



GÉNÉRATEUR DE MICRO AVENTURES

GUIDE PÉDAGOGIQUE

Document d'accompagnement à
destination du corps enseignant

Version Mai 2022

Haute école pédagogique du Valais

Julien Da Costa

Corinna Bumann-Pacozzi



Avant-propos	3
Movetia et partenaires	4
Remerciements	5
Introduction	6
Matériel	7
Contenu d'une boîte de jeu	7
Matériel supplémentaire	8
Ressources externes	8
Intentions pédagogiques	9
Capacités transversales	9
Pourquoi un jeu ?	9
Objectifs généraux	11
Référence aux plans d'études en Suisses	11
Jouer pour apprendre et se découvrir	13
6 axes de compétences	13
Détails des compétences	14
Listes de contenu du jeu	15
Liste des micro aventures à la maison	15
Liste des micro aventures en classe	16
Liste par compétence	17
Liste des cartes en classe par contrainte matériel	18
Liste des macro aventures	19
Scénarisation et suggestions d'usage	20
Démarrage rapide	20
Pour aller plus loin	22
Bibliographie	25
Annexes	26
Grille modèle pour préparer/partager l'activité	26
Capacités transversales et descripteurs – Plan d'études romand	28



AVANT-PROPOS

Le Générateur de micro aventures est un projet à l'initiative de l'agence nationale pour la promotion des échanges et de la mobilité Movetia en partenariat avec la maison d'édition HelvetiQ et la Haute Ecole Pédagogique du Valais.

La boîte que vous détenez est un objet multiple. Elle contient tout d'abord un jeu pouvant être utilisé à la maison, avec des ami-e-s ou en famille. Elle est également un outil pédagogique à disposition des élèves et de vos enseignements. Elle est enfin une aventure qui pourra se poursuivre en ligne ultérieurement grâce à un complément numérique (en cours de développement).

Le Générateur de micro aventures est le fruit d'une réflexion visant à soutenir le développement des capacités transversales curriculaires chez les élèves de niveau 7-8H à travers une approche ludique soutenant l'envie et la motivation chez l'élève d'être un citoyen ou une citoyenne plurilingue prêt-e à explorer le monde. Il a été pensé comme une « boîte à outil » modulaire visant à encourager la mobilisation de compétences dans des contextes aussi bien formels qu'informels.

Ce guide à destination des enseignant-e-s vise à préciser les intentions pédagogiques en arrière-plan du jeu et à vous fournir les clés de compréhension et scénarios d'usage facilitant son implémentation en classe. Nous pensons que le Générateur de micro aventures constitue un support prometteur pour mettre en pratique et rendre visible des capacités transversales curriculaires dont l'élève a peu conscience et dont l'évaluation informelle est réputée difficile.

Nous espérons que le Générateur de micro aventures procurera du plaisir à vos élèves et viendra agréablement enrichir la palette de vos approches d'enseignement.





MOVETIA ET PARTENAIRES

movetia

Movetia est l'agence nationale pour la promotion des échanges et de la mobilité dans le système éducatif. L'agence promeut et soutient des activités d'échange, de mobilité et de coopération dans tous les secteurs éducatifs, du primaire au tertiaire, ainsi que dans la formation des adultes et les activités extrascolaires (Movetia 2018). Movetia est à l'initiative du projet de développement du Générateur de micro aventures.

www.movetia.ch

HELVETIQ

HELVETIQ est une maison d'édition internationale fondée en 2008 et basée à Bâle et à Lausanne, en Suisse.

Créatifs dans l'âme, nous concevons des expériences pour les joueurs occasionnels, les amateurs de livres et les passionnés de design, dans des formats imprimés et numériques. Nous publions de la littérature jeunesse, des ouvrages de non-fiction pour adultes et des romans graphiques en français, allemand et anglais.

Nos marques éditoriales de livres sont distribuées en Suisse, en France, en Belgique, en Allemagne, en Autriche, au Royaume-Uni et aux États-Unis. Nos jeux sont distribués dans plus de 40 pays. Nous parlons quatorze langues, mais pas en même temps.

www.helvetiq.com

HEPVS | PHVS 

La HEP-VS est une institution cantonale de niveau tertiaire, située à Brigue et à Saint-Maurice, dont la mission générale consiste à assurer harmonieusement la formation professionnelle initiale et continue des candidat-e-s à l'enseignement pour les écoles enfantines, primaires et secondaires du 1er et du 2e degré.

Soucieuse de soutenir les initiatives locales et nationales en lien avec le contexte scolaire elle est heureuse d'apporter son expertise à l'élaboration du contenu pédagogique du Générateur de micro aventure.

www.hepvs.ch



REMERCIEMENTS

Nous remercions la direction des écoles primaires de Monthey et de Brigue-Glis pour leur accueil ainsi que les enseignant-e-s et élèves ayant accepté de réaliser de belles « micro aventures » avec nous.

Le temps que les enseignant-e-s nous ont consacré aura été précieux et nous remercions ainsi particulièrement :

Lucie Jacquemettaz, Jessica Thomas, Erblina Gashi, Laurence Doche, Fabienne Williner, Corinne Marty, Eunice Tavares, Anja Kofmehl, Guillaume Vautravers, Steve Saffioti et Simon Perri.



INTRODUCTION

Le Générateur de micro aventures repose sur une mécanique de jeu invitant les élèves à compléter différentes activités stimulantes pouvant être jouées individuellement ou en groupes, en famille ou à l'école.

Chaque « micro aventure » générée par le jeu a été conçue pour mettre l'élève en situation de mobilisation des capacités transversales définies par les plans d'études ou aux objectifs définis par l'agence nationale Movetia.

Un livret de règles est disponible à l'intérieur de la boîte du jeu et ce guide constitue un complément pour son adaptation au contexte de la classe.

