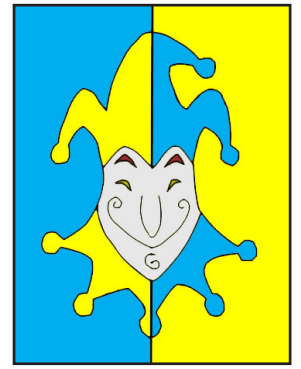


Liste des Avantages coûtant 1 joker



Obtenir une craie géante pour la cour

Choisir sa place pour une journée

Raconter une histoire drôle à la classe

Obtenir un anti-coloriage

Choisir deux livres à la bibliothèque

Chanter une chanson à la classe

Ne pas être interrogé (1 fois)

Obtenir un mandala

Présenter un objet ou un livre à la classe

Mener l'échauffement de sport

Utiliser l'ordi quand le travail est fini (1 jour)

Jouer au freesbee pendant deux récréés

Faire lire au maître un chapitre d'un livre offert

Lire un livre dehors pendant 2 récréés

Utiliser un jeu quand le travail est fini (1 jour)

Etre capitaine d'une équipe en sport

Liste des Avantages coûtant 2 jokers



Obtenir un mandala géant

Obtenir un anti-coloriage géant

Choisir sa place pour une semaine

Choisir en premier son service

Repasser du bleu au vert

Repasser du rouge au bleu

Ne pas être interrogé (1 journée)

Faire écrire les devoirs par le maître

Choisir un jeu collectif en sport

Décorer la porte de classe avec des dessins

Lire un livre dehors, pendant une semaine

Utiliser la tablette du maître pendant 2 récréés

Faire écouter une musique que l'on aime à la classe

Rester dans la salle de motricité pendant 2 récréés

Utiliser l'ordi quand le travail est fini (1 semaine)

3 jokers

Repasser du rouge au vert