / icebreakers.

2

Astuces

- > Commencer par un icebreaker léger.
- > Faire participer tout le monde (pas toujours les mêmes).

5 SOIGNER LE CONTENU

1

Bonnes pratiques

- > Aller à l'essentiel.
- > Être concret et actionnable.
- > Varier les formats (présentation, discussion, exercice)

2

Astuces

- > Chaque session doit répondre à : "à quoi ça va servir concrètement ?"



6

LOGISTIQUE

1

À prévoir

- > Repas adaptés (qualité + timing)
- > Pause café
- > Signalétique claire
- > Matériel prêt (et testé !)

2

Astuce

Une mauvaise logistique peut ruiner une bonne idée.

7

CRÉER DE LA COHÉSION



Le séminaire c'est aussi du lien humain.

1

**Activité
team-building**

2

Diner convivial

3

Activité fun
(sport, jeu, atelier créatif).

4

Astuce
Les moments informels
sont souvent les plus
mémorables

8

COMMUNIQUER

1

Avant

- > Envoyer le programme
- > Donner les objectifs
- > Créer de l'attente

2

Après

- > Envoyer un résumé
- > Partager les supports
- > Suivre les actions décidées



9

MESURER L'IMPACT

1

Bonnes pratiques

- > Feedback des participants.
- > Objectifs atteints ?
- > Actions mises en place après ?

2

Astuce

Une simple question
peut suffire

10

FAIRE LA DIFFÉRENCE

1

Erreurs à éviter

- > Programme trop chargé.
- > Trop de théorie.
- > Mauvaise gestion du timing.
- > Pas assez d'interaction.

2

Bonus

- > Une animation dynamique.
- > Un fil conducteur clair.
- > Une expérience mémorable
(pas juste utile)



**DONNER VIE
À VOS PROJETS**



auxerreexpo