



Jeux-cadres

On redécouvre actuellement l'intérêt et l'efficacité des jeux pour la formation et l'enseignement. Avec le concept de jeu-cadre, on peut concevoir en quelques instants un jeu de qualité, parfaitement adapté aux besoins de la formation ou de l'enseignement, et d'un coût quasiment nul.

Le concept de 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

Ainsi le même jeu-cadre peut être utilisé dans des circonstances extrêmement variées. Par exemple, "De 5 en 5" peut être utilisé aussi bien dans une classe de Primaire que dans une réunion d'entreprise : même règles, mais contenu différent.

Le concept de jeu-cadre a été formalisé et développé par un spécialiste indien vivant aux Etats-Unis, Sivasailam Thiagarajan (plus communément appelé Thiagi).

Différents types de jeux-cadres

Il y a deux grands types de jeux-cadres :

- l'utilisation d'un jeu connu, en conservant les règles et en le "chargeant" d'un nouveau contenu ;
- des jeux-cadres inventés par Thiagi, permettant la création immédiate d'un " jeu " répondant au but souhaité et adapté aux participants.

A l'intérieur du concept de jeu-cadre, il y a différents types de jeux-cadres :

- jeux génériques à large spectre d'emplois,
- jeux-conférences,
- jeux pour inciter à lire,
- jeux pour débriefing, etc.

Tous les jeux-cadres peuvent être employés en milieu scolaire, en entreprise ou dans un emploi personnel.

Que peut-on faire avec des jeux-cadres ?

Avec des jeux-cadres, on peut aborder de nombreux domaines, et souvent d'une manière combinée.

On peut par exemple :

- réfléchir sur un sujet complexe,
- mémoriser des faits,
- rendre des conférences passionnantes,
- apprendre avec d'autres,
- résoudre des conflits,
- accroître l'efficacité d'une lecture, etc.
- chercher des solutions à différents problèmes,
- faire des révisions,
- faire un brainstorming (une séance de " remue-méninges "),
- apprendre à se servir d'un ordinateur ou d'une machine,
- remplacer des réunions inutiles et/ou inefficaces,
- rompre la glace dans une réunion,
- ordonner les idées par ordre d'importance,
- apprendre à vivre avec d'autres,
- évaluer des connaissances,
- faire un debriefing d'une activité complexe,
- présenter une notion,
- apprendre à travailler ensemble,
- comprendre un raisonnement complexe, etc.

De plus, l'une des caractéristiques les plus intéressantes d'un jeu-cadre est son extrême adaptabilité aux besoins et aux contraintes de l'utilisateur.