

Les jeux-cadres

Présentation:

Tous les jeux comportent deux blocs bien distincts : le contenu du jeu et les procédures pour jouer. Le concept du jeu-cadre est de considérer un jeu comme une structure vide pouvant être remplie de différents contenus permettant ainsi de l'adapter à de très nombreuses circonstances d'apprentissage, de recherche d'idées, de simulation, ...

Les jeux peuvent être utilisés lors de l'acquisition de savoirs ou dans d'autres circonstances (brainstorming, réunions, résolution de problèmes, résolution de conflits,...).

Ils connaissent une désaffection car ils donnent l'impression de ne pas « faire sérieux », il peut y avoir la peur de faire du bruit, de perdre le contrôle du groupe, de perdre du temps, ... Pourtant l'introduction des jeux dans un apprentissage ou une formation peut produire des bénéfices importants : état d'esprit détendu et positif des participants, réduction de l'anxiété liée à l'apprentissage, participation active, mise en application de ce qui a été appris, meilleure cohésion du groupe.

Jeux-cadres génériques :

- Cherchons ensemble
 - Distribution de 4 cartons à chaque participant pour y écrire une opinion, une suggestion, ... sur le sujet
 - Rassembler les cartes (en les mélangeant avec d'autres préparées à l'avance)
 - o Redistribuer au hasard trois cartes aux participants
 - Chacun vient échanger une ou des cartes ne lui convenant pas avec les autres ou avec les cartes restantes sur une table
 - o Formation d'équipes qui ne gardent que trois cartes après discussion
 - Préparation d'une affiche qui représente les idées des cartes
 - o Explication des affiches aux autres groupes

- Bingo

- Distribuer des feuilles avec un certain nombre de cases remplies avec des mots, des numéros, des idées, ...
- o L'animateur lit une question et le participant doit trouver la réponse sur sa feuille
- Celui qui a 5 cases alignées crie « bingo »

- Le jeu de l'enveloppe

- o Définir 4 ou 5 problèmes à résoudre et une équipe par problème
- o Distribuer une enveloppe à chaque équipe
- Chaque équipe étudie son problème, en définit des critères d'évaluation sans le résoudre et les écrit sur une feuille à part
- Chaque équipe passe son enveloppe à une autre équipe qui cherche alors une solution, l'écrit et la met dans l'enveloppe et ainsi de suite
- Au retour de son enveloppe, l'équipe de départ distribue un total de 100 points selon les qualités de chaque solution en fonction de ses critères et annonce les résultats par ordre croissant

Matrice

- o Préparer un tableau avec autant de lignes et de colonnes que d'idées à croiser, numéroter les cases
- Former trois groupes (juges, joueurs, challengers)

 A tour de rôle, les joueurs choisissent une case et cherchent une phrase exprimant le mieux le lien entre les deux idées, les challengers peuvent faire une contreproposition, les juges choisissent celle qui sera retenue, le groupe choisi place un de ses pions sur la case.

- De 5 en 5

- o Chaque participant prépare une liste d'idées reliées au sujet
- o Par groupes, rassembler toutes les idées et choisir les 5 plus intéressantes
- Avec tout le monde, chaque groupe énonce une idée à mettre sur un tableau commun jusqu'à avoir 10 idées
- Chaque groupe choisit l'idée qui sera la plus choisie
- o Chaque idée alors choisie marque un point et celle qui en a la plus est classée n°1 et sort du jeu
- On recommence avec les idées restantes jusqu'à obtenir les 5 meilleures

- Apprendre ensemble

- o Distribuer des documents qui contiennent les informations à apprendre pendant 10 mn
- o Chaque équipe composée participe à un tournoi
- Nouvel apprentissage collectif par équipe
- o Tournoi avec tous les n°1, les n°2, ... et ainsi de suite
 - Le bouchon
 - L'animateur lit une question
 - Celui qui pense connaître la réponse attrape le bouchon et donne sa réponse
 - L'animateur donne la solution et chaque groupe dit s'il pense que la réponse donnée est correcte alors celui qui a parlé prend un jeton

