



Guide pédagogique



Gemotions

MOBILE ADVENTURES

www.gemotions.be

*Destiné aux enseignants des écoles
primaires et secondaires*



1. Gemotions, c'est quoi ?

Devenir explorateur, vous en rêvez ? Gemotions s'en charge ! Saviez-vous que vous pouviez réaliser un jeu de piste tout près de chez vous, sans rien devoir préparer et retrouver, l'espace de quelques heures, votre âme d'enfant !

Gemotions est un concept novateur de jeu de piste par SMS. Simple, innovant, amusant et convivial, tels seront les mots-clés de votre aventure. De 7 à 77 ans, chacun y trouvera son bonheur !

- Simple : un Gsm, de bonnes chaussures ainsi que votre bonne humeur, voici tout ce dont vous aurez besoin pour participer !
- Innovant : découvrez et redécouvrez une région, une ville, un musée au travers d'énigmes, anecdotes, curiosités, ...
- Amusant et convivial... Passez un agréable moment en famille, découvrez autrement vos collègues ou mesurez-vous à vos amis !

Nos jeux de piste sont de véritables chasses au trésor, à jouer en temps réel dans différentes villes belges et européennes... Envie de devenir le meneur de jeu ? Alors vous aussi, créez votre propre jeu personnalisé sur notre plateforme !

Journée pédagogique, sortie de classe, mais aussi fête de famille, fête du personnel, team-building, journée découverte, tout est possible !



2. Gemotions sur les bancs de l'école

Interdisciplinarité, ouverture sur le monde extérieur, activités concrètes, initiation aux nouvelles technologies, pédagogie ludique ... tels sont quelques recommandations énoncées dans les nouveaux programmes éducatifs. Ces nouvelles directives sont plus qu'intéressantes, mais parfois difficiles à mettre en place. Trouvant la rencontre entre l'éducation aux médias et les différentes disciplines porteuses de sens et d'amusement, Gemotions vous propose des outils clés en main pour vos pratiques pédagogiques.

En effet, plutôt que de se battre avec vos élèves pour qu'ils abandonnent, l'espace de quelques heures, leur précieux téléphone, servez-vous en et prenez-les à leur propre jeu ! Piqués au vif, vos élèves se transformeront alors en véritables explorateurs ! Il ne reste plus qu'à laisser la magie opérer...

La démarche est simple : vous choisissez une ville, un jeu adapté au niveau de votre classe, vous formez vos équipes et vous vous laissez guider ! Mais un jeu de piste Gemotions, c'est plus que deux heures « d'amusement » ! L'exploitation de celui-ci, avant, pendant ou après la sortie est vaste : français, éducation artistique, citoyenneté, ... Autant d'apprentissages qui pourront être structurés en classe.

Afin de coller au plus près de la réalité de votre établissement, Gemotions vous propose plusieurs solutions. Vous retrouverez les différents packs proposés à la page 8 de ce guide.

Envie de faire un premier essai ? Pourquoi ne pas vous laisser tenter par une journée pédagogique avec votre équipe ? Ce sera alors l'occasion, tout en resserrant les liens au sein du corps enseignant, de juger de l'efficacité de nos différentes aventures mobiles !



