



# Apprendre ensemble

## Présentation

- *Apprendre ensemble* est particulièrement adapté lorsqu'il s'agit de mémoriser un volume important d'informations factuelles. Toute situation où l'aisance à manier de l'information est importante peut également tirer parti de l'emploi de *Apprendre ensemble*.
- *Apprendre ensemble* fait passer les apprenants d'une forme passive d'apprentissage d'informations nouvelles à une manière active où ils classent, réorganisent et approfondissent ces informations.
- *Apprendre ensemble* utilise de la documentation existante.
- Comme son nom le suggère, le jeu crée des équipes « auto-apprenantes » où tous peuvent acquérir les informations contenues dans cette documentation. De plus, *Apprendre ensemble* renforce la motivation et le travail en coopération, en utilisant l'émulation créée par le jeu.
- *Apprendre ensemble* peut être proposé à des adultes, dans le cadre d'un apprentissage ou au sein d'une entreprise, et à des adolescents dans un cadre scolaire.

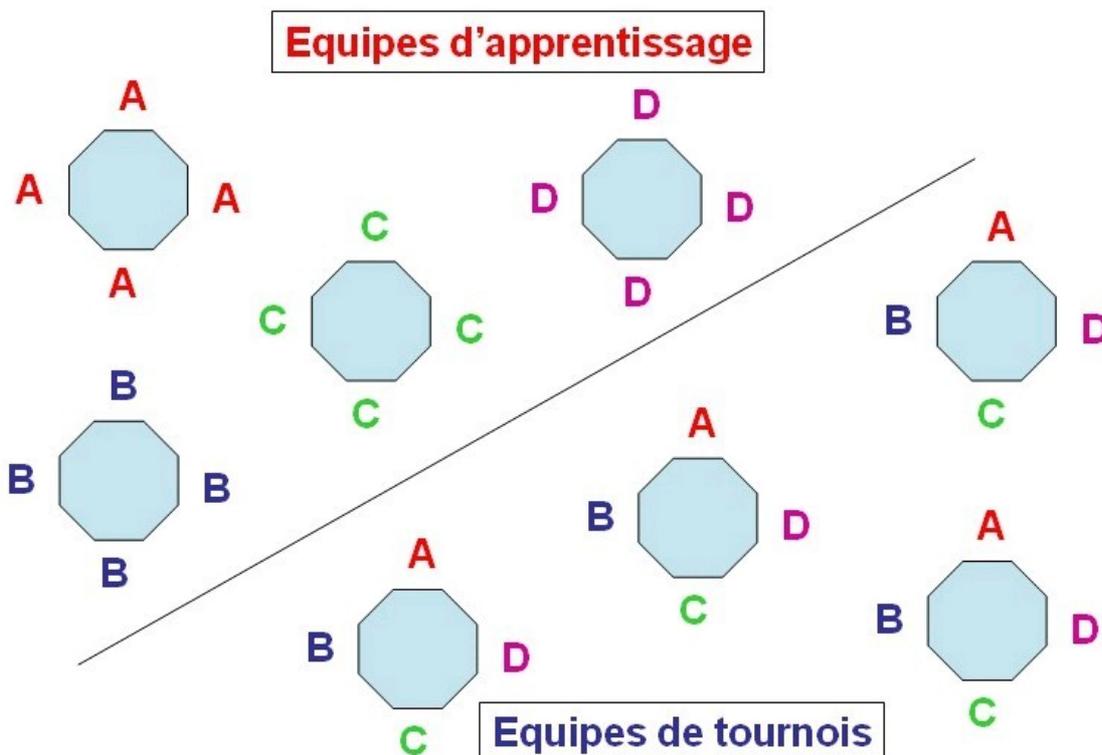
## Détails pratiques

- Durée du jeu : la durée de *Apprendre ensemble* dépend de la masse d'informations à mémoriser et du nombre de joueurs ; elle peut varier de 30 min minimum à plusieurs jours.
- Nombre de joueurs : minimum 6, pas de maximum ; l'idéal est entre 16 et 32 joueurs.
- Matériel nécessaire :
  - des documents (manuels, livres, tables de références, listes de tâches, etc.) qui contiennent l'information à maîtriser. Un jeu complet des documents par équipe ou par personne.
  - papier, crayon, surligneurs et petites cartes peuvent être utiles
  - des jetons, et des petits bols pour mettre les jetons.

## Déroulement général

- Les participants sont divisés en équipes d'apprentissage.
- *Apprendre ensemble* utilise de manière répétée deux types d'activité :
  - des sessions d'apprentissage, en coopération, les membres d'une équipe s'aidant mutuellement à apprendre,
  - des sessions de tournois, entre chaque session d'apprentissage.
- Pendant les tournois, des personnes venues des différentes équipes sont en compétition pour répondre à des questions posées par l'animateur. Suivant leur connaissance des informations à mémoriser et la facilité à les utiliser, les joueurs marquent des points (sous forme de jetons) qu'ils ramènent à leur équipe.
- Ce cycle d'apprentissage en coopération et en compétition est répété plusieurs fois pendant *Apprendre ensemble*. À la fin de *Apprendre ensemble*, l'équipe avec le plus de points a gagné.

## Organisation de la salle



## Pour en savoir plus

**Modèles de jeux de formation**, de Bruno Hourst et Sivasailam Thiagarajan (Editions d'Organisation)