



Intégrer du jeu dans ses formations

Les recherches en neurosciences montrent que l'être humain apprend mieux lorsque les messages clés à assimiler sont liés à des émotions. Des mécanismes de jeu simples sont des outils efficaces pour engager les apprenants à travers une expérience positive et renforcer la mémorisation des connaissances.

Ludopédagogie et jeux : de quoi parle-t-on ?

La ludopédagogie est une méthodologie d'apprentissage basée sur le jeu. Selon la typologie de jeu proposée, les apprenants mobilisent un ensemble de ressources - savoir, savoir-faire, savoir-être - permettant d'atteindre un but défini par le concepteur du jeu.

Les jeux pédagogiques peuvent prendre des formes diverses : jeux-cadres largement conçus par Thiagi et son équipe, processus d'intelligence collective, jeux de société, escape games éducatifs, etc. Ils ont pour points de départ communs : un but à atteindre, des règles du jeu, une ou plusieurs mécanique(s) de jeu.

Les jeux, et plus spécifiquement les mécaniques de jeu, peuvent être utilisés à différentes fins d'apprentissage. Les exemples ci-après vous en offrent un aperçu !

Exemples de jeux par objectif ou modalité

Apprendre à se connaître, tisser des liens

La création d'un climat de confiance en démarrage de formation soutient l'apprentissage. Les premiers échanges entre participants jouent en ce sens un rôle clé dans la cohésion du groupe, et l'apprentissage collaboratif. Les jeux de brise-glace permettent de dissiper les appréhensions et encouragent les échanges.

Exemples de jeux pour apprendre à se connaître :

- [Bingo humain](#) : bingo personnalisé où chaque case contient une caractéristique ou une anecdote que les participants doivent relier à quelqu'un du groupe.
- [Bas les masques](#) : jeu de cartes décalé, rassemblant des questions ouvertes invitant les participants à se découvrir sous de nouveaux jours.

Ancrer des connaissances

Le jeu est un moyen efficace de réactiver des connaissances tout en rendant la répétition agréable.

Exemple de jeux pour ancrer des connaissances :

- Quiz gamifié : quiz de rapidité façon jungle speed, quiz co-construit avec les participants qui créent eux-mêmes des questions.



Favoriser l'apprentissage par le mouvement

L'apprentissage passe par une participation active. Les neurosciences montrent que le mouvement physique favorise l'attention, la mémorisation et la créativité. Les jeux mobilisant le corps permettent de renforcer l'apprentissage par un engagement actif.

Exemples de jeux pour mettre les apprenants en mouvement :

- Puzzle géant : un processus peut être décomposé en plusieurs cartes (ex : processus de formation ADDIE, décomposé en cartes "étape", "objectif", "compétences clés"), à replacer dans l'ordre par les participants.
- Curseur géant : construire un curseur fictif, représentant une échelle de temps ou de notation de 1 à 10, qui invite les participants à se positionner au gré des questions que vous poserez.

Faciliter l'appropriation d'un contenu dense

Découper un contenu dense en plusieurs sous-ensembles permet de l'explorer sous différents angles et de structurer sa compréhension.

Exemple de jeu pour mettre les apprenants au centre de l'appropriation du contenu :

- Jeu-cadre la Cadène : décomposer le contenu en plusieurs parties. Chaque partie sera traitée, approfondie, synthétisée et restituée par un sous-groupe. *Par exemple, sur la thématique de la recherche d'emploi, nous pourrions avoir les sous parties suivantes : CV & lettre de motivation // démarches de recherche // entretien d'embauche. Chaque sous-groupe (maximum 4 personnes) pioche au hasard une partie et de premiers éléments. Sa mission sera alors d'effectuer un travail de recherche fouillée, puis d'organiser et de synthétiser ses apprentissages pour partager la connaissance avec les autres apprenants. Le formateur joue un rôle de soutien des équipes, et complète le cas échéant avec quelques messages clés lors de la restitution. Variante : l'intégralité du contenu est fourni aux apprenants et ils n'ont pas de phase de recherche à effectuer.*

Ouvrir des discussions, structurer un débat, apporter de la diversité de points de vue

Les jeux favorisant les débats et la réflexion collective stimulent les capacités métacognitives des participants. Ils les encouragent à verbaliser leurs apprentissages, à prendre du recul et à confronter leurs idées à celles des autres.

Exemple de jeu pour enrichir l'échange autour d'une notion, d'un concept :

- Jeu de cartes d'idéation : jeu de cartes contraintes à utiliser (ou cartes à créer) pour traiter un problème sous plusieurs prismes. Les participants piochent une carte au hasard, puis incarnent un personnage, se concentrent sur un point spécifique, etc.

