



## informations pratiques

durée : 2 jours

tarif : 840€ TTC

inclus : matériel pédagogique  
un exemplaire du livre  
*La ludopédagogie en action*

bibliographie  
*La ludopédagogie en action*  
de B. Hourst et S. Thiagarajan  
Éditions du Mieux-apprendre

pour plus d'informations :  
[www.mieux-apprendre.com](http://www.mieux-apprendre.com)  
[contact@mieux-apprendre.com](mailto:contact@mieux-apprendre.com)

## présentation de la formation

### objectif

Fournir aux formateurs et aux enseignants un outil d'animation simple, pratique et puissant : les jeux-cadres.

### public

Formateurs, responsables RH, enseignants, animateurs

### présentation

Le concept de jeu-cadre a été développé par par Sivasailam Thiagarajan (alias Thiagi), spécialiste Indien d'activités interactives vivant aux États-Unis.

Un jeu-cadre est un ensemble de règles vide de contenu. Ainsi un même jeu-cadre peut être utilisé dans une formation au management, dans une classe de collège ou dans une formation à la conduite d'une centrale électrique : même règles mais contenu différent.

Avec des jeux-cadres, on peut par exemple :

- réfléchir sur un sujet complexe ; rendre des conférences passionnantes ;
- chercher des solutions à différents problèmes ;
- apprendre, mémoriser, réviser, évaluer des connaissances ;
- remplacer des réunions inefficaces ;
- faire connaissance dans un groupe ;
- faire un débriefing d'une activité complexe ;
- accroître l'efficacité d'une lecture ;
- etc.

### programme

- à la découverte du concept de jeu-cadre ;
- expérimentation de nombreux jeux-cadres (vivre des jeux-cadres, analyse de leur mise en place, animation de jeux-cadres)
- les mises en application (différentes situations pour utiliser les jeux-cadres)
- la ludopédagogie (le jeu, mode préférentiel d'apprentissage humain ; la puissance des jeux en apprentissage et en formation)
- les avantages et inconvénients des jeux-cadres en formation/cours (avantages et limites de l'outil, précautions à prendre)

### méthode pédagogique

- Outils ludopédagogiques (jeux de Thiagi, approche du mieux-apprendre) Topogrammes (mindmaps)
- Mises en pratique
- Expérimentation et débriefing

### évaluation

Évaluation formative tout au long de la session.

Cette formation ne fait pas l'objet d'une évaluation sommative.