

# Les méthodes d'animation de Thiagi

Jouer pour apprendre et faire émerger des idées



**Formation du 2 février 2019**

Université des Guides Catholiques de Belgique

Intervenante : Catherine Bardiau,

[catherine.bardiau@cfip.be](mailto:catherine.bardiau@cfip.be)

# Nos objectifs de formation

---



- DÉCOUVRIR ET EXPÉRIMENTER  
L'UTILISATION DE JEUX-CADRES POUR  
ALIMENTER SES TECHNIQUES  
D'ÉMERGENCE D'IDÉES EN FORMATION



- COMPRENDRE COMMENT UTILISER CES  
TECHNIQUES DANS SA PROPRE PRATIQUE :  
DONNER DES FORMATIONS, ORGANISER  
DES RÉUNIONS, ETC.

# Comment ?

---

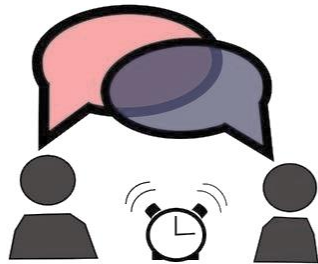
J'ai besoin de vous\* !

- \* Pour faire le lien avec votre pratique
- \* Pour vous aider à transférer vos acquis



# Activité 1 : Speed-dating

---



Etape 1 - Préparation individuelle d'une présentation personnelle

Etape 2 - Présentations courtes en 3 speed-dating, avec des temps différents afin d'expérimenter les différentes manières de jouer le speed-dating.

Etape 3 - Débriefing rapide

# Activité 2 : Les affiches

---

Etape 1 - Les participants répondent librement et de manière individuelle à des questions écrites sur 4 affiches.

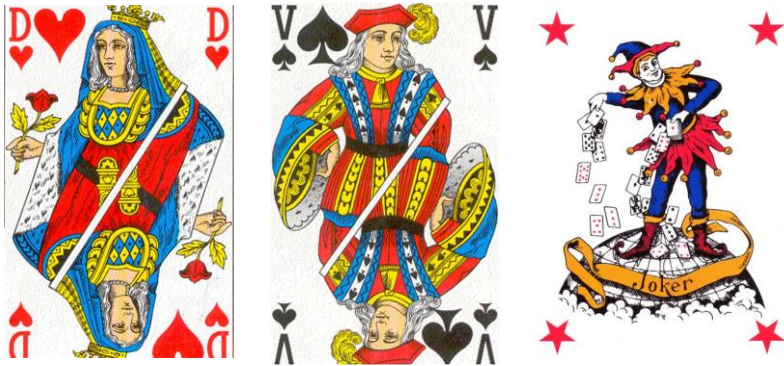
Etape 2 - 1 sous-groupe par affiche est formé pour réaliser, en maximum 15 minutes, une synthèse visuelle de son affiche.

Etape 3 - Présentation



# Activité 3 : Les cartes interactives

---



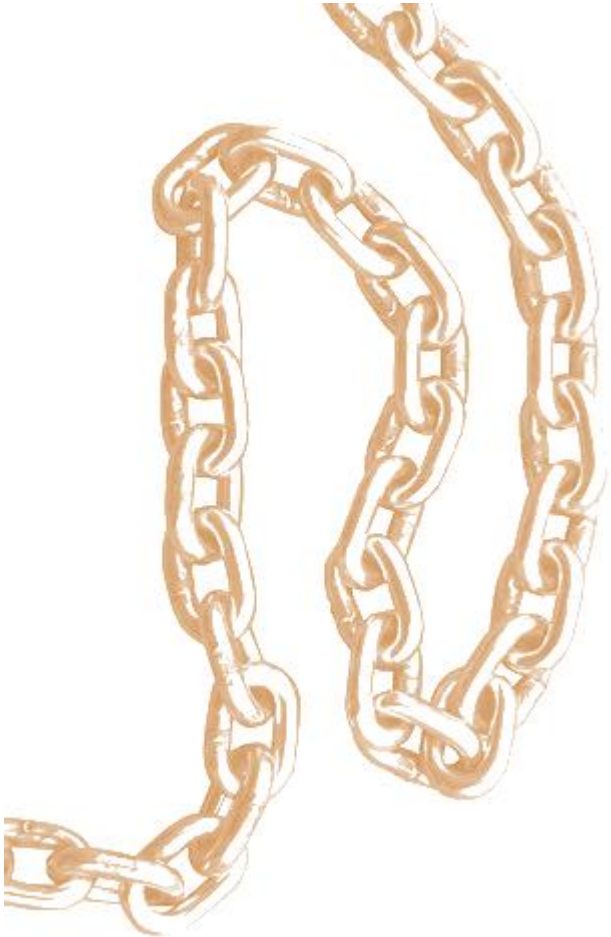
Etape 1 – Distribuer aléatoirement (ou presque 😊) 3 cartes parmi les apprenants (dame de cœur, valet de pique, joker)

Etape 2 – Faites parler la dame de cœur (ce que j'ai aimé), le valet de pique (ce que j'ai moins aimé – rôle de l'avocat du diable), puis le joker (une idée pour répondre à l'avocat du diable)

Le formateur complète si nécessaire.

# Activité 4 : La cadène

---



Etape 1 - chaque apprenant reçoit une partie de contenu et en prend connaissance

Etape 2 – Des sous-groupes se forment pour reconstituer l'ensemble du contenu

Etape 3 – Présentation par chaque sous-groupe et débriefing

# Les 5 étapes d'une animation réussie

---

Réflexion	Laissez quelques minutes à vos participants pour réfléchir, de manière individuelle, à la question de départ ou au problème soulevé.
Partage	Invitez vos participants à partager entre eux le fruit de leurs réflexions individuelles. C'est durant cette phase que s'opère la majeure partie des interactions.
Synthèse	Proposez à vos participants de se rassembler en équipes (sous-groupes) pour synthétiser et résumer le résultat des interactions.
Diffusion	Faites passer chaque équipe sur le devant de la scène pour partager au groupe complet le résultat produit
Transposition	Demandez aux participants de faire des liens entre les conclusions de l'activité et leur pratique quotidienne. Comment transposer ces nouveaux apprentissages dans mon métier ?



# 7 conseils pour animer des jeux-cadres

---

Organiser la salle	Créer le lien	Se préparer	Être dans l'action	Donner le rythme	Une consigne à la fois	Prévoir un debriefing
<ul style="list-style-type: none"><li>• En arrivant dans la salle, placez les tables dans une disposition qui favorisera les échanges en sous-groupe et la circulation de vos participants.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Créez le lien dès l'arrivée de chaque participant, en ayant un contact visuel, verbal et physique avec eux, avant de briser la glace en plénière.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Avant votre atelier, relisez votre déroulé et listez le matériel dont vous allez avoir besoin. Prévoyez-en plus, pour faire face aux imprévus.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Plongez directement dans une activité ludique et participative pour priser la glace, recueillir les attentes, présenter le programme de votre formation.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Au plus les échanges sont cadrés dans le temps, au plus ils sont efficaces. Halte aux échanges inutiles : chacun s'exprime et va directement à l'essentiel.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Donnez une instruction à la fois. Une fois l'étape terminée, donnez l'instruction suivante. Ceci pour éviter d'embrouiller vos participants.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• On n'apprend rien lors du jeu. On apprend lors du débriefing. Après chaque activité, prévoyez le temps et les questions du débriefing</li></ul>

# La posture d'animateur-facilitateur d'apprentissage – les 3 P

---



## **Puissance (haut sur le cadre)**

Rigueur dans l'utilisation des procédures

Utilisation du tableau, préparation de la salle, de l'animation

Directivité : mélanger les sous-groupes, donner à chacun son tour de parole

Stimuler la créativité



## **Permission (souvent bas sur le contenu)**

Travail en sous-groupe

Respect des idées

Donner le temps de s'exprimer

Eviter de prendre position

Donner des signes de reconnaissance



## **Protection**

Travail en sous-groupe

Félicitations

Être près du groupe

Donner à chacun son tour de parole

Se faire l'Avocat de l'Ange

Veiller aux conditions matérielles

Respecter les horaires

# Activité 5 : Le power point vivant

---



Etape 1 – Individuellement, imaginer une situation

Etape 2 – En sous-groupe, choisir une situation et construire un scénario. Puis, le représenter sur « slides » papier

Etape 3 – Présenter les power point en plénière et débriefer

# Activité 6 : Chevaliers blancs- chevaliers noirs

---



Etape 1 – Le formateur sépare le groupe en « pour » et « contre »

Etape 2 – Chaque groupe prépare des arguments selon la posture imposée

Etape 3 – Une joute verbale est lancée selon différents modes possibles (zig zag, ping pong, etc.)

Etape 4 – Toujours dépolariser : inverser les groupes et relancer une joute

Etape 5 – débriefer et tirer les leçons

# Quelques bénéfices de l'utilisation des jeux-cadres

---

Principes issus des neuro-sciences

- favorisent le **transfert des acquis de formation**
- multiplient les **interactions**, les **intelligences multiples**, l'**émergence** de contenu, la stimulation de plusieurs **sens** à la fois (mais en privilégiant le visuel, sens le plus privilégié), la **contextualisation**
- évitent la surcharge cognitive ainsi que la saturation de la **mémoire de travail**
- permettent la gestion de groupes de **taille variable** (en théorie jusqu'à un groupe infini de participants) – ce sont les dispositions techniques qui limitent la taille des groupes : taille de la salle, acoustique
- Ils sont également utilisés en **intelligence collective** et sont facilitateurs pour la **résolution de problèmes** complexes (technique de créativité)

# Quelques limites de l'utilisation des jeux-cadres

---

- La **taille de la salle**
  - Limitez le nombre de participants à la taille de la salle dont vous disposez
- La **présence moins forte du formateur**, d'où l'impression de moins de contrôle sur le contenu (de légitimité), par le formateur, mais également par certains apprenants
  - Donnez le temps aux participants de synthétiser les contenus, éventuellement donnez leur une synthèse papier, une bibliographie...
- La **réticence** de certains à entrer dans la compétition
  - Insistez sur le jeu et l'intérêt de l'activité pour l'apprentissage
- La **préparation plus importante** par le formateur, notamment en termes logistiques...
  - Organisez votre boîte à outils...

# Activité 7 : Quizz

---

En option



Etape 1 – Constitution de sous-groupes

Etape 2 – Chaque sous-groupe prépare 2 questions + 1 joker

Etape 3 – Tour à tour, les sous-groupes posent leurs questions aux autres groupes qui buzzent pour répondre.

Le formateur note les points.

Important : les joueurs sont les maîtres du contenu et des points. Le formateur intervient/complète/corrige après le jeu si nécessaire (pour ne pas casser la dynamique du groupe)

# Activité 8 : Le dé

---

Etape 1 – Le formateur fait une présentation (de maximum 10 minutes)

Etape 2 – Les apprenants lancent le dé pour interagir à propos du contenu présenté

Exemples : question, résumé en 30 secondes, j'ai aimé, je n'ai pas aimé, bonne idée, joker





# Debriefing de la journée

---

- **Qu'est-ce que j'ai appris ?**
- **Qu'est-ce que je peux déjà mettre en pratique ? A quelle occasion vais-je le faire ?**

# Activité 9

## Télépathe

Tous en cercle, clôturer la journée en disant à son voisin « je pense que tu penses que... »



# Bibliographie

---

Former sans s'ennuyer, Bruno Hourst, Eyrolles 2018

Jeux à thème de Thiagi – 42 activités interactives pour la formation, Bruno Hourst, en collaboration avec Sivasailam Thiagarajan, Eyrolles 2012

Modèles de jeux de formation – Les jeux-cadres de Thiagi, Bruno Hourst, Eyrolles 2018

Faciliter l'intelligence collective, Agathe Crespel, Chantal Nève-Hanquet, Eyrolles 2018

Carnet de bord du participant, campus des formateurs

[www.mieux-apprendre.com](http://www.mieux-apprendre.com)