

jeux pour *52 Applications* à la carte

d'après les *Fluency Cards* de Thiagi

2^e édition



avec l'autorisation du *Thiagi Group*

septembre 2016

2^e édition

Ce manuel est une traduction et une adaptation du livret « Fluency Card Games » de Thiagi.

Traduit par Michel Hourst et publié par Mieux-apprendre, avec l'autorisation du Thiagi Group.

Copyright © 2015 Éditions du mieux-apprendre

Mieux-apprendre - 6 Grande Rue - 21 120 Tarsul - FRANCE

www.mieux-apprendre.com / (33) 6 41 90 12 03

Ce livret est conçu pour être utilisé avec des jeux de 52 applications à la carte.

Aucune reproduction, distribution, transmission, reproduction sous forme de fichier électronique ou insertion dans un quelconque document destiné à la vente ou à un usage commercial n'est permis sans l'autorisation de Mieux-Apprendre.

Copyright © 2013 Workshops by Thiagi, Inc.

Workshops by Thiagi, Inc. - 4423 East Trailridge Road - Bloomington, IN 47408 - USA

www.thiagi.com / +1 812.332.1478

This manual is designed for use with Thiagi's Fluency Card Decks.

Handout pages from this manual may be reproduced for educational and training purposes. This free permission is restricted to reproduction of fewer than 100 copies per page per year and for customization for your organization. It does not allow for large-scale reproduction, distribution, transmission, electronic reproduction, or inclusion in any publication offered for sale or used for commercial purposes.

Requests for authorization for other uses should be address to Permissions Department, Workshops by Thiagi, 4423 East Trailridge Road, Bloomington, IN 47408. Telephone +1 812.332.1478. Email: thiagi@thiagi.com.

Table des matières

Présentation.....	4
6 bonnes raisons d'utiliser les <i>52 applications à la carte</i>	6
Déroulement général.....	8
variante.....	10
♠ Comment jouer à LISTER.....	12
variante.....	12
autre jeu possible : <i>Devinez c'est gagné !</i>	13
♣ Comment jouer à COMPARER.....	15
♥ Comment jouer à DESSINER.....	16
♦ Comment jouer à AGIR.....	17
variante n°1 pour 3 joueurs.....	17
variante n°1 bis.....	18
variante n°2.....	18
♦ Comment jouer à PARLER.....	19
variante.....	19
Titres disponibles édités par Mieux-apprendre.....	20
Huit manières par lesquelles vous pouvez nous aider.....	22

Présentation

La capacité à reconnaître et à classer rapidement les comportements des autres, et savoir trouver rapidement des réponses appropriées est une exigence fondamentale pour la maîtrise de toute compétence interpersonnelle. Thiagi a conçu des jeux de cartes permettant d'aider les participants à devenir plus à l'aise dans la mise en œuvre de ces compétences. C'est le cas des *52 applications à la carte (Fluency Cards)* présentées ici.

■ objectif

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).

Le jeu n'utilise ni informations factuelles ni jargon technique. Il n'est pas en rapport avec le contenu d'un atelier de formation spécifique, un livre ou un modèle conceptuel populaire. Le jeu récompense les joueurs pour la connaissance qu'ils ont du sujet, sans se soucier où ils ont acquis leurs connaissances : à partir de la lecture de livres, de conférences, de formations, ou bien sur le tas, à se coltiner avec des expériences difficiles.

■ le jeu de cartes

Chaque jeu de *52 applications à la carte* contient 52 cartes, comme un quelconque jeu de cartes à jouer (vous pouvez l'utiliser pour jouer à la belote).

Ces cartes sont réparties en quatre séries, correspondant aux quatre enseignes (Pique, Cœur, Carreau, Trèfle).

Chaque carte porte un énoncé différent, associé au thème particulier correspondant au jeu (par exemple : la confiance, le coaching, service client, etc.).

L'objet de ce jeu est simple : gagner un maximum de cartes au cours du jeu.

des jeux dans le jeu

Un jeu différent est joué avec chacune des quatre enseignes de cartes (Pique, Cœur, Carreau, Trèfle).

Lors de ces jeux, les joueurs doivent effectuer différents types de tâches. Dans certaines versions des jeux, un juge (la fonction de juge tourne à chaque tour) décide qui a remporté la manche et donne la carte au gagnant. Dans d'autres versions, ce sont les équipes qui se jugent mutuellement.

