

Jeux, activités, exercices et techniques ludo-pédagogiques pour motiver les apprenants et faciliter leurs apprentissages

Bibliographie sélective

Tous ces documents peuvent être empruntés au Centre de ressources pédagogiques du Cafoc de Nantes, sous réserve de disponibilité.

Mise à jour le 09/10/2024

Florilège de 121 techniques d'animation : formateurs, enseignants, managers, soyez audacieux ! / Pascale DESPLANCHE, Séphora MARTIN – Editions Slatkine, 2022 – 375 p.

Cote : G 7.7.1 DES

Recueil de 121 fiches pratiques proposant des activités, notamment ludiques, permettant de dynamiser les temps de formation, de réunion, de séminaire...

Elles sont regroupées autour de 5 thématiques : lancement, apprentissage, dynamique de groupe, qualité relationnelle, évaluation et transfert.

Fruit de l'expérience et bonnes pratiques des 37 contributeurs de cet ouvrage, leur objectif est d'inciter les formateurs, enseignants, coaches, facilitateurs et managers à varier leurs techniques d'animation.

Exemples de fiches proposées :

- Le scoubidou : comment créer des binômes de manière ludique et en mettant les participants en mouvement ?
- Citron, citron : comment aider les participants à mémoriser les prénoms ?

Surprendre en formation : 45 outils ludopédagogiques : donner envie d'apprendre / Thierry BEAUFORT – ESF, 2022 – 275 p.

Cote : G 7.7.1 BEA

Boîte à outils mettant à disposition du formateur 45 exercices ludiques lui permettant d'accéder à une pratique professionnelle plus dynamique, en gagnant l'attention des apprenants et en donnant du rythme à ses interventions. Pour répondre à cette problématique rencontrée par tous les formateurs, Thierry BEAUFORT propose donc des exercices autour des 6 moments forts de la formation :

- tours de table originaux,
- du développement personnel...
- à l'épanouissement collectif

Bibliographie rédigée par Sophie Roque, documentaliste au Centre de ressources pédagogiques du CAFOC de Nantes.

**Centre de ressources pédagogiques
CAFOC de Nantes**
22 rue de Chateaubriand – 44000 Nantes
Tél : 02.51.81.68.36

Horaires d'ouverture :

Lundi, mardi, mercredi et vendredi : 8h45 / 12h30 –
13h45 / 17h30

Jeudi : 8h45 / 17h30 (journée continue)

- retour conquérant après la pause méridienne
- donner envie d'apprendre en suscitant l'étonnement,
- favoriser la réflexion et la créativité.

Pour chaque exercice sont précisés le temps de mise en place, le matériel nécessaire, le niveau de difficulté, la durée, le nombre de participants requis ainsi que les objectifs visés.

Boosters : 56 energizers présentiels & distanciels pour dynamiser vos groupes et réunions / Anna EDERY, Marie EDERY – Soul Games, 2021

Cote : G 7.7.1

"Boosters" est un ensemble de 56 cartes proposant chacune un energizer (ou booster d'énergie) pour réveiller vos réunions, dynamiser vos formations, renouveler vos facilitations, en PRESENTIEL ou en DISTANCIEL.

Les energizers ou boosters d'énergie sont des activités courtes, amusantes, surprenantes et faciles à mettre en œuvre avec peu ou pas de matériel pour dynamiser et faciliter des séances. Ils servent à :

- remettre un groupe en inclusion, le remobiliser, le rendre disponible à l'instant présent,
- se mettre en énergie après le déjeuner ou une séquence d'apports théoriques,
- se détendre physiquement et moralement pour renouveler l'attention, bouger, rire ensemble, reformer la dynamique de groupe,
- créer un lien symbolique en analogie avec le thème de la session,
- créer du lien et de l'interactivité dans un groupe,
- rendre ses réunions plus conviviales, participatives, chaleureuses.