Interrogatoire

- Chaque membre du tournoi interroge un participant
- Les questions se succèdent sans arrêt, sans forcément une logique
- Chaque participant revient dans son groupe avec les points acquis

Question suivante

- Un joueur prend une carte avec une question et en donne sa réponse. Un autre joueur peut la contester et donner sa réponse.
- On retourne la carte et on lit la bonne réponse

Quiz par équipes

- Chaque équipe pose une question à une personne d'une autre équipe
- La bonne réponse donne 2 points, si la personne a besoin de l'aide d'un équipier, il n'a qu'un point

Super tournoi

• Jeu du bouchon avec un membre de chaque équipe tiré au hasard

Vite et bien

- Placer un membre de chaque équipe devant un tableau
- Chacun y réalise la tâche demandée
- 5 points au premier, 4 points au deuxième, ...

Questions ouvertes

- Un participant pose une question ouverte (sans réponse précise)
- La personne à sa droite se bouche les oreilles, la personne à sa gauche donne sa réponse
- La personne à sa droite donne ensuite sa réponse et les autres distribuent 5 points entre les deux réponses
- Bingo

- La cadène

- o Déterminer, à partir d'une procédure, les règles distinctes pour la réaliser
- o Préparer une feuille d'apprentissage pour chaque règle avec des exercices pour l'appliquer

- o Diviser les apprenants en autant de groupes qu'il y a de modules
- o Chaque groupe apprend la règle et fait les exercices
- o Mélanger les groupes avec une personne de chaque groupe d'apprentissage
- o Procéder à un échange des savoirs puis faire réaliser la procédure complète

Jeux-conférences ou conférences interactives :

- Questions à foison
 - Mettre les auditeurs par équipes
 - Un minuteur sonne au bout de 10 à 15 mn de conférence
 - o Chaque équipe prépare une question factuelle et une question ouverte à propos de ce qui a été dit
 - o La première question est posée à un membre d'une autre équipe
 - La deuxième est posée à tout le monde, chaque équipe se concerte, l'une est choisie pour apporter une réponse, d'autres peuvent en proposer une meilleure

Chasse à l'exemple

- o Montrer un cadre général où évoluent différents concepts et les relations entre eux
- Demander à chaque équipe de rechercher des exemples spécifiques mettant en valeur chaque concept au fur et à mesure où ils sont présentés
- o Chaque équipe présente ses exemples en les clarifiant si nécessaire
- o Relier les concepts entre eux, les mettre dans une vision plus globale du sujet avec des exemples

- Bingo

- o Après une première partie de la conférence, donner une feuille de bingo pour deux participants
- o Poser des questions sur cette partie de la présentation, ... (voir Bingo p. 1)

Polycop

- o Distribuer un document aux participants avec des exercices d'applications
 - Excusez-moi, j'ai oublié de ...
 - Mettre les numéros de page
 - Corriger certaines fautes d'orthographe

A livre ouvert

- Après familiarisation 10 mn avec le document, faire préparer par chaque participant une dizaine de questions dont la réponse se trouve dans le document
- Par équipe, mettre en commun toutes les questions et sélectionner les 5 meilleures
- Mélanger sur une table les cartes de chaque équipe avec d'autres questions préparées à l'avance
- Quiz où il s'agira de localiser, par équipe, l'endroit où se trouve la réponse dans le document, défi possible par une autre équipe en cas de mauvaise réponse
- Bingo, interrogatoire, chasse à l'exemple, vite et bien, lisez-moi

Interruptions intelligentes

- o L'orateur arrête sa présentation lorsqu'un minuteur sonne toutes les 5 à 10 mn
- Les participants revoient alors leur note pendant 1 mn
- Un participant au hasard doit montrer sa compréhension de ce qui vient d'être traité (questions, résumé, critique, exemples cités, proposition, ...)
- o L'orateur réagit à l'intervention et poursuit sa présentation

Résumé actif

- o Lors de chaque arrêt, les participants rédigent un résumé sur un carton
- o Par équipe, on échange les résumés et on choisit le meilleur
- Ou on lit des résumés au hasard
- Ou individuellement on échange plusieurs fois de carton avec ses voisins et celui qui veut lire un carton intéressant le fait

- L'essence du résumé

- o Lors d'un arrêt, chaque équipe prépare un résumé en une phrase de 16 mots
- o Ecouter quelques résumés et/ou choisir le meilleur
- o Lors du même arrêt ou d'un autre arrêt, faire un résumé de 8 mots, etc ...

- Un morceau après l'autre

- o Lors d'un arrêt, chaque participant cherche une question à poser
- o 3 participants au hasard posent leur question
- o On vote pour savoir quelle est la question sur laquelle l'orateur apportera une réponse

- Remue-méninges, brainstorming

Mots croisés

 Lors des arrêts, proposer de remplir par deux, au fur et à mesure de la conférence, des mots croisés sur le suiet traité

- Topogrammation

- o Prise de notes sous forme de topogramme
- o Lors des arrêts, chaque équipe améliore son topogramme commun
- o Présentation des topogrammes à la fin de la conférence

- Les participants aux commandes

- Distribuer aux participants une liste de points à aborder
- o Un participant au hasard choisi le point à présenter par le conférencier

- Glossaire et définition

- o Présenter un des concepts de sa présentation
- o Chacun écrit sur un carton une définition réelle ou imaginaire de ce mot
- Ramasser les cartons, y introduire la vraie définition et demander aux participants d'identifier la définition correcte
- Utiliser les autres définitions pour identifier les besoins et présenter sa conférence sur les points soulevés

Interlude pour intelligences multiples

- o Lors des arrêts, demander aux équipes de faire un résumé en utilisant une des intelligences multiples
- A la fin de la conférence, concours d'affiches en utilisant uniquement des mots ou uniquement des dessins

Histoires interactives

- Le présentateur raconte sous forme d'histoire une situation mettant en scène le sujet à étudier
- Lors des arrêts, les équipes se posent des questions, identifient les causes d'un problème, imaginent une autre manière de faire, inventent une suite, ...
- o A la fin, faire un résumé des points essentiels mis en évidence

- Conférence interprétative

Lors des arrêts, un participant redit avec ses propres mots ce que le présentateur a exposé

Superlatifs

 Lors des arrêts, demander aux participants, seuls ou par deux, de rechercher le point qu'ils estiment le plus important, utile, radical, surprenant, intéressant, humoristique, complexe, dérangeant, ... (choix à justifier éventuellement)

- Cartes questions

- Lors des arrêts, demander aux équipes de trouver des questions sur ce qui a été dit (avec la réponse écrite aussi)
- o A la fin, ramasser les cartes et organiser un quiz

- Idées attrapées au vol

- Lors des arrêts, proposer aux participants d'écrire sur un morceau de papier un ressenti, une idée d'application, une question ouverte
- Après plusieurs échanges de papiers, faire lire quelques écrits

Confusion

- Après une présentation structurée, cohérente mais peu détaillée, demander aux participants de rédiger deux questions sur cartons
- o Faire plusieurs échanges de cartons et faire poser les questions
- Après les réponses données par l'orateur, faire écrire l'idée la plus importante de la présentation, en lire quelques unes ou les afficher

- Tests coupés en deux

- o Préparer deux questionnaires (questions et réponses, paires et impaires)
- o Distribuer de manière aléatoire les questions à répondre individuellement
- Faire des équipes de deux en donnant les réponses impaires aux questions paires et inversement,
 correction et discussion par équipes
- Au bout de quelques minutes, faire trouver la réponse incorrecte glissée intentionnellement dans les listes