Voici une brève description des quatre jeux associés avec les quatre enseignes de cartes :

Les cartes de Pique sont utilisées pour les jeux de **LISTER**. Chacune porte une expression ou un mot qui est relié à une catégorie particulière, cette catégorie étant associée au thème général.

> Pour gagner une carte à Pique, il faut dresser une liste rapide d'éléments qui relèvent d'une catégorie spécifique.

Les cartes de Trèfle sont utilisées pour les jeux de **COMPARER**. Chacune présente deux concepts associés au thème général.

> Pour gagner une carte à Trèfle, il faut identifier la similitude et la différence la plus importante entre les deux concepts.

Les cartes de Cœur sont utilisées pour les jeux de **DESSINER**. Chacune présente un concept en rapport avec le thème général.

> Pour gagner une carte à Cœur, il faut représenter un concept au moyen d'un dessin.

Les cartes de Carreau sont utilisées pour les jeux d'**AGIR**. Chacune présente un mini-scénario de jeu de rôle en rapport avec le thème général.

> Pour gagner une carte à Carreau, il faut participer à un jeu de rôle autour d'un scénario donné.

Variante : dans le jeu de 52 applications à la carte sur le thème de « Réussir ses présentations », les cartes de Carreau sont utilisées pour le jeu PARLER. Chaque carte énonce un thème sur lequel il faut réaliser un exposé, pour un auditoire donné.

6 bonnes raisons d'utiliser les *52 applications à la carte*

1. il est difficile de passer des idées à la mise en pratique

Quand on est formateur et si l'on est vraiment honnête avec soi-même, les résultats des formations sont rarement au niveau de nos attentes.

Les idées proposées peuvent nous sembler brillantes et pertinentes, les stagiaires intéressés, mais ce n'est pas forcément pour cela que les apprenants les mettront en application de manière utile et pratique dans leur travail ou dans leur vie.

Il faut des mises en application, aussi riches et variées que possible.

2. la réponse des *52 conseils à la carte* et des *52 applications à la carte*

Le concept de *52 conseils à la carte* (en anglais : *Practical Advice Cards*) a été développé par Thiagi pour tirer le meilleur parti d'une série de conseils sur un thème donné.

Il s'agit de discuter, d'analyser, de comparer, d'évaluer, de classer, de sélectionner, d'appliquer ou de modifier des conseils.

De nombreux thèmes sont maintenant disponibles en français, ainsi qu'un livret de jeux (voir www.thiagi.fr).

Tout en étant complètement différent, le concept de *52 applications à la carte* (en anglais : *Fluency Cards*) est complémentaire du précédent, et renforce une approche délibérément pratique de nombreux thèmes de management et de compétences interpersonnelles – et d'autres.

3. un contenu et des « jeux » testés sur le terrain

Thiagi a travaillé depuis plus de 15 ans sur les deux concepts de *52 conseils à la carte* (*Practical Advice Cards*) et de *52 applications à la carte* (*Fluency Cards*). Il a testé et amélioré ces concepts lors de nombreux ateliers à travers le monde.

Ils sont constamment révisés par Thiagi afin d'améliorer leur pertinence, leur adaptabilité, leur simplicité, leur efficacité et la stimulation intellectuelle qu'ils déclenchent.

4. des jeux faciles à animer

Ce manuel pour l'animateur est conçu pour être d'une utilisation aussi simple et pratique que possible.

Le déroulement des différents jeux est décrit en détails, point par point, en spécifiant clairement tous les éléments nécessaires.

5. une évolution permanente

Thiagi et Mieux-Apprendre proposent régulièrement sur leurs sites www.thiagi.com et www.thiagi.fr de nouveaux « jeux » à utiliser avec les *Practical Advice Cards / 52 conseils à la carte* et les *Fluency Cards / 52 applications à la carte*, ainsi que des modifications, des variantes et des conseils pour les utilisateurs.

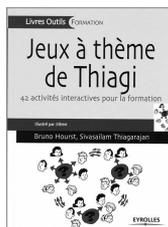
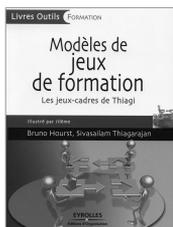
6. le concept de « jeu-cadre » : le même jeu mais un contenu différent

Les jeux pour *52 applications à la carte* (comme les jeux utilisés pour *52 conseils à la carte*) sont des jeux-cadres, c'est-à-dire des jeux ayant un cadre de règles dans lequel on peut mettre différents contenus.

