

Joker(s)

Dérivée pédagogique d'une œuvre littéraire



Bruce DEMAUGÉ-BOST
École Federico García Lorca
Classe de cycle 3
1 rue Robert Desnos
69120 Vaulx-en-Velin

« L'imprévu n'est pas l'impossible :
c'est une carte qui est toujours dans le jeu. »

*Comte de Belvèze,
Pensées, maximes, réflexions*

« Un joker pour ne pas aller à l'école.
Un joker pour ne pas écouter la leçon.
Un joker pour copier sur le voisin.
Un joker pour ne pas aller au tableau. »

Voici quelques unes des cartes remises par leur enseignant à des élèves de CM2, dans un formidable ouvrage de Susie Morgenstern : *"Joker"*, publié dans la collection Mouche de L'école des loisirs (6 €). Cette méthode pédagogique ne sera pas du goût de l'acariâtre directrice, mais constituera pour ces enfants une véritable leçon sur les "Jokers de la Vie" et l'intérêt d'en utiliser le maximum.

Après en avoir discuté avec une collègue qui avait distribué de tels Jokers à ses élèves, je me lance dans ma propre planche. Les Jokers seront donc remis à chacun, après une lecture offerte de l'ouvrage, qu'il m'est déjà arrivé de faire à plusieurs reprises en classe, ces dernières années.

La réglementation étant ce qu'elle est, je n'irai sans doute pas aussi loin dans les Jokers que le héros de l'histoire, mais les élèves devraient néanmoins apprécier l'intention...

De nombreuses contributions reçues par le Net ont ouvert moult possibilités. Je ne les ai pas toutes retenues, en particulier parce qu'un certain nombre d'entre elles correspondent à des droits, sinon de base, du moins usuels dans la classe (cf. le document intitulé "Code" sur les ceintures...) Néanmoins, il me semble utile d'en faire la liste ci-après, histoire de donner à chacun une idée des très nombreuses variantes envisageables.

Deux fiches reprennent les Jokers proposés cette année dans ma classe (certains nécessitent la présentation de plusieurs cartes du même type pour être "activés", histoire de ne pas prolonger la récréation 27 fois dans l'année... ;o)) Les échanges de Jokers, comme dans le livre, sont libres. Chaque feuille a été imprimée sur papier bristol, avec un motif au verso qui marque l'année en cours (les Jokers en question ne survivront pas aux grandes vacances).

Une dernière fiche reprend des Jokers vierges, afin de permettre à chacun d'en fabriquer aisément. Le site propose également les cartes sous des formats modifiables...

À partir de la version du mercredi 27 août 2008

UNE SEMAINE PLUS TARD...

L'engouement fut total... et bénéficier d'un passe-droit exceptionnel s'est avéré un moyen imprévu de faire connaître et respecter les règles. Lors de leur utilisation, les jokers sont datés et marqués du nom de leur utilisateur. Sur les 324 jokers remis (27 paquets de 12), environ 80 ont été utilisés les quatre premiers jours. Tout s'est mis en place finalement assez naturellement.

L'idée essaime progressivement dans les autres classes, si bien qu'un treizième Joker a vu le jour : *"Joker pour être élève une journée dans la classe de..."* (je précise que notre école de 10 classes en compte 4 de cycle 3 multi-âge).

Mardi 9 septembre 2008

Jokers du jeu original

- Un joker pour rester au lit
- Un joker pour ne pas aller à l'école.
- Un joker pour être en retard à l'école.
- Un joker pour perdre ses devoirs.
- Un joker pour ne pas faire ses devoirs.
- Un joker pour oublier ses fournitures.
- Un joker pour ne pas écouter la leçon.
- Un joker pour dormir en classe.
- Un joker pour copier sur le voisin.
- Un joker pour ne pas aller au tableau.
- Un joker pour ne pas faire une punition.
- Un joker pour manger en classe.
- Un joker pour faire du bruit.
- Un joker pour chanter à tue-tête à n'importe quel moment.
- Un joker pour danser en classe.
- Un joker pour quitter la classe.
- Un joker pour faire le clown.
- Un joker pour dire un mensonge.
- Un joker pour faire un bisou au maître.
- Un joker pour faire un câlin à qui on veut.
- Un joker pour prendre son temps.
- Un joker pour une récré interminable.
- Un joker pour oublier ses livres en classe.
- Un joker pour allonger les vacances.
- Le joker des jokers.

