

Règles de vie Classcraft

Points de Vie HP

Elèves : Je reprends toutes leurs propositions. Les HP sont variables d'un groupe à l'autre : je fais une moyenne.

Remarque : la tricherie apparaît 3 fois avec 20/20/25 HP ce qui me semble peu au regard des autres sanctions.

Parler mal, être irrespectueux	20 HP
Arriver en retard	20 HP
Ne pas se tenir correctement	10 HP
Utiliser son téléphone portable sans autorisation	20 HP
Se « chamailler » avec son camarade	20 HP
Ne pas voir son matériel	5 HP
Bavarder	10 HP
Rendre un DM en retard	10 HP
Lancer un objet	10 HP
Tricher	25 HP
Se déplacer sans autorisation	5 HP
Prendre la parole sans autorisation	10 HP
Ne pas avoir rattrapé le cours	15 HP

J'ajoute...

Rendre le DS après le signal de fin	10 HP
Avoir perdu une fiche d'activités ou un document	5 HP
Ne pas respecter la procédure d'entrée en classe	10 HP
Oublier un document ou un objet en classe	10 HP
Laisser sans paillasse ou sa table sans l'avoir rangé	20 HP

Points d'expérience XP

Elèves

Etre volontaire	20 XP
Aider un adversaire	50 XP
Corriger une erreur	50 XP
Donner une bonne réponse	75 XP
Avoir 20/20 ou la note maximale	100 XP
Aider un élève de son équipe	40 XP
Aider quelqu'un dans ses révisions de DS	50 XP
Bien participer	50 XP
Prêter son matériel	40 XP
Prêter son cours à un élève absent	40 XP
Prendre les documents et les devoirs pour les élèves absents	40 XP
Faire un exposé volontaire	500 XP
Accompagner un élève qui sort de la classe	15 XP
Faire une remarque pertinente	50 XP

Je ne rajoute rien mais je constate que les gains sont beaucoup plus forts que les pertes dans leurs propositions !

Sanctions de mort au combat

- Heure de colle
- Exercices supplémentaires
- Faire le ménage de la salle

Evénements aléatoires

- Pouvoir amener quelque chose à boire
- Jour spécial : les XP sont multipliés par 2
- Pouvoir faire un goûter en TP le samedi matin

- Venir déguisés
- Journée « détente »
- Mettre les écouteurs pendant les exercices
- Demander une aide pendant un DS
- Mettre de la musique (en TP)
- Avoir des récompenses comme des bonbons

Non retenu : se lever en TP et partager ses idées en TP car c'est souvent autorisé

Page suivante : document distribué aux élèves juste avant le démarrage du jeu

Règles de vie Classcraft

Voici la liste des règles de vie que vous avez proposées avec en italique les règles supplémentaires du Maître du Jeu et des modifications de points. Pour plusieurs propositions identiques avec des nombres de points différents, une moyenne a été retenue. Les règles proposées non retenues correspondent à des impossibilités par rapport au règlement du lycée ou à des règles déjà en fonctionnement dans le jeu.

Points de Vie

Parler mal, être irrespectueux	20 HP
Arriver en retard	20 HP
Ne pas se tenir correctement	10 HP
Utiliser son téléphone portable sans autorisation	20 HP
Se « chamailler » avec son camarade	20 HP
Ne pas voir son matériel	5 HP
Bavarder	10 HP
Rendre un DM en retard	10 HP
Lancer un objet	10 HP
Tricher	25 HP
Se déplacer sans autorisation	5 HP
Prendre la parole sans autorisation	10 HP
Ne pas avoir rattrapé le cours	15 HP
<i>Rendre le DS après le signal de fin</i>	<i>10 HP</i>
<i>Avoir perdu une fiche d'activités ou un document</i>	<i>5 HP</i>
<i>Ne pas respecter la procédure d'entrée en classe</i>	<i>10 HP</i>
<i>Oublier un document ou un objet en classe</i>	<i>10 HP</i>
<i>Laisser sans paillassé ou sa table sans l'avoir rangé</i>	<i>20 HP</i>

Points d'Expérience

Etre volontaire	20 XP
Aider un adversaire	50 XP
Corriger une erreur	50 XP
Donner une bonne réponse	75 XP
Avoir 20/20 ou la note maximale	100 XP
Aider un élève de son équipe	40 XP
Aider quelqu'un dans ses révisions de DS	50 XP
Bien participer	50 XP
Prêter son matériel	40 XP
Prêter son cours à un élève absent	40 XP
Prendre les documents et les devoirs pour les élèves absents	40 XP
Faire un exposé volontaire	500 XP
Accompagner un élève qui sort de la classe	15 XP
Faire une remarque pertinente	50 XP

Sanctions de mort au combat

- Heure de colle
- Exercices supplémentaires
- Faire le ménage de la salle

Événements aléatoires supplémentaires (qui ne sont pas déjà dans Classcraft)

- Pouvoir amener quelque chose à boire
- Pouvoir faire un goûter en TP le samedi matin
- Venir déguisés
- Journée « détente »
- Mettre les écouteurs pendant les exercices
- Demander une aide pendant un travail noté
- Mettre de la musique (en TP)