A l'intérieur de ce guide

- ✓ **Le matériel**
Matériel, ressource et espace nécessaire pour un usage en classe
- ✓ **Intentions pédagogiques et plans d'études**
L'origine du développement de ce jeu/ressource pour l'enseignant-e
- ✓ **Une aide à la sélection des cartes**
Un aperçu détaillé des cartes pour rapidement sélectionner celle adaptées à votre contexte
- ✓ **Guide de départ et suggestion d'usage**
Scénarios et recommandations pour bien démarrer l'aventure

Vous pouvez également accéder aux ressources et contenus numériques associés au jeu sur le site en ligne :



www.movetia.ch/micro-aventures

Terminologie

Nous utilisons dans ce guide l'expression « capacité transversale » en accord avec la terminologie employée dans le plan d'études Romand. Cependant « compétence transversale » peut être employé dans le matériel de jeu sans aucune distinction.

MATÉRIEL

Contenu d'une boîte de jeu



2 carnets de bord

Le compagnon de route de l'élève. Ce dernier est personnalisable et rend compte de l'activité aux yeux de l'enseignant-e et de l'élève. Il rend visible les compétences mobilisées et facilite le partage.



6 planches d'autocollants

Des planches d'autocollants pour personnaliser le carnet de bord de l'élève.



112 cartes micro aventures

Ces cartes présentent des aventures à vivre tout au long de l'année grâce à des variables faisant différer leurs contenus. Les cartes oranges sont particulièrement adaptées au contexte scolaire. Les cartes bleues sont également utilisables mais peuvent nécessiter un espace ou du matériel moins présent en classe.



14 cartes macro aventures

Ces cartes présentent un challenge supplémentaire aux élèves en les enjoignant à vivre plusieurs micro aventures pour les accomplir.



9 dés et 65 cartes variables

9 dés et 4 paquets de cartes variables rendent les micro aventures uniques.

Les dés permettront de spécifier Objets, Lettres, Langues, Chiffres, Lieux Familiers, Actions, Lieux Géographiques, Médias et Moyen de transport. Des faces "au choix" laissent aux élèves l'opportunité de choisir parmi les autres faces du dé, ou même d'inventer leurs propres variantes.



Les 4 paquets de cartes permettront de spécifier des *Cantons, Personnes, Adjectifs ou Sentiment et émotions*. Le jeu contient également 10 cartes variables vierges : vous pouvez noter vos propres variantes pour les prochaines parties !



Matériel supplémentaire

Le contenu d'une boîte est suffisant pour démarrer l'activité en classe, cependant nous conseillons de disposer de plusieurs boîtes de jeu si vous souhaitez jouer de manière plus confortable ou avoir plus de flexibilité sur le déroulement des activités. Plusieurs boîtes permettent notamment de disposer de plusieurs sets de dés à répartir dans la classe afin d'éviter de possibles files d'attente. Par ailleurs elles permettent d'envisager des scénarios où chaque groupe réalise la même activité (les cartes étant dupliquées dans chaque boîte).

Afin de profiter pleinement du jeu en classe il est préférable de disposer d'un carnet de bord par élève. Ces derniers sont disponibles à la vente ou à imprimer soi-même¹ sur le site en ligne :



www.movetia.ch/micro-aventures

Ressources externes

Les cartes scolaires (orange) proposent des activités réalisables en classe. Certaines d'entre-elles peuvent demander l'accès à du matériel commun ou des ressources externes tels que :

- Un accès internet sur un poste informatique
- Une carte géographique
- Du matériel de papèterie
- Un appareil photo
- Des livres, journaux, dictionnaires...

Il convient donc avant chaque session de jeu de retirer les cartes qui pourraient ne pas être adaptées au contexte particulier de la classe. A l'inverse il est possible d'ajouter les cartes « famille » (bleues) si les conditions de jeu de votre classe le permettent ou si vous jouez avec votre classe dans un contexte hors de l'école.

Vous trouverez dans ce guide différentes sections dédiées à la préparation de l'activité en classe.

¹ Il n'est pas nécessaire d'imprimer tout le carnet simplement quelques pages à remplir par les élèves



INTENTIONS PÉDAGOGIQUES

Le Générateur de micro aventures est une ressource ludique à disposition des enseignant-e-s. En tant que ressource, le jeu ne s'auto-suffit pas et ces intentions pédagogiques relèvent de son insertion dans le projet global de formation imaginé par l'enseignant-e ainsi que des réflexions, démarches et échanges que la session de jeu peut susciter.

Capacités transversales

Il existe aujourd'hui un consensus pour reconnaître que les capacités transversales ont un lien étroit avec l'acquisition des autres contenus d'enseignement disciplinaires et que leurs présences hétérogènes au sein des populations d'élèves sont source d'inégalités scolaires². Si elles occupent une place croissante au sein des curriculums leur nature implicite et transversale en font des objets d'enseignement non ou peu visibles aux yeux de l'élève, difficiles à évaluer pour l'enseignant-e et souvent peu valorisées.

Les capacités transversales sont observables à travers des schémas récurrents de pensées, de sentiments et de comportements des élèves mis en situation de réaliser une tâche. Bien qu'elles se développent naturellement au travers d'expériences d'apprentissage, les études au sujet de leur acquisition tendent à montrer la nécessité de les expliciter, de les objectiver aux yeux de l'apprenant et de guider leur acquisition ; à fortiori pour les élèves les plus en difficultés³. Le Générateur de micro aventures vise à fournir aux enseignant-e-s une ressource ludique pour aborder et développer la problématique des capacités transversales en classe ou à la maison.

Pourquoi un jeu ?

Le jeu donne aux enfants l'occasion de collaborer, de développer des compétences sociales, de résoudre des problèmes, de mettre en pratique leurs compétences linguistiques et numériques ainsi que la pensée critique.

² Les capacités transversales (CT) sont définies dans le PER comme des *aptitudes fondamentales*, d'ordre individuel ou social, mobilisées au travers de nombreuses situations et ayant un impact sur les performances scolaires ou la future insertion sociale ou professionnelle de l'élève. Les CT ne sont toutefois pas déclinés en objectifs d'apprentissage (comme pour les domaines disciplinaires) et ne sont pas enseignées ou évaluées pour *elles-mêmes* (CIIP 2010-2016, p.35).

³ Dutrévis, M., and Rastoldo, F. (2020). Compétences transversales : les bénéfices de sortir de l'implicite. Rapport du service de la recherche en éducation (SRED) du canton de Genève.