4 grandes familles de boosters sont proposées :

- Les DEMARREURS et BRISE-GLACES pour démarrer une session, détendre l'atmosphère, favoriser l'inclusion et l'interaction entre les participants, se présenter, faire connaissance...
- Les MISES EN ENERGIE pour se mettre en mouvement corporellement et dynamiser et redynamiser un groupe, créer du lien, favoriser le partage et l'écoute, s'amuser, varier le rythme, renouveler l'attention ou vivre le plaisir d'être ensemble
- Les BOOSTERS PEDAGOGIQUES pour appuyer sa pédagogie dans l'objectif de former des groupes ou des binômes de manière ludique et aléatoire, stimuler la créativité, la production d'idées ou de contenus, favoriser la cohésion de groupe, la coopération, la confiance, la communication, l'écoute, le respect, l'esprit d'équipe, orchestrer un réveil pédagogique, favoriser l'ancrage...
- Les BOOSTERS BIEN-ETRE pour optimiser une pause, favoriser la bienveillance, clôturer une session, remercier, célébrer...

Chaque carte précise si l'activité est prévue pour une animation en présentiel ou en distanciel. Au recto : un pictogramme et les caractéristiques du Booster, au verso : le descriptif et la mise en œuvre du Booster.

63 outils ludo-pédagogiques / Christine RAIFFAUD – Educagri Editions, 2018 – 135 p.

Cote : G 7.7.1 RAI

Boîte à outils proposant 63 fiches présentant des outils et activités ludo-pédagogiques et/ou interactives pour motiver les apprenants et faciliter leurs apprentissages. Synthétiques et pratiques, chacune d'entre elles indique les objectifs, le contexte d'utilisation, les étapes de mise en œuvre, la durée de l'activité, le nombre de participants, le matériel nécessaire et propose des variantes.

Ces différentes activités sont regroupées par thème et structurées autour du déroulement d'une séance :

1. Introduire, se connaître, démarrer : Les fiches référencées dans cette partie visent à amorcer une année scolaire, une séance ou un nouveau module. Il s'agit à la fois de se connaître (les "brise-glaces"), d'évaluer l'état d'esprit du groupe (attitudes), ses acquis et ses attentes, ainsi que de présenter les objectifs et le déroulement de la séance.
2. Construire une séance interactive : Les outils proposés s'intègrent dans des cours magistraux ou des séquences de découverte de nouveaux sujets. Ils peuvent aussi s'utiliser pour remplacer une séquence, réinvestir des acquis ou encore mémoriser des contenus denses. L'objectif est de maintenir, stimuler l'attention, réinvestir, se questionner et d'aider à la mémorisation.
3. Evaluer, conclure : Cette partie propose des activités permettant de conclure et de faire le point sur les acquis et non acquis.
4. Boîte à outils : Les fiches proposées dans cette partie sont plus générales, et présentent des outils de construction de séquences pédagogiques, des indications générales pour se placer en posture d'animateur et des recommandations pour la construction de certains supports (diaporamas, fiches...).

Le grand livre des jeux de formation : 100 jeux et activités ludiques pour apprendre en groupe / Nicolas JOUSSE – Eyrolles, 2018 – 309 p.

Cote : G 7.7.1 JOU

Introduire un stage ou aborder des notions ardues de façon ludique, présenter des informations en s'amusant, affûter la logique des stagiaires en stimulant leur créativité, traiter d'un sujet rébarbatif tout en dynamisant un groupe... Parce que le jeu se prête à toutes ces situations, Nicolas JOUSSE propose une sélection de 100 jeux prêts à l'emploi, classés par famille et par objectif, avec leurs fiches-outils, pour une utilisation simple en formation.

Chaque jeu est présenté selon la trame suivante : Principe – Bénéfices – Durée – Logistique – Déroulement.

Liste des familles de jeux : eux introspectifs, jeux pour se dépasser, jeux sensoriels, jeux brise-glace, jeux de créativité, jeux de logique, jeux de connaissance, jeux autour du langage, jeux pour se présenter, jeux de communication, jeux de coopération, jeux de prise de décision, jeux d'organisation, jeux de synthèse.

L'ouvrage est complété par : 9 focus méthodologiques qui répondent à vos questions et à celles des joueurs, 6 points de vue détaillés d'experts et de ludo-formateurs.

