

# Boîte à outils pédagogique

## Conseils pédagogiques

### Comment faire découvrir une aventure ludique ?

C'est parti. Votre aventure est prête, il ne reste plus qu'à la proposer à vos élèves. Comment le faire de manière attrayante ?

1. Tout d'abord, **valorisez votre travail**. Expliquez aux élèves que vous avez pensé à quelque chose de spécial pour eux : une aventure ! Pour réaliser au mieux cette aventure, ils doivent réviser des sujets spécifiques. Vous augmenterez leur motivation, car il ne s'agira pas d'un examen traditionnel.
2. Le jour où vous proposez votre aventure, « **entrez dans la peau du narrateur ou du maître du jeu** ». Les aventures peuvent être de différents types : le genre choisi influence également l'introduction. Si vous pouvez également intégrer l'aventure, tout sera encore plus amusant et captivant. Par exemple, votre aventure est-elle une histoire policière ? Vous pourriez vous mettre dans la peau d'un inspecteur de police ce jour-là grâce à quelques vêtements, des objets à thème et un comportement mystérieux, comme dans les jeux de rôle. Vos élèves seront également plus motivés pour jouer avec vous.
3. Quelle que soit la forme, certains concepts doivent être transmis clairement : **quel est l'objectif des joueurs ? Quelles sont les règles ?** Pensez à quelques explications claires, concises et faciles à comprendre. Consultez également le chapitre 2.3.4. concernant la manière de donner des consignes.
4. **Posez des questions aux élèves pour vous assurer que tout est clair** et pour clarifier les aspects essentiels. « Alors, votre mission est-elle claire ? », « Que devez-vous faire ? », « Qu'est-ce qu'il serait bon de faire/ne pas faire ? » Leurs réponses vous permettront de savoir s'ils sont prêts à commencer !