



REVOIR UN CONCEPT "LE BINGO DE THIAGI"

1 pratique pour réactiver les connaissances



« AUJOURD'HUI
FAITES VOS JEUX »

POUR COMMENCER

Pour ancrer un nouvel apprentissage il faut favoriser la consolidation.

La consolidation c'est l'automatisation du processus...

Où l'on passe d'un mode conscient à un mode inconscient par la répétition.

POUR COMMENCER

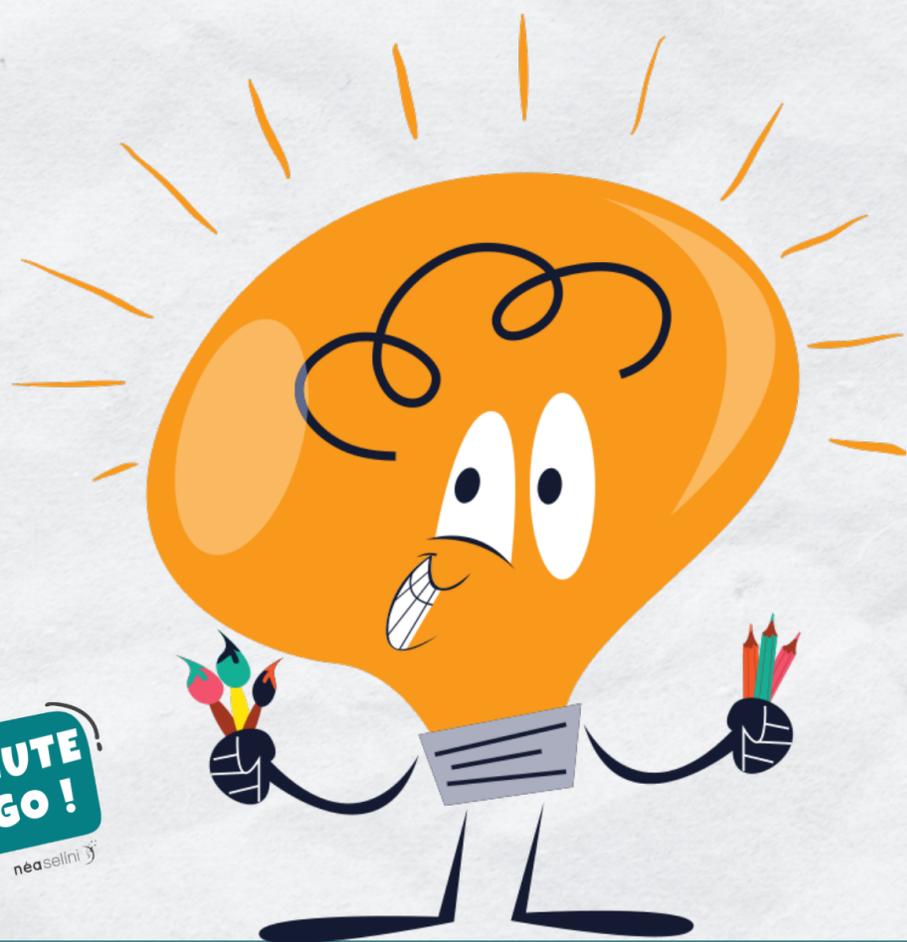
Cela fait même partie des 4 piliers de l'apprentissage selon Stanislas Dehaene.

Pour consolider... il faut donc répéter et s'entraîner !

Et il est important de revenir régulièrement et plusieurs fois sur les apprentissages acquis...

POUR COMMENCER

Si l'ancrage se fait principalement par les répétitions dans le temps, on peut d'ores et déjà commencer durant la formation.



« ET TU AS UNE PETITE PRATIQUE À NOUS PROPOSER !! »



VOICI UNE **IDÉE** DE
PRATIQUE POUR
REVOIR UN CONCEPT
DE FAÇON LUDIQUE



**« BINGO !
J'AVAIS RAISON !! »**

LE BINGO

(JEUX CADRES DE THIAGI)

Parmi les nombreux jeux cadres d'instruction inventés par **Sivasailam Thiagi**, il en est un particulièrement intéressant pour ce qui concerne la mémorisation...