Boîte à outils d'éducation active / CEMEA Pays de la Loire – Editions Cafard, 2017 – 197 p.

Cote : G 7.7.1 CEM

Cette boîte à outils capitalise les techniques, outils et activités d'animation utilisés lors des formations menées par les formateurs/animateurs des CEMEA des Pays de la Loire entre janvier 2012 et avril 2016. Elle s'adresse aux formateurs mais également à toutes les personnes amenées à mener des réunions, animer des groupes, coordonner une équipe, intervenir dans les champs de l'éducation, du social, des cultures... Ce sont en tout 200 outils qui sont recensés et présentés, permettant de briser la glace, de débattre, de se dévoiler, d'analyser ou d'évaluer.

Chacun est restitué de façon tant opérationnelle (comment les mettre concrètement en oeuvre ?) que pédagogique (quelles précautions d'usage ? Leurs atouts et leurs limites ?). Tous souhaitent aider le formateur à constituer sa propre boîte à outils, celle qui l'accompagnera, celle avec laquelle il travaillera et qui lui fournira repères et balises ; celle qui sera son "aide-à-penser" et son "aide-à-agir".

40 exercices ludopédagogiques pour la formation : savoir impliquer les apprenants / Thierry BEAUFORT – ESF, 2016 – 220 p.

Cote : G 7.7.1 BEA

Boîte à outils mettant à disposition du formateur 40 exercices ludiques ciblés autour de l'écoute, la créativité, la mémoire, le leadership, le stress... Utilisés à bon escient, ces jeux doivent permettre au formateur de dynamiser ses animations en induisant un déroulement de séance clair et en incitant les participants à être acteurs de leur formation.

Accompagnés de conseils pédagogiques, ces exercices sont regroupés autour de 5 grands thèmes :

- Se présenter autrement (en début de formation) ;
- Pratiquer l'écoute active des autres et de soi-même ;
- S'exprimer plus facilement, sans jugement ; mettre en avant des qualités et des capacités parfois cachées ou mal exploitées ;
- Créer une dynamique de groupe ;
- Stimuler la créativité.

Pour chaque exercice sont précisés le temps de mise en place, le matériel nécessaire, le niveau de difficulté, la durée, le nombre de participants requis ainsi que les objectifs visés.

70 exercices pour développer vos soft skills : stimuler les intelligences nécessaires à la réussite / Marie-Josée COUCHAERE – ESF, 2015 – 331 p.

Cote : G 7.7.1 COU

Les "soft skills" (ou "compétences douces") sont des qualités humaines et relationnelles (sens de la communication, écoute, adaptabilité...) qui, complémentaires de l'expertise et du savoir (skills), sont nécessaires à la réussite professionnelle.

Ces habiletés comportementales sont regroupées en 7 formes d'intelligences indispensables : intelligence intrapersonnelle et interpersonnelle, intelligences collective, situationnelle, rationnelle, pédagogique et entrepreneuriale.

Cet ouvrage propose des outils pour développer ces compétences relationnelles. Ces outils sont des exercices et études de cas parus dans les différents titres de la collection "Formation permanente" des éditions ESF. Ils permettent aux apprenants, grâce à la confrontation aux situations proposées, de devenir acteurs de leur perfectionnement par l'expérimentation, le tâtonnement, la prise d'initiative et l'imagination des solutions. Pour chaque exercice sont donnés les corrigés qui offrent outils et conseils pour construire un itinéraire de progression. Ils peuvent être utilisés en travail individuel ou en groupe.

Management et communication : 100 exercices : jeux et cas pratiques pour former autrement / Denis CRISTOL – ESF, 2015 – 271 p.

Cote : G 7.7.1 CRI

Boîte à outils mettant à disposition du formateur 100 exercices, cas pratiques et jeux de rôles, pour les formations au management et à la communication. Ces exercices sont regroupés autour de 3 grands thèmes :

- Les relations au sein du groupe
- La relation interpersonnelle
- Le développement personnel.

