



WORKSHOP LET'S PLAY
FIRION 8 DECEMBRE 2015

Referenties

- Almarode, J., & Almarode, D. (2008). Energizing students. *Science Teacher*, 75 (9), 32-35.
Dirkse-Hulscher, S., & Talen, A. (2007). *Het groot werkvormenboek*. Den Haag: Drukkerij Wilco.
Cursus lerarenopleiding (bron)

◊ Cartes chance et malchance



Malchance sont des cartes qui désavantagent le participant.
Vous pouvez les remplir selon votre propre inspiration.
Quelques exemples : reculez de 2 cases, passez votre tour,
etc.



Chance sont des cartes qui avantageant les participants.
Par exemple : avancez de 2 cases, rejouez, échangez votre
place avec un autre participant avant vous etc.

AU TRAVAIL!

Etape 1: Définissez votre objectif.

Etape 2: Répartissez le groupe.

Etape 3: Remplissez les cases en fonction de l'objectif visé.

Etape 4: Appliquez les règles au contenu.

Etape 5: Testez le jeu avant de le proposer en formation, ainsi que vous prendrez con-
science des pièges et des points forts.



MY WORK IS A GAME,
A VERY SERIOUS GAME.



Règles du jeu

- ◊ Cartes des connaissances et cartes de mise en pratique:



Les cartes des connaissances sont des cartes qui permettent d'évaluer les connaissances des participants (compréhension, explication).

Les questions peuvent-être:

- Expliquez le concept aux autres membres du groupe ?
- Expliquez le contenu avec vos propres mots?
- Quelle est la différence entre deux concepts?
- Quelle théorie appartient à quel auteur?



Les cartes de mise en pratique sont des cartes qui transforment le contenu du cours en pratique. La connaissance est convertie en application.

Telles que:

- Jeu de rôles
- Jeu de simulation
- Lisez la théorie et créer votre propre exemple
- Appliquez le contenu du cours à votre propre environnement.

- ◊ Pièges et échelles:



Pièges: Lorsqu'un participant se trouve sur un piège, il tombe vers le bas sauf s'il a correctement répondu à la question posée. Ça maintient le suspense dans le jeu !



Echelles: Lorsqu'un participant se trouve au bas de l'échelle, il pourra gravir les échelons à la condition d'avoir correctement répondu à la question posée, si non il reste sur place.

Table des matières

- ◆ Icebreaker
- ◆ Qu'est-ce qu'un jeu?
- ◆ Play versus Game
- ◆ Caractéristiques d'un jeu
- ◆ Règles du jeu
- ◆ Meneur de jeu
- ◆ Exemple: évaluer la satisfaction



ICEBREAKER

Un icebreaker est une activité de courte durée où les participants sont mis en mouvement . L'ambiance détendue aide à préparer la suite de la session . Il veille à ce que les participants se sentent plus à l'aise avec les autres.

Objectif

- Faire connaissance
- Augmenter l'énergie
- Répartir les groupes
- Évaluer les connaissances
- Évaluer le cours

Conseils

- Choisissez un icebreaker approprié. Cet icebreaker vous parle ?
- N'obligez personne à participer.
- Soyez attentif aux réactions des participants.
- Assurez-vous qu'il ne soit pas trop redondant.
- L'humour est autorisé et même souhaitable !
- Créer un lien vers votre pratique de formation.

QU'EST-CE QU'UNE FORME DE JEU ?

Un jeu est une forme de travail d'activation. Une forme de travail est l'approche ou la structure choisie par quelqu'un pour définir un contenu spécifique. Les méthodes d'enseignement ne sont ni nouvelles ni spéciales . Un tour de table est déjà un exemple d'une forme de travail . Dans cet atelier, nous allons travailler spécifiquement avec des jeux . Le jeu peut accroître l'intérêt, l'implication et peut donner un coup de fouet à la confiance que vos participants ont en eux-mêmes.

- ◊ Expliquez brièvement les principales règles du jeu . Il vaut mieux ne pas établir trop de règles au risque de perdre l'attention de vos participants . Répéter si nécessaire plusieurs fois les règles afin qu'ils soient conscients des tenants et des aboutissants du jeu.

EXEMPLE: CYCLE D'EVALUATION

Matériel nécessaire

- ◊ Jeu de l'oie
Vous trouverez plusieurs versions sur l'e-Campus.
- ◊ Pions
En ce qui concerne les pions , il y a d'innombrables options. Par exemple , vous pouvez demander aux participants d'apporter une photo d'identité et les fixer sur des bouchons de liège ou prévoir des pions en rapport avec votre formation. Par exemple , vous travaillez avec la police , vous pouvez créer un policier, un criminel, ou encore un juge, etc. Comme vous le constatez, il y a plusieurs solutions possibles pour créer vos pions .
- ◊ Cartes vierges
Assurez-vous qu'il y a assez de cartes vierges pour les questions de connaissances et de mise en pratique.

4. Volontariat

Tout d'abord, aucun des participants n'est obligé de participer. Certains participants ne se sentent pas à l'aise dans des situations extravertie ou actives. Essayez de les impliquer autant que possible dans le «jeu», mais laissez leur suffisamment d'espace afin qu'ils se sentent bien dans leur peau. Lorsque les participants ont compris l'objectif, les règles et les évaluations, il est important de les conscientiser par rapport aux règles, rétroaction, feed-back. Cet accord dans tous ces aspects veille à ce que tout travail stressant et difficile (le jeu lui-même) soit vécu comme une activité agréable et sécurisante.