3. La carte de nos jeux adaptés

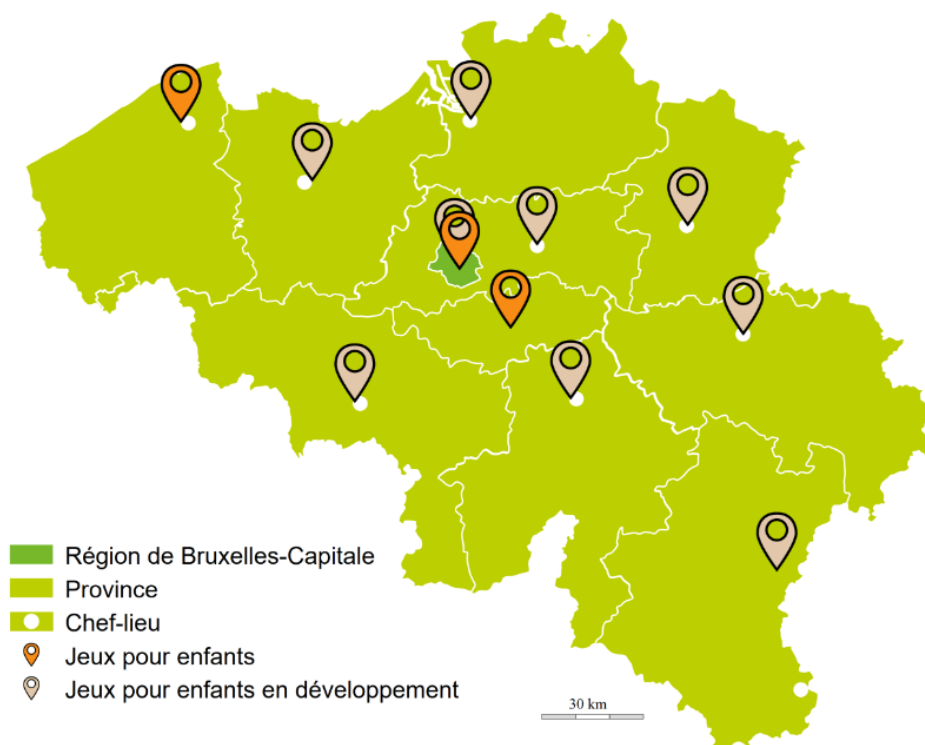
Des centaines d'élèves sont déjà partis à l'aventure grâce à Gemotions. Le résultat : une journée ludique, un moment convivial et une porte d'entrée sur différents savoirs.

Fort de ces expériences, Gemotions a donc décidé de faire la part belle à l'enseignement en proposant désormais des parcours adaptés aux élèves selon leur âge.

Nos jeux de piste scolaires se déclinent maintenant en trois niveaux :

- Les 9 - 11 ans ;
- Les 12 - 14 ans ;
- Les 15 ans et plus.

Vous voulez organiser une sortie interclasse dans votre établissement mais souhaitez différencier les apprentissages et les consignes selon le niveau ? Nous avons tout pensé pour vous ! En effet, chaque parcours proposé est décliné en trois niveaux et, pour plus de facilité, démarre et termine aux mêmes endroits ! Rien de plus facile donc que de partir tous ensemble à l'aventure.



Gemotions oct. 2016 - Source http://d-maps.com/carte.php?num_car=17823&lang=fr



4. Les pistes pédagogiques



Un jeu : 1000 choses à apprendre !



Gemotions vous propose des jeux de piste qui permettront, tant aux élèves qu'à l'équipe pédagogique, de passer un bon moment tous ensemble.

Nos jeux de piste présentent également un intérêt didactique essentiel : ils vous permettront d'aborder un bon nombre de compétences, tant dans l'enseignement primaire que secondaire. Gemotions vous permettra donc d'allier l'utile à l'agréable : faire un jeu de piste et l'utiliser en classe afin de réaliser des apprentissages référencés dans les socles de compétences. Nous avons réalisé une liste non-exhaustive de ces savoirs. Ceux-ci, classés par matière, se déclinent en activités à réaliser avant et après le jeu de piste.

Quoi de mieux qu'une activité ludique et originale pour instaurer une approche interdisciplinaire dans vos établissements ?



Histoire

Avant :

- Se renseigner sur l'histoire de la ville ;
- Retracer la vie d'un personnage historique lors d'un événement ou dans une ville (ex : Montesquieu à Louvain-la-Neuve) ;
- Informer les élèves sur les monuments vus pendant le parcours.

Après :

- Chaque équipe présente aux autres élèves un fait historique rencontré pendant le parcours de manière plus approfondie.

Géographie

Avant :

- Etudier le relief et l'hydrographie de la ville visitée.

Après :

- Remettre le chemin effectué sur une carte ;
- Demander aux élèves, dans une autre ville, d'imaginer un parcours d'une certaine distance pour les obliger à utiliser les échelles ;
- Repérer des particularités architecturales vues en cours sur le parcours et les rapporter en classe par le biais d'adresses à localiser sur une carte.

Langues

Avant :

- Apprendre aux élèves le vocabulaire afin de s'orienter dans une ville ;
- Les familiariser avec des mots-clés du jeu de piste ;
- Assimiler du vocabulaire « de secours » afin de pouvoir demander de l'aide aux habitants si nécessaire.