- Match à trois

- o Ecrire le sujet sur un tableau sous la forme d'une proposition à débattre
- o Former trois équipes : extrêmement positif, extrêmement négatif, neutre
- o Chacune prépare une liste d'arguments, les neutre cherchent du positif et du négatif
- Diriger un débat, les neutre décident qui a fait le travail le plus crédible et peuvent intervenir avec leurs arguments

Vrai ou faux

- o Préparer une liste d'affirmations sur le sujet, en transformer la moitié en informations fausses
- Après une brève introduction, distribuer la liste et faire réfléchir individuellement sur la véracité des affirmations
- Prendre les affirmations les unes après les autres, demander le vote du public et donner des informations sur le sujet au fur et à mesure

Jeux de débriefing:

Ils permettent de structurer une discussion afin de tirer le meilleur parti de l'activité vécue ensemble, d'avoir une phase de clôture à une activité, de tirer des enseignements utiles.

- 1- Que ressentez-vous ? Quelles sont vos réactions à cette activité ?
 - a. Vérification d'humeur : à partir d'une liste de sentiments ou d'humeurs, demander aux participants d'entourer les mots qui leur correspondent le mieux puis de faire une prédiction des trois mots qui seront les plus sélectionnés. Lire les mots de la liste et voir combien de fois ils ont été choisi, faire comparer avec les prédictions de choix
 - b. Sentiments gradués : placer sur le sol 5 cartes numérotées de 1 à 5, citer un sentiment et demander aux participants de se placer devant le numéro qui décrit le mieux l'intensité de leur sentiment, recommencer avec d'autres sentiments et en discuter

2- Qu'est-ce qui s'est passé?

- a. Travail d'artiste : après un rappel de l'activité, répartir les participants en équipes, leur demander de revenir en silence sur l'activité, de retrouver les yeux fermés les moments les plus importants et les leçons à en tirer, de dessiner une œuvre abstraite qui exprime l'essence des moments importants, faire interpréter ces œuvres par les autres participants, faire décrire à l'artiste ce qu'il a voulu exprimer, laisser l'équipe discuter librement
- 3- Aider les participants à tirer des conclusions générales de l'expérience
 - a. Préparer une série de propositions ou de principes généraux tirés de l'activité, distribuer chaque proposition à deux équipes (une qui va la défendre et une qui va la critiquer), après un temps de préparation, chaque équipe intervient
- 4- Déjà vu ? Aider les participants à relier l'activité à la vie réelle
 - a. Cherchons ensemble

- b. De 5 en 5
- 5- Comment feriez-vous différemment?
- 6- Ft si?
 - a. Jeu de l'enveloppe
- 7- Pouvez-vous améliorer cette activité?
 - a. Vingt questions : créer 20 questions sur l'activité et faire des équipes, après chaque question, chaque participant chuchote à voisin de gauche ce qu'il pense que va lui dire son voisin droite
 - b. Enquête vite fait bien fait : faire autant d'équipes qu'il y a de question sur une liste préparée pour un débriefing, chaque équipe imagine une stratégie pour faire une enquête auprès des autres pour rassembler un maximum d'informations sur la question, faire réaliser les enquêtes, faire faire une analyse des informations reçues, en faire un résumé à présenter aux autres

Jeux pour évaluations :

- L'instruction en jugement : choisir trois thèmes à évaluer, les identifier par une lettre A, B et C, distribuer au hasard une carte A+, A-, B+, B-, C+ ou C- par participant, les participants ayant la même carte se regroupent et cherchent des points positifs (+) ou négatifs (-) sur chaque thème, chaque équipe vient présenter ses arguments et débat avec les autres équipes
- Causes communes (adapté de 5 en 5) : chaque équipe s'intéresse aux points négatifs cités dans le jeu précédent et fait une liste de 5 raisons majeures qui ont contribué à créer ces problèmes, ... (voir plus haut)
- Des suggestions ? (jeu de l'enveloppe)

