



LES JEUX-CADRES DE THIAGI

“Laissez les fous gérer l’asile.”

Midi Punch – 24 octobre 2017

CONTEXTE

- **Accelerated learning** (Peter Kline, Eric Jensen, Gordon Dryden, Bobbi Deporter, Dave Meier)

- **Mieux-apprendre** (Bruno Hourst)

<http://www.mieux-apprendre.com/>



PRINCIPES FONDAMENTAUX

- Environnement physique, émotionnel et social d'apprentissage sûr, relaxant et stimulant
- Implication totale de l'apprenant: l'apprenant est actif et responsable, la connaissance n'est pas absorbée mais élaborée.
- Collaboration: entre apprenants au sein d'une communauté d'apprentissage.
- Différents styles d'apprentissages: un buffet d'activités au lieu d'un menu traditionnel, classique et figé.
- Apprentissage contextuel: immersion, feedback, réflexion, évaluation et ré-immersion.



JEUX-CADRES DE THIAGI



JEUX-CADRES DE THIAGI

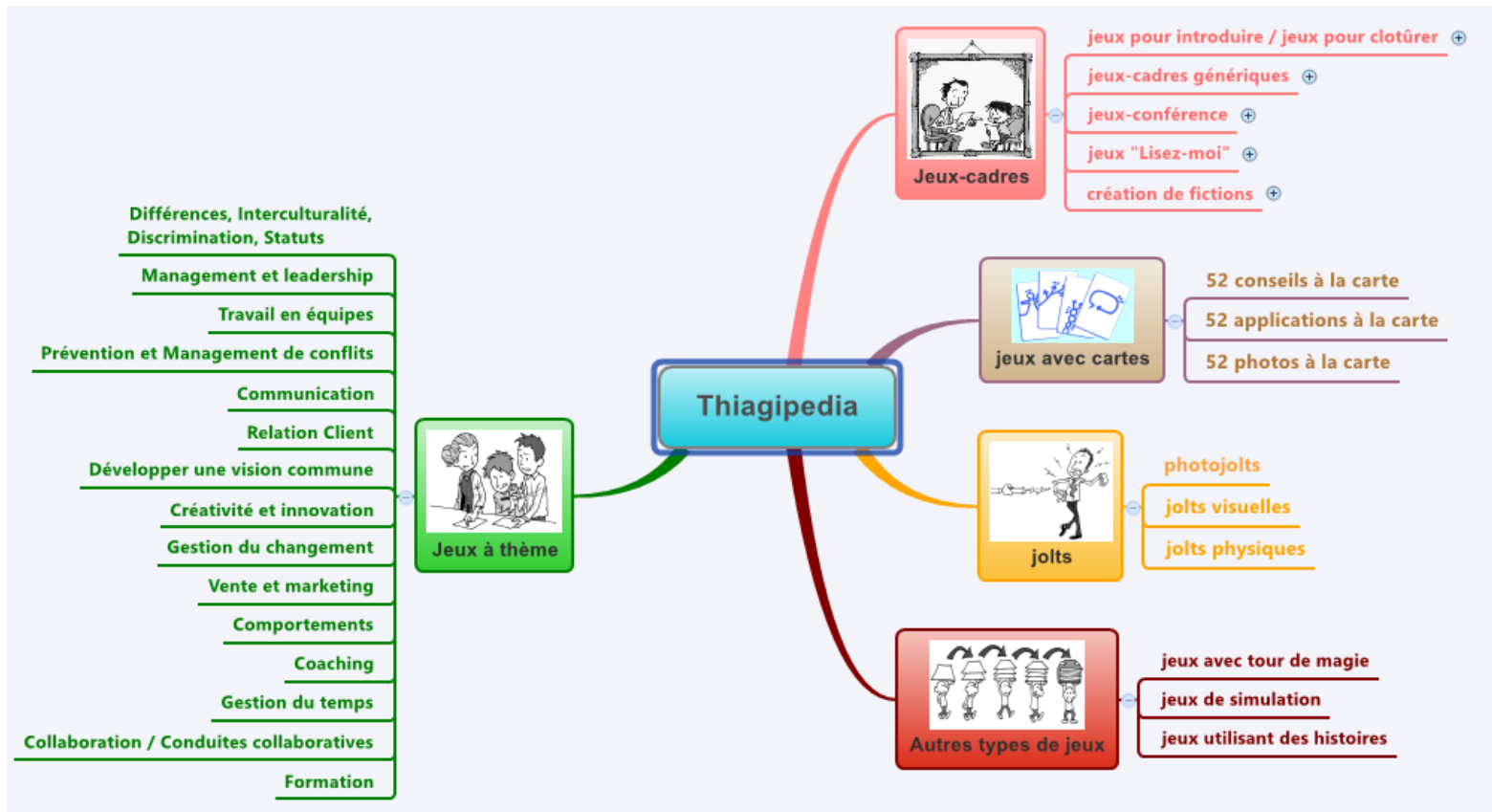
- Le jeu comporte deux blocs distincts:
 - CONTENU – l'idée
 - PROCEDURES – les règles