Pour chaque exercice est précisé le thème, le temps de mise en place, le matériel et la préparation nécessaires, l'objectif, le déroulement, l'exploitation que le formateur peut faire de l'exercice ainsi que des variantes possibles.

Jeux à thème de Thiagi : 42 activités interactives pour la formation / Bruno HOURST, Sivasailam THIAGARAJAN, Jilème – Eyrolles, 2012 – 420 p.

Cote : G 7.7.1 HOU

Cet ouvrage propose 42 jeux (activités interactives) à contenu précis, à destination des formateurs souhaitant introduire des jeux dans une formation. Ceux-ci permettent de toucher les grands thèmes de l'entreprise :

- communication,
- travail en équipe,
- management et leadership,
- prévention et résolution des conflits,
- créativité et innovation,
- gestion du changement,
- vente et marketing
- comportements,
- interculturalité / différences / discrimination,
- formation.

Pour chaque jeu sont données les informations suivantes : présentation (idée principale du jeu), éléments clés nécessaires pour se lancer dans le jeu (nombre de participants, temps, matériel...), déroulé détaillé du jeu, indications pour animer le débriefing du jeu, variantes et modifications possibles, illustrations de Jilème, permettant de faire comprendre visuellement l'idée principale du jeu présenté.

Management et innovation : 60 nouveaux exercices : jeux et cas pratiques pour apprendre ensemble / Denis CRISTOL – ESF, 2012 – 224 p.

Cote : G 7.7.1 CRI

S'appuyant sur ses années d'expérience dans l'animation de groupes et différents travaux de recherche, Denis CRISTOL pose, à travers cet ouvrage, les enjeux de l'innovation en formation. Il souhaite plus particulièrement soutenir les pratiques éducatives favorisant la rencontre positive avec l'autre, l'échange, l'émancipation et la prise de pouvoir, le plus souvent en groupe, sur les apprentissages.

Dans cette perspective, l'ouvrage a été organisé autour de deux parties. La première partie traite de l'innovation en éducation et en formation et vise à rendre accessible l'idée et la mise en oeuvre d'apprentissages collaboratifs où l'apprentissage est vu comme un processus d'échange et de circulation d'émotions, de connaissances, d'idées, de projets, de postures et de motivations. La deuxième propose 60 cas pratiques, exercices et jeux de rôles pour les formations au management et à la communication.

Ces exercices s'organisent autour de 7 grands thèmes :

- Agir ensemble
- Faire une force des différences
- Entreprendre
- Apprendre avec le e-learning
- Faire preuve de réflexivité
- Utiliser les situations de travail pour apprendre
- Créer ensemble

Pour chaque exercice est précisé le thème, le temps de mise en place, le matériel et la préparation nécessaires, l'objectif, le déroulement, l'exploitation que le formateur peut faire de l'exercice ainsi que des variantes possibles.

Exercices pratiques de communication : 30 exercices pour acquérir les bons réflexes / Michel FUSTIER – Editions d'Organisation, 2008 – 211 p.

Cote : G 7.7.1 FUS

30 exercices de communication, à destination des formateurs, à réaliser en groupe, permettant de découvrir les principes et d'acquérir les réflexes de la "communication efficace". Il y a deux usages possibles de ces exercices :

- initiation à la communication dans le cadre de formations dont le thème principal n'est pas la communication
- entraînement visant à l'acquisition de réflexes approfondis.
- Les exercices sont regroupés autour de 4 thèmes :
- les autres (connaître l'interlocuteur) ;
- le message ;
- les situations professionnelles de communication ;
- la vérité et l'erreur (sensibilisation au risque de l'erreur dans le processus de communication).

Pour chaque thème sont présentés des exercices, la façon d'en mener le déroulement, des exemples, des pistes de réflexion pédagogique et une adaptation aux milieux scolaire et socio-éducatif.

Jeux de rôle pour les formateurs avec 40 jeux prêts à l'emploi pour toutes des formations / François PROUST, Fikry BOUTROS – Eyrolles, 2008 – 222 p.

Cote : G 7.7.1 PRO

Ce livre-outil a pour objectif de permettre aux formateurs de maîtriser la technique d'apprentissage qu'est le jeu de rôle.

