



# **LISTE BIBLIOGRAPHIQUE**

## **La ludo-pédagogie en dynamique de groupe**

08/2018

➤ **DES OUVRAGES :**

**098233 MAN 43 M**

**Manager avec les techniques de créativité - Motiver, innover, construire / FEUVRIER Marie-Pierre**

**Territorial éditions, coll : Dossier d'Experts, 05/2017, 133 p.**

Ce guide comporte, de manière inédite, à la fois des outils pratiques, des exemples concrets et des pistes de réflexion pour appliquer les techniques de créativité dans la fonction publique. Concernant tout agent, il est toutefois destiné à assister directeurs, chefs de service, encadrants, chefs de projet ou chargés de mission, dans un management des hommes ou des projets plus participatif et adapté aux enjeux actuels des collectivités territoriales. À une époque où la complexité est croissante et la résistance au changement prégnante, les techniques de créativité décrites dans cet ouvrage se révèlent être des méthodes dynamiques, basées sur l'intelligence collective et permettant d'impliquer les équipes, de les motiver, de résoudre les problèmes et d'innover. Leur mise en place requiert un changement de paradigme, lequel est d'ores et déjà préconisé dans les rapports de prospective des collectivités territoriales, mais à la seule destination de l'innovation du service public. Avec la montée du mal-être au travail, les collectivités territoriales ne pourront pas se permettre d'avancer à deux vitesses, avec un fonctionnement externe agile, adapté aux fluctuations de la demande publique, et un fonctionnement interne rigide. Les techniques de créativité se présentent alors comme des méthodes capables de concilier la qualité de vie au travail et la qualité du service public, quelle que soit la taille de la collectivité.

**098470 MAN 43 J**

**Jouez l'innovation ! La méthode Cubification / MICHEL Hélène**

**Pearson France, 2017, 176 p.**

Vous avez envie d'innover ? Vous aimez le jeu mais vous n'avez jamais réussi à résoudre un Rubik's Cube ? Bonne nouvelle, cette méthode est faite pour vous !

Comment rendre la démarche d'innovation plus stimulante et ludique ? Comment représenter votre défi sous une forme tangible et manipulable ? Comment imaginer, en temps contraint, de nouvelles offres pour votre organisation ou de nouvelles trajectoires pour vous-même ?

Et si, au lieu de mettre vos idées à plat, vous les mettiez en jeu ?

Cet ouvrage propose une méthode originale et opérationnelle pour gamifier la démarche d'innovation, favoriser l'implication des équipes et faire émerger de nombreuses idées faciles à mettre en place, originales ou encore disruptives.

La méthode vous permettra de générer des idées en fonction de six dimensions - une dimension pour chaque face du cube - représentant les composants et leviers essentiels de votre nouvelle offre de produits ou services :

- les utilisateurs : pour quelles personnes ou organisations créez-vous le produit ou service ?
- les lieux : où délivrerez-vous votre offre ? Quel type d'espace est le plus adapté ?
- les ressources : quelles sont vos ressources clés pour construire votre offre ?
- les "Game changers" : quels scénarios pourraient changer ou différencier votre offre ?
- les avantages : quelle est la proposition de valeur de votre produit ou service ?
- le modèle de revenu : comment gagnerez-vous de l'argent avec votre offre ?

Réunissant gaming, créativité et storytelling, la méthode Cubification a déjà été utilisée par des milliers de personnes : la BnF, Maped, Natixis Eurotitres, Somfy, etc. Appliquée aussi bien en développement personnel, en entrepreneuriat, en business development ou en formation, la méthode a été testée sur des terrains de jeux extrêmement variés : incubateurs, grandes écoles, petites et grandes entreprises, ainsi que de grandes organisations internationales.

Ludique et riche en illustrations, l'ouvrage expose les principes de la méthode et de nombreux conseils pour l'appliquer. Les cas réels proposés en partie 3 constituent une source d'inspiration et rendent les meilleures pratiques accessibles à tous. Grâce à ce livre, vous identifierez les mécanismes du jeu favorisant la créativité et apprendrez, pas à pas, à mettre en place la méthode Cubification dans le contexte qui vous intéresse.



**098087 MAN 21 I**

**La boîte à outils de l'intelligence collective / ARNAUD Béatrice, CARUSO CAHN Sylvie**

**Dunod, coll : BOITE A OUTILS (LA), 2016, 192 p.**

Qu'est-ce que l'intelligence collective ? Comment mettre en oeuvre l'intelligence collective dans les équipes et les pratiques quotidiennes ? Comment faire évoluer sa position de leader ? Comment construire une vision partagée au sein de son équipe ? Quels dispositifs, quelles méthodes favorisent l'apprentissage ?

