

Pour mieux comprendre l'évaluation du comportement

Le comportement de chaque enfant sera représenté par des minions.



Le comportement est évalué selon le tableau appelé « barème des sanctions » et que vous pouvez consulter sur la page suivante.

En classe, un tableau à double entrée est affiché et l'élève perdra des points si il ne respecte pas une ou plusieurs règles. Ils commencent tous avec **10 points** en début de chaque semaine. Pour connaître les raisons d'une perte de point il faudra regarder les lettres inscrites dans la fiche de comportement et se reporter au tableau des barèmes.



	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0
Prénom élève			H		I						

Par exemple, un élève perd 2 points car il n'a pas respecté la règle JH (*Se rendre quelque part sans autorisation*). Si il ne perd pas d'autres points avant la fin de la semaine, il pourra alors colorier ce minion et la maitresse écrira



H

Si au contraire, l'élève perd d'autres points (par exemple *faire balancer sa chaise ou ne pas s'asseoir correctement* qui est le I et 2 points en moins), il devra colorier et la maitresse écrira donc

H, I



À travers ce barème des sanctions, je souhaite responsabiliser chaque élève, la sanction n'étant pas la même en fonction de la gravité de l'acte.

BAREME DES SANCTIONS		
A	Mettre sa vie ou la vie des autres en danger	10
B	Se bagarrer (même considérer comme un jeu)	5
C	Faire mal à quelqu'un volontairement	5
D	Voler le matériel d'un camarade ou de la maitresse	5
E	Insulter quelqu'un, dire des mots grossiers ou être malpoli	5
F	Faire mal à quelqu'un involontairement	2
G	Abimer ou perdre le matériel de la classe ou de quelqu'un	2
H	Se rendre quelque part sans autorisation	2
I	Faire balancer sa chaise ou ne pas s'asseoir correctement	2
J	Ne pas ranger le matériel de la classe à sa place	1
K	Ne pas faire ses devoirs	1
L	Ne pas écouter les consignes de la maîtresse	1
M	Bavarder alors que le silence est demandé	1
N	Discuter avec son voisin pendant un travail ou une évaluation	1
O	Parler sans avoir obtenu la parole ou souffler les réponses	1
P	Ne pas se ranger correctement (2 par 2), arriver en retard dans le rang ou jouer dans le rang	1
Q	Manger des bonbons, des chewing-gums...	1
R	Jouer en classe avec les jeux de la récréation (cartes, billes,...)	1
S	Ne pas se mettre au travail tout de suite	1
T	Ne pas arrêter son activité d'autonomie au signal de la maitresse	1