

Jeux de Communication

Bibliographie sélective



Tous ces documents peuvent être empruntés au Centre de ressources pédagogiques, sous réserve de disponibilité.

Mise à jour le 13/01/2017

Guide de survie aux réunions : 40 techniques pour transformer vos réunions en moments fun et productifs / Sacha LOPEZ, David LEMESLE, Marc BOURGUIGNON – Pearson Education, 2016 – 155 p.

Cote : G 8.1 LOP

Guide répertoriant les techniques les plus efficaces, selon les évaluations obtenues par les auteurs à l'issue des ateliers qu'ils ont menés, pour rompre avec la monotonie des réunions classiques, faciliter l'échange et la prise de décisions.

Adoptant un ton volontairement décalé et humoristique, cet ouvrage, riche en illustrations, constitue une réserve d'outils pour des réunions différentes.

Les ateliers proposés convoquent agilité, créativité, facilitation, design thinking, gaming et co-construction et sont à utiliser lors des réunions, qu'il s'agisse de réunions d'information, de points de synchronisation avec les équipes, de construction de plans d'action... pour mieux tirer parti des temps de travail collectif, pour rendre les réunions plus performantes et plus ludiques, tout en évitant les dangers que peut comporter le travail en groupe.

Passez en mode workshop ! : 50 ateliers pour améliorer la performance de votre équipe / Jean-Michel MOUTOT, David AUTISSIER – Pearson, 2016 – 293 p.

Cote : G 7.71 PEA

Le workshop est une méthode d'animation de séances de travail qui se veut pratique, ludique, modulable et prête à l'emploi permettant de créer de l'interaction et de renforcer le sentiment d'appartenance dans une équipe.

Il s'agit d'une alternative aux modèles habituels de management qui consiste à organiser des ateliers en interne, trois à six par workshop, pour résoudre un conflit, annoncer un changement, réorganiser une équipe et en améliorer la cohésion et la créativité...

Le workshop peut être utilisé de façon ponctuelle, lors d'une réunion d'équipe par exemple, ou pour répondre à une problématique plus complexe (améliorer l'ambiance de travail, réaliser un cadrage stratégique...) ; il s'agit alors de combiner plusieurs ateliers sur une courte période (d'une demi-journée à quelques jours).

Cet ouvrage théorique, méthodologique et pratique donne les clés pour travailler en mode workshop en expliquant l'intérêt du workshop, en aidant à comprendre les raisons de la performance d'un workshop et comment les construire. Il propose également 50 fiches techniques d'ateliers correspondant aux pratiques existantes, 10 exemples de workshops et 10 clés permettant de comprendre ce qui fait la réussite d'un atelier.

Document rédigé par Sophie Roque, documentaliste du CAFOC de Nantes

Centre de ressources pédagogiques
CAFOC de Nantes
22 rue de Chateaubriand – 44000 Nantes
Tél : 02.40.35.94.16

Horaires d'ouverture :

Lundi, mardi, mercredi et vendredi : 8h45 / 12h30 –
13h45 / 17h30
Jeudi : 8h45 / 17h30 (journée continue)

l'esprit grand ouvert



70 exercices pour développer vos soft skills : stimuler les intelligences nécessaires à la réussite / Marie-Josée COUCHAERE – ESF, 2015 – 331 p.

Cote : G 7.71 COU

Les "soft skills" (ou "compétences douces") sont des qualités humaines et relationnelles (sens de la communication, écoute, adaptabilité...) qui, complémentaires de l'expertise et du savoir (skills), sont nécessaires à la réussite professionnelle.

Ces habiletés comportementales sont regroupées en 7 formes d'intelligences indispensables : intelligence intrapersonnelle et interpersonnelle, intelligences collective, situationnelle, rationnelle, pédagogique et entrepreneuriale.

Cet ouvrage propose des outils pour développer ces compétences relationnelles. Ces outils sont des exercices et études de cas parus dans les différents titres de la collection "Formation permanente" des éditions ESF. Ils permettent aux apprenants, grâce à la confrontation aux situations proposées, de devenir acteurs de leur perfectionnement par l'expérimentation, le tâtonnement, la prise d'initiative et l'imagination des solutions.

Pour chaque exercice sont donnés les corrigés qui offrent outils et conseils pour construire un itinéraire de progression.

Ils peuvent être utilisés en travail individuel ou en groupe.

