

JOKER

Pour annuler une croix sur le permis à point.



JOKER

Pour faire un Coloriage en classe.



JOKER

Pour avoir une feuille et faire un dessin.



JOKER

Pour changer de place une semaine.



JOKER

Pour avoir un jeu de cour.



JOKER

Pour réciter avec quelqu'un sa poésie.



JOKER

Pour choisir en premier son métier.



JOKER

Pour faire écrire ses devoirs par la maîtresse.



JOKER

Pour prolonger la récréation de 5 min.



Pour être valides, 3 de ces Jokers doivent être utilisés simultanément.

JOKER

Pour échanger sa place dans la classe avec qui on veut 1 journée.



JOKER

Pour être le chef du jeu de cour.



JOKER

Pour choisir en premier son jeu de cour.



JOKER

Pour écrire derrière le tableau .



JOKER

Pour faire le métier d'un autre camarade toute une journée.



JOKER

Pour ne pas être rangé en rang.



JOKER

Pour ne pas perdre un point pour bavardage.

