

# Jeux Cadres Thiagi



**Cognitif—Jeux—Méthodes**

## Jeux Cadres / 52 Cartes...

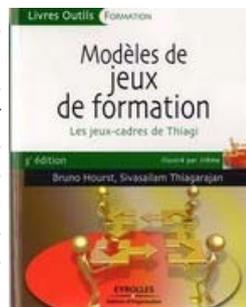
Le concept de jeu-cadre a été formalisé par Thiagi. Il s'agit de considérer un jeu comme une structure vide pouvant être remplie de différents contenus, pour l'adapter à de très nombreuses circonstances d'apprentissage, de réflexion, de recherche d'idées, etc.

De nouveaux concepts de jeux interactif sous la forme de jeux de cartes d'une efficacité redoutable, permettant de favoriser les échanges au sein d'un groupe, et d'optimiser l'atteinte d'un objectif, quel qu'il soit et quel que soit le domaine d'activité. Un livret est à disposition pour guider vos actions.

## Les jeux-cadres de Thiagi

### Modèles de jeux de formation

Des jeux-cadres, c'est-à-dire des structures de jeux à remplir d'un contenu de votre choix, des histoires imaginaires pour présenter chaque jeu, des règles du jeu complètes, des illustrations (topogrammes) pour une compréhension facile de ces règles, de nombreux exemples d'emploi, des conseils d'animation.



par Bruno Hourst et Sivasailam Thiagarajan

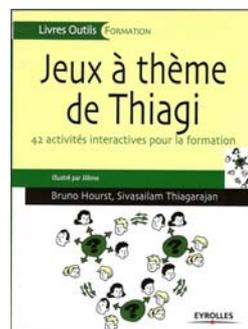
### Jeux à thème de Thiagi

#### 42 activités interactives pour la formation

Les activités interactives proposées ici ont été pensées pour aider le formateur à sortir du schéma "top-down" habituel, calqué sur un modèle scolaire classique, et permettre de libérer l'intelligence collective des participants.

Ce nouvel ouvrage de Thiagi et Bruno Hourst propose ainsi 42 jeux à thème.

A la différence des "jeux-cadres" proposés dans Modèles de jeux de formation (Ed. Eyrolles), ces jeux ont un contenu précis.



Ils 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.

par Bruno Hourst et Sivasailam Thiagarajan

## Concept cartes

L'utilisation de cartes liées à l'apprentissage favorise le processus d'apprentissage en mettant l'apprenant dans un environnement ludique et stimulant :

**il stimule sans forcer, il donne envie d'apprendre, il attise la curiosité, il favorise la participation active, il offre un changement de posture.**

### 52 conseils à la carte

#### Jeux de 52 cartes conseils sur un thème donné

Inspiré des Practical Advice Cards de Thiagi, ce concept s'appuie sur un jeu de 52 cartes-conseil sur un sujet particulier.

Chaque carte comporte un conseil pratique, tiré de travaux de spécialistes.



Il y a plusieurs « jeux-cadres » particuliers permettant de jouer de différentes manières avec ces 52 conseils.

Un livret d'accompagnement de 84 pages présente le déroulé de 22 jeux-cadres spécifiques, utilisables avec n'importe quel paquet de cartes conseil.

*Chaque jeu est présenté sous forme de fiche technique qui synthétise son intérêt, le nombre de participants, la durée, le matériel nécessaire, etc. Puis un déroulé exhaustif guide l'animateur pas à pas, pour saisir rapidement le principe de jeu.*

### Les thèmes disponibles en français, avec l'autorisation du Thiagi Group :

construire la confiance - donner et recevoir du feedback  
motiver une équipe - service client - stratégies de leadership - conduire un entretien d'embauche - coacher ses collaborateurs - savoir bien écouter - travailler à l'international - réussir ses présentations - développer l'art de convaincre - piloter le changement - créer du lien au travail - favoriser un esprit d'innovation - négocier avec talent

# Jeux Cadres Thiagi



## Cognitif—Jeux—Méthodes

### Objectif

Se confronter aux différents conseils, réfléchir individuellement ou à plusieurs, créer de nouveaux conseils, ....

Traduction Bruno Hourst - Mieux apprendre

### 52 applications à la carte

pour approfondir sa maîtrise d'un thème donné, à travers quatre jeux différents

Le but de ce jeu de cartes est d'augmenter la fluidité avec laquelle les joueurs sont capables de gérer les concepts, les principes et les procédures associés à un thème spécifique (comme la confiance, le feedback, la motivation, le coaching ou le leadership).

Chaque jeu de 52 applications à la carte contient 52 cartes, comme un quelconque jeu de cartes à jouer. Chaque carte comporte une action spécifique à réaliser.

Selon l'enseigne de la carte (Pique, Cœur, Carreau, Trèfle), les joueurs doivent effectuer différents types de tâches : Lister, Comparer, Dessiner, Agir.



### Les titres disponibles :

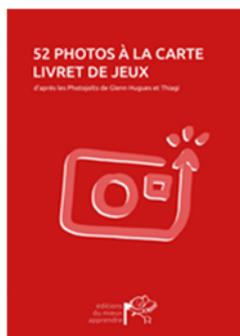
développer la motivation - mener un entretien d'embauche - prévenir et gérer les conflits - développer le respect au travail - donner du feedback - coacher ses collaborateurs - réussir ses présentations - travailler en équipe - développer son leadership.

### 52 photos à la carte

Le concept de photojolts : des activités brèves, basées sur des photos, déclenchant une intense réflexion.

Développé par Glenn Hugues et Sivasailam "Thiagi" Thiagarajan sous le nom de "photojolts !©".

Le concept de "jolt" (traduction en français : "secousse", comme lorsque l'on touche un fil électrique sous tension) a été développé par Thiagi en tant qu'activité de formation très brève déclenchant une intense réflexion.



L'utilisation de photos dans un but de formation ou d'apprentissage existe depuis longtemps, en particulier

sous le nom photolangage. Dans la démarche de Glenn Hugues et Thiagi, il s'agit de proposer des activités à la fois brèves et structurées susceptibles de déclencher une intense réflexion de la part des participants.

Un livret proposant une douzaine de photojolts, permet de découvrir le concept.

Les photos utilisées sont choisies pour leur qualité artistique, leur richesse suggestive, leur ambiguïté ou leur valeur symbolique.

## TARIFS

### 52 conseils à la carte / 52 photos à la carte / 52 applications à la carte

1 ou 2 jeux :	30 euros/pièce
3 jeux ou plus :	28 euros/pièce
Livret seul :	11 euros/pièce

Auteur(s) : Bruno Hourst, Sivasailam Thiagarajan  
Editeur(s) : Mieux-apprendre

### Modèles de jeux de formation :

Les jeux-cadres de Thiagi 28,30 €  
Auteur(s) : Bruno Hourst, Sivasailam Thiagarajan  
Editeur(s) : Eyrolle

### Jeux à thèmes de Thiagi:

42 activités interactives pour la formation. 26,00 €  
Auteur(s) : Bruno Hourst, Sivasailam Thiagarajan  
Editeur(s) : Eyrolle

**Demande d'information: contactez-nous.**