Management et communication : 100 exercices : jeux et cas pratiques pour former autrement / Denis CRISTOL – ESF, 2015 – 271 p.

Cote : G 7.71 CRI

Boîte à outils mettant à disposition du formateur 100 exercices, cas pratiques et jeux de rôles, pour les formations au management et à la communication.

Ces exercices sont regroupés autour de 3 grands thèmes :

- Les relations au sein du groupe
- La relation interpersonnelle
- Le développement personnel.

Pour chaque exercice est précisé le thème, le temps de mise en place, le matériel et la préparation nécessaires, l'objectif, le déroulement, l'exploitation que le formateur peut faire de l'exercice ainsi que des variantes possibles.

Surprendre en formation : 45 outils ludopédagogiques : donner envie d'apprendre / Thierry BEAUFORT – ESF, 2015 – 249 p.

Cote : G 7.71 BEA

Boîte à outils mettant à disposition du formateur 45 exercices ludiques lui permettant d'accéder à une pratique professionnelle plus dynamique, en gagnant l'attention des apprenants et en donnant du rythme à ses interventions.

Pour répondre à cette problématique rencontrée par tous les formateurs, l'auteur propose donc des exercices autour des 5 moments forts de la formation :

- se présenter avec originalité,
- permettre le développement de chacun sans nuire à la cohésion du groupe,
- relancer l'intérêt d'un auditoire assoupi,
- donner envie d'apprendre,
- favoriser la réflexion et la créativité.

Pour chaque exercice sont précisés le temps de mise en place, le matériel nécessaire, le niveau de difficulté, la durée, le nombre de participants requis ainsi que les objectifs visés. Des thèmes en lien avec le développement personnel sont également abordés dans une sixième partie : connaissance de soi, communication, relations interpersonnelles...

Game storming : jouer pour innover : pour les innovateurs, les visionnaires et les pionniers / Dave GRAY, Sunni BROWN, James MACANUFO – Diateino, 2014 – 256 p.

Cote : G 7.71 GRA

Boîte à outils mettant à disposition du formateur / manager plus de 80 exercices ludiques (jeux) permettant de créer un environnement propice à la création et à l'innovation par la mise en oeuvre du gamestorming (brainstorming par le jeu).

L'utilisation de ces jeux d'ouverture, d'exploration et de finalisation permettra de développer les objectifs suivants :

- résoudre des conflits et améliorer l'engagement à l'aide de jeux d'équipe,
- identifier l'origine d'un problème et trouver des solutions pour le résoudre,
- raccourcir les réunions et les rendre plus efficaces,
- transformer le travail collaboratif et la communication avec des supports visuels,
- promouvoir une meilleure compréhension de ses clients avec des jeux de rôles,
- permettre à davantage de nouvelles idées et stratégies d'éclore, et plus vite.

Pour chaque jeu sont précisés le but du jeu, le nombre de joueurs, la durée du jeu, la règle et la stratégie.

40 exercices ludopédagogiques pour la formation : savoir impliquer les apprenants / Thierry BEAUFORT – ESF, 2012 – 220 p.

Cote : G 7.71 BEA

Boîte à outils mettant à disposition du formateur 40 exercices ludiques ciblés autour de l'écoute, la créativité, la mémoire, le leadership, le stress... Utilisés à bon escient, ces jeux doivent permettre au formateur de dynamiser ses animations en induisant un déroulement de séance clair et en incitant les participants à être acteurs de leur formation.

Accompagnés de conseils pédagogiques, ces exercices sont regroupés autour de 5 grands thèmes :

- Se présenter autrement (en début de formation) ;
- Pratiquer l'écoute active des autres et de soi-même ;
- S'exprimer plus facilement, sans jugement ; mettre en avant des qualités et des capacités parfois cachées ou mal exploitées ;
- Créer une dynamique de groupe ;
- Stimuler la créativité.

Pour chaque exercice sont précisés le temps de mise en place, le matériel nécessaire, le niveau de difficulté, la durée, le nombre de participants requis ainsi que les objectifs visés.

Cet ouvrage est une 3e édition actualisée de l'ouvrage paru initialement en 2007 et intitulé "40 exercices ludiques pour la formation : savoir impliquer les apprenants".

Jeux à thème de Thiagi : 42 activités interactives pour la formation / Bruno HOURST, Sivasailam THIAGARAJAN, Jilème – Eyrolles, 2012 – 420 p.

Cote : G 7.71 HOU

Cet ouvrage propose 42 jeux (activités interactives) à contenu précis, à destination des formateurs souhaitant introduire des jeux dans une formation.

Ceux-ci permettent de toucher les grands thèmes de l'entreprise :

- communication,
- travail en équipe,
- management et leadership,
- prévention et résolution des conflits,
- créativité et innovation,
- gestion du changement,
- vente et marketing
- comportements,
- interculturalité / différences / discrimination,
- formation.

Pour chaque jeu sont données les informations suivantes :

- présentation (idée principale du jeu),
- éléments clés nécessaires pour se lancer dans le jeu (nombre de participants, temps, matériel...),
- déroulé détaillé du jeu,
- indications pour animer le débriefing du jeu,
- variantes et modifications possibles,
- illustrations de Jilème, permettant de faire comprendre visuellement l'idée principale du jeu présenté.

Management et innovation : 60 nouveaux exercices : jeux et cas pratiques pour apprendre ensemble / Denis CRISTOL – ESF, 2012 – 224 p.

Cote : G 7.71 CRI

S'appuyant sur ses années d'expérience dans l'animation de groupes et différents travaux de recherche, Denis CRISTOL pose, à travers cet ouvrage, les enjeux de l'innovation en formation. Il souhaite plus particulièrement soutenir les pratiques éducatives favorisant la rencontre positive avec l'autre, l'échange, l'émancipation et la prise de pouvoir, le plus souvent en groupe, sur les apprentissages.

Dans cette perspective, l'ouvrage a été organisé autour de deux parties. La première partie traite de l'innovation en éducation et en formation et vise à rendre accessible l'idée et la mise en oeuvre d'apprentissages collaboratifs où l'apprentissage est vu comme un processus d'échange et de circulation d'émotions, de connaissances, d'idées, de projets, de postures et de motivations. La deuxième propose 60 cas pratiques, exercices et jeux de rôles pour les formations au management et à la communication.

Ces exercices s'organisent autour de 7 grands thèmes :

- Agir ensemble
- Faire une force des différences
- Entreprendre
- Apprendre avec le e-learning
- Faire preuve de réflexivité
- Utiliser les situations de travail pour apprendre
- Créer ensemble

Pour chaque exercice est précisé le thème, le temps de mise en place, le matériel et la préparation nécessaires, l'objectif, le déroulement, l'exploitation que le formateur peut faire de l'exercice ainsi que des variantes possibles.

Outils et exercices pédagogiques pour le formateur : formation à l'animation d'équipe / Marie-France RIBERY – Insep Consulting Editions, 2010 – 165 p.

Cote : G 7.71 RIB

Cet ouvrage est destiné aux consultants et aux formateurs qui doivent animer des séminaires de formation au management. Il présente un ensemble de procédés pédagogiques : exercices, questionnaires, simulations, entraînements, travaux de réflexion en sous-groupes ... permettant de susciter une réflexion ou de faire vivre une expérience à des personnes participants à une formation. Ces outils et exercices sont utilisés pour des formations à l'animation d'équipe et au management d'équipe. Ils fonctionnent comme des accélérateurs d'échanges et de réflexion pour les managers qui se forment.

Chaque procédé est expliqué avec des objectifs, une durée d'utilisation, des consignes pour faire travailler les participants, des conseils pour exploiter l'exercice et en tirer un enseignement.

Exercices pratiques de communication : 30 exercices pour acquérir les bons réflexes / Michel FUSTIER – Editions d'Organisation, 2008 – 211 p.

Cote : G 7.71 FUS

30 exercices de communication, à destination des formateurs, à réaliser en groupe, permettant de découvrir les principes et d'acquérir les réflexes de la "communication efficace".

Il y a deux usages possibles de ces exercices :

- initiation à la communication dans le cadre de formations dont le thème principal n'est pas la communication
- entraînement visant à l'acquisition de réflexes approfondis.
- Les exercices sont regroupés autour de 4 thèmes :
- les autres (connaître l'interlocuteur) ;
- le message ;
- les situations professionnelles de communication ;
- la vérité et l'erreur (sensibilisation au risque de l'erreur dans le processus de communication).

Pour chaque thème sont présentés des exercices, la façon d'en mener le déroulement, des exemples, des pistes de réflexion pédagogique et une adaptation aux milieux scolaire et socio-éducatif.

Jeux de rôle pour les formateurs avec 40 jeux prêts à l'emploi pour toutes des formations / François PROUST, Fikry BOUTROS – Eyrolles, 2008 – 222 p.

Cote : G 7.71 PRO

Ce livre-outil a pour objectif de permettre aux formateurs de maîtriser la technique d'apprentissage qu'est le jeu de rôle.

Il présente les usages possibles des jeux de rôle en formation et explique comment bien les utiliser et les animer. Il montre également comment créer ses propres jeux de rôle et les évaluer.

Une bibliothèque de 40 jeux de rôle prêts à l'usage est mise à disposition. Les domaines concernés sont la communication et la négociation, l'entretien de management, le recrutement, la réunion de service, la vente.

100 exercices et études de cas pour la formation : communication, créativité et développement personnel / Lionel BELLENGER, Philippe PIGALLET – ESF, 2007 – 444 p.

Cote : G 7.71 BEL

Recueil d'exercices et d'études de cas à destination des formateurs qui pourront les réexploiter directement dans le cadre de leurs animations. Ceux-ci sont regroupés par grands thèmes : connaissance de soi, efficacité personnelle, communication, négociation et management. Ces exercices sont accompagnés de leurs corrigés et de conseils pédagogiques.

Jeux de communication : 75 fiches pour les formateurs / Gilbert BEVILLE – Editions d'Organisation, 2007 – 260 p.

Cote : G 7.71 BEV

75 fiches à destination des formateurs leur permettant de donner un aspect ludique à une formation à la communication.

Thèmes des jeux proposés :

I- RECEPTION DE MESSAGES : risques de l'information, observation de l'information, traitement de l'information.

II- CREATION DE MESSAGES : types de communication, communication attrayante, renouveau de la communication.

Chacune des 75 fiches décrit :

- le but du jeu et sa durée
- le matériel nécessaire
- le nombre optimal de participants
- la méthode d'animation
- la conduite de l'évaluation.

Jeux de coopération pour les formateurs : 70 jeux pour développer l'esprit d'équipe / François PAUL-CAVALLIER – Eyrolles, 2007 – 152 p.

Cote : G 7.71 PAU

Pour développer l'esprit de coopération et optimiser le fonctionnement d'une équipe, l'auteur, formateur en psychologie, a réuni un certain nombre de jeux ayant plusieurs objectifs :

- Retrouver la confiance en soi puis dans les autres
- Identifier ses sentiments, les exprimer, les accepter par effet de miroir, appréhender ceux des autres dans la compréhension
- Identifier les conflits et les nommer, entrer dedans et les résoudre dans une position gagnant-gagnant
- Vivre en groupe
- Partager, communiquer.

Ces jeux sont présentés sous forme de fiches à destination des formateurs, structurées de la façon suivante :

- le ou les objectifs
- le nombre de participants
- le lieu / environnement
- les pièges à éviter
- le matériel nécessaire
- les protections
- les consignes de départ
- la description de l'exercice

- l'exploitation de l'exercice.

En fin d'ouvrage, un tableau récapitulatif permet de choisir le bon exercice en fonction de l'objectif visé (rencontre, cohésion, coopération, résolution de problème, leadership, prise de pouvoir, humour, plaisir d'être ensemble, cristallisation, clôture).

Improviser : 96 fiches techniques à l'usage du formateur / Michèle TAÏEB – Editions d'Organisation, 2005 – 272 p.

Cote : G 7.71 TAI

96 fiches d'exercices à destination des formateurs permettant de s'entraîner ou d'entraîner un groupe à développer les capacités nécessaires pour répondre à des situations imprévues, en développant des aptitudes d'écoute, de présence, d'organisation de la pensée (s'entraîner à raisonner, développer des hypothèses, produire des métaphores) et de libération de son imagination.

Pour chaque exercice sont donnés les objectifs, des consignes et développement, des variantes et les commentaires de l'auteure.

52 jeux d rôles pour donner de la vie à vos séminaires / Dominique GILBERT, Yves ROZE – Images pour la Formation, 2004 – 256 p.

Cote : G 7.71 GIL

Boîte à outils mettant à disposition du formateur 52 fiches proposant des jeux à réaliser lors d'une formation, d'une réunion ou d'un séminaire, permettant aux stagiaires de prendre conscience de certains phénomènes de communication, de management ou de développement personnel.

Pour chaque jeu sont donnés les objectifs, le public cible, la préparation, le déroulement et l'exploitation pédagogique qu'il est possible d'en faire. Ils sont organisés autour de 6 thèmes :

- 1- Communication générale (développement de l'attitude d'écoute, d'empathie, utilisation des questions et des reformulations, les mécanismes de la communication, les valeurs, le contexte et la perception du réel),
- 2- Communication relationnelle (introduction à l'analyse transactionnelle, identification des états du moi, des transactions positives, des positions de vie et des stratégies d'entretien),
- 3- Communication non-verbale (introduction aux techniques gestuelles et à la PNL),
- 4- Management (L'autorité, le leadership, la délégation, la conduite de réunion, le travail en groupe, les cercles de qualité...),
- 5- Vente (Les techniques de découverte, de synthèse, d'argumentation et de traitement des objections...),
- 6- Développement personnel (Gestion d'objectifs, gestion du temps, connaissance de soi, attitudes de Porter...).

Modèles de jeux de formation : les jeux-cadres de Thiagi / Bruno HOURST, Sivasailam THIAGARAJAN – Editions d'Organisation, 2004 – 398 p.

Cote : G 7.71 HOU

Un jeu-cadre est une structure de jeu vide de contenu, que l'on remplit en fonction de ses besoins. Il est ainsi possible de concevoir un jeu parfaitement adapté aux besoins de la formation.

Cet ouvrage propose une introduction générale sur les jeux-cadres et l'intérêt d'utiliser des jeux, 6 parties distinctes présentant des jeux-cadres regroupés par type d'emploi, des interludes pratiques proposant des conseils pour les animateurs de jeux-cadres, et enfin, des topogrammes présentant d'un seul coup d'oeil le déroulement du jeu.

Améliorer la communication : 50 jeux et expériences / Michel BARLOW – Chronique Sociale, 2001 – 184 p.

Cote : G 7.71 BAR

Ces 50 jeux et expériences de communication sont une invitation à vivre et à analyser des situations dans le but de pouvoir observer et définir les mécanismes de la communication.

Ces jeux s'organisent autour de 4 grands thèmes :

- Analyser et optimiser toute situation de communication à l'aide d'un schéma d'analyse
- Les codes de la communication verbale à l'oral et à l'écrit
- Les codes de la communication audiovisuelle
- Situations de communication quotidienne.

Chaque jeu fait l'objet d'une fiche présentant l'objectif de l'expérience, une description du déroulement, des références bibliographiques, l'analyse de l'expérience et des fiches de vulgarisation permettant une application à d'autres situations de la vie quotidienne.

Formation à l'expression orale & écrite : 100 fiches / Jacques LAVERRIERE, Monique SANTUCCI, Renée SIMONET – Editions d'Organisation, 2001 – 267 p.

Cote : G 7.71 LAV

Outil proposant des exercices permettant de travailler sur la communication écrite et orale, pouvant être utilisé par les formateurs dans le cadre de leurs animations, ou par les personnes désireuses de se perfectionner (exercices d'autoformation).

Ces 100 exercices sont présentés sous forme de fiches, avec pour chacun son objectif, son déroulement avec ses différentes phases, le détail des supports et documents requis, des variantes et des commentaires pédagogiques.

Ils s'organisent autour de 7 pôles : oser s'exprimer, expliquer, organiser ses idées, argumenter, faire des synthèses, s'exprimer pour communiquer, adapter son expression

164 exercices, techniques et jeux d'animation créative pour des réunions efficaces et dynamiques / Bernard DEMORY, Danielle GUILLOT – Editions du Puits Fleuri, 1997 – 155 p.

Cote : G 7.71 DEM

Comment aider un groupe à démarrer ? Comment relancer une réunion qui s'enlise ? Comment permettre aux individus d'exprimer leurs opinions ? Cet ouvrage propose un ensemble de jeux d'imagination, d'astuces, d'énigmes, d'exercices de communication, d'utilisations du dessin et du mime pour animer des réunions, des formations, des groupes de travail et leur donner une nouvelle dimension.



CAFOC de Nantes
22 rue de Chateaubriand
44000 Nantes
Tél : 02.40.35.94.16
<http://www.cafoc.ac-nantes.fr/>