Il est aussi l'occasion de travailler les capacités transversales dans un contexte large en permettant des activités dans le cadre formel d'une classe, comme celui plus informel des familles et leur entourage.

Enfin il permet d'aborder la question sensible du rapport à soi dans un contexte ludique, neutre et encourageant permettant de désamorcer les barrières émotionnelles propres à la réflexion sur nos propres compétences, appréhensions et opinions.

L'enjeu de « visibilité » des capacités transversales étant au cœur de notre démarche, le jeu a été pensé pour rendre compte des compétences à mobiliser aux yeux de l'élève et de l'enseignant-e. Il est conçu pour nommer et catégoriser les actions ainsi que générer un certain nombre de traces, discutables et partageables, encourageant l'auto-évaluation et l'évaluation informelle.

Echanges et mobilité

En participant à outiller l'élève pour son avenir étudiant et professionnel les capacités transversales entretiennent une relation de synergie avec le contexte d'échange et de mobilité académique et professionnel promu par l'Agence nationale Movetia. Aborder explicitement ces capacités avec les élèves est un bon moyen d'expérimenter une approche ludique autour du plurilinguisme et du pluriculturalisme, de développer des stratégies d'interaction et d'intercompréhension ou d'aborder les appréhensions et stéréotypes relatives à cette thématique.

En outre, le jeu permet de vivre dans un environnement connu des situations/défis souvent rencontrés lors d'un échange. Il vise à donner envie aux jeunes de découvrir le monde et de s'intéresser aux échanges.

Dans l'enseignement scolaire, les chiffres de la mobilité ne cessent d'augmenter. Pour continuer de lever les obstacles aux échanges et à la mobilité, il convient d'encourager des partenariats entre écoles de façon ciblée. Dans ce cadre le jeu et le contenu numérique qui sera associé peut être un vecteur de partage inter-écoles.



Objectifs généraux

- ✓ **Visibiliser les capacités transversales aux yeux de l'élève**
Se rendre compte d'une compétence / voir une progression / prendre confiance en cette dernière
- ✓ **Garder traces de l'activité**
Partager et échanger avec les autres / objectiver l'expérience acquise / évaluation informelle par l'enseignant-e
- ✓ **Développer des pratiques réflexives**
Réfléchir à ses pratiques, émotions et méthodes / se questionner sur son action - s'autoévaluer / transférer une pratique à d'autres activités similaires
- ✓ **Encourager des stratégies d'interaction et d'intercompréhension**
Se confronter à l'altérité / s'ouvrir à une culture étrangère, se familiariser à une autre langue / se libérer des préjugés et stéréotypes
- ✓ **Préparer à la mobilité et l'échange**
Autonomie et capacité de déplacement / envie de découverte / raisonner ses peurs et appréhensions

Référence aux plans d'études en Suisses

Le PER et le Lehrplan 21 reposent sur le même cadre de politique éducative - l'harmonisation et le développement de normes éducatives nationales. Les deux curricula sont basés sur des concepts similaires et définissent des indications pédagogiques pour les capacités transversales. Dans le plan d'études alémanique, les capacités transversales sont définies sous 3 dimensions au lieu de 5 dans le PER : les compétences personnelles, sociales et méthodologiques⁴.

Si le matériel de jeu prend comme base les 5 dimensions défini dans le plan d'études romand, ces dernières se retrouvent comprises dans les 3 dimensions du Lehrplan 21. Une table de correspondance entre les deux plans d'études est disponible sur le site web du jeu www.movetia.ch/micro-aventures.

Dans chacun des plan les capacités transversales ne sont pas déclinées en objectifs d'apprentissage (comme pour les domaines disciplinaires) et sont décrites par une visée générale qui les positionnent et les orientent dans le projet de formation, ainsi que par des descripteurs qui les illustrent.

⁴ Deutschschweizer Erziehungsdirektoren-Konferenz D-EDK 2016, p. 13

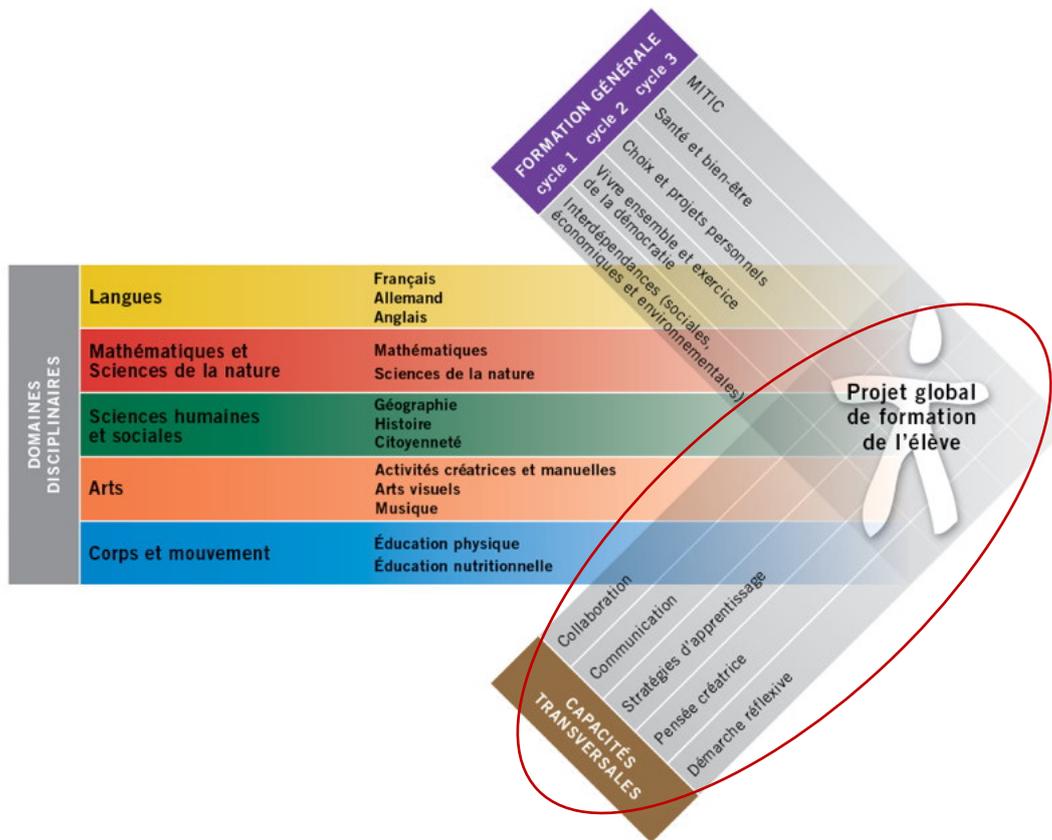


Figure 1: Plan d'études Romand – Projet global de formation de l'élève et capacités transversales