Comment développer des manières de travailler collaboratives ? Quelles gouvernances favorisent l'intelligence collective ?

Découvrez 66 outils indispensables pour réussir la mise en place de l'intelligence collective dans votre périmètre d'action et de responsabilité.

Chaque outil est traité de façon visuelle sur 2 ou 4 pages par un schéma de synthèse, l'essentiel en français et en anglais, les objectifs, le contexte d'utilisation, des conseils méthodologiques, les avantages et les précautions à prendre.

**098084 SH 0 L**

**Libérez votre cerveau : traité de neurosagesse pour changer l'école et la société / ABERKANE Idriss**

**Robert Laffont, coll : REPONSES, 2016, 284 p.**

Dans cet ouvrage ambitieux, foisonnant d'exemples, Idriss Aberkane nous entraîne à la découverte de notre matière grise, nous relevant ses capacités et ses limites, ses ponts aveugles et ses ressorts inattendus.

**098083 MAN 43 P**

**Passez en mode workshop ! 50 ateliers pour améliorer la performance de votre équipe /**

**MOUTOT Jean-Michel, AUTISSIER David - Pearson éducation France, 2016, 293 p.**

Cet ouvrage vous explique en détail comment construire vos propres workshops, sur-mesure et adaptés à vos besoins. Le monde du travail change énormément, il est grand temps de le faire évoluer, dans un climat de crise qui appelle au changement: les budgets se restreignent, le recours aux consultants externes n'est plus systématique, les entreprises ont besoin de méthodologies pratiques et ludiques, qui favorisent l'esprit d'équipe et créent de l'interaction. Dans une première partie les auteurs expliquent la méthode à mettre en place pour concevoir des workshops, déclinée en trois étapes: - Pourquoi travailler en mode workshop? L'importance et les enjeux du travail en mode workshop: travailler différemment, de manière à la fois plus efficace et plus motivante. - Les bases à connaître pour concevoir un workshop: les fondamentaux. - Le modèle du workshop. Puis, dans une deuxième partie les auteurs illustrent cette méthode et proposent une cinquantaine d'exemples de workshops « clés en main », qui constituent des « briques » que le lecteur pourra adapter à ses propres besoins.

**097501 FO 22 S**

**Surprendre en formation : 45 outils ludopédagogiques. Donner envie d'apprendre / BEAUFORT Thierry - ESF, 2015**

Tout formateur a pour objectif de gagner l'attention des apprenants en donnant du rythme à ses interventions. Pour répondre à cette problématique rencontrée par tous les formateurs, Thierry Beaufort décline ainsi des exercices originaux autour des 5 moments forts de la formation pour conquérir l'auditoire : 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.

Conçu comme un "tout-en-un pédagogique", l'auteur indique pour chaque outil d'animation : le temps de préparation et le matériel nécessaire à la réalisation de l'exercice, ses objectifs, son niveau de difficulté, sa durée et le nombre de participants minimum requis. De plus, l'ouvrage aborde les fondamentaux de la formation (connaissance de soi, communication, relations interpersonnelles) en les exploitant sous un angle insolite (faire des tours de table originaux, relancer la formation après le déjeuner, libérer l'imagination des apprenants).

**097645 MAN 2 M**

**Management Game : Les nouvelles règles du jeu pour redonner le sourire aux managers / REY-MILLET Frédéric, REY-MILLET Isabelle - Alisio, 2015, 320 p.**

Un bon manager rend les gens plus heureux et plus performants. C'est indéniable. Et dans ce livre, les auteurs vous disent comment. Avec un parallèle ludique et intelligent avec le foot et le sport en général, ce livre décrypte les 7 postures qui composent l'ADN d'un bon manager : Adoptez la bonne attitude les 100 premiers jours. Tenez vos promesses. Changez votre façon de jouer. Composez avec la contrainte des process. Sachez jouer en équipe. Donnez la "patate" à vos collaborateurs. Prenez des décisions avec votre tête, votre coeur et vos tripes.

**097743 MAN 43 P**

**Psychologie de la créativité / LUBART Todd, MOUCHIROUD Christophe, TORDJMAN Sylvie, ZENASNI Franck - Armand Colin, coll : CURSUS, 2015, 239 p.**

Pièce centrale encore méconnue du fonctionnement humain, la créativité est sollicitée sitôt qu'il s'agit, dans la vie personnelle et professionnelle, de résoudre de nouveaux problèmes ou de s'adapter à l'environnement ; elle est un moteur essentiel de la croissance culturelle et économique, et nos sociétés la valorisent de plus en plus. Mais qu'en est-il de sa compréhension ? La psychologie s'est intéressée à la créativité avec des éclairages différents.

Cet ouvrage apporte une synthèse de la littérature scientifique et offre des pistes de réflexion concernant l'Homo creativus. Il développe notamment une conception multivariée selon laquelle la créativité dépend d'une combinaison interactive de facteurs cognitifs, conatifs, émotionnels et environnementaux.

**097271 MAN 43 C**

**Les clés du mind mapping : Organisez votre pensée et boostez votre créativité ! / MÜLLER Horst - Ixelles éditions, 2015**

Vous aimez gribouiller lors de réunions ? Vous prenez des notes en faisant des dessins ? Alors vous avez sûrement, sans le savoir, des aptitudes à créer des mind maps. Qu'est-ce que c'est ? Egalement appelés cartes mentales ou cartes heuristiques, ce sont des schémas arborescents composés de mots clés et de dessins reliés entre eux qui reflètent l'organisation de votre pensée, et permettent de représenter visuellement le cheminement et le développement de vos idées.

Développé dans les années 1970 par le psychologue Tony Buzan, le mind mapping a permis de recenser et de mettre en avant les facultés cérébrales naturelles de l'être humain, et de réunir dans une activité créatrice différentes capacités intellectuelles (logique, pensée rationnelle, classement, capacité de synthèse, pensée holistique, visualisation). Les nombreux best-sellers de ce psychologue attestent de l'efficacité de cette technique pour organiser la pensée.

Ce MiniGuide vous explique les techniques et applications pratiques du mind mapping. Vous apprendrez à utiliser les cartes mentales dans différentes situations professionnelles et personnelles pour vous faciliter la vie, des applications du mind mapping dans la vie quotidienne, étudier et retenir plus facilement, résoudre des problèmes et prendre des décisions éclairées, prendre des notes fiables rapidement, visualiser et mettre un projet de manière opérationnelle, prendre des notes, planifier des tâches, rédiger des rapports ou mettre en forme des présentations, brainstormer et développer sa créativité, seul ou en équipe. Comprenant de nombreux exemples et illustrations de mind maps, ce livre vous permettra d'apprendre à développer vos propres cartes mentales, reflets de votre personnalité et de votre façon de penser originale.

**097085 MAN 47 M**

**Managez avec le Concept Mapping - Du mind mapping aux cartes conceptuelles / MONGIN Pierre**

**Dunod, 2014**

Quand les mots et les chiffres ne suffisent plus pour communiquer, les cartes sont le moyen d'organiser vos informations. Les cartes conceptuelles servent à collecter, classer vos données pour communiquer un message visuel immédiat mixant mots, images, couleurs, liens hypertextes pointant vers vos fichiers internes ou n'importe quelle page du Web mondial. Complémentaires du mind mapping, elles sont multi-noyaux et se déploient comme des « poupées russes ».



**098616 MAN 43 G**

**Gamestorming. Jouer pour innover. Pour les innovateurs, les visionnaires et les pionniers / GRAY Dave, BROWN Sunni, MACANUFO James**

**Diateino éditions, 2014, 256 p.**

80 jeux sont présentés pour "résoudre des conflits et améliorer l'engagement, identifier l'origine d'un problème et trouver des solutions, raccourcir les réunions et les rendre plus efficaces, transformer le travail collaboratif et la communication, promouvoir une meilleure compréhension, permettre à davantage de nouvelles idées et stratégies d'éclorre.

Parties traitées :

- qu'est-ce qu'un jeu ?
- les dix points essentiels du gamestorming
- les principales composantes du gamestorming
- jeux
- jeux d'ouverture
- jeux d'exploration
- jeux de finalisation
- le gamestorming à l'épreuve des faits.

**096802 MAN 43 C**

**La créativité n'est pas un jeu : une approche nouvelle de la psychologie du travail / GIBERT Michel - Harmattan (L'), 2014**

La créativité est au coeur de toutes les activités humaines. Loin des clichés, ce livre propose de comprendre ce qu'est vraiment la créativité, d'identifier nos modes de pensées, nos moteurs pour savoir les exprimer, de pénétrer dans les différentes phases du processus créatif, d'ouvrir une réflexion sur les attitudes personnelles, de l'angoisse au dépassement et à la réussite.

**096997 IF 1 P**

**Photolangage : Communiquer en groupe avec des photographies. Présentation de la méthode. / BELISLE CLAIRE - Chronique sociale, 2014**

Photolangage est un outil de communication en groupe, basé sur un usage original de la photographie, visant à favoriser la réflexion et les échanges. L'approche interactive et socioculturelle de la communication qui y est développée met au coeur d'un dispositif non le sujet individu, mais le sujet en interaction avec d'autres sujets. Les photographies sont choisies pour leur capacité à faire voir et à faire penser. Pratiquée avec des publics jeunes et très vite adoptée en formation d'adultes pour la facilitation de communication qu'elle permet, cette méthode s'enracine dans un ensemble de perspectives psychologiques et psychosociologiques qui ont pénétré progressivement les champs de l'éducation, de la formation, de l'animation et de la thérapie. Les différentes composantes de la méthode explicitées dans cet ouvrage permettent de repérer et de comprendre les processus avec lesquels se met en place un travail de réflexion, de communication, d'interaction de groupe et de construction personnelle.

Cet ouvrage s'adresse aux nombreuses personnes qui souhaitent mieux appréhender la méthode et se familiariser avec ses points forts. Les utilisateurs de Photolangage disposeront d'un mode d'emploi clair et instructif.

**096732 FO 2 F**

**Former, se former et apprendre à l'ère numérique : le social learning / CRISTOL Denis - ESF, coll : FORMATION PERMANENTE, 2014**

Face à la déferlante numérique, les façons d'enseigner et d'apprendre se transforment, laissant la place à plus d'apprentissages informels et d'innovation pédagogique. Cet ouvrage rend accessibles les fondements de ces évolutions sociales, numériques, cognitives, économiques...

L'auteur développe le sujet en 4 parties :

- 1- L'humanité de la connaissance. Cette partie s'intéresse à ce que recouvre l'idée d'économie de la connaissance, puis évoque la dimension humaine, et enfin l'apprenance comme condition de renouvellement de la formation
- 2- Réseaux et écosystèmes d'apprentissage. Ce chapitre décrit les contextes dans lesquels les rapports aux savoirs s'inscrivent
- 3- La diversification des façons d'apprendre. Cette partie interroge les nouvelles façons d'apprendre autorisées par les technologies numériques
- 4- les facilitateurs du savoir. L'auteur s'intéresse ici au positionnement des figures traditionnelles d'autorité détentrices du savoir face à l'accès direct des apprenants aux données.



**096884 FO 22 C****100 exercices et études de cas pour la Formation. Communication, créativité et développement personnel / BELLENGER Lionel, PIGALLET Philippe - ESF, coll : Formation Permanente, 2014**

Cet ouvrage est conçu pour les formateurs cherchant à enrichir et à renouveler leurs formations. Les exercices proposés sont regroupés par grands thèmes :

- mieux se connaître - cultiver son efficacité personnelle - bien communiquer - négocier, persuader et influencer - manager en toute sécurité.

Les exercices et études de cas sont directement exploitables pour travailler seul ou en groupe.

**096670 FO 2 A****Apprendre - Pourquoi ? Comment ? / BEDIN Véronique, FOURNIER Martine - Sciences humaines éditions, 2014**

D'où nous vient cette immense soif d'apprendre qui semble aujourd'hui plus intense que jamais ? Outre les possibilités croissantes offertes par le numérique (MOOCs, serious games, sites en ligne...) les pratiques d'autoformation et les démarches autodidactes se multiplient. L'éducation non formelle (hors l'école), les apprentissages implicites font l'objet de recherches de plus en plus nombreuses. « Apprendre tout au long de la vie », mot d'ordre lancé par l'Europe à la fin du XXe siècle, se décline aujourd'hui en de multiples programmes. Mais comment apprendre et dans quel but ? Quels sont les ressorts de la motivation ? Quelles sont les forces et les faiblesses des nouvelles formes d'apprentissage ? Les écrans modifient-ils le cerveau ? Les sciences cognitives ont beaucoup renouvelé les perspectives et les recherches concernant les apprentissages. Cet ouvrage se propose de rappeler les fondamentaux et les avancées récentes de la recherche en matière d'apprentissage mais aussi d'explorer les mille et une manières d'apprendre tout au long de la vie

**096372 IF 4131 M****100 méthodes de design / MARTIN Bella - HANINGTON Bruce - Eyrolles - 2013**

Audit d'expérience utilisateur, focus group, design participatif, mind mapping, personas, prototypage, cet ouvrage passe au crible 100 méthodes de recherche, de techniques de synthèse ou d'analyse et de livrables à la disposition des designers, mettant ainsi à mal l'idée reçue selon laquelle les méthodes de recherches orientées utilisateur sont forcément complexes, coûteuses et difficiles à mettre en oeuvre.

Que la recherche soit déjà partie intégrante d'un parcours professionnel ou d'un curriculum d'études, ou qu'elle ait au contraire été ignorée par manque de temps, de connaissances ou de ressources, ce manuel est une précieuse référence méthodologique pour les équipes pluridisciplinaires impliquées dans tout projet de design quel qu'il soit. Chacune des 100 méthodes proposées est présentée très en détail et systématiquement illustrée par des études de cas concrètes afin de mettre en évidence toute sa puissance et de permettre au lecteur de sélectionner et de mettre en oeuvre les méthodes les plus crédibles en fonction des différentes cultures de design et des contraintes imposées par les projets.

**93431 MAN 0 I****L'imagination managériale des cadres publics. Un talent à cultiver / BRUNETIERE Jean-René ; CHANUT Véronique ; VALLEMONT Serge - SCEREN / ESEN, 2013**

Les administrations doivent faire face à de nombreuses contraintes, notamment pour adapter leurs structures aux évolutions sociétales. Dans ce contexte de profondes mutations au sein des services de l'État, l'échec des tentatives de réformes « par le haut », qui laissent peu d'espace aux initiatives créatives, met en évidence l'idée que les cadres, de tous niveaux de responsabilité, sont des acteurs majeurs de la pertinence et de la qualité de l'action publique. L'ouvrage montre, à partir de différents exemples tirés des trois fonctions publiques, la place centrale qu'occupe nécessairement l'imagination managériale des cadres dans la conception et la mise en oeuvre de démarches innovantes. Libérer l'inventivité, implanter des programmes d'investissement pour le développement d'un potentiel créatif organisationnel, tels sont les enjeux inhérents à une action managériale au cœur de la « bonne gouvernance ». Ce recueil a été rédigé avec le souci de faire réfléchir à une proposition riche, porteuse de progrès pour le service public, ses agents et ses usagers.

**096387 IF 1 G**

**Gamification. Enjeux, méthodes et cas concrets de communication ludique / CELERIN Sébastien, PLASSE Franck - Territorial Editions, 2012**

La gamification ? Utiliser le jeu et les techniques ludiques pour communiquer plus efficacement. L'approche connaît un développement sans précédent : les " jeux sérieux " s'imposent dans de nombreux secteurs d'activité tandis que les " jeux publicitaires " envahissent les réseaux sociaux. Cet ouvrage présente les fonctionnements et les enjeux de la gamification. En outre, pour la première fois, un praticien de la gamification y décortique de manière transparente ses propres actions : communication interne, management, community management, storytelling territorial...Des cas concrets sont ainsi passés en revue, expliquant les objectifs, les méthodes employées, les écueils rencontrés et les résultats obtenus. Le livre se clôt par les clés vous permettant d'initier et réussir vos propres actions de gamification.

**92540 MAN 43 L**

**Libérez votre créativité. De l'imagination à l'innovation gagnante / BELLENGER Lionel - ESF, 2012**

Dans un monde en constante mutation, où il faut aller de l'avant, résoudre des problèmes, ne pas se laisser dépasser, stimuler nos possibilités de création et d'imagination est un levier d'efficacité et de performance pour les entreprises. Dans un tour d'horizon complet du sujet, prenant en compte aussi bien la psychologie de la créativité que les meilleures techniques de la pensée divergente ou encore les apports de la sérendipité, Lionel Bellenger indique les conditions à mettre en œuvre pour choisir la voie de l'innovation, de l'invention et de la création, notamment en répondant aux questions suivantes : Comment favoriser la créativité ? Comment aborder les problèmes sous un angle neuf ? Comment apprendre à se renouveler ? Comment solliciter le potentiel des équipes ? Cette 2e édition actualisée, est riche en outils et en exemples, notamment en matière d'histoires d'innovations, ce qui aide le lecteur à décomplexer son approche de la créativité. Cet ouvrage vous apprendra à stimuler votre créativité souvent ignorée ou bridée par des freins et des résistances qui vous empêchent de penser autrement.

**86867 MAN 2 C**

**Construire votre management d'équipe. Sept leviers d'action pour une équipe performante / RANCHON Henry - ESF, 2011**

Pourquoi rencontre-t-on si peu de très bons managers ? Parce qu'au-delà de la question du " faire " et du " faire faire ", l'enjeu se situe dans la capacité à encourager l'amélioration permanente. Alors, à partir d'une méthode éprouvée, l'auteur vous accompagne dans une démarche d'améliorations immédiates et de mise en place de mutations profitables à plus long terme pour votre équipe.

À partir d'un référentiel en 7 étapes, ce parcours très innovant vous permet successivement de : • Bâtir les fondations de votre management ; • Construire votre engagement de manager ; • Développer l'écoute de vos clients et collaborateurs ; • Concevoir une stratégie de développement adaptée à votre activité ; • Mettre en place des outils de mesure ; • Concevoir des processus d'amélioration et d'adaptation ; • Encourager l'implication de vos collaborateurs. Issue du terrain, très opérationnelle, avec de nombreux exemples, des retours d'expérience, des conseils et des pistes de réflexion outillées, cette méthodologie constitue un formidable levier d'efficacité pour réussir ou optimiser votre management d'équipe.

**85310 MAN 47 M**

**Le Mind Mapping au service du manager / BUZAN Tony ; GRIFFITHS Chris - Eyrolles, 2011**

Dans cet ouvrage, le psychologue Tony Buzan applique aux problématiques managériales sa méthode, popularisée sous le nom de mind mapping : en organisant mieux ses idées, le manager se prépare à l'action et gagne en impact au quotidien. Adoptez vous aussi le mind mapping pour gagner du temps et booster votre créativité ! De la gestion de projets à la vente, en passant par la négociation, les techniques dévoilées dans ce guide feront de vous un manager accompli. Les mind maps vous aideront à : Penser de façon claire, créative et originale - Prendre des décisions en toute confiance - Faire des présentations percutantes - Négocier et persuader plus efficacement - Elaborer des stratégies puissantes et profitables

**83407 MAN 43 P**

**Le Plaisir des idées - La pratique de la créativité en entreprise / BRABANDERE (de) Luc ; MIKOLAJCZAK Anne - Dunod, 2010**

Un beau titre qui n'a pas pris une ride, un titre stimulant qui incite à partager avec les auteurs la passion des idées. L'ouvrage est organisé en deux parties. La première décrit les conditions d'un séminaire réussi. Elle invite à comprendre comment notre esprit fonctionne et à l'entraîner à travailler mieux. La seconde propose des techniques pour le réussir. Elle explique comment organiser un séminaire de créativité et produire des idées originales à l'aide de méthodes. Cette 4e édition contient plusieurs nouveautés, dont un chapitre sur les biais cognitifs, sources d'erreurs mais aussi freins à la créativité, et un autre sur la méthode des scénarios, sans doute le plus bel outil de créativité pour affronter l'incertitude. Cet ouvrage est le complément pratique indispensable de La Valeur des idées où était réuni l'essentiel de la théorie. C'est un guide pour tous ceux qui, dans les entreprises, veulent mettre sur pied et animer des sessions de créativité ou de construction de scénarios. Ludique, vivant et interactif, il contient plus de 130 tests et exercices et de nombreux exemples d'application des méthodes présentées.

**75663 FO 22 N**

**40 nouveaux exercices ludiques pour la formation. Surprendre et donner envie d'apprendre / BEAUFORT Thierry - ESF, 2009**

Surprendre les apprenants tout en donnant du rythme à son intervention est l'un des objectifs à atteindre pour tout formateur. Encore faut-il que ce dernier dispose, dans sa boîte à outils, des exercices adéquats ! Les 40 nouveaux exercices ludiques que vous allez découvrir dans ce second ouvrage s'articulent autour de six grands thèmes : se présenter avec originalité ; développer les qualités de chacun ; assurer la cohésion d'une équipe ; relancer l'intérêt d'un auditoire assoupi ; donner envie d'apprendre en suscitant l'étonnement ; favoriser la réflexion et la créativité.

Chaque exercice est accompagné d'informations pratiques et de conseils pédagogiques destinés à guider le formateur : temps de mise en place et matériel nécessaire, niveau de difficulté, durée, objectifs visés... Tous inédits, ces exercices constituent autant de pauses créatives destinées à séquencer vos formations, quel que soit votre public. Exploités au moment propice, ils donnent du sens à la formation et, par leur forme ludique, ravivent l'intérêt et l'implication des participants.

**78329 MAN 47 I**

**Des idées à la carte. Mind Mapping et Cie pour manager de 180° à 360° / DELVAUX Benoît - Editions ems - Management & Société, 2009**

Comment présenter un livre traitant de la cartographie mentale autrement qu'à l'aide d'une carte mentale... Un site Web ([www.180-360.net](http://www.180-360.net)) prolonge ce livre, vous pouvez y visualiser et/ou télécharger les cartes mentales de cet ouvrage en couleur.

**83406 MAN 43 C**

**Comment avoir des idées créatives / DE BONO Edward - Leduc.S Editions, 2008**

Dans tous les métiers, et même dans la vie de tous les jours, être créatif, savoir prendre des initiatives et innover est devenu indispensable pour faire la différence. Loin d'être réservée aux génies, la créativité est à la portée de tous. Il suffit de savoir la stimuler. Dans Comment avoir des idées créatives, Edward de Bono, le " pape " de la créativité, propose 62 jeux et exercices simples pour booster votre imagination. Clair, pratique et amusant, ce livre est destiné à tous ceux qui veulent avoir des grandes idées !

**71558 MAN 43 P**

**Pensée magique, pensée logique. Petite philosophie de la créativité. / BRABANDERE (de) Luc - Le pommier, 04/2008**

Nous serions donc " dans un cadre " ? Dans quel cadre ? Celui des idées reçues et des stéréotypes ? De la routine et du confort d'une pensée prémâchée qui ne nous appartient pas réellement ? Une question se pose alors : nous est-il possible de penser en dehors de tout contexte ? ou bien avons-nous besoin de ce cadre ? Nous livrerons-nous à quelque expérience-limite - entre dedans et dehors - , comme ces magiciens qui jouent de l'ambiguïté afin qu'émerge l'impossible ? Comme ces philosophes, aussi, qui invitent au décentrement pour ouvrir à la compréhension du monde ? C'est là l'idée maîtresse - et paradoxale !- de cet ouvrage : le grand art de la créativité consiste à concevoir de nouveaux cadres de pensée. Car l'imagination a sa logique, qu'il est nécessaire de respecter sur nous voulons laisser libre cours à notre créativité et à notre inventivité.



**097206 MAN 43 C****La créativité. Psychologie de la découverte et de l'invention / CSIKSZENTMIHALYI MIHALY - Robert Laffont, 2006**

Qu'est-ce qui fait la spécificité d'un individu créatif ? Y a-t-il un âge plus propice à la créativité ? Quelles conditions favorisent son éclosion ? Mihaly Csikszentmihalyi se penche sur le processus créatif qu'il place au centre de cette " expérience optimale " étudiée dans ses précédents livres *Vivre et Mieux vivre*. En s'appuyant sur des témoignages d'écrivains, artistes de tous horizons, scientifiques, chercheurs, politiques, acteurs ou encore chefs d'entreprise qu'il a suivis pendant cinq ans, le psychologue explore ici toutes les facettes - y compris les plus surprenantes - du processus créatif, et nous donne les outils pour insuffler une étincelle créative jusque dans les champs les plus inattendus de notre vie quotidienne.

**73771 MAN 42****Les six chapeaux de la réflexion. La méthode de référence mondiale / DE BONO Edward - Eyrolles, 2005**

Les méthodes de pensée traditionnelles sont généralement tributaires de l'argumentation et de la critique, ce qui les rend conflictuelles et négatives. Pour dépasser ces limitations, Edward de Bono a développé la " pensée parallèle " qui permet d'organiser la réflexion selon six points de vue - ou modes de pensée - symbolisés par des chapeaux de couleurs différentes : les faits sont représentés par un chapeau blanc ; les émotions et les intuitions par un chapeau rouge, les risques et la critique par un chapeau noir, les avantages par un chapeau jaune, la créativité par un chapeau vert, la prise de recul par un chapeau bleu.

La méthode des " six chapeaux " a fait la réputation mondiale d'Edward de Bono. Elle s'applique à tous les domaines et donne les moyens d'aborder tous les problèmes. Les six chapeaux permettent de clarifier les raisonnements, de surmonter les travers personnels, de sortir des cadres de réflexion habituels et de trouver des solutions réellement inédites qui font la différence. Cette méthodologie totalement originale est utile aussi bien dans la vie professionnelle que personnelle. Elle est également utilisée avec succès en milieu pédagogique.

**66221 MAN 43 I****Idées : 100 techniques de créativité pour les produire et les gérer / AZNAR Guy - Editions d'Organisation, 2005**

Complet, cet outil efficace permet au manager de savoir quand et comment utiliser les techniques de créativité grâce à de nombreux exemples qui illustrent la démarche. Un livre de référence pour développer sa créativité ou celle d'une équipe.

**88199 MAN 43 P****Pensez comme Léonard de Vinci. Soyez créatif et imaginatif / GELB Michael-J - Les Editions de l'Homme, 2004**

Ce guide aurait pu être écrit par Léonard de Vinci. Cette approche révolutionnaire de l'apprentissage et de la créativité prouve qu'il n'est pas nécessaire de croire que l'on est un génie pour être en mesure de penser comme un génie. Nous n'utilisons qu'une infime partie de notre cerveau, explique l'auteur qui a aidé des milliers de personnes à stimuler leur intelligence d'une manière différente et audacieuse. S'inspirant des carnets de Léonard, de ses inventions et de ses légendaires œuvres d'art, il nous initie aux sept principes essentiels qui constituent le génie et qui sont à la portée de tous. Avec Léonard de Vinci pour guide, le lecteur apprendra à perfectionner des stratégies efficaces pour affronter les défis éternels... et ceux de tous les jours, notamment la résolution de problèmes, la pensée créatrice, l'expression de soi, la joie de vivre, la formulation d'objectifs et l'harmonisation du corps et de l'esprit.

**83165 MAN 43 B****La boîte à outils de la créativité / DE BONO Edward Editions d'Organisation, 2004**

La créativité n'est pas réservée aux génies ; elle ne relève pas non plus de l'inspiration ou du délire. Au contraire, pour Edward de Bono, la créativité est à la portée de tout le monde si elle est structurée et rigoureuse. Edward de Bono a conçu un ensemble de techniques de créativité dont l'efficacité est prouvée par les centaines d'entreprises du monde entier qui y ont recours. Cette méthode originale et puissante constitue la pensée latérale, une manière d'aborder chaque question sous un angle neuf. Ce livre majeur explique d'abord pourquoi la créativité est un besoin vital pour les organisations. La deuxième partie présente les outils développés par Edward de Bono et qui font sa réputation (les six chapeaux de la réflexion, le challenge, le mouvement, la provocation...). La dernière partie est consacrée à la manière de s'approprier ces outils et à la meilleure façon de les mettre en œuvre.

➤ **SUR INTERNET :**

**Le jeu en formation DOSSIER DOCUMENTAIRE. Département Documentation du Centre Inffo. Christine Carbonnier, Centre Inffo, 03/2011, 29 p.**

Dossier documentaire sur les pédagogies ludiques utilisées en formation d'adultes, composé d'une sélection d'articles et d'une bibliographie.

<http://docplayer.fr/8992190-Le-jeu-en-formation-dossier-documentaire-departement-documentation-du-centre-inffo-christine-carbonnier-c-carbonnier-centre-inffo.html>

➤ **DES ARTICLES :**

**Outils managériaux : une directrice générale des services jette ses cadres en prison ! / PLASSE Franck**

**Lettre du cadre territorial (la), 03/2017, n° 506, p. 38-39**

<http://www.lettreducadre.fr/14361/une-directrice-generale-des-services-jette-ses-cadres-en-prison/>

On n'utilise pas souvent les jeux pour résoudre ses problèmes managériaux. Pourtant, l'approche ludique permet bien des avancées. L'espace game, jeu collectif où les acteurs doivent ensemble s'échapper d'un lieu clos, remplit plusieurs fonctions. Il pousse à rechercher des solutions collectives à un problème, à agir et à réfléchir ensemble, et à mobiliser toutes les capacités individuelles et collectives. Mode d'emploi.

**Pédagogie. Jouer pour mieux se former**

**Entreprise et carrières, 16/04/2013 - p. 20-27**

L'usage des pédagogies ludiques dans les formations en entreprise se répand, mais la crise freine leur élan. La réussite de ce type de stratégie passe par une analyse fine de l'effet recherche, assurent les entreprises utilisatrices.

## Liste bibliographique

Editée par l'INSET, rue du Nid de Pie, CS 62020, 49016 Angers Cedex

[www.cnfpt.fr](http://www.cnfpt.fr)

Directrice de publication : **Marion Leroux**, Directrice

Responsable du centre de ressources : **Bérangère Guillet**

Conception et réalisation : **Marie-Christine Marchand**

Tél. : 02 41 22 43 93

© 2018 CNFPT/ INSET D'ANGERS

Centre national de la fonction publique territoriale