Jeux pour réunions :

- Jeu de l'enveloppe
- Conférence de presse : préparation de questions en équipes autour d'un sujet évoqué par un spécialiste
- Bonnes nouvelles, mauvaises nouvelles : définir 3 ou 4 critères d'évaluation sur un sujet, désigner deux équipes sur chaque sujet (une sur les aspects positifs et l'autre sur les négatifs), chaque équipe présente ses éléments
- Cherchons ensemble
- Enquête vite fait bien fait
- Réalités multiples : identifier les sous-groupes concernés par un problème et inviter autant de participants de chaque sous-groupe qu'il y a de sous-groupe, demander à chaque équipe de faire un brainstorming sur le sujet puis de présenter ses idées, les autres équipes critiquent ces idées, chaque équipe revoit ses idées en fonction du feed-back reçu puis les représente révisées, de nouvelles équipes avec un membre de chaque sous-groupe génèrent de nouvelles idées sur la base de celles retenues puis les présentent à tous les participants réunis afin de tirer une liste d'idées essentielles
- De 5 en 5
- Matrice

Jeux lisez-moi:

- Savoir en parler
 - Interrogatoire
 - Conférence de presse (variante) : donner à chaque équipe une lecture différente dont elle devient le spécialiste, pour chaque sujet, les autres équipes préparent des questions et les posent à un membre choisi parmi les spécialistes, elles choisissent ensuite les trois idées les plus importantes de la session
- Mémoriser des faits
 - Quiz en équipes : après lecture d'un document, trois équipes préparent chacune des questions sur un tiers de ce document, chaque équipe dirige un quiz sur sa partie, un système de points peut être mis en place

- Question suivante
- Distinguer les points importants
 - o Priorité plus (variante 5 en 5)
 - o Cherchons ensemble
 - Messages secrets: distribuer à chaque équipe un lot de cartes avec des messages au verso (règles, principes, idées majeures d'un texte, ...); sur le principe du Pictionnary, un « artiste » tire une carte et fait un dessin pour faire deviner aux autres ce qui est écrit

- Résumer la lecture

- Approches différentes: préparer des cartes spécifiant chaque type de résumé à faire par les participants (page, phrase, liste d'idées, topogramme, diagramme, frise, poster, dessin, slogan, ...) avec chaque fois deux cartes identiques pour qu'il puisse y avoir une comparaison de résumés
- 1 + 1 = 3 : faire préparer des résumés d'une centaine de mots, les mélanger et les mettre deux par deux, chaque paire identifiée prépare un résumé commun, donner les trois résumés à d'autres équipes qui les évaluent par écrit, voir si le résumé commun a été le mieux évalué et sinon pourquoi
- Acquérir une procédure formée d'éléments distincts
 - La cadène : chaque participant travaille une partie d'un texte, on forme des équipes où chacun connaît une partie du texte, chaque équipe réalise un apprentissage mutuel, on donne à chacun un exemple à résoudre seul, si un participant n'y arrive pas, il retourne vers son équipe pour un nouvel apprentissage, chaque équipe peut envoyer son meilleur élément pour un tournoi final
- Acquérir une procédure formée d'éléments non séparables
 - o Jeu de l'enveloppe
- Donner son opinion
 - Le grand débat : identifier les idées polémiques majeures d'un texte, prévoir le double d'équipes (une pour et une contre l'idée), organiser des débats
- Aider les autres à apprendre
 - Grandes lignes, grandes lignes!: diviser un texte en deux parties et les participants en deux groupes, chacun lit sa partie et prépare une feuille « grandes lignes » afin d'aider les autres à étudier ce texte, chacun lit ensuite l'autre partie en se servant d'une de ces feuilles puis d'une autre feuille et compare les aides apportées par ces résumés
 - Course tutorée : diviser le groupe en trois équipes avec des lectures différentes ; chacun devra être le tuteur d'un autre ou sera tutoré par un autre qui n'a pas lu la même chose ; après la période de tutorat, trouver un testeur qui aura fait la même lecture et qui fera un examen oral ; si le tutoré échoue, il retourne vers son tuteur sinon, il devient tuteur ou testeur

