

Sommaire

Introduction	15
Qui est Thiagi?	15
Structure du livre	16
Mode de présentation des jeux	17
Le concept de jeu-cadre	18
Les jeux : intérêt et emploi	20

PREMIÈRE PARTIE

JEUX-CADRES GÉNÉRIQUES

1. Cherchons ensemble	29
2. Bingo	55
<i>Conseils en passant..., 78</i>	
3. Le jeu de l'enveloppe	79
4. Matrice	99
5. De 5 en 5	127
6. Apprendre ensemble	143
<i>Conseils en passant..., 169</i>	
7. La Cadène	173
<i>Conseils en passant..., 195</i>	

DEUXIÈME PARTIE

JEUX-CONFÉRENCES OU CONFÉRENCES INTERACTIVES

<i>Présentation, 201</i>	
8. Conférence « Questions à foison »	207
9. Conférence « Chasse à l'exemple »	225
<i>Surmonter les réticences à utiliser les jeux-conférences, 237</i>	
10. Conférence « Bingo »	239
11. Conférence « Polycop »	245
<i>Questions fermées, questions ouvertes, 259</i>	
12. Autres jeux-conférences	261
1. Interruptions intelligentes	261
2. Résumé actif	263
3. L'essence du résumé	264
4. Un morceau après l'autre	265
5. Remue-ménages	266
6. Analyse de concepts	267
7. Mots croisés	269
8. Topogramation	270
9. Les participants aux commandes	271
10. Glossaire et définitions	272
11. Interludes pour intelligences multiples	273
12. Autres interludes pour intelligences multiples : des mots et des dessins	274
13. Histoires interactives	276
14. Conférence interprétative	277
15. Superlatifs	278
16. Cartes questions	279
17. Idées attrapées au vol	281
18. Double vue	282
19. Confusion	283
20. Tests coupés en deux	285

21. Le morpion	288
22. Étude de cas fictif	289
23. Questions choisies	290
24. Match à trois	291
25. Diagrammes-clés	292
26. Face-à-face	293
27. Vrai ou faux	294
<i>Conseils en passant..., 296</i>	

TROISIÈME PARTIE

JEUX-CADRES POUR DÉBRIEFING

13. Huit jeux de débriefing	301
1. Vérification d'humeur	316
2. Sentiments gradués	316
3. Travail d'artiste	317
4. Propositions à débattre	319
5. Cherchons ensemble	320
6. De 5 en 5	320
7. Le jeu de l'enveloppe	321
8. Vingt questions	321
9. Enquête vite fait bien fait	322
<i>Conseils en passant..., 325</i>	

QUATRIÈME PARTIE

JEUX-CADRES POUR ÉVALUATIONS

14. Trois jeux pour évaluations	331
1. L'instruction en jugement	335
2. Causes communes	337
3. Des suggestions?	338
<i>Conseils en passant..., 339</i>	

CINQUIÈME PARTIE

JEUX-CADRES POUR RÉUNIONS

15. Huit jeux pour réunions	345
1. Le jeu de l'enveloppe	354
2. Conférence de presse	354
3. Bonnes nouvelles, mauvaises nouvelles	355
4. Cherchons ensemble	356
5. Enquête vite fait bien fait	357
6. Réalités multiples	357
7. De 5 en 5	359
8. Matrice	359
<i>Conseils en passant..., 360</i>	

SIXIÈME PARTIE

JEUX « LISEZ-MOI »

16. Quatorze jeux pour aider à lire	365
1. Savoir en parler	376
2. Mémoriser des faits	378
3. Distinguer les points importants	380
4. Résumer la lecture	383
5. Acquérir une procédure formée d'éléments distincts	385
6. Acquérir une procédure formée d'éléments non séparables	387
7. Donner son opinion	387
8. Aider les autres à apprendre	388
17. Autres jeux pour aider à lire	391
1. Résumés	392
2. L'idée manquante	393
3. Voyage temporel	394
4. Débriefing appliqué	395

5. Cinq fois sept	396
6. Tournée d'auteurs	397
7. Méli-mélo de chapitres	398
8. Nouvelle interactive	399
9. La roulette mémoire	400
10. Des mots et des dessins	401
11. Déconfusion	402
12. Traduction d'artiste	403
13. Lecture coachée	403
14. L'essence du résumé	405
15. Interculturalité	406
16. Quiz en équipes	407
17. Seuls et en équipes	408
18. Pillage de bibliothèque	409
<i>Conseils en passant..., 411</i>	

SEPTIÈME PARTIE

POUR ALLER PLUS LOIN...

18. Les secrets des bons animateurs	415
Un grand principe	415
Six tensions	416
Maintenir l'équilibre	420
Tactiques pour surmonter les tensions	421
19. Un modèle de procédure pour une animation efficace	425