Par exemple, lorsque vous avez appris à utiliser l'un des jeux (*games*) avec le jeu (*set*) intitulé « Développer la motivation », vous pouvez utiliser ce même jeu (*game*) avec le jeu (*set*) « Donner du feedback ». C'est tout de même pratique !

Et il vous est possible de fabriquer vous-même un jeu de *52 applications à la carte*, en utilisant les mêmes jeux : un coût quasi nul pour un résultat remarquable.

Pour (presque) tout savoir sur les jeux-cadres et les jeux de Thiagi, on pourra se reporter aux livres *Modèles de jeux de formation* et *Jeux à thème de Thiagi* (tous deux aux éditions Eyrolles), co-écrits par Bruno Hourst et Thiagi.



Déroulement général

OBJECTIF DU JEU

Rappeler, discuter et appliquer avec aisance différents concepts et principes en rapport avec le thème donné.

ACTIVITÉS

Les 52 applications à la carte sont réparties en quatre types d'activités : Lister, Comparer, Dessiner et Agir. À chaque activité est associée l'une des quatre enseignes des cartes.

BUT DU JEU

Il s'agit de gagner le maximum de cartes dans un temps donné.

NOMBRE DE JOUEURS

Minimum : 3

Maximum : indéfini, les joueurs étant répartis en groupes de trois à cinq personnes

Optimum : de 9 à 30, par groupes de trois à cinq personnes

DURÉE

15 à 30 minutes

MATÉRIEL

un paquet de 52 applications à la carte

papier, de quoi écrire

fiches pour chaque participant : *Comment jouer à LISTER, Comment jouer à COMPARER, Comment jouer à DESSINER, Comment jouer à AGIR.*

■ déroulement du jeu

Constituer des groupes

Répartir les participants en groupes de trois à cinq personnes.

Distribuer les cartes

Mélanger les cartes. Si possible, donner à chaque groupe un paquet complet de *52 applications à la carte*. Si nécessaire, vous pouvez répartir les cartes d'un paquet entre plusieurs groupes ; mais veiller à ce que chaque groupe reçoive au moins dix cartes, couvrant les quatre enseignes (Pique, Cœur, Carreau, Trèfle).

Annoncer le temps imparti

Fixer un temps raisonnable pour l'ensemble du jeu, entre 15 et 30 minutes.

Expliquer aux participants que le jeu se terminera à la fin de cette période. La personne (dans chaque groupe) qui aura récolté le plus de cartes aura gagné.

Distribuer les fiches

Donner à chaque participant un exemplaire des quatre fiches expliquant le déroulé des quatre jeux, ainsi que des quarts de feuilles de papier.

Expliquer le rôle du Juge

Bien expliquer que chaque joueur remplira à tour de rôle la fonction de Juge. Le Juge surveille le déroulement du jeu et décide qui a gagné la carte. Son jugement est sans appel. Dans certaines variantes (voir plus loin), le rôle de Juge est joué par une autre équipe.

Faire une démonstration des quatre jeux

Choisir une carte de chacun des quatre jeux (LISTER, COMPARER, DESSINER et AGIR).

Demander à deux volontaires de venir se placer de chaque côté de vous.

Faire une démonstration de chacun des quatre jeux, l'un après l'autre, pendant que vous jouez le rôle de Juge.

Inviter les autres participants à suivre le déroulement de chaque jeu en suivant les instructions de la fiche correspondante.

Mettre en place les groupes de joueurs

Répartir les participants en groupes de 3 à 5 personnes.

Donner à chaque groupe un jeu de *52 applications à la carte*, ou au moins 10 cartes d'un jeu complet (vous assurer que les quatre enseignes - Pique, Cœur, Carreau, Trèfle - soient bien représentées).

Faire mélanger les cartes, puis faire placer la pile de cartes au centre du groupe, faces cachées.

Lancer le jeu

Demander au membre le plus jeune de chaque groupe de faire fonction de Juge pour le premier jeu, et de retourner la première carte du paquet mélangé.

Une fois la carte retournée, tous les autres joueurs participent en fonction des règles applicables à cette couleur, comme expliqué dans la fiche correspondante.

Poursuivre le jeu

À la fin de chaque tour, le joueur à la gauche du Juge précédent devient le nouveau Juge et retourne la carte qui se trouve sur le dessus du paquet. Le jeu se poursuit en appliquant les règles applicables à cette couleur.

Arrêter le jeu

À la fin du temps imparti, arrêter le jeu.

Demander aux participants de compter leurs cartes.

Celle ou celui qui en a gagné le plus dans chaque groupe a gagné.

variante

Constituer des groupes

Répartir les participants en groupes de 3 à 5 personnes.

Distribuer les cartes

Mélanger les cartes. Si possible, donner à chaque groupe un paquet complet de *52 applications à la carte*. Si nécessaire, vous pouvez répartir les cartes d'un paquet entre plusieurs groupes ; mais veiller à ce que chaque groupe reçoive au moins dix cartes, couvrant les quatre enseignes (Pique, Cœur, Carreau, Trèfle).

Annoncer le temps imparti

Fixer un temps raisonnable pour l'ensemble du jeu, entre 15 et 30 minutes.

Expliquer aux participants que le jeu se terminera à la fin de cette période. La personne (dans chaque groupe) qui aura récolté le plus de cartes aura gagné.

Lancer le jeu

Demander au membre le plus jeune de chaque groupe de battre les cartes, et de retourner la première carte du paquet mélangé.

Une fois la carte retournée, tous les autres joueurs participent en fonction des règles applicables à cette couleur.

Rassembler et échanger les réponses

Quel que soit le type de carte jouée, utiliser les variantes (voir plus bas) où les participants écrivent leur contribution sur des quarts de feuille de papier.

Lorsque chacun a écrit ce qu'il devait écrire, demander aux participants de plier leur papier, d'en faire un tas et de rajouter par dessus la carte qui vient d'être jouée.

Échanger les tas entre les équipes, par permutation circulaire (s'il n'y a que 2 équipes, elles s'échangent leur tas).

Évaluer les réponses

Demander aux membres de chaque équipe d'étudier les réponses qu'ils ont reçues, correspondant à la carte jouée, et de sélectionner la meilleure réponse.

Leur demander de mettre une étoile sur le papier choisi, puis de renvoyer l'ensemble des réponses et la carte à l'équipe qui en est l'origine.

La personne dont le papier a été choisi garde la carte qui vient d'être jouée.

Continuer le jeu

Demander aux participants de continuer à jouer sur le même modèle que précédemment, d'une manière synchrone : toutes les équipes, ensemble, dévoilent une nouvelle carte, jouent, s'échangent les contributions, recherchent la meilleure contribution, etc.

Arrêter le jeu

À la fin du temps imparti, arrêter le jeu.

Demander aux participants de compter leurs cartes.

Celui ou celle qui en a gagné le plus dans chaque groupe a gagné.

♠ Comment jouer à LISTER

Ces instructions sont destinées à la personne qui joue le rôle de Juge. Elles expliquent comment mener le jeu LISTER associé à la couleur Pique.

Découvrir la carte

Retourner la carte qui est sur le dessus de la pile.

Lire à haute voix la catégorie indiquée sur la carte.

Expliquer ce qu'il faut faire

Demander aux autres participants de trouver des éléments qui relèvent de cette catégorie. Leur expliquer que chacun à son tour devra énoncer un de ces éléments à haute voix.

Expliquer les règles

Préciser qu'une personne est éliminée dans les cas suivants :

- trop longue hésitation ;
- répétition d'un élément déjà énoncé ;
- mention d'un élément hors sujet.

Lancer l'activité

Désigner au hasard l'une des personnes et lui demander de commencer en énonçant un élément approprié.

Chaque joueur devra à son tour ajouter des éléments, un à la fois.

Élimination

Si quelqu'un hésite trop longtemps, répète un élément déjà énoncé ou mentionne un élément hors sujet, la personne est éliminée.

Continuer le jeu, en éliminant progressivement une personne après l'autre.

La dernière personne en lice gagne la carte LISTER qui vient d'être jouée.

variante

Le Juge retourne la carte.

Chaque joueur doit écrire sur un quart de feuille de papier trois éléments concernant la catégorie notée sur la carte.

Au bout d'un temps défini, le Juge ramasse les papiers, les mélange et les lit à haute voix.

Le Juge décide quel ensemble de trois éléments contient à son avis les meilleures réponses.

Le Juge identifie la personne concernée, et lui donne la carte qui vient d'être jouée.

autre jeu possible : *Devinez c'est gagné !*

Voici un autre jeu que vous pouvez utiliser avec les cartes Lister et Comparer, pour en tirer le maximum de profit.

SYNOPSIS

On forme plusieurs équipes. Chaque équipe note deux réponses qui sont associées à la catégorie ou à la question posée. Ensuite, une autre équipe essaie de deviner ces deux réponses en déroulant une longue liste de réponses possibles. L'équipe gagne si sa liste inclut l'une ou les deux réponses élaborées par l'autre équipe.

OBJECTIF

Arriver à une longue liste d'éléments appartenant à une catégorie donnée. Ou, arriver à une liste de réponses possibles à une question ouverte.

PARTICIPANTS

Minimum : 6

Maximum : 30, répartis en équipes de trois à cinq personnes

Optimum : 10 à 30

DURÉE

Minimum : 5 minutes

Maximum : 10 minutes

Optimum : 7 ou 8 minutes

MATÉRIEL

Papier et crayon

Chronomètre (ou un compte à rebours)

DÉROULÉ

Répartissez les participants en deux ou plusieurs équipes, chaque équipe étant formée de trois à cinq membres.

Donner une question ouverte à chaque équipe. Vous pouvez utiliser les catégories de Lister tirées d'un jeu de *52 applications à la carte*, par exemple (sur le thème du *Service client*) :

- Mots et phrases que les clients aiment entendre.
- Mots et phrases que les clients détestent entendre.
- Qu'est-ce que les clients attendent d'une hotline.
- Les comportements essentiels dans un Service Client.

Au lieu de ces catégories tirées de cartes Lister, vous pouvez également utiliser un ensemble de questions ouvertes liées à votre thème de formation. Assurez-vous que chaque équipe reçoive une question différente.

Demander aux membres de chaque équipe de réfléchir à des réponses possibles à la catégorie ou la question qu'elle a reçue.

Puis leur demander de choisir deux de ces réponses et de les écrire sur un morceau de papier.

Annoncer un temps de 2 minutes pour réaliser cela.

À la fin du temps imparti, demander aux équipes d'arrêter.

Demander à chaque équipe de désigner un représentant. Chaque représentant se déplace vers l'équipe suivante (par permutation circulaire), avec la liste des deux réponses. S'il n'y a que deux équipes, elles échangent leurs représentants.

Dire à chaque représentant d'énoncer la question ouverte que son équipe a reçue, tout en gardant cachées les deux réponses choisies par son équipe.

Demander aux membres de l'équipe de dérouler une liste de réponses possibles à la question. Cette liste pourra être aussi longue que possible, tant qu'elle pourra être déroulée dans un délai de 3 minutes.

Au bout des 3 minutes, demander au représentant de l'autre équipe de lire les deux réponses écrites sur son morceau de papier. Si une ou deux réponses (ou des réponses raisonnablement similaires) sont incluses dans la liste présentée par l'autre équipe, elle gagne 1 ou 2 points.

Identifier les équipes gagnantes et les féliciter.

Comment jouer à COMPARER

Ces instructions sont destinées à la personne qui joue le rôle de Juge. Elles expliquent comment mener le jeu COMPARER associé à la couleur Trèfle.

Découvrir la carte

Retourner la carte qui est sur le dessus de la pile.

Lire à haute voix les deux concepts inscrits sur la carte.

Expliquer ce qu'il faut faire

Demander aux autres participants de rechercher des similitudes et des différences.

Leur expliquer qu'ils vont devoir noter par écrit une similitude principale et une différence principale entre ces deux concepts.

Lancer l'activité

Donner un quart de feuille de papier aux autres participants.

Leur demander de noter une différence importante et une similitude importante qu'ils trouvent pour ces deux concepts.

Fixer une limite de temps raisonnable.

Ramasser, mélanger puis lire les réponses

À la fin du temps imparti, le Juge ramasse les papiers, les mélange et les lit à haute voix.

Désigner le gagnant

Le Juge décide quelle contribution contient à son avis le meilleur couple de similitude/différence.

L'auteur de ce couple est déclaré gagnant. Lui donner la carte COMPARER qui vient d'être jouée.

Autre jeu possible avec les cartes Comparer : « Devinez c'est gagné ! »

Voir le déroulé à la fin de « Comment jouer à Lister ».

♥ Comment jouer à DESSINER

Ces instructions sont destinées à la personne qui joue le rôle de Juge. Elles expliquent comment mener le jeu DESSINER associé à la couleur Cœur.

Découvrir la carte

Retourner la carte qui est sur le dessus de la pile.

Lire à haute voix le concept inscrit sur la carte.

Expliquer ce qu'il faut faire

Demander aux autres participants de visualiser ce concept en action. Leur expliquer qu'il s'agit de faire un dessin illustrant clairement ce concept.

Lancer l'activité

Donner un quart de feuille de papier aux autres participants.

Leur demander de faire un dessin étroitement associé au concept. Préciser que ce dessin ne doit pas comporter de mots.

Ne pas regarder les dessins en train d'être réalisés.

Fixer une limite de temps raisonnable.

Étudier les dessins

À la fin du temps imparti, demander à leurs auteurs de plier en deux leur feuille pour qu'on ne voie pas le dessin.

Ramasser les feuilles, les mélanger et les ouvrir l'une après l'autre.

Désigner la personne gagnante

Choisir le dessin qui illustre le mieux le concept.

L'auteur de ce dessin a gagné. Lui donner la carte DESSINER qui vient d'être jouée.

◆ Comment jouer à AGIR

Ces instructions sont destinées à la personne qui joue le rôle de Juge. Elles expliquent comment mener le jeu AGIR associé à la couleur Carreau.

variante n°1 pour 3 joueurs

(le Juge + 2 participants)

Découvrir la carte

Retourner la carte qui est sur le dessus de la pile.

Lire la carte

Lire le titre du scénario, les rôles et la situation.

Poser la carte, côté imprimé vers le haut, au milieu de la table de façon à ce que les deux autres participants puissent s'y référer.

Distribuer les rôles

La personne à votre droite prend le premier rôle.

La personne à votre gauche joue l'autre rôle.

Lancer le jeu de rôle

Demander aux deux autres participants de jouer leur rôle.

Proposer une durée du jeu de rôle de 2 minutes.

Évaluer la performance

Au bout d'environ 2 minutes, arrêter le jeu de rôle.

Dire si la performance du premier rôle était ou non acceptable. Si oui, donner la carte AGIR à la personne qui a tenu le rôle. Si non, mettre la carte de côté.

variante n°1bis

Lorsqu'il y a 4 ou 5 joueurs, la personne à la droite du Juge tient le 1^{er} rôle, la personne à sa gauche fait le 2^{ème} rôle. Les autres participants jouent le rôle d'observateurs. Pour 6 joueurs ou plus, former un autre groupe indépendant.

variante n°2

Lire la carte.

Chaque joueur écrit sur un quart de feuille de papier 2 ou 3 phrases qui pourraient commencer une conversation réelle par la personne qui joue le 1^{er} rôle.

Au bout d'un temps suffisant, ramasser les papiers, les mélanger et lire les phrases de chaque contributeur.

Choisir les phrases de quel participant vous semblent les meilleures.

L'auteur de ces phrases gagne la carte qui vient d'être jouée.

◆ Comment jouer à PARLER

Le jeu de *52 applications à la carte* sur le thème de *Réussir ses présentations* comporte 13 cartes de Carreau, intitulées PARLER (au lieu d'AGIR).

Ces instructions sont destinées à la personne qui joue le rôle de Juge. Elles expliquent comment mener le jeu PARLER associé à la couleur Carreau.

Découvrir la carte

Retourner la carte qui est sur le dessus de la pile.

Lire la carte

Lire le sujet et l'auditoire à qui s'adresse la présentation.

Poser la carte, côté imprimé vers le haut, au milieu de la table afin que les deux autres participants puissent s'y référer.

Distribuer les rôles

La personne à votre droite va jouer le rôle de l'orateur.

La personne à votre gauche joue le rôle de l'auditeur moyen.

Commencer l'exposé

Annoncer que l'exposé durera 2 minutes.

Demander au présentateur de commencer.

Évaluer l'exposé

Au bout de 2 minutes, arrêter l'exposé.

Demander à l'auditeur moyen une brève réaction.

En fonction de cela et de votre propre réaction, décidez si l'exposé est ou non acceptable. Si oui, donnez au présentateur la carte PARLER. Si non, mettre la carte de côté.

variante

Lorsqu'il y a plus de deux joueurs en lice, demander aux autres participants de jouer le rôle de membres moyens de l'auditoire.

Titres disponibles édités par Mieux-apprendre



52 conseils à la carte

Livret de 22 jeux, 2^e édition

Thèmes disponibles :

- 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
- cultiver l'estime de soi au travail



52 applications à la carte

Livret de jeux

Thèmes disponibles :

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



52 photos à la carte

Livret de jeux « photojolts »

jeu de 52 photos n°1, taille bridge et taille carte postale

jeu de 52 photos n°2, taille carte postale



Livret de jeux pour cartes flash



Au bon plaisir d'apprendre

4ème édition

illustrations d'Olivier Latyk



Que ce soit dans le cadre scolaire ou dans la vie professionnelle, apprendre est souvent vécu comme une démarche difficile, exigeant des efforts continus et une volonté sans faille, avec souvent des résultats décevants.

Pourtant, petit enfant, nous avons appris avec plaisir des choses très nombreuses et extrêmement complexes.

Ce livre - enfin réédité - nous propose de retrouver ce plaisir naturel d'apprendre. Que nous soyons adulte en formation, enseignant, formateur, étudiant ou simple individu soucieux de mieux profiter de toutes les occasions d'apprendre, il nous fournit des outils très simples pour y parvenir, tout en stimulant notre réflexion sur la démarche qui nous pousse à apprendre.

Huit manières par lesquelles vous pouvez nous aider

Devenez co-créateurs et co-concepteurs de *52 conseils à la carte* et de *52 applications à la carte*.

Voici 8 différentes manières de nous aider et d'aider d'autres formateurs créatifs comme vous.

1. jeux édités

Si vous relevez des erreurs typographiques ou conceptuelles dans les jeux édités de *52 conseils à la carte*, de *52 applications à la carte*, de *52 photos à la carte* ou dans les livrets de description des jeux, faites-le-nous savoir (contact@mieux-apprendre.com). Cela nous permettra de faire des corrections et des améliorations lors de l'édition suivante.

2. contribuez à la rédaction de nouveaux conseils et de nouvelles applications

Vous pouvez nous suggérer de nouveaux conseils et/ou de nouvelles applications, en vous basant sur votre expérience et votre expertise sur tel ou tel sujet. Vos propositions pourront remplacer certaines cartes dans des éditions futures, ou permettre de créer des jeux supplémentaires de cartes conseil et de cartes d'application.

3. améliorez les jeux

Faites-nous connaître vos adaptations et vos améliorations des jeux présentés dans les livrets. Elles pourront être proposées sur le site thiagi.fr et éventuellement intégrées dans la nouvelle édition des livrets.

4. créez de nouveaux jeux

Concoctez vos propres jeux. Partagez-les avec nous et nous les proposerons aux autres utilisateurs sur le site thiagi.fr.

5. achetez d'autres jeux de *52 conseils à la carte*, *52 applications à la carte* et *52 photos à la carte*

Allez régulièrement sur la page dédiée du site thiagi.fr pour voir les thèmes actuellement disponibles, ou dans les grandes librairies en ligne.

6. suggérez des sujets pour créer de nouveaux jeux de *52 conseils à la carte*, *52 applications à la carte* et *52 photos à la carte*

Nous cherchons à agrandir progressivement notre liste de thèmes. Faites-nous savoir les thèmes qui vous intéresseraient.

Nous avons également l'expertise pour concevoir et faire éditer votre propre jeu de *52 conseils*, de *52 applications* ou de *52 photos* – ce que nous faisons régulièrement pour des clients.

7. visitez notre site web

Sur le site thiagi.fr, venez en particulier découvrir le **Thiagipedia** : jeux de Thiagi, commentaires, variations de jeux connus, etc.

Si vous êtes familier avec la langue anglaise, vous pouvez également nous aider à traduire de nouveaux jeux à inclure dans le Thiagipedia.

Et si la langue anglaise ne vous rebute pas trop, allez sur le site de Thiagi, www.thiagi.com, qui est une mine inépuisable de richesses pour tout formateur.

8. remerciez Thiagi

Thiagi apprécie que l'on apprécie ses jeux. N'hésitez pas à lui écrire (en anglais), via son site ou via son compte Twitter.

septembre 2016

www.mieux-apprendre.com

disponible en PDF et EPUB

ISBN : 978-2-9544357-5-6