Il présente les usages possibles des jeux de rôle en formation et explique comment bien les utiliser et les animer. Il montre également comment créer ses propres jeux de rôle et les évaluer.

Une bibliothèque de 40 jeux de rôle prêts à l'usage est mise à disposition. Les domaines concernés sont la communication et la négociation, l'entretien de management, le recrutement, la réunion de service, la vente.

100 exercices et études de cas pour la formation : communication, créativité et développement personnel /
Lionel BELLENGER, Philippe PIGALLET – ESF, 2007 – 444 p.

Cote : G 7.7.1 BEL

Recueil d'exercices et d'études de cas à destination des formateurs qui pourront les réexploiter directement dans le cadre de leurs animations. Ceux-ci sont regroupés par grands thèmes : connaissance de soi, efficacité personnelle, communication, négociation et management. Ces exercices sont accompagnés de leurs corrigés et de conseils pédagogiques.

Jeux de coopération pour les formateurs : 70 jeux pour développer l'esprit d'équipe / François PAUL-CAVALLIER – Eyrolles, 2007 – 152 p.

Cote : G 7.7.1 PAU

Pour développer l'esprit de coopération et optimiser le fonctionnement d'une équipe, l'auteur, formateur en psychologie, a réuni un certain nombre de jeux ayant plusieurs objectifs :

- Retrouver la confiance en soi puis dans les autres
- Identifier ses sentiments, les exprimer, les accepter par effet de miroir, appréhender ceux des autres dans la compréhension
- Identifier les conflits et les nommer, entrer dedans et les résoudre dans une position gagnant-gagnant
- Vivre en groupe
- Partager, communiquer.

Ces jeux sont présentés sous forme de fiches à destination des formateurs, structurées de la façon suivante : le ou les objectifs, le nombre de participants, le lieu / environnement, les pièges à éviter, le matériel nécessaire, les protections, les consignes de départ, la description de l'exercice, l'exploitation de l'exercice.

En fin d'ouvrage, un tableau récapitulatif permet de choisir le bon exercice en fonction de l'objectif visé (rencontre, cohésion, coopération, résolution de problème, leadership, prise de pouvoir, humour, plaisir d'être ensemble, cristallisation, clôture).

Modèles de jeux de formation : les jeux-cadres de Thiagi / Bruno HOURST, Sivasailam THIAGARAJAN – Editions d'Organisation, 2004 – 398 p.

Cote : G 7.7.1 HOU

Un jeu-cadre est une structure de jeu vide de contenu, que l'on remplit en fonction de ses besoins. Il est ainsi possible de concevoir un jeu parfaitement adapté aux besoins de la formation. Cet ouvrage propose une introduction générale sur les jeux-cadres et l'intérêt d'utiliser des jeux, 6 parties distinctes présentant des jeux-cadres regroupés par type d'emploi, des interludes pratiques proposant des conseils pour les animateurs de jeux-cadres, et enfin, des topogrammes présentant d'un seul coup d'oeil le déroulement du jeu.

Améliorer la communication : 50 jeux et expériences / Michel BARLOW – Chronique Sociale, 2001 – 184 p.

Cote : G 7.7.1 BAR

Ces 50 jeux et expériences de communication sont une invitation à vivre et à analyser des situations dans le but de pouvoir observer et définir les mécanismes de la communication. Ces jeux s'organisent autour de 4 grands thèmes :

- Analyser et optimiser toute situation de communication à l'aide d'un schéma d'analyse
- Les codes de la communication verbale à l'oral et à l'écrit
- Les codes de la communication audiovisuelle
- Situations de communication quotidienne.

Chaque jeu fait l'objet d'une fiche présentant l'objectif de l'expérience, une description du déroulement, des références bibliographiques, l'analyse de l'expérience et des fiches de vulgarisation permettant une application à d'autres situations de la vie quotidienne.



CAFOC de Nantes
22 rue de Chateaubriand
44000 Nantes
Tél : 02.51.81.68.36
<http://www.cafoac-nantes.fr/>