LE BINGO

LE BINGO

(JEUX CADRES DE THIAGI)

On adapte ici ce célèbre jeu où l'on adjoint au chiffre une question en lien avec le contenu de la formation. L'objectif final reste le même.

Voyons en détail son déroulé.

1

ÉTAPE 1

PRÉPARER



PRÉPARER



MATERIEL

- Une liste de questions pour l'animateur
- Des grilles de réponses différenciées pour les apprenants A savoir une carte de bingo comprend 25 cases - mais que vous pouvez adapter



TEMPS ESTIMÉ

15 à 20 minutes

Cela dépendra du nombre de cases dans la grille

PRÉPARER



L'ASTUCE

Vous pouvez générer
gratuitement des grilles de
jeux sur :



www.generateurbingo.com



ou le site canva

2

LA MINUTE
PÉDAGO !
néa selini

ÉTAPE 2

ON JOUE !



ON JOUE !

L'animateur annonce un numéro et pose dans la foulée une question en lien avec le concept étudié.

Dans la case correspondant au numéro annoncé, l'apprenant note sa réponse

L'animateur donne la bonne réponse.

ON JOUE !

S'il a trouvé la bonne réponse, l'apprenant entoure la case, sinon il la raye.

Lorsqu'un apprenant a rempli une ligne, une colonne ou une diagonale de bonnes réponses, il crie « BINGO ! »

Une fois toutes les questions posées, c'est celui qui a le plus de « bingo » qui remporte la partie.

À NOTER

Si ce jeu est ici utilisé pour réactiver des connaissances, il est aussi préconisé en ice-breaker pour faire connaissance, en amont d'un module pour introduire une nouvelle notion ou encore en mode évaluation diagnostique.

POUR **ALLER PLUS LOIN**

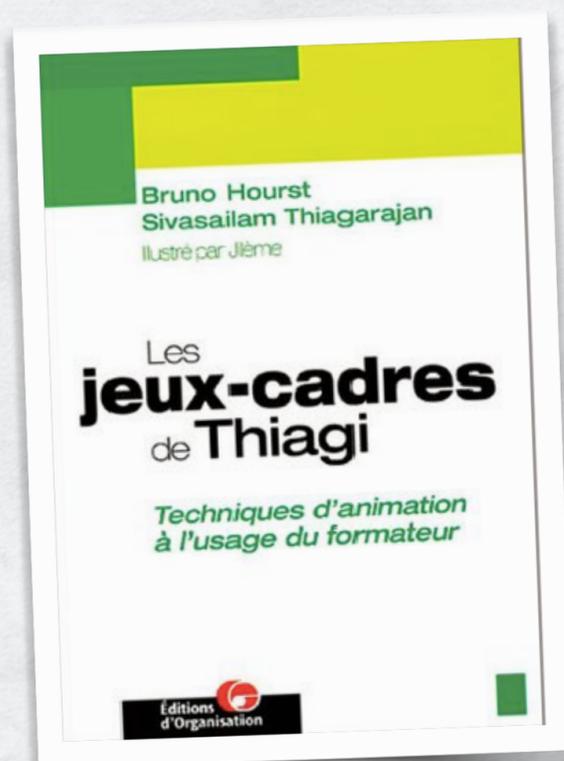
Le site de Thiagi et ses ressources

<https://www.thiagi.com/resources>

Le livre

« Les jeux-cadres de Thiagi-
Techniques d'animation à
l'usage du formateur »

Bruno Hourst , Sivasailam Thiagarajan





by **Néa Selíni** 

ET VOUS...

"COMMENT **RÉACTIVEZ-VOUS**
LES **CONNAISSANCES** DES
APPRENANTS?"



**« DITES-NOUS TOUT
EN COMMENTAIRE ! »**



by **Néa Selíni** 

Je suis **Cécile** Golfier-Salles.

Facilitatrice des **apprentissages**
passionnée d'**innovation**
pédagogique, je vous partage toutes
les semaines des conseils, pratiques,
outils... de **formation**.



"À BIENTÔT !"