Figure 2 : Compétences personnelles, sociales et méthodologiques - Lehrplan 21

JOUER POUR APPRENDRE ET SE DÉCOUVRIR

Les micro aventures proposées dans le jeu ont été organisées autour de 6 axes de compétence. Cinq de ces axes représentent les capacités transversales décrites dans le plan d'études romand (PER)⁵ – *Collaboration, Communication, Stratégies d'apprentissage, Pensée créatrice et Démarche réflexives* – auxquelles vient s'ajouter un axe propre à la thématique des échanges et de la mobilité.

6 axes de compétences



Collaboration

Axée sur le développement de l'esprit coopératif et sur la construction d'habiletés nécessaires pour réaliser des travaux en équipe et mener des projets collectifs.



Communication

Axée sur la mobilisation des informations et des ressources permettant de s'exprimer à l'aide de divers types de langages, en tenant compte du contexte.



Stratégies Apprentissage

La capacité d'analyser, de gérer et d'améliorer ses démarches d'apprentissage ainsi que des projets en se donnant des méthodes de travail efficaces.



Pensée Créatrice

Axée sur le développement de l'inventivité et de la fantaisie, de même que sur l'imagination et la flexibilité dans la manière d'aborder toute situation.



Démarche Réflexive

Permet de prendre du recul sur les faits et les informations, tout autant que sur ses propres actions ; elle contribue au développement du sens critique.



Échanges et mobilité

Axée sur l'interaction et l'inter-compréhension linguistique et culturelle. Elle contribue au développement personnel et prépare aux études et professions futures.

⁵ Projet global de formation pour l'élève basé sur la Constitution fédérale (art. 62, al. 4) et la Déclaration de la Conférence inter cantonale de l'instruction publique de la Suisse romande et du Tessin.

Détails des compétences



Prise en compte de l'autre

Connaissance de soi

Action dans le groupe



Codification du langage

Analyse des ressources

Exploitation des ressources

Circulation de l'information



Gestion d'une tâche

Acquisition de méthodes de travail

Choix et pertinence de la méthode

Développement d'une méthode heuristique



Développement de la pensée divergente

Reconnaissance de sa part sensible

Concrétisation de l'inventivité



Élaboration d'une opinion personnelle

Remise en question et décentration de soi



Développer les approches inter-linguistiques

Développer le goût de l'échange et de la mobilité

LISTES DE CONTENU DU JEU

Liste des micro aventures à la maison

Titre / Compétence / Difficulté / Numéro d'aventure

LE VOYAGE		2*	1	PARTAGE CULTUREL		3*	48
EXPLORATION		1*	2	ACTION !		2*	50
NOUVELLE ROUTE		3*	4	MOT ÉTRANGER		2*	51
NEWS		2*	7	REPAS		2*	53
CUISINE		3*	9	RENCONTRE		2*	54
SPÉCIALITÉ LOCALE		2*	10	NOUVEAU QUOTIDIEN		1*	55
BONNE ADRESSE		2*	11	QUALITÉS		2*	56
B-A DU JOUR		1*	12	OFFRIR		1*	57
TOURISME		2*	13	FAKE NEWS		2*	59
LECTURE VERNACULAIRE		2*	15	QUALITÉ ET DÉFAUT		2*	62
REPORTAGE		2*	16	DEVINETTE		2*	63
NUIT À LA BELLE ÉTOILE		3*	17	ÉCHEC ET MAT		3*	64
CHASSE AUX SONS		2*	18	INTROSPECTION		2*	65
CADEAU		2*	19	COMPLIMENTS		1*	79
HISTORIEN.NE		2*	21	CORRESPONDANCE		2*	80
PARTAGE		1*	22	DÉVIATION		1*	81
TOP JOURNALIER		2*	23	DANSE		2*	82
CHEMIN ENSOLEILLÉ		1*	24	AU-DESSUS		1*	83
COLLECTE DE DÉCHET		1*	29	COMPLIMENTS		1*	79
NOUVEAUTÉ CULINAIRE		2*	30	CORRESPONDANCE		2*	80
ALPHABET CULINAIRE		2*	31	DÉVIATION		1*	81
CULTURE ÉTRANGÈRE		2*	38	DANSE		2*	82
VISITE ALPHABÉTIQUE		1*	40	CONCERT		2*	87
BLASON		1*	41	MARCHÉ		2*	88
SÉRIE MANIA		2*	42	CASSE-TÊTE		3*	89
PHOTO TIME		2*	43	HISTOIRE RÊVÉE		3*	93
ORIGINES		3*	44	SAVEUR		3*	94
SOUVENIR INSOLITE		2*	46	RECETTE PARTAGÉE		2*	97
TRAJET		2*	47	CRÉATION		1*	99

Liste des micro aventures en classe

Titre / Compétence / Difficulté / Numéro d'aventure

LANGUE ÉTRANGÈRE		2*	3	COUR DE RÉCRÉ		2*	72
GUIDE		1*	5	SUR LE CHEMIN		2*	73
NOM		1*	6	RÉCIT SENTIMENTAL		2*	74
HISTOIRE		1*	8	DANS LA VILLE		2*	75
CARTE POSTALE		1*	14	PUBLICITÉ		2*	76
CRÉATIVITÉ		1*	20	SWITCH		1*	77
FEUILLE CAILLOU CISEAUX		1*	25	NOUVELLE FIN		2*	78
ZOOM		1*	26	RÉCIT DE VOYAGE		3*	84
ABÉCÉDAIRE		2*	27	INDISPENSABLE		1*	85
COLLAGE		2*	28	TRADITION		1*	86
DRAPEAU		2*	32	LE DÉFIS DESSIN		2*	90
ENSEMBLE		2*	33	LETTRE AU FUTUR		1*	91
VOISINS CANTONAUX		2*	34	AVIS		2*	92
MOTS ÉTRANGERS		2*	35	FUTUR		2*	95
CHANT CACHÉ		1*	36	CARTE IMAGINAIRE		2*	96
RÉÉCRITURE		2*	37	INTERVIEW		1*	98
EXPOSÉ		2*	39	DÉFI ORIGAMI		1*	100
BALADE		2*	45	PORTER DES COULEURS		3*	101
FAIT DIVERS		2*	49	REPAS EN COULEUR		2*	102
VOYAGE IMAGINAIRE		2*	52	PORTER LES COULEURS		2*	103
ARTISTE		2*	58	LIENS DÉLIÉS		1*	104
HAÏKU		2*	60	DÉFI ALPHABET		1*	105
L'AS DES MATHS		2*	61	ACTIONS ALPHABÉTIQUES		2*	106
MOBILITÉ VERTE		1*	66	AUTOUR DE TOI		2*	107
ASTUCES		1*	67	GUIRLANDE GONFLÉE		2*	108
NOUVELLE RÉGIONALE		3*	68	PERSONNAGE		1*	109
NOUVELLE MONDIALE		3*	69	DES CHIFFRES ET DES LETTRES		1*	110
FÊTE DE FAMILLE		3*	70	LA PLUS LONGUE ROUTE		2*	111
JEU FAVORI		3*	71	AUTRE PAYS		1*	112

Liste par compétence



Collaboration

11, 15, 16, 19, 22, 25, 33, 45, 68, 69, 73, 87, 96, 97, 104, 108



Communication

6, 8, 14, 15, 28, 34, 36, 38, 39, 40, 42, 44, 49, 50, 51, 53, 55, 56, 57, 58, 60, 61, 62, 67, 68, 69, 70, 71, 72, 75, 76, 77, 78, 79, 80, 85, 86, 87, 92, 95, 98, 101, 105



Stratégies Apprentissage

1, 2, 9, 10, 12, 13, 14, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 27, 39, 43, 47, 48, 53, 61, 64, 67, 72, 80, 81, 83, 89, 92, 97, 109, 111



Pensée Créatrice

2, 3, 4, 5, 6, 8, 16, 20, 21, 22, 26, 28, 32, 33, 37, 41, 43, 45, 46, 48, 49, 50, 52, 53, 55, 57, 58, 59, 60, 63, 68, 69, 72, 74, 76, 78, 80, 81, 82, 89, 90, 91, 92, 93, 94, 95, 96, 98, 99, 100, 102, 103, 106, 108



Démarche Réflexive

4, 5, 7, 15, 23, 35, 48, 52, 54, 55, 57, 59, 61, 62, 63, 64, 65, 66, 68, 69, 75, 84, 85, 90, 94, 99, 101, 102, 107, 108, 109, 110, 112



Échanges et mobilité

1, 2, 3, 4, 6, 7, 9, 10, 11, 13, 17, 18, 21, 24, 28, 29, 30, 31, 32, 34, 35, 36, 38, 40, 43, 44, 47, 50, 51, 52, 59, 60, 66, 70, 71, 73, 77, 79, 80, 83, 84, 85, 86, 87, 88, 89, 91, 94, 95, 96, 97, 112



Liste des cartes en classe par contrainte matériel

Documentations simples

Cartes géographiques, coupure de journaux,
document origami, ballon de baudruche... 20, 100, 102, 108

Traducteur

(Numérique ou dictionnaire) 3, 35, 36, 39, 71, 85, 108

Accès internet

Un ou plusieurs postes informatiques
connecté à internet 6, 8, 14, 28, 32, 34, 49, 60, 61, 68, 69, 86, 95

Lieux / déplacement

Nécessite un déplacement (ex. cour de
récréation) ou un accès à un lieu
particulier 72, 73, 77, 84, 111

Appareils photo / media externe

Nécessite l'accès un appareil photo /
imprimante... 14, 26, (72), (73), (107)



Liste des macro aventures

1	MARATHON	Fais 5 micros aventures en une journée
2	EN SOLITAIRE	Fais 10 micros aventures tout-e seul-e
3	EN FAMILLE	Fais 10 micros aventures avec ta famille
4	STAGE	Fais 1 micro aventure par jour pendant 14 jours
5	ENTRE AMIS	Fais 10 micros aventures avec tes ami-e-s
6	EN CLASSE	Fais 10 micros aventures avec ta classe
7	AU DÉFI	Défie quelqu'un de faire la même micro aventure que toi. Comparez les résultats.
8	CANTONALE	Fais 10 micros aventures en lien avec les cantons suisses
9	BILINGUE	Fais 5 micros aventures dans une autre langue
10	GRAND AIR	Fais 10 micros aventures à l'extérieur
11	GRANDE DÉCOUVERTE	Fais 1 micro aventure dans un endroit que tu ne connais pas
12	PREMIÈRE	Fais ta première micro aventure avec une personne qui n'a pas encore fait de micro aventure
13	À L'ÉTRANGER	Fais 1 micro aventure dans un autre pays
14	RENCONTRE	Fais 1 micro aventure avec quelqu'un que tu ne connais pas bien



SCENARISATION ET SUGGESTIONS D'USAGE

La mise en œuvre d'un jeu pédagogique dans une classe est toujours un défi pour les enseignant-e-s comme pour les élèves. Outre l'appropriation du matériel lui-même, son introduction est liée à la dynamique de la classe et à l'incertitude quant à la capacité des élèves à s'engager dans la nouveauté.

Le Générateur de micro aventures a été pensé sur une base simple et modulaire permettant son adaptation aux contraintes d'espace, de temps, de matériel disponible, aux nombres de participants, à la variété des contextes d'usage.

La liberté offerte par le jeu nécessite cependant de bien préparer l'activité en amont. Nous fournissons ici quelques recommandations et exemples d'usage pour en faciliter l'appropriation sans contraindre les choix pédagogiques et le projet plus global de formation de l'enseignant-e.

Démarrage rapide

Scénario simple pour rapidement démarrer avec une ou plusieurs boîtes de jeu en classe. Activité d'environ une heure et demi visant à engager une discussion finale autour de thématiques interlinguistiques et interculturelles, du rapport à soi et à autrui.

1. Exemple avec une boîte de jeu

Principe : Réalisation de micro aventures en équipe de 3 ou 4 élèves, puis phase de débriefing / institutionnalisation. Chaque groupe se déplace pour venir piocher une carte dès que la précédente activité est terminée.

Type : Jeu en équipe / débriefing

Temps : 1h - 1h30

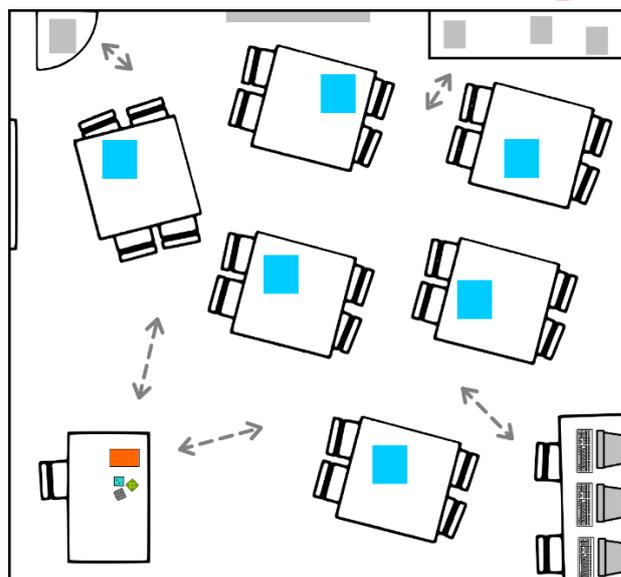
Lieu : en classe

Matériel : 1 boîte de jeu, 1 carnet de bord par élèves, du matériel scolaire, matériel/ressources que les cartes sélectionnées nécessiteraient.

Objectif : Engager une discussion finale en classe sur les axes de compétences du jeu à travers les expériences vécues par chacun durant le jeu. Mobiliser certaines capacités transversales en jouant et en rendre compte dans le carnet de bord.

Préparation :

1. Sélectionnez les cartes que vous souhaitez utiliser en classe et formez un paquet avec. (Cartes oranges mais ajout de cartes bleues possible).
2. Préparer le matériel annexe nécessaire à la réalisation des cartes sélectionnées. (Journaux, cartes, poste informatique...) et répartissez le dans la classe.
3. Organisez la classe de manière à répartir les groupes dans l'espace. Répartissez le matériel nécessaire à la réalisation des différentes cartes choisie sur les tables.



-  Générateur de micro aventure
-  Carnet de bord / papeterie
-  Ressources extérieurs utilisable

2. Exemple avec plusieurs boites de jeux

Principe : Réalisation de micro aventures organisées par thématique en groupe de 2 élèves. Chaque groupe navigue à travers les thèmes en remplissant les activités dans leurs carnets de bord respectifs.

Type : Jeu en équipe / débriefing

Temps : 1h - 1h30

Lieu : en classe

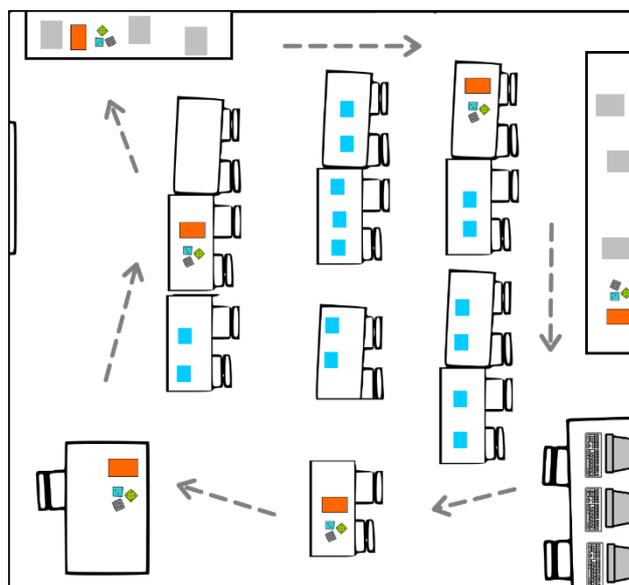
Matériel : Plusieurs boites de jeu, 1 carnet de bord par élèves, du matériel scolaire

Matériel optionnel : Matériel/Ressources que les cartes sélectionnées nécessiteraient.

Objectif : Engager une discussion finale en classe sur les thématiques choisies à travers les expériences vécues par chacun durant le jeu. Mobiliser certaines capacités transversales en jouant et en rendre compte dans le carnet de bord.

Préparation :

1. Sélectionnez les cartes que vous souhaitez utiliser en classe et formez un paquet avec. (Cartes oranges mais ajout de cartes bleues possible).
2. Préparer le matériel annexe nécessaire à la réalisation des cartes sélectionnées. (Journaux, cartes, poste informatique...) et répartissez le dans la classe.
3. Organisez la classe de manière à répartir les groupes dans l'espace. Répartissez le matériel nécessaire à la réalisation des différentes cartes choisie sur les tables.



- Générateur de micro aventure
- Carnet de bord / papeterie
- Ressources extérieurs utilisable

Pour aller plus loin

Les scénarios présentés précédemment constituent une manière simple de jouer tous ensemble sur un temps court afin d'engager des discussions en rapport avec le plan d'études. Cependant il est possible d'aller plus loin en jouant lors de sorties scolaires, en interaction avec d'autres classes de l'école ou d'un autre établissement (et pourquoi pas tenter l'aventure avec un autre canton ?).

Le matériel du Générateur de micro aventure peut être utilisé de très nombreuses manières mais certaines approches fonctionnent mieux que d'autres. Nous prévoyons une plateforme en ligne sur laquelle vous pourrez vous référer pour expérimenter et partager vos expériences !



www.movetia.ch/micro-aventures



Contextes d'usage

Classe Hors-classe

Il est possible d'utiliser le Générateur de micro aventures dans le cadre d'un scénario d'activités, en classe, hors classe ou en alternance des deux contextes. Différentes cartes sont disponibles selon le contexte d'usage. Il est ainsi possible d'utiliser les cartes lors d'une session de jeu en présentiel, lors d'une sortie scolaire, en tant que devoir à la maison ou en interaction avec d'autres classes de l'école ou d'un autre établissement.

Synchrone Asynchrone

Les tâches réalisées par les élèves peuvent être synchrones – tout le monde joue en même temps avec différentes phases temporelles définies – ou asynchrones les élèves jouent chacun dans des temporalités différentes avec des phases de mise en commun à plus ou moins longue échéance.

Ponctuel Récurrent

Le Générateur de micro aventures peut donner lieu à une phase de jeu ponctuelle lors d'une journée sur une compétence ou thématique bien précise. Il peut également donner lieu à des scénarios pédagogiques sur un temps long avec des phases récurrentes de jeu sur plusieurs jours/semaines.

Individuel Collaboratif

Selon le scénario le jeu pourra amener les élèves à réaliser les tâches de manière individuelle ou collaborative. Dans une forme individuelle, la réalisation d'une micro aventure est une démarche personnelle même si de nombreuses activités rejoignent les élèves à communiquer/interagir avec d'autres personnes. Dans un cadre collaboratif les micro aventures sont réalisées en groupe avec une répartition des tâches et des rôles propres à l'organisation du groupe pour atteindre l'objectif commun.

Numérique Analogique

Enfin le scénario peut demander un accès plus ou moins grand à des outils ou ressources numériques que ce soit pour l'accès au contenu numérique accompagnant le jeu, la recherche d'information en ligne, le partage d'activité etc. Le jeu peut au contraire se jouer de manière complètement analogique.



Recommandations

Chacune des recommandations suivantes est inflexible mais devra faire l'objet d'un point d'attention particulier de la part de l'enseignant-e.

Conserver des règles de jeu simple : Il semble important de garder l'attention de l'élève centré sur les activités proposées par les cartes et de favoriser les moments d'échange et de partage sans alourdir la dynamique du jeu avec de trop nombreuses règles.

Favoriser la mobilité : Le jeu se révèle plus dynamique et ludique lorsque les élèves sont mobiles, se déplacent dans la classe ou hors de la classe. Le carnet de bord reste un fil conducteur tout au long de cette navigation entre les différents espaces.

Limiter la taille des groupes : Les grands groupes semblent avoir un effet négatif sur la dynamique du jeu (timidité / conflits de leadership / âge inadéquat pour correctement mobiliser des stratégies d'organisation de groupe)

Eviter le « jeu dans le jeu » : l'insertion du Générateur de micro aventures à l'intérieur d'un autre jeu (tel qu'un grand jeu de plateau) est envisageable mais peut rendre le jeu plus difficile à gérer et moins dynamique.

Institutionnaliser : La phase de jeu met l'enfant en situation de mobiliser certaines compétences dans un contexte très peu formel à ses yeux. La prise de conscience de ces dernières est une étape importante pour l'enfant et le carnet de bord sera un allié précieux pour ces moments d'échange.

Expérimenter de manière audacieuse : Le matériel de jeu a été pensé pour enjoindre l'élève à sortir de sa zone de confort, découvrir et partir à la découverte de son environnement. Osons en faire de même !



BIBLIOGRAPHIE

Deutschschweizer Erziehungsdirektoren-Konferenz D-EDK (2016): *Lehrplan 21 Grundlagen*.

Dutrévis, M., and Rastoldo, F. (2020). Compétences transversales : les bénéfices de sortir de l'implicite. Rapport du service de la recherche en éducation (SRED) du canton de Genève. **Document** 20, 047.

Jurkowski, S. (2011). *Soziale Kompetenzen und Lernerfolg beim kooperativen Lernen*. Kassel: Kassel Univ. Press.

Neuchâtel, 2010-2016 CIIP, Conférence intercantonale de l'instruction publique de la Suisse romande et du Tessin: *PLAN D'ÉTUDES ROMAND*.

Sanchez, E., Romero, M. & Viéville, T. (2020). *Apprendre en jouant*. Paris: Éditions Retz.

Scharnhorst, U., & Kaiser, H. (n.d.). *Compétences transversales : rapport commandé par le Secrétariat d'état à la formation, à la recherche et à l'innovation (SEFRI) dans le cadre du projet "Formation professionnelle 2030 - Vision et lignes stratégiques"*. 82 p.



ANNEXES

Grille modèle pour préparer/partager l'activité

Scénario	
Titre du scénario :	
Dépôt web : http://	
Compétences à mobilisées :	Niveau des élèves :
Descripteur de compétences :	
Stratégies pédagogiques : (Approche pédagogique générale utilisée)	
Matériel de jeu :	Ressources complémentaires : <i>Fournitures, documents, matériel informatique...</i>
	Ressources web :
Règles de jeu spécifiques :	
Organisation du projet : <i>Séquence, projet, activités (individuelles, collaboratives ou coopératives)</i>	Modalités d'organisation : <i>(Atelier dirigé, espace de jeux, usage individuel en autonomie, binôme...)</i>
Déroulement des activités	



Description des différentes phases de l'activité pédagogique (étapes, durées, forme de travail, consignes données, rôle de l'enseignant-e...)

PHASE (temps)	tâche	objectif	Acteurs et rôles	matériel

PHASE (temps)	tâche	objectif	Acteurs et rôles	matériel

PHASE (temps)	tâche	objectif	Acteurs et rôles	matériel

PHASE (temps)	tâche	objectif	Acteurs et rôles	matériel

Type d'évaluation :	Observables :
---------------------	---------------

Capacités transversales et descripteurs – Plan d'études romand



COLLABORATION

Axée sur le développement de l'esprit coopératif et sur la construction d'habiletés nécessaires pour réaliser des travaux en équipe et mener des projets collectifs.

Prise en compte de l'autre

- manifester une ouverture à la diversité culturelle et ethnique ;
- reconnaître son appartenance à une collectivité ;
- accueillir l'autre avec ses caractéristiques ;
- reconnaître les intérêts et les besoins de l'autre ;
- échanger des points de vue ;
- entendre et prendre en compte des divergences ;

Connaissance de soi

- reconnaître ses valeurs et ses buts ;
- se faire confiance ;
- identifier ses perceptions, ses sentiments et ses intentions ;
- exploiter ses forces et surmonter ses limites ;
- juger de la qualité et de la pertinence de ses actions ;
- percevoir l'influence du regard des autres ;
- manifester de plus en plus d'indépendance ;

Action dans le groupe

- élaborer ses opinions et ses choix ;
- réagir aux faits, aux situations ou aux événements ;
- articuler et communiquer son point de vue ;
- reconnaître l'importance de la conjugaison des forces de chacun ;
- confronter des points de vue et des façons de faire ;
- adapter son comportement ;
- participer à l'élaboration d'une décision commune et à son choix.



COMMUNICATION

Axée sur la mobilisation des informations et des ressources permettant de s'exprimer à l'aide de divers types de langages, en tenant compte du contexte.

Codification du langage

- choisir et adapter un ou des langages pertinents en tenant compte de l'intention, du contexte et des destinataires ;
- identifier différentes formes d'expression orale, écrite, plastique, musicale, médiatique, gestuelle et symbolique ;
- respecter les règles et les conventions propres aux langages utilisés ;

Analyse des ressources

- explorer des sources variées et comprendre l'apport de chacune ;
- sélectionner les ressources pertinentes ;
- recouper les éléments d'information provenant de diverses sources ;
- dégager des liens entre ses acquis et ses découvertes ;
- imaginer des utilisations possibles ;

Exploitation des ressources

- formuler des questions ;
- répondre à des questions à partir des informations recueillies ;
- anticiper de nouvelles utilisations ;
- réinvestir dans de nouveaux contextes ;



STRATEGIES D'APPRENTISSAGE

La capacité d'analyser, de gérer et d'améliorer ses démarches d'apprentissage ainsi que des projets en se donnant des méthodes de travail efficaces.

Gestion d'une tâche

- analyser la situation ;
- se donner un objectif et les moyens de l'atteindre ;
- faire des choix et opter pour une solution parmi un éventail de possibilités ;
- anticiper la marche à suivre ;
- effectuer un retour sur les étapes franchies ;
- percevoir et analyser les difficultés rencontrées ;
- apprendre de ses erreurs ;
- persévérer et développer son goût de l'effort ;

Acquisition de méthodes de travail

- percevoir les éléments déterminants du contexte et les liens qui les unissent ;
- reconnaître les ressemblances avec des situations proches ;
- distinguer ce qui est connu de ce qui reste à découvrir ;
- développer, utiliser et exploiter des procédures appropriées ;
- dégager les éléments de réussite ;
- gérer son matériel, son temps et organiser son travail ;
- développer son autonomie ;

Choix et pertinence de la méthode

- choisir la méthode adéquate dans l'éventail des possibles ;
- justifier sa position en donnant ses raisons et ses arguments ;
- analyser le travail accompli en reformulant les étapes et les stratégies mises en œuvre ;
- exercer l'autoévaluation ;
- reconsidérer son point de vue ;
- transférer des modèles, méthodes et notions dans des situations du même type ;

Développement d'une méthode heuristique

- émettre des hypothèses ;
- générer, inventorier et choisir des pistes de solutions ;
- examiner la pertinence des choix.



PENSEE CREATRICE

Axée sur le développement de l'inventivité et de la fantaisie, de même que sur l'imagination et la flexibilité dans la manière d'aborder toute situation.

Développement de la pensée divergente

- varier ses sources d'inspiration ;
- tirer parti des changements ;
- exprimer ses idées sous de nouvelles formes ;
- expérimenter des associations inhabituelles ;
- accepter le risque et l'inconnu ;
- se libérer des préjugés et des stéréotypes ;

Reconnaissance de sa part sensible

- faire une place au rêve et à l'imaginaire ;
- identifier et apprécier les éléments originaux d'une création ;
- identifier et exprimer ses émotions ;
- harmoniser intuition, logique et gestion d'émotions parfois contradictoires ;

Concrétisation de l'inventivité

- tirer parti de ses inspirations, de ses idées ;
- s'engager dans de nouvelles idées, de nouvelles voies et les exploiter ;
- faire le choix de stratégies et de techniques inventives ;
- se représenter et projeter diverses modalités de réalisation



DEMARCHE REFLEXIVE

Permet de prendre du recul sur les faits et les informations, tout autant que sur ses propres actions ; elle contribue au développement du sens critique.



MOBILITE

Axée sur l'interaction et l'intercompréhension linguistique et culturelle. Elle contribue au développement personnel et prépare aux études et professions futures.

Élaboration d'une opinion personnelle

- cerner la question, l'objet de la réflexion ;
- cerner les enjeux de la réflexion ;
- identifier les faits et en vérifier l'exactitude ;
- mettre les faits en perspective en s'appuyant sur des repères ;
- explorer différentes options et points de vue ;
- adopter une position ;

Remise en question et décentration de soi

- prendre de la distance, se décentrer des faits, des informations et de ses propres actions ;
- renoncer aux idées préconçues ;
- comparer son opinion à celle des autres ;
- faire une place au doute et à l'ambiguïté ;
- reconnaître ses préjugés et comparer son jugement à celui des autres ;
- comparer les chemins, les procédures et les stratégies utilisées par d'autres ;
- explorer différentes opinions et points de vue possibles ou existants.

Développer les approches interlinguistiques

- enrichir un répertoire langagier plurilingue
- développer ses stratégies d'interaction et d'intercompréhension linguistique

Développer le goût de l'échange et de la mobilité

- développer ses stratégies d'interaction et d'intercompréhension culturelle
- développer autonomie et confiance en contexte d'échange et mobilité
- sensibiliser à l'éco-mobilité