Le jeu-cadre est une structure vide pouvant être remplie de différents contenus selon les contextes d'utilisation.

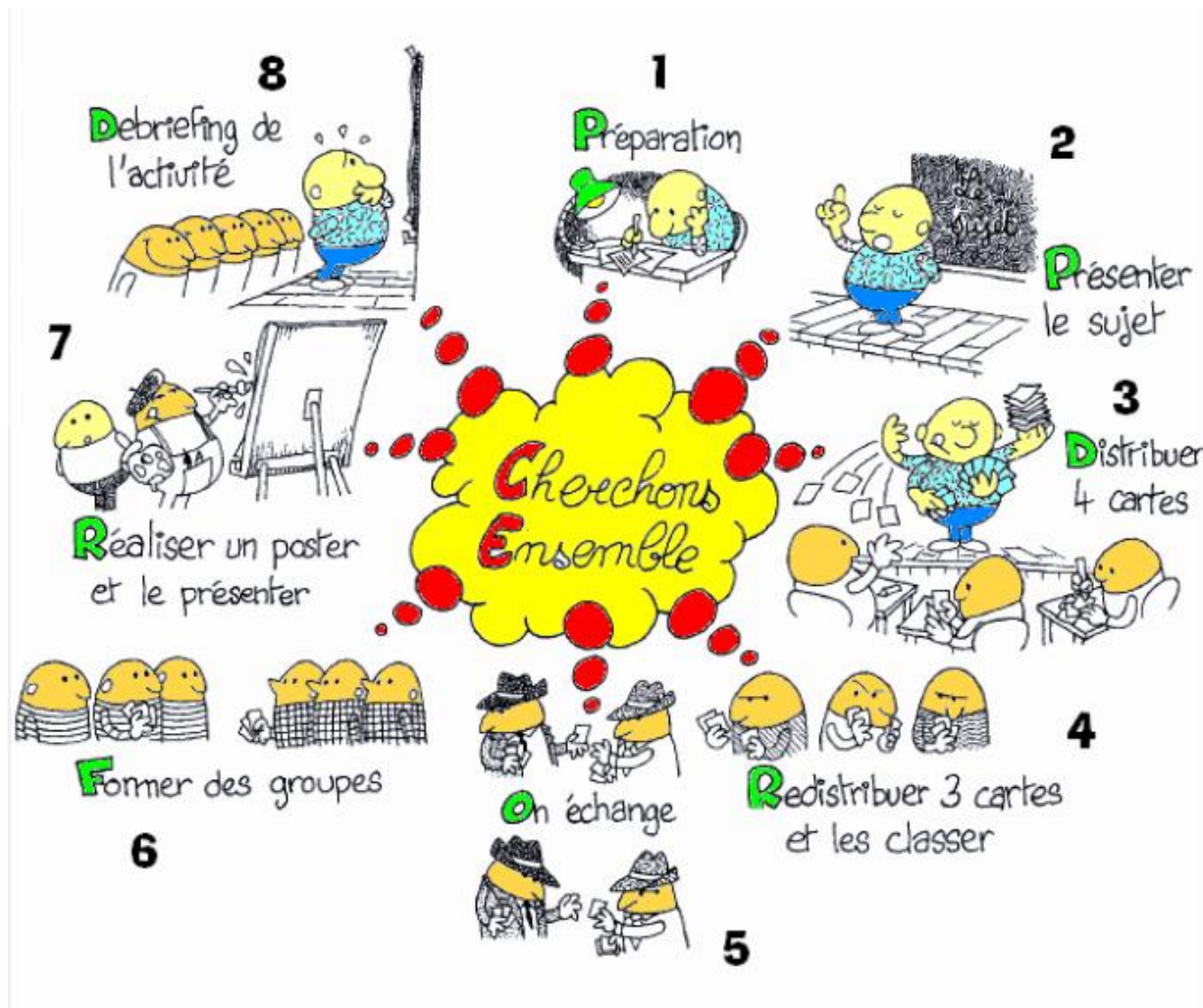
Economique et efficace!



