

<http://sudeducation92.ouvaton.org/spip.php?article2119>



# Vis ma vie de prof du secondaire au temps du COVID : le jeu "changement de programme"

Carte début de cours :	Carte Extra
<p>Tu rentres dans la salle. Le gel hydroalcoolique a été réparti sur le bureau qui baigne dans une substance visqueuse qui recouvre l'écran, le clavier.</p> <p>L'écran ne fonctionne plus.</p> <p>Tu appelles quelqu'un pour signaler la situation.</p> <p>Tu <b>perds 20 minutes</b> de cours.</p>	<p>Je me syndique et / ou m'engage pour défendre mes droits et améliorer mes conditions de travail.</p> <p>Si plus de la moitié des joueurs utilise cette carte, tu obtiens une nouvelle organisation et tu <b>recupères 10 minutes</b>.</p> <p>Si tu es tout seul à utiliser cette carte, elle ne te sert à rien.</p>

- SECONDAIRE  
Date de mise en ligne : jeudi 18 mars 2021

---

Copyright © SUD éducation 92 - Tous droits réservés

---

## Jeu "changement de programme"

Il faut imprimer les règles :



**Télécharger les règles.**

Il faut imprimer (recto-verso) les cartes :



**Télécharger les cartes.**

### Les règles du jeu sont simples :

- Fais une pioche par couleur de carte.
- Quand c'est ton tour, tu tires une carte début de cours (cartes jaunes). Toutes les deux heures, tire une carte « récré » (cartes saumon) puis tire ensuite une carte « début de cours ». Dans tous les cas, tu tires une carte « fin de cours » (cartes grises, comme ton état).
- A la 18ème carte tirée, si tu arrives au bout (sauf si tu veux faire des heures sup) : tu as fini ton temps en présentiel. Commence alors ta 2ème semaine de prof, avec le reste du boulot. Quand tu as fini, tu as le droit de recommencer au début.
- Une fois les cartes tