

Créativité et jeux pédagogiques

« Les jeux pédagogiques, c'est drôlement sérieux ! »

ENJEUX & OBJECTIFS

Donner les clés de la créativité pédagogique. Donner une vision d'ensemble des approches, des moyens, des techniques et des outils à la disposition du formateur pour surprendre l'apprenant, mobiliser et maximiser l'impact des activités pédagogiques lors de vos formations.



1 Les règles de la créativité

PRÉAMBULE

- Faire table rase. Oubliez l'existant et revenez aux objectifs pédagogiques : qu'est-ce que le participant doit savoir ou savoir faire à l'issue de sa formation ?
- Ensuite, positionnez-vous en tant que médiateur de l'information ou du savoir-faire. Les particularités du média humain sont les suivantes : le son (voix), le déplacement, la gestuelle, l'intelligence, la capacité d'écoute, l'expression émotionnelle.
- Les outils élémentaires du formateur sont donc son corps, ses ressources intellectuelles et son environnement. Utilisez-les comme sources d'inspiration.

RÈGLE N°1

- Se documenter et recueillir des points de vue. Lisez des ouvrages traitant de vos thèmes de formation et parler de votre problématique à tout type d'interlocuteur de la sphère professionnelle et de la sphère privée.

RÈGLE N°2

- Choisir un point de départ. Il n'y a pas de création *ex nihilo* comme le confirme cette citation de Lavoisier : « *Rien ne se perd, rien ne se crée, tout se transforme* ». Listez les éléments qui vous sont imposés (nombre de participants, lieux, contenu...). Demandez-vous s'ils constituent de réelles contraintes puis essayez de trouver des points communs entre ces éléments et ce que vous apporte la vie quotidienne.
- **Exemple** : vous disposez d'un nombre de participants, ils sont cinq, pensez équipe de basket, onze, pensez équipe de foot. Votre formation se déroule dans une salle, c'est un cube, faites comme si vous étiez dans un restaurant, une cuisine, un ascenseur. Essayez de trouver comment ses associations incongrues pourraient influencer sur votre dispositif de formation. Elles vous serviront de cadre de références pour nourrir votre créativité.



RÈGLE N°3

- Transformer. Souvenez-vous de Lavoisier (« *tout se transforme* ») et inspirez-vous des pédagogies issues d'autres univers. Il y existe probablement des pédagogies décalées et/ou innovantes à adapter à votre situation.
- **Exemples** : activités utilisées en centre aérée, en école de commerce ou d'ingénieur, en club sportif, en centre de vacances, en entreprise, etc.

RÈGLE N°4

- Viser la simplicité. Parfois, un détail suffit à changer une activité faite et refaite en un vrai moment d'innovation pédagogique.
- **Exemple A** : profiter du beau temps pour faire la formation dehors plutôt que dedans.
- **Exemple B** : échanger son rôle de formateur avec celui d'un participant.



RÈGLE N°5

- Suivre un cheminement. D'une idée bonne ou mauvaise, il faut continuer à chercher dans une direction avant d'en explorer une autre. La création prend souvent des chemins détournés.
- **Exemple A** : utiliser des avatars et des accessoires (lunettes, moustaches, perruques...).
- **Exemple B** : inviter un client ou celui d'un concurrent et l'impliquer dans la formation.

RÈGLE N°6

- Ne pas chercher LA solution. Car à tout problème, il y a plusieurs bonnes et mauvaises solutions. Le mieux est l'ennemi du bien. Si vous estimez tenir l'ébauche d'un dispositif qui tient la route, peaufinez-le et n'en cherchez pas d'autres. Qui plus est cela vous prendra probablement moins de temps.

RÈGLE N°7

- Utiliser l'humour. L'humour se nourrit de situations décalées et permet de débrider la création. C'est également un excellent vecteur pour mobiliser l'attention et favoriser la mémorisation.

RÈGLE N°8

- Utiliser le rapport d'étonnement. La lecture d'un rapport d'étonnement permet de prendre du recul et de changer de point de vue. Soumettez-le aux précédents stagiaires, aux populations à former, aux managers, aux collaborateurs expérimentés.

2 ➡ Les pistes de création

PISTE N°1

- Penser en noir et blanc. Demandez-vous ce que serait votre activité si point par point vous deviez faire l'inverse.

PISTE N°2

- Appliquer le principe du cross-over. Combinez des activités.
- **Exemple** : associer une séquence de cours magistral à une activité d'expression graphique, l'objectif étant de représenter graphiquement les idées clés.

nota bene

Le rapport d'étonnement est un outil de management qui vise à :

- Intégrer les nouveaux collaborateurs dans l'entreprise.
- Mettre en avant l'importance de la créativité dans l'entreprise.
- Aiguiser la curiosité et la capacité d'étonnement des nouveaux arrivants.
- Profiter de leur regard neuf pour découvrir de nouvelles idées.

PISTE N°3

- S'imposer l'utilisation d'un objet.
- **Exemples** : un stylo, une gomme, un foulard, une cravate, un nez rouge... Le stylo vous orientera sur de la prise de note, de la représentation graphique, ou vous permettra d'illustrer un tic gestuel. Une gomme vous inspirera des activités où l'on essaie et on recommence. Un foulard peut s'utiliser comme l'élément d'un jeu pour lier, attraper, tirer, associer des éléments. Un nez rouge peut-être utilisé dans une formation de prise de parole en public pour dédramatiser. Quoi qu'on dise, on a l'air ridicule, n'ayons plus peur du ridicule !

PISTE N°4

- S'inspirer des intelligences multiples. Vos participants sont tous intelligents, mais pas de la même façon. Il s'agit d'utiliser de nouveaux leviers intellectuels sous-exploités.

TYPE D'INTELLIGENCE	TYPE DE CAPACITÉ
Logico-mathématique	Calcul et logique
Spatiale	Appréhender les volumes, s'orienter
Interpersonnelle	Interagir, empathie
Corporelle-kinesthésique	Se mouvoir, maîtriser son corps
Verbo-linguistique	Maîtriser le langage
Intrapersonnelle	Pratiquer l'introspection, l'analyse, la réflexion
Musicale-rythmique	Produire ou comprendre la musique
Naturaliste	Classer, reconnaître son environnement naturel
Existentielle	Se questionner sur le sens et l'origine des choses

- Dans un premier temps, vérifiez que vos jeux de rôles s'appuient bien sur l'intelligence interpersonnelle, corporelle-kinesthésique, et verbo-linguistique. Ensuite, demandez-vous comment utiliser un autre levier comme l'intelligence spatiale (positionnement dans la salle ou jouer dehors) ou l'intelligence rythmique (exécuter le jeu de rôle façon slam).

3 ➔ Création de jeux pédagogiques**Les composantes d'un jeu sont les suivantes :**

- Modalité : coopératif / adversité (tous contre 1, chacun pour soi, binôme, équipes)
- Habillage : c'est le thème (western, féerie, sport, jeu TV, l'entreprise...)
- Mécanismes : c'est le moteur ludique retenu (conquête, échange, gestion, rapidité, réflexe, mime, rôle, quiz, réflexion, stratégie, dextérité, mémoire, questions, observation, vote...)
- Supports : cartes, dés, plateau, sablier, buzzer, post-it, ballon, matériels spécifiques...
- La part de hasard : de 0 à 100%. Le hasard peut être introduit par un tirage de carte, un jet de dés...

En matière de jeux pédagogiques, on peut noter deux grands principes :

- Le hasard permet au participant de ne pas perdre la face et d'incriminer la malchance en cas d'échec.
- La compétition entre joueurs ou équipes, stimule et mobilise également, parmi vos participants il y en a toujours qui jouent « pour la gagne » et entraîneront le reste du groupe

nota bene
FACTEUR CLÉ DE SUCCÈS

- Un bon jeu crée de la surprise.
- Les règles doivent être simples et assimilables en 10 min maximum.

ÉTAPE N°1

- Déterminer l'objectif. Formalisez et rédigez l'objectif pour ne pas vous disperser. Il ne s'agit pas de jouer mais d'apprendre en jouant.

ÉTAPE N°2

- Choisir le mécanisme principal. Ce choix dépend de l'objectif et des contraintes liées au contexte (nombre de participants, locaux et moyens disponibles...). Pour un quiz, il faut penser au nombre minimum de questions et au travail généré par la rédaction de celles-ci.

ÉTAPE N°3

- Choisir le matériel. Le matériel représente une contrainte logistique et financière. Sera-t-il réutilisable, consommable ? Combien d'exemplaires ?

ÉTAPE N°4

- Rédiger la règle. Et le guide d'animation. Cette étape est délicate. Structurez en paragraphes. Faites relire à une tierce personne et demandez lui de reformuler. Cela vous permettra d'identifier les précisions à apporter et les passages à éclaircir.

ÉTAPE N°5

- Tous les bons jeux sont testés afin d'être ajustés et équilibrés. Il s'agit de s'assurer que le jeu n'est pas trop complexe, qu'il suscite de l'intérêt, et qu'il présente un bon équilibre entre hasard et compétence et surtout qu'il permet de délivrer tous les messages clés dans le temps imparti.



4 Jeux du commerce pour s'inspirer

- Il existe de nombreux jeux, dont les mécanismes ludiques sont éprouvés. Il est souvent bien plus facile d'adapter un moteur de jeu que d'en créer un de toute pièce.
- **Monopoly** (capitalisme, opportunisme)
- **Scrabble** (concentration, stratégie ou compétition en version duplicate)
- **Mille bornes** (adversité, capitalisation)
- **Risk** (adversité et possibilité d'alliance, stratégie et conquête)
- **Diplomacy** (négociation, conquête, politique, pas de hasard)
- **Trivial Pursuit** (questions de connaissances)
- **Pictionary** (dessins, affirmation de soi par les propositions de réponses)
- **Taboo** (faire deviner un mot par des chemins détournés, capacité verbale)



Exemples de réalisation first.



Exemples de réalisation first.

- **Les colons de Catane** (développement, placement, négociation)
- **Les loups-Garous de Thiercelieux** (incarnation de personnages, coopératif, déductif)
- **Magic** (choix des cartes de sa main puis affrontement)
- **Unanimo et Compatibility** (mise en valeur les représentations culturelles partagées par les joueurs à partir de mots et d'images)
- **Petits meurtres et faits divers** (improviser un rôle suivant une trame)
- **Times'Up** (mimer, développer et utiliser des codes gestuels, aiguïser sa capacité à réfléchir vite, s'exprimer en public).

5 ➡ Propositions d'activités

Acquisition de comportement verbal et non-verbal :

- Visionner des vidéos ou bandes son mettant en scène un ou des personnages exprimant des messages verbaux ou non-verbaux. Les participants doivent les commenter, s'identifier, ou se différencier de ce qui a été vu.
- Faire jouer des personnages, des rôles. Objectif : prendre conscience de l'utilité des techniques de théâtre et s'entraîner.
- « Il était une fois ». Demander aux participants de construire un entretien de vente collectivement. Tout le monde est en cercle et les participants doivent « jouer » des cartes au moment opportun. Les cartes présentent soit un dessin (stylo, catalogue...) soit des mots (Bonjour, prix...). L'apprenant doit poser sa ou ses cartes au moment opportun et prendre la parole afin de poursuivre l'entretien de vente de façon cohérente et efficace.
- Suite au tour de table, demander aux participants de décrire et/ou noter anonymement la première impression qu'ils ont eue des autres. Regrouper les descriptions et débriefer.

Gestion du stress :

- Demander au participant d'identifier une personne avec qui il est en opposition dans sa sphère professionnelle. Demander à un autre participant d'incarner cette personne. Puis commencer un jeu de boxe en associant un coup avec le mot stop ou assez. Le partenaire reçoit les coups dans la paume des mains.
- Faire exécuter un dessin ou un enchaînement corporel à l'aveuglette devant un public silencieux pour le premier participant. Pour le second, le public doit être moqueur et perturbateur. Pour le troisième, le public doit être encourageant. Débriefer juste après.
- Organiser des face à face. Demander à deux participants de se regarder dans les yeux tout en faisant une activité compliquée. Se dessiner l'un l'autre par exemple.
- Crier et chanter des chants guerriers tous en même temps. Composer un Haka.

Organiser un « Domino day » :

- Les participants doivent réaliser ensemble un projet d'envergure : poser un long circuit de dominos. Pendant la durée de l'atelier, les conditions de réalisation sont volontairement dégradées. A l'issue de l'atelier, on peut débriefer sur les mécanismes de la gestion de crise, sur les aspects décisionnels, sur le comportement, sur l'intérêt collectif versus les intérêts personnels et le fonctionnement de groupe.

La fiche de ce séminaire (format pdf) vous sera envoyée sur simple demande : robert@first-prestasion.com



Prendre la parole en public :

- Raconter un moment heureux de sa vie. Tour à tour les participants prendront la parole.
- Raconter une histoire drôle. (préparer des histoires assez longues et qui nécessitent un peu d'éloquence ou de jeu pour être drôles).
- Faire commenter un événement sportif ou une vidéo quelconque, l'essentiel est qu'il y ait des choses à décrire. Le participant « commentateur » ne subit pas le regard des autres car tout le monde regarde la vidéo.

6 ➡ Ressources (pour approfondir)

- Aznar, Guy, **Idées : 100 techniques de créativité pour les produire et les gérer**, Paris, Éditions d'Organisation, 2005, 331 pages.
- Beaufort, Thierry, **40 exercices ludiques pour la formation**, ESF Editeur, 2009, 215 pages.
- De Bono, Edward, **La boîte à outils de la créativité**, Editions d'Organisation, 2005, 206 pages.
- Gardner, Howard, **Les intelligences multiples : La théorie qui bouleverse nos idées reçues**, Hachette Education, 2006, 285 pages.