REGLES DU JEU

Chaque jeu a ses règles. Ces règles établissent également des restrictions à travers l'activité. Vous décidez des règles que vous mettez dans votre «jeu». Assurez-vous que les règles soient clairement expliquées. Utilisez éventuellement des couleurs ou des images afin de mettre plus de puissance dans l'explication.

MENEUR DU JEU

La mesure, où vous en tant que formateur prenez le rôle de meneur de jeu, est cruciale afin de créer un effet d'apprentissage chez les participants. Il y a trois étapes que vous devez garder à l'esprit :

- ◊ Créez la situation de jeu. Partagez votre groupe ou le matériel. Vous vous assurez que les participants sont bien regroupés et écoutent mieux la suite des explications.
- ◊ Expliquez aux participants le but du jeu, comment gagner. Par exemple, l'objectif est de répéter la matière connue. Faites savoir à vos participants que s'ils répondent correctement à la plupart des questions et par conséquent que la matière est connue, ils gagnent la partie. A la fin du jeu, vous pouvez également distribuer une récompense, comme une étoile ou un diplôme.

PLAY VERSUS GAME

Il y a parfois confusion sur l'utilisation correcte des mots quand il est question de jouer. Sous le terme «jeu» il peut y avoir deux types de mode de jeu «Play et Game». Par exemple, il y a une différence entre une activité ludique, comme l'ice-breaker «Play» de cet atelier, et un «Game». Vous pouvez trouver les deux extrêmes ci-dessous. Dans une activité créative «Play» il n'y a pas d'organisation stricte des règles et / ou des accords fixés. C'est une activité spontanée avec un ou plusieurs participants, dans le but d'élever le niveau d'énergie. «Game» est un système de jeu difficile qui demande un peu de préparation. «Game» a un objectif et une structure sous forme de règles et de conventions. Dans «Game», il y a concurrence entre les différents participants, le meneur de jeu est nécessaire pour assurer le bon déroulement.

Activité ludique/Play

Jeu/Game

Jeu dramatique

Jeu de rôle

Jeu de simulation

Jeu de société

-
- ◊ Jeu dramatique: Exprimer l'expression et la créativité .
 - ◊ Jeu de rôle: technique ou activité, par laquelle une personne interprète le rôle d'un personnage (réel ou imaginaire) dans un environnement fictif.
 - ◊ Jeu de simulation: simulation de la réalité. Les participants réalisent l'impact des conséquences suite à certaines actions menées .
 - ◊ Jeu de société: la structure de jeu est clairement définie, le but et les principales règles, la taille du groupe etc. Et il est question de compétition.

Avant le jeu

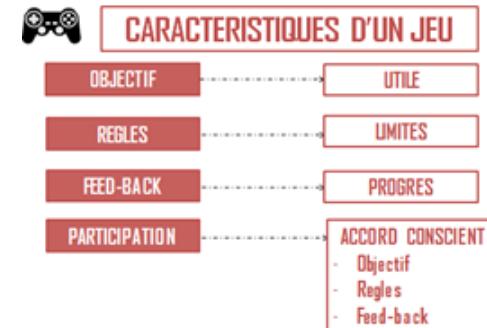
Quelques points importants à retenir avant de vous familiariser avec le jeu. Tout d'abord, il est important que vous réfléchissiez bien à votre objectif. Avant de choisir cet atelier, nous vous avons demandé via mail quel serait votre but du jeu. Dans cet atelier, trois d'entre eux seront abordés, à savoir rappel des connaissances, acquérir de nouvelles connaissances, amener une discussion. Il existe de nombreux autres objectifs possibles. Pensez aux tests de connaissances, brainstorming, aux compétences pratiques, etc. Deuxièmement, les spécificités des participants sont aussi importantes. Pouvez-vous des questions comme: Quelle est la situation de ce participant, mes participants sont-ils motivés... Vos propres caractéristiques sont intéressantes à prendre en considération. Quel est votre style ? Quelles compétences avez-vous?. Enfin, il est impératif que vous observiez les conditions. Pensez au temps que vous passerez sur votre jeu, quel équipement avez-vous besoin, comment allez-vous préparer la salle, etc.

Donc, avant de choisir une méthode d'apprentissage, il vous faudra déterminer:

- l'objectif
- types de participants
- votre style
- les conditions préalables

CARACTERISTIQUES D'UN JEU

Il y a quatre caractéristiques avant que l'on puisse parler de "Jeu".



1. Objectif

Pourquoi est-il si important de définir votre cible à l'avance. Afin de donner un sens et une structure significative. Un jeu doit être agréable mais surtout utile.

2. Règles

Sans règles, il n'est pas question de «Game». Les règles sont introduites pour imposer une conduite aux participants. Elles assurent que les participants devront être créatifs dans leurs solutions et elles favoriseront aussi leur réflexion stratégique . Dans l'exemple sur « le cycle d'évaluation », vous retrouverez nos règles . Nous les avons inventées pour réaliser ce jeu de l'oie.

3. Feed-back

Nous entendons par feed-back le fait d'expliquer aux participants comment le jeu est construit. Quelle est sa structure , comment les progrès vous amène à atteindre l'objectif . Est-ce par des points , des niveaux , des scores , barre de progression , ... Dans notre exemple , on travaille avec une barre de progression où suite aux défis, questions, pièges, les participants avanceront ou reculeront.