



informations  
pratiques  
sur l'atelier

durée :  
2 jours

lieu : Paris - Lyon - Toulouse

tarif :  
760€ TTC

tarif réduit (enseignants) :  
380 € TTC

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

## bibliographie

### modèles de jeux de formation

- les jeux-cadres de Thiagi -  
B.Hourst et S. Thiagarajan  
*Éditions Eyrolles*

### jeux à thème de Thiagi

- 42 activités interactives  
pour la formation -  
B.Hourst et S. Thiagarajan  
*Éditions Eyrolles*

### Stratégies interactives pour la formation et l'enseignement

B. Hourst et S. Thiagarajan  
*Editions du mieux-apprendre*

### La ludo-pédagogie en action Enseigner avec les jeux-cadres de Thiagi

B. Hourst et S. Thiagarajan  
*Editions du mieux-apprendre*

## 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

Les jeux-cadres ont été inventés par Sivasailam Thiagarajan (alias Thiagi), spécialiste Indien 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 (le jeu-cadre, Thiagi)
- > 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)
- > pédagogie et jeu, indissociables et complémentaires (le jeu, mode préférentiel d'apprentissage humain, revenir aux fondamentaux, la puissance des jeux en apprentissage)
- > les avantages et inconvénients des jeux-cadres en formation/cours  
(avantages et limites de l'outil, précautions à prendre)