

JOKER

Pour annuler une croix sur la grille de comportement.



JOKER

Pour annuler deux croix sur sa grille de comportement.



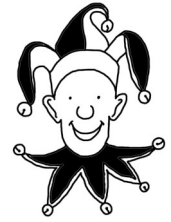
JOKER

Pour annuler trois croix sur sa grille de comportement.



JOKER

Pour changer de place en arts visuels.



JOKER

Pour faire un petit jeu collectif en classe.



JOKER

Pour repousser le passage en poésie.



JOKER

Pour choisir en premier son métier.



JOKER

Pour faire écrire ses devoirs par la maîtresse.



JOKER

Pour prolonger la récréation de 15 min.



Pour être valides, 4 de ces Jokers doivent être utilisés simultanément.

JOKER

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



JOKER

Pour faire une balle au prisonnier avec toute la classe et la maîtresse.



Pour être valides, 5 de ces Jokers doivent être utilisés simultanément.

JOKER

Pour ne pas être interrogé.



JOKER

Pour se faire vouvoyer toute une journée par la classe.



JOKER

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



JOKER

Pour qu'un camarade ne soit pas interrogé.



JOKER

Pour annuler deux croix sur la grille de comportement d'un camarade.

