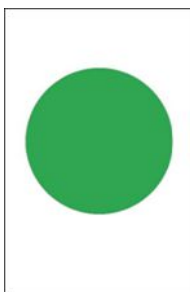


# Comment valoriser l'investissement de l'élève à travers un jeu de cartes reprenant le système de points verts / points rouges (adapté de Marie Rivoire)

## Règles du jeu

Les élèves apprennent à s'impliquer dans les projets de classe en développant l'entraide entre élèves, en respectant les règles de classe, en adoptant une attitude positive, en accomplissant les activités demandées, en soignant leur matériel.

La valorisation du travail et de la conduite est mesurée par un système de points matérialisés par un jeu de cartes.



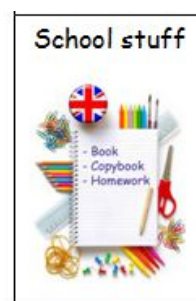
### 1. Gagner des points

Les élèves collectionnent à chaque séance pour leur îlot des cartes représentant leurs points. Le premier îlot arrivé à 20 points verts arrête le décompte des points des autres îlots.

#### Les points de l'îlot acquis grâce aux efforts de chacun

Ils ne peuvent être donnés que si TOUS les membres de l'îlot y contribuent:

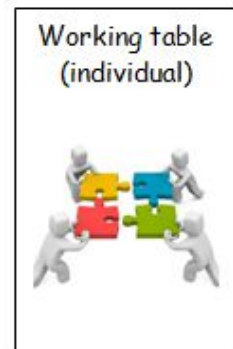
- Carte « Quiet Zone »: Tous les membres de l'îlot sont calmes et travaillent correctement en respectant les règles de vie de classe y compris l'entrée et la sortie de classe.
- Carte « School Stuff »: Tous les membres de l'îlot ont leurs affaires de cours et les devoirs maison sont faits intégralement.



- Carte « Clean Workspace » : Tous les membres de l'îlot font attention en fin d'heure à laisser leur espace de travail propre.



- Carte « Working table (individual) » : La phase de travail individuel de départ est respectée.



- Carte « English speaking table (collective) » : Lors des travaux de mise en commun, les élèves parlent en anglais entre eux pour communiquer, et adaptent leur ton de voix pour respecter les autres îlots.



- Carte « Bingo ! » : Tous les membres de l'îlot ont participé lors d'un cours, avec possibilité de différenciation : faire des phrases complètes ou les répéter, ainsi qu'un travail de prononciation. Il est possible d'obtenir plusieurs cartes « Bingo ! » par séance.

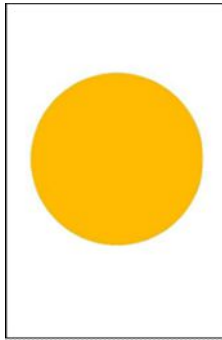


### Les points individuels

- Carte « Special Reward » : Elle vient récompenser une prise de risques réussie d'un élève.

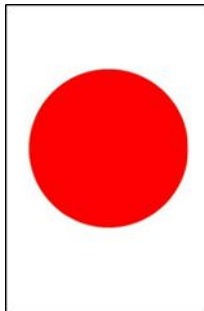


## 2. Perdre des points



La carte orange est un avertissement adressé à l'élève

- Carte « Danger Zone » : Elle est distribuée s'il y a un problème (manque d'attention ou de travail). Elle est temporaire et peut être enlevée par le professeur si une amélioration claire se fait sentir, ou transformée en point rouge dans le cas inverse.



La carte rouge fait perdre un point sur le décompte final

- Carte « You've crossed over to the dark side! » : L'élève n'a pas su réagir aux avertissements du professeur (oubli de matériel, manque de travail, matériel non soigné, attitude inappropriée). Il se pénalise.



### Décompte des points

Au début de chaque session, chaque îlot reçoit une fiche de points (*activity mark sheet*), dont les membres sont responsables pendant la durée de la session. Ils y inscrivent leur classe, leur prénom et la période indiquée.

Class :

#### ACTIVITY MARK SHEET

Period :

Individual points	Group points
..... <input type="checkbox"/> ○○○○○○○○○	☺☺☺☺☺
..... <input type="checkbox"/> ○○○○○○○○○	☺☺☺☺☺
..... <input type="checkbox"/> ○○○○○○○○○	☺☺☺☺☺
..... <input type="checkbox"/> ○○○○○○○○○	☺☺☺☺☺
..... <input type="checkbox"/> ○○○○○○○○○	<input type="checkbox"/>

Pendant la session, chaque îlot complète sa fiche de points au fur et à mesure en fonction des cartes distribuées. Les cartes sont accrochées à la fiche de points par un trombone afin de ne pas perdre les cartes et pour que le professeur puisse valider les points. L'ensemble est rendu au professeur à la fin de chaque cours, qui leur restitue au début du cours suivant.