

LE GÉNÉRATEUR DE MICRO AVENTURES

SUGGESTION D'USAGE DANS LA FORMATION DES ADULTES

Ce document à destination des formateurs et formatrices d'adultes vise à préciser les intentions pédagogiques en arrière-plan du jeu et à fournir les clés de préparation et activités d'usage facilitant son implémentation en cours. Le Générateur de micro aventures constitue un support pour mettre en pratique et rendre visible des compétences transversales de l'apprenant adulte.

« Le jeu permet des possibilités infinies en cours en lien avec 1'000 choses ! »
Marina Beaud, Association Lire et Ecrire

Vous trouverez dans cette suggestion d'usage des propositions d'activités pour des cours d'adultes, une liste de cartes sélectionnées et quelques conseils.



1. Activités possibles

Préparation

- Imprimer des fiches micro aventure
- Sélectionner les cartes

Introduction

En guise d'introduction, le formateur ou la formatrice d'adulte peut poser la question suivante au groupe, ce qui engage déjà une belle discussion :
Qui joue à des jeux de société ? Lesquels ? Quels jeux traditionnels connaissez-vous ?



Après avoir présenté le jeu, on peut procéder de la façon suivante :

- Distribution des fiches micro aventures
- Tirage des cartes variables, le cas échéant
- Temps pour la lecture et la compréhension de la micro aventure, éventuellement lecture orale et explication des mots difficiles ou nouveaux
- Activités – échange de cartes
- Compte-rendu dans le carnet de bord (fiche micro aventure)
- Certaines cartes peuvent être utilisées en devoir personnel

1.1 Travail individuel

Principe : Réalisation de micro aventures.

Type : jeu individuel / debriefing commun

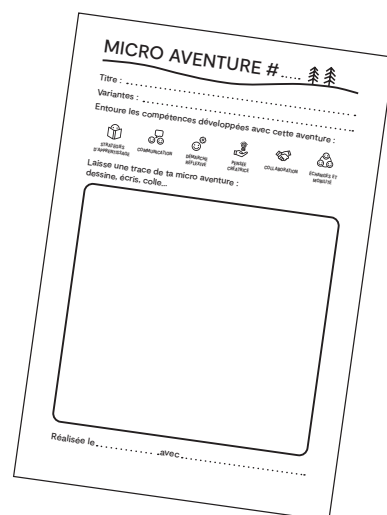
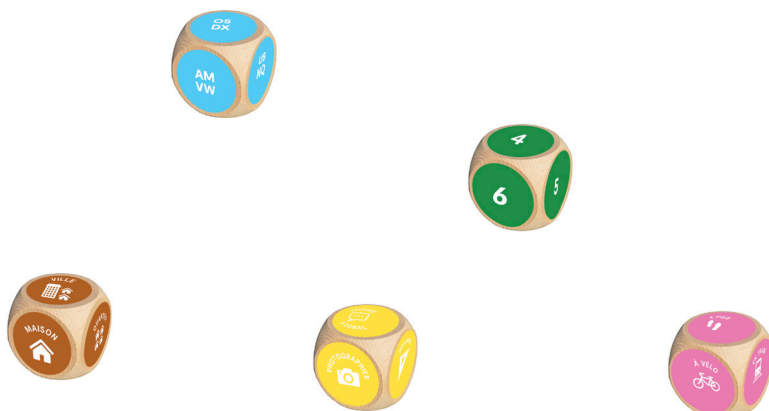
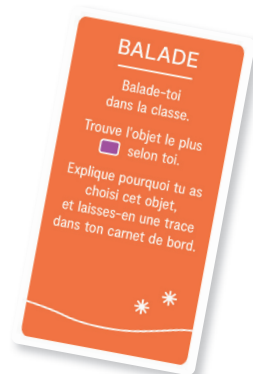
Temps : 1 h 30 – 2 h

Carte utilisée : 45 orange

Lieu : en cours

Objectifs : Engager une discussion 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 (fiche micro aventure).

Matériel : la carte sélectionnée, une fiche micro aventure par participant-e, des objets dans la salle.



1.2 Travail en duo

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

Type : jeu à 2

Temps : 1 h

Cartes utilisées : 76 orange pour 1 groupe, 91 orange pour l'autre groupe.

Lieu : en cours

Objectif : Engager une discussion 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 (fiche micro aventure).

Matériel : les cartes sélectionnées, 2 fiches micro aventure par participant-e, des objets dans la salle.



1.3 Travail en groupe

Principe : Réalisation de micro aventures organisées par thématique, en groupe. Chaque groupe navigue à travers les thèmes en remplissant les fiches micro aventure.

Type : jeu en groupes de 4

Temps : 1 h 30

Cartes utilisées : 22, 26, 27, 42, 46, 52, 54, 69, 70, 75, 87, 96, 105, 109, 110, 112

Lieu : en cours

Objectifs : Engager une discussion 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 (fiche micro aventure).