Autres Jokers envisageables

- Un joker pour faire corriger un texte de toute urgence.
- Un joker pour prolonger la récréation d'un quart d'heure. (à utiliser par paquet de cinq)
- Un joker pour aller se reposer sur le canapé.
- Un joker pour annuler un avertissement.
- Un joker pour avoir un chewing-gum en classe.
- Un joker pour dire une poésie quand on veut.
- Un joker pour inventer ou remplacer un joker.
- Un joker pour aller prendre l'air 5 minutes dans la cour. (à utiliser par paquet de deux)
- Un joker pour fêter son anniversaire en classe.
- Un joker pour "glandouiller" en classe un quart d'heure.
- Un joker pour faire un dessin quand on veut.
- Un joker pour se faire vouvoyer toute la journée.
- Un joker pour organiser un pique-nique collectif un week-end. (à utiliser par paquet de douze)
- Un joker pour être élève une journée dans la classe de...
- Un joker pour terminer un travail personnel que l'on n'a pas eu le temps de faire à la maison. (*Eric V.*)
- Un joker pour oublier une responsabilité de classe. (*Eric V.*)
- Un joker pour jouer de son instrument de musique devant les copains. (*Sandrine C.*)
- Un joker pour arbitrer le match à la récré avec un vrai sifflet. (*Sandrine C.*)
- Un joker pour mener l'échauffement d'EPS. (*Sandrine C.*)
- Un joker pour apporter une chanson ou musique que l'on aime à partager. (*Sandrine C.*)
- Un joker pour un mot pour le pendu (?) (*Sandrine C.*)
- Un joker pour organiser un exposé sur le thème de mon choix.
- Un joker pour faire passer en urgence un sujet de discussion que j'ai déposé sur l'ordre du jour des réunions coopératives. (*Rémi B.*)
- Un joker pour échanger de place (à utiliser simultanément avec un autre joker du même type). (*Rémi B.*)
- Un joker pour participer au Conseil Coopératif d'Ecole. (*Rémi B.*)
- Un joker pour être "facteur". (*Rémi B.*)
- Un joker pour être responsable de classe sur une journée. (*Rémi B.*)
- Un joker pour répondre au téléphone. (*Rémi B.*)
- Un joker pour rappeler les heures pour l'emploi du temps. (*Rémi B.*)
- Un joker pour proposer une chanson, une musique ou un extrait musical à ajouter sur la liste des extraits à reconnaître. (*Rémi B.*)
- Un joker pour choisir la poésie que j'apprends. (*Rémi B.*)
- Un joker pour afficher une de mes productions plastiques, même si elle n'est pas "élue"... (*Rémi B.*)
- Un joker pour ne pas prendre la parole lors d'une réunion coopérative. (*Rémi B.*)
- Un joker pour lire à la classe une de mes productions dans l'agenda coopératif OCCE. (*Rémi B.*)
- Un joker pour aller chercher mon manteau dans les couloirs pendant la récréation, quand tout le monde est déjà sorti. (*Patricia M.*)
- Un joker pour terminer un truc dans la classe pendant la récréation. (*Patricia M.*)
- Un joker pour aller faire de la musique pendant 20 minutes (à utiliser par deux au moins). (*Patricia M.*)
- Un joker pour lire un manga en temps de lecture en classe. (*Patricia M.*)
- Un joker pour prendre un joker à quelqu'un de son choix. (*Laurent O.*)
- Un joker pour échanger son jeu restant contre celui de son voisin. (*Laurent O.*)
- Un joker pour pouvoir donner un joker à quelqu'un qu'on choisit. (*Laurent O.*)
- Un joker pour faire des photos. (*Valérie M.*)
- Un joker pour filmer un camarade. (*Valérie M.*)
- Un joker pour se déguiser ou se maquiller. (*Valérie M.*)
- Un joker pour s'allonger 10 minutes. (*Valérie M.*)
- Un joker pour oublier son cartable. (*Valérie M.*)

Jokers

Librement inspirés du livre “*Joker*” de Susie Morgenstern.

Joker

pour chanter une
chanson quand on veut.



Joker

pour faire corriger un
texte de toute urgence.



Joker

pour prolonger la récréa-
tion d'un quart d'heure.



Pour être valides,
5 de ces Jokers doivent
être utilisés simultanément.



Joker

pour aller se reposer
sur le canapé de Nicolas.



Joker

pour annuler
un avertissement.



Joker

pour avoir un
chewing-gum en classe.



Joker

pour organiser un pique-
nique collectif à Miribel.



Pour être valides, 12 de
ces Jokers doivent être
utilisés simultanément. La date
sera fixée en Conseil.



Joker

pour remplacer
ou inventer un joker.



S'il s'agit d'un nouveau joker, celui-ci doit être,
dans la mesure du possible, présenté préalablement
lors du Conseil de classe hebdomadaire.

Joker

pour aller prendre l'air 5
minutes dans la cour.



Pour être valides, 2 de ces
Jokers doivent être utilisés
simultanément et leurs utilisateurs
ne doivent pas être suspendus.



Joker

pour fêter son
anniversaire en classe.



Présenter ce Joker lors du Conseil hebdomadaire
précédant la date choisie.

Joker

pour “glandouiller” en
classe un quart d'heure.



Joker

pour changer de place
ou échanger sa place.



Pour être valides, et à moins qu'il ne
s'agisse d'occuper une place libre, au
moins 2 de ces Jokers doivent être utilisés
simultanément et leurs utilisateurs ne
doivent pas être suspendus.



Jokers

Le treizième Joker

Remis une semaine après la rentrée... faute d'y avoir pensé avant !

Joker

pour être élève une journée
dans la classe de



Fixer la date au plus tard la veille du jour souhaité avec
les enseignants de ta classe et de la classe concernée.
Un seul Joker de ce type peut être utilisé par classe et
par jour. Il ne faut pas être suspendu de ceinture.

Jokers

Librement inspirés du livre “*Joker*” de Susie Morgenstern.

Joker



Joker



Joker



Joker



Joker



Joker



Joker



Joker



Joker



Joker



Joker



Joker



Jokers