Après :

- Répertorier les mots qui ont posé problème lors du jeu ;
- Créer, à partir d'un autre endroit, un jeu de piste dans la langue étudiée ;
- Réaliser un récit de la journée dans la langue.

Citoyenneté

Avant :

- Amener les élèves à se mettre dans une dynamique de connaissance de l'autre ;
- Former des équipes de manière à ce que chacun ait l'occasion de découvrir de nouvelles personnes ;
- Inviter les élèves, pendant le jeu, à remplir une fiche d'identité sur un autre élève afin d'ouvrir au dialogue.

Après :

- Consulter les fiches d'identité ;
- Parler de l'expérience vécue en groupe.



Arts

Avant :

- Informer les élèves sur les éléments à capturer (dessin, photo ...) afin de les retravailler en cours ;
- Amener les élèves à s'interroger sur les fresques, tableaux, monuments qui vont être rencontrés.

Après :

- Terminer un dessin commencé lors d'un arrêt pendant le jeu de piste ;
- Réaliser un album photo de l'activité ;
- Réaliser une œuvre d'art avec des éléments ramassés tout au long de l'activité ;
- Modeler une sculpture vue avec du plâtre.

Informatique

Avant :

- Trouver le parcours idéal sur le site en fonction des critères définis par la classe ;
- Manipuler et gérer le Dashboard afin de pouvoir guider une classe pendant qu'elle sera sur le terrain.

Après :

- Encoder un autre jeu sur la plateforme en ligne ;
- S'interroger sur l'éducation aux médias (le GSM sert à beaucoup de choses !);
- Visionner les résultats des équipes de la classe sur le Dashboard ;

Français

Avant :

- Travailler sur la compréhension de consignes ;
- Questionner le langage SMS de manière collective.

Après :

- Réaliser un article de presse pour le journal de l'école afin de faire part de l'activité ;
- Écrire un autre parcours pour une classe d'une autre école en écrivant des consignes claires ;
- Écrire le récit de la journée sous forme de journal intime, roman, conte ...

EDM

Avant :

- Aborder les éléments architecturaux du monde urbain ou du monde rural ;
- Informer les élèves sur des éléments particuliers du parcours (arbres, maisons, monuments remarquables ...);
- Fournir aux élèves une « to-do-list » d'éléments du cours à photographier pendant le trajet.

Après :

- Exemplifier le cours à l'aide de photos prises par les élèves durant l'activité.



5. Nos différents packs

En plus de développer des jeux adaptés à l'âge de vos élèves (9-11 ans, 12-14 ans et 15 ans et plus), nous vous proposons également différents packs adaptés à vos besoins.

Le pack de base, comprend :

- Un parcours existant adapté à la tranche d'âge des enfants concernés,
- Un point de départ identique au point d'arrivée,
- Un tableau de bord spécifique vous permettant de suivre vos équipes et de communiquer avec elles tout au long du parcours,
- Un helpdesk durant toute la durée du jeu pour résoudre tout souci technique éventuel.

Le pack clé en main, comprend :

- Les services compris dans le pack de base,
- La formation des accompagnants par l'un de nos spécialistes qui vous expliquera le déroulement du jeu ainsi que les choses à faire et à éviter.

Le pack grands groupes, comprend :

- Les services compris dans le pack clé en main,
- Un second itinéraire sur le même parcours pour pouvoir gérer un plus grand nombre d'équipes durant le temps imparti.

Le pack XXL, comprend :

- Les services compris dans le pack clé en main,
- Trois itinéraires supplémentaires sur le même parcours pour pouvoir gérer un très grand nombre d'équipes durant le temps imparti.

Nous fournissons également, à la demande et sur devis, les options suivantes :

- Départs à plusieurs endroits
- Animateurs
- Coordinateurs et encadrement pour grands groupes
- Montage photos différé
- Remise des prix
- Jeux bilingues ou trilingues



CONTACT

Pour toute information, n'hésitez pas à prendre contact avec nous. Nous nous ferons un plaisir de répondre à vos demandes en prenant en compte vos desiderata.

ecoles@gemotions.be

Lien pour télécharger ce guide pédagogique :
www.gemotions/ecoles

@ Site: www.gemotions.be
Contact: ecoles@gemotions.be

f Rejoignez-nous sur Facebook:
www.facebook.com/gemotions.be

t Rejoignez-nous sur Twitter:
twitter.com/gemotions