

<https://gex-sud.circo.ac-lyon.fr/spip/spip.php?article42>



Utiliser les jeux-cadres dans la classe mais aussi en réunion

- Ressources pédagogiques -

Date de mise en ligne : mercredi 12 octobre 2016

Copyright © ARCHIVES de la Circonscription de Péron - Tous droits réservés

Le concept du jeu-cadre

Tous les jeux comportent deux blocs bien distincts :

- le contenu du jeu (l'idée du jeu)
- et les procédures pour jouer (les règles).

Le concept de jeu-cadre, au départ, est de considérer un jeu comme une coque pouvant être remplie de différents contenus, pour l'adapter à de très nombreuses circonstances d'apprentissage, de réflexion, de recherche d'idées, etc
...

De nombreuses modalités de jeux sont disponibles et expliquées sur le site de Thiagi accessible via le lien ci-dessous :

<http://www.thiagi.fr/thiagipedia/>

Les jeux comme de 5 en 5 ou le jeu des enveloppes sont aisément transposables pour mettre en place les règles de vie de la classe, travailler autrement en EMC, mais également dans de nombreuses autres disciplines.

Il existe quelques ouvrages qui proposent des jeux de formation :

- 52 conseils à la carte - Thiagi group
- Au bon plaisir d'apprendre - Bruno Hourst - éditions du mieux apprendre
- Jeux à thème de Thiagi, 42 activités interactives pour la formation - Bruno Hourst et Sivasailam Thiagarajan - éditions Eyrolles
- Modèles de jeux de formation, les jeux cadres de Thiagi - Bruno Hourst et Sivasailam Thiagarajan - éditions Eyrolles
- Former sans ennuyer - Bruno Hourst - éditions Eyrolles