

## Champion / Championne

Les élèves ont des **cartes champion(ne)s à compléter**. Elles viennent les encourager à palier leurs petits défauts, à se surpasser dans leurs compétences au quotidien.

Les cartes remplies s'échangent contre des jokers (système mis en place dans la classe) qui leur proposent un certain nombre d'avantages qu'ils ont votés.

Cartes champion(ne) de ...	Principes	Nombre de cases	Récompense
Soin	Travail propre sur cahier du jour ou sur feuille	10	2 jokers
Copie	Résumés, exercices, corrections sans erreur de copie	10	2 jokers
Dictée	Dictée sans faute	5	4 jokers
Rangement	Bureau et pochette rangés (contrôles faits de manière aléatoire par un responsable)	5	2 jokers
Consignes	Écoute et respect à l'écrit et à l'oral (sur un temps donné ou dans une journée par exemple)	10	2 jokers
Vert	Maintien dans la couleur verte du comportement d'une semaine sur l'autre	5	2 jokers
Efficacité	Travail terminé dans le temps imparti et correctement fait	10	2 jokers

\* Les élèves peuvent avoir une ou plusieurs cartes.

\* Je choisis, avec eux, les cartes à attribuer aux élèves, selon les points sur lesquels je veux qu'ils progressent.

\* Les cartes sont gardées par les élèves. En cas de validation, ils doivent présenter leur carte au moment des rituels du matin.

\* Pour valider, la carte est datée et perforée d'un trou. (Cela permet d'éviter la fraude ^^)

\* Je peux adapter les cartes et les récompenses en fonction des profils d'élève.

