

« Jokers ou Bien-fées » : les actions possibles.

Impacts sur soi

- 1 Tu peux choisir le « Petit Quotidien » que tu souhaites lire.
- 2 Tu peux ne pas faire tes devoirs écrits.
- 3 Tu peux aller faire un bisou à un maître ou une maîtresse quand tu en auras envie.
- 4 Tu peux tirer au sort 3 billes.
- 5 Tu peux faire un dessin quand tu en as envie.
- 6 Tu peux travailler toute une journée sur la chaise à roulettes du Maître.
- 7 Tu peux échanger ta place en classe pendant toute une journée.
- 8 Tu peux choisir ta responsabilité. (Attention, tu dois le dire le lundi matin au moment du choix des responsables).
- 9 Tu peux refuser une responsabilité. (Attention, tu dois le dire le lundi matin au moment du choix des responsables).
- 10 Un joker pour aller lire quand tu veux pendant 20 minutes des revues situées au fond de la classe.
- 11 Tu peux rester à ta place même si le maître te demande d'aller au tableau ou si ton nom est tiré au sort.
- 12 Au jeu d'ardoise, tu peux supprimer le tirage au sort et te choisir.
- 13 Tu peux aller écrire la date en anglais sur le tableau blanc pendant toute une semaine.
- 14 Tu peux échanger ton Joker. Donne cette carte et le joker que tu ne veux plus et retire un nouveau Joker.

Impacts sur certains camarades

- 1 Tu peux désigner une personne de ton choix qui va recevoir un joker.
- 2 Tu peux faire applaudir un de tes camarades quand il donnera une bonne réponse ou s'il fait une belle action.
- 3 Tu peux nommer tous élèves responsables des services de la semaine.
- 4 Tu peux choisir parmi les volontaires à la récitation de la poésie, celui qui pourra réciter en premier.
- 5 Au jeu d'ardoise, si tu es tiré au sort, tu peux choisir 3 camarades pour t'accompagner.
- 6 Tu peux nommer un camarade qui va écrire la date en anglais sur le tableau blanc pendant toute une semaine.

Impacts sur toute la classe

- 1 Tu peux augmenter le temps de récréation de 10 minutes. (Attention ! Il faut 5 cartes identiques pour que le joker fonctionne.)
- 2 Tu peux faire sortir tous tes camarades dans l'ordre que tu veux.
- 3 Tu peux lancer un appel à la création de dessins.
- 4 Un joker pour afficher dans la classe un poster de ton choix.
- 5 Tu peux choisir une chanson ou une musique que tu feras écouter à toute la classe.
- 6 Ta photo peut être affichée dans la classe pendant une semaine.
- 7 Tu peux organiser un match de foot en salle. (Prévenir le maître une semaine à l'avance pour la réservation de la salle. – Attention ! Il faut 8 cartes identiques pour que le joker fonctionne).
- 8 Le matin, tu peux demander un « compte est bon. » Celui qui le trouvera remportera 2 points joker.
- 9 Tu peux inventer un mot qui n'existe pas. Tous tes camarades devront inventer une définition pour le lendemain. La définition la plus amusante donne 2 points joker.

Multi impacts

Le super joker. Il prend la forme de n'importe quel joker existant.

En projet

- 1 Au jeu d'ardoise, tu gagnes un joker plutôt qu'un point joker.
- 2 Tu peux mimer un métier. Celui qui le trouvera en premier, gagne deux points jokers.
- 3 Tu peux monter un meccano pendant 30 minutes.