JEUX-CADRES: DIFFERENTS TYPES



JEU-CADRE: CHERCHONS ENSEMBLE



DEROULE DU JEU

Le sujet de notre réflexion:

Comment être innovant en pédagogie?



DEROULE DU JEU

Rédigez vos suggestions.

Une seule idée par carte.

Les remettre au responsable.

Temps : 5 minutes



DEROULE DU JEU

Recevoir 3 cartes.

Les classer selon votre ordre de préférence.

Temps: 1 minute



DEROULE DU JEU

Echanger les cartes qui ne conviennent pas en les remplaçant par celles sur la table. En silence.

Temps: 2 minutes



DEROULE DU JEU

Chacun a la possibilité d'améliorer sa main en échangeant avec d'autres participants.

- on doit toujours avoir 3 cartes ;
- on peut échanger autant de cartes que l'on veut, mais au moins une ;
- on échange une carte par une carte ;
- on ne peut plus échanger de cartes avec celles qui sont sur la table ;
- on peut utiliser le hasard : « je tire une de tes cartes, tu tires l'une des miennes ».

Temps: 5 minutes.



DEROULE DU JEU

En groupe, ne gardez que 3 cartes sur lesquelles
tous s'accordent.

Temps: 5 minutes



DEROULE DU JEU

Préparer un poster qui reflète les idées des 3 cartes
sans utiliser de texte ou de nombre

Temps: 5 minutes



DEROULE DU JEU

- FEEDBACK
- Questionner les groupes sur les procédures.
 - Facile?
 - Fluide?
 - Chacun a sa place?
 - Tout le monde a appris?

Et on recommence!



CONTEXTE D'ACQUISITION DE SAVOIRS

- Mémoriser des faits
- Apprendre à travailler ensemble
- Faire des révisions
- Evaluer des connaissances
- Présenter une notion nouvelle
- Comprendre un raisonnement complexe
- Ordonner des idées par ordre d'importance
- ...



APPLICATIONS CONCRETES

- *La Cadène* – cours de grammaire → apprendre des procédures
- *Double brainstorming* – jeux de rôles à personnages → groupes convergents et divergents
- *Cherchons ensemble* - Mettre en évidence les idées essentielles en permettant à chacun d'exprimer ses propres idées et de les confronter aux idées des autres.
- Hello! – mener rapidement une enquête dans un groupe → brise-glace
- *La phrase manquante/ Les superlatifs* – conférences/audition → éviter trop de passivité
- *Le coach secret* – coaching présentations orales → esprit d'équipe, dynamique de groupe
- *Photo Jolts* – briser la glace, aborder des concepts abstraits/ valises → photolangage
- *Cartes conseils* – établir les principes importants d'une présentation orale
- *Etoile mystérieuse* – écrit argumentatif



REFERENCES

Le contenu de cette présentation est librement inspiré des documents développés par l'équipe du Mieux-Apprendre. Merci à eux!

- Site de Bruno Hourst: <http://www.mieux-apprendre.com/>
- Site francophone de Thiagi/ Hourst: <http://thiagi.fr/>
- The Thiagi Group: <http://www.thiagi.com/>

- Bibliographie sélective:
 - Dave Meier, The Accelerated Learning Handbook. McGraw Hill, 2000,
 - Alistair Smith, Accelerated Learning in Practice. Network, 2000.

 - Bruno Hourst, Au bon plaisir d'apprendre. Mieux-Apprendre, 2015.
 - Bruno Hourst, Former sans ennuyer. Editions d'Organisation, 2004.
 - Bruno Hourst, A l'école des intelligences multiples. Hachette, 2006.
 - Bruno Hourst et Thiagi, Modèles de Jeux de Formation. Editions d'Organisation, 2004.
 - Bruno Hourst et Thiagi, Jeux à thème de Thiagi. Eyrolles, 2012.
 - Bruno Hourst et Thiagi, Stratégies interactives pour la formation et l'enseignement. Mieux-Apprendre, 2017.

 - Glenn Hughes and Thiagi, Photo Jolts. Sah, 2013.



AU PLAISIR D'UNE COLLABORATION

- François-Xavier FIEVEZ

francois-xavier.fievez@unamur.be