- Jeux divers

- Résumés : sur le principe du jeu de l'enveloppe, donner aux participants des rapports à étudier individuellement puis par équipe il faut rédiger un résumé d'une centaine de mots sur un rapport ; chaque équipe le met dans une enveloppe avec le titre du rapport, les enveloppes tournent et chaque équipe rédige un résumé sur l'autre rapport, l'équipe de départ reçoit à la fin son enveloppe et évalue les différents résumés
- L'idée manquante : déterminer 7 points-clés d'une lecture et écrire différents résumés en omettant l'un des points-clés ; demander à chaque équipe ayant un de vos résumés quels sont les points-clés et d'ajouter une idée manquante, discuter autour des idées rajoutées
- Voyage temporel : après une première lecture, demander aux participants de se projeter dans le futur et de créer une histoire qui intégrerait les bénéfices-clés de la lecture et qui seraient appliqués dans un projet personnel, faire lire les histoires
- Débriefing appliqué: suite à la lecture d'un article pratique et de sa mise en application pendant une semaine, demander de tenir un journal de bord et réunir les participants en équipe pour faire un débriefing en partageant leurs expériences et en trouvant de nouvelles idées

- Cinq fois sept : écrire sur une carte un bref résumé sur un point important d'une lecture ; échanger plusieurs fois les cartes ; se mettre en binôme pour répartir 7 points sur les deux résumés en mains ; faire cinq fois de suite cette opération ; comptabiliser les points de chaque résumé
- Tournée d'auteurs : distribuer plusieurs articles différents sur un même sujet ; faire des équipes avec des personnes ayant lu des articles différents ; proposer à chacun une série de questions sur le sujet ; comparer dans l'équipe les réponses pour repérer les différences et les similitudes entre les auteurs
- Méli-mélo de chapitres : chaque participant lit un chapitre d'un livre et en trouve les points-clés, faire différents binômes pour échanger les points-clés ;faire une équipe rassemblant tous les chapitres et échanger les points-clés
- o Nouvelle interactive : réécrire une nouvelle selon le point de vue d'un personnage
- Roulette mémoire : après lecture d'un document, des équipes rédigent des cartes de questions (recto) / réponses (verso) avec des cartes « chance » (rejouer, joker, passer son tour) puis font jouer une autre équipe
- Des mots et des dessins : identifier les points-clés d'une lecture et les résumer sous forme de poster avec uniquement des mots ou uniquement des dessins, chaque équipe présente un poster d'une équipe ayant utilisé l'autre forme
- Déconfusion : chaque participant écrit des questions sur une information confuse ou difficile ; par équipe, partager et éliminer les questions auxquelles certains peuvent répondre ; l'expert répond aux questions posées ; les participants rédigent une réponse sur la question posée
- Traduction d'artiste : chaque participant réalise un dessin pour exprimer sa conception d'un des points-clés ; les membres de son équipe doivent chercher à l'interpréter avant d'avoir le commentaire de son auteur
- Lecture coachée : répartir chaque chapitre à deux participants ; chacun devra coacher quelqu'un d'autre sur les points importants du chapitre, sa structure, son contenu ; les deux personnes ayant eu le même chapitre sont interrogées
- o L'essence du résumé
- o Interculturalité : distribuer 2 ou 3 pages d'un magazine étranger à chaque participant ; faire repérer et écrire les caractéristiques culturelles importantes sur des cartes ; mélanger les cartes et les distribuer à des équipes qui devront identifier et ranger ces caractéristiques
- Quiz en équipes
- Seuls et en équipes : après lecture et prise de notes, distribuer un test individuel ; faire faire ensuite le même test en équipes