Matériel : les cartes sélectionnées, des fiches micro aventures, de quoi écrire, matériel demandé par les cartes.

2. Sélection de cartes

Les cartes axées sur le vocabulaire, la recherche, les pays et régions, l'écriture et l'observation de son environnement, la réflexion sur soi et l'échange entre pairs conviennent parfaitement au public adulte.

Voici les cartes que nous recommandons pour la formation des adultes :

2.1 Les cartes de micro-aventures

Cartes turquoise

Sélection pour cours (avec adaptations)

97, 83, 80, 79, 65, 63, 62, 59, 56, 54, 51, 46, 44, 42, 41, 40, 38, 18, 15, 10

Sélection pour utilisation plus longue, à l'externe ou à distance

99, 94, 93, 88, 57, 55, 53, 47, 43, 31, 30, 23, 22, 21, 19, 16, 11, 12, 9, 7, 4, 1



Cartes orange

Sélection pour cours (avec adaptations)

112, 110, 109, 108, 107, 105, 101, 98, 95, 92, 91, 86, 85, 77, 76, 74, 72, 71, 70, 69, 68, 67, 66, 58, 52, 49, 45, 39, 34, 33, 32, 27, 26, 8, 5

Sélection pour utilisations plus longue, à l'externe ou à distance

106, 102, 96, 90, 84, 73, 75, 36



Cartes non recommandées

Les cartes suivantes ne sont pas recommandées en raison de leur complexité pour le public ou hors-sujet pour les compétences de base :

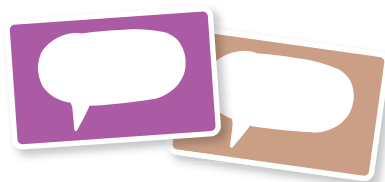
Cartes turquoise : 89, 87, 81, 82, 64, 50, 48, 29, 24, 17

Cartes orange : 104, 111, 100, 78, 71, 60, 37, 25, 20, 3

2.2. Les cartes variables

Cartes violettes (adjectifs descriptifs) et marron (sentiments et émotions)

Les cartes violettes et marron permettent de travailler le vocabulaire. Les cartes variables violettes sont d'autant plus recommandées car c'est un vocabulaire facile à utiliser.



Cartes vertes (personnes)

Les cartes variables vertes ne sont pas adaptées au public adulte ou à un cours à l'intérieur.



3. Quelques conseils supplémentaires

- Un temps de préparation du jeu est important et inévitable en raison du tri des cartes et du matériel requis. Les consignes doivent être adaptées et accompagnées avant la mise en place et l'utilisation, il faudra peut-être simplifier les consignes et la fiche micro aventure.
- Le jeu est un bon outil comme démarrage de cours, lancement d'activité ou brise-glace.
- Le jeu est idéal en juin pour la révision d'examens oraux.
- Les cartes concernant les cantons sont très appréciées par les participant-e-s d'origine étrangère car elles apportent beaucoup de discussions et de connaissances générales.
- Les cartes qui demandent d'observer son environnement sont très intéressantes (objet en gros plan, en hauteur, autour de soi...) et permettent de travailler le vocabulaire.
- Utiliser le jeu et le carnet de bord sur le long terme pourrait être une bonne idée pour un suivi d'évolution des compétences dans la formation pour adultes.

4. Les axes de compétences

Les micro aventures proposées dans le jeu ont été organisées autour de 6 axes de compétence.



COLLABORATION

Développe l'esprit coopératif, la capacité à réaliser des travaux en équipe et à mener des projets collectifs.



COMMUNICATION

Mobilise des informations et des ressources pour s'exprimer correctement et utiliser divers types de langages, selon le contexte.



STRATÉGIES D'APPRENTISSAGE

Approfondit 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

Développe l'inventivité, l'imagination et la capacité d'adaptation.



DÉMARCHE RÉFLEXIVE

Permet de prendre du recul sur les faits, les informations et ses propres actions ; développe aussi le sens critique.



ÉCHANGES ET MOBILITÉ

Entraîne aux interactions linguistiques et développe la compréhension de sa propre culture et de celle des autres. Ces compétences contribuent au développement personnel et préparent à de futurs projets d'échange et de mobilité.

Vous trouverez de plus amples informations sur les compétences [dans le guide pédagogique.](#)

Deux institutions ont testé le jeu :

- **L'Association Lire et Ecrire**, section fribourgeoise : public âgé de 35 à 65 ans, d'origine étrangère, parlant bien français mais en situation d'illettrisme.
- **La Croix-Rouge** de Fribourg : public de femmes entre 25 et 60 ans, de pays différents, cours de Français langue étrangère.

Nous remercions Marina Beaud de l'Association Lire et Ecrire, section fribourgeoise, pour son accueil durant les tests du jeu dans son groupe et son engagement dans cette aventure ainsi que Stéphanie Neuhaus de la Croix Rouge de Fribourg d'avoir accepté de réaliser de belles « micro aventures » avec nous.