PIPSa
Pédagogie Interactive en Promotion de la Santé

# Jeux à thème de Thiagi

*2012 - fiche modifiée le 21 mars 2016*

42 activités interactives pour la formation.

| | |
|---|---|
| **Support** | Livre |
| **Âge du public** | A partir de 18 ans |
| **Thèmes associés à cet outil** | Techniques d'animation |
| **Obtention** | Acquisition |
| **Participants** | Inconnu |
| **Prix** | 26,00 € |

PIPSa propose des pistes d'utilisation pour cet outil

## Sur l'outil

### Description selon l'éditeur

**Matériel :**

Jeux à thème de Thiagi : 42 activités interactives pour la formation
Eyrolles, 2012 - 420 pages
Auteurs : Bruno Hourst, Sivasailam Thiagarajan (alias Thiagi)
Collection : Livres outils - Formation
ISBN13 : 978-2-212-55235-5

**Concept :**

Cet ouvrage propose 42 jeux à thème, activités interactives pour aider le formateur à libérer l'intelligence collective des participants.

Ces jeux abordent les thèmes suivants :

- Communication
- Le travail en équipe
- Management et leadership
- Prévention et résolution de conflits
- Créativité et innovation
- Gestion du changement
- Vente et marketing/Relations clients
- Comportements
- Interculturalité-Différences-Discrimination
- Formation

### Conseils d'utilisation

Voir l'onglet "Pistes d'utilisation"

### Où trouver l'outil

**Chez l'éditeur :**

Editions Eyrolles
61 bd Saint Germain
75240
France
http://www.editions-eyrolles.com

**Dans les centres de prêt :**

Centre liégeois de promotion de la santé
+32 (0)4 279.50.52 - promotion.sante@clps.be
http://www.clps.be
Catalogue : http://www.clps.be/outils-pédagogiques

Centre Local de Promotion de la Santé de l'arrondissement de Verviers
+32 (0)87 35 15 03 - s.vilenne@clpsverviers.be
https://www.clpsverviers.be/

Centre local de promotion de la santé du Brabant wallon
+32 (0)10 62 17 62 - info@clps-bw.be
http://www.clps-bw.be
Catalogue : http://www.clps-bw.be/que-proposons-nous/centre-de-documentation

Centre local de promotion de la santé de Huy-Waremme
+32 (0)85 25 34 74 - info@clps-hw.be
http://www.clps-hw.be

Centre local de promotion de la santé de Namur
+32 (0)81 75 00 46 - info@clpsnamur.be
http://www.clpsnamur.be
Catalogue : http://www.clps-namur.be/documentation/

Cultures&Santé asbl
+32 (0)2 558 88 10 - info@cultures-sante.be
http://www.cultures-sante.be
Catalogue : http://www.cultures-sante.be/centre-doc/pedagotheque.html

Centre de ressources documentaires provincial (Namur)
+32 (0)81 77 67 29 – 77 67 99 - anastasia@province.namur.be
Catalogue : http://anastasia.province.namur.be

Centre Local de Promotion de la Santé de Charleroi-Thuin
071/ 33 02 29 - secretariat@clpsct.org
http://www.clpsct.org
Catalogue : http://www.promotionsante.info/documentation.php

Bibliothèque pédagogique et d'animation Elisabeth Carter
+32 (0)2 279 59 30 - bib.pedagogique@brucity.education
https://biblio.brussels/iguana/www.main.cls?surl=bruxelles_bibliotheque_elisabeth_carter

**Pistes d'utilisation**

**Description**

*Support d'animation / expression*

*Thème :techniques d'animation*

*Support :livre*

Les "jeux" tels que proposés par Thiagi sont en fait des activités interactives et participatives pour solliciter l'intelligence collective des participants en sortant du schéma top-down. Les activités ne sont jamais gratuites, même si elles ont un caractère ludique, elles ont des objectifs pédagogiques et/ou opérationnels. Elles ne nécessitent qu'un matériel minime (cartons, marqueurs, feuilles, …). Les jeux abordent les grands thèmes tels que : communication, travail en équipe, management et leadership, prévention et résolution des conflits, créativité et innovation, gestion du changement, comportements, interculturalité/différences/discrimination.

Les jeux sont proposés de manière simple et pratique :
- Une brève présentation pour donner l'idée générale
- Les éléments clés nécessaires pour se lancer (temps, matériel, nombre de participants, …)
- Le déroulé détaillé du jeu
- Des indications pour animer le débriefing du jeu
- Des variantes éventuelles

Table des matières (PDF)

**Public**

Les jeux de Thiagi sont applicables à tout public, jeune et adulte, en contexte scolaire ou associatif.

**Rôle de l'animateur**

Respect des consignes, du temps imparti, du déroulé de l'activité. Pendant le débriefing, sollicitation des impressions, vécus et commentaires des participants. Ce temps est essentiel pour intégrer les apprentissages réalisés pendant le jeu.

**Temps d'appropriation**

Peu de temps à investir dans la lecture proprement dite (structuration très opérationnelle de l'ouvrage), mais plutôt dans la sélection des activités parmi les nombreuses possibilités en les adaptant à ses objectifs, contextes d'utilisation et public.

**A quel moment d'un projet ?**

Les jeux à thème s'intègrent très facilement aux différents phases d'un projet : faire connaissance, recueillir des représentations, rechercher et utiliser des informations, donner une formation, évaluer une action, …

**En quoi il est soutenant pour la promotion de la santé ?**

L'ouvrage soutient l'empowerment du public grâce à de nombreux outils participatifs permettant d'améliorer l'implication des personnes et de construire, grâce à l'intelligence collective, savoir et savoir-faire avec elles.

**Temps de préparation :**

**Points forts :**

Favorise l'empowerment, l'implication et permet l'élaboration de savoirs et savoir-faire avec le groupe

**Points d'attention :**

Débriefing essentiel pour intégrer les apprentissages réalisés pendant le jeu

**Sujets abordés :**

42 jeux à thème pour stimuler l'intelligence collective

**Date de l'avis :** 08 mars 2016

## L'avis des utilisateurs

TOP ! ★★★★★

*publié le 20 novembre 2018 à 14h00 par Visiteur*

J'ai pu consulter l'outil lors de la préparation d'une formation que je donnais et les activités proposées me semblaient très pertinentes et surtout facilement adaptables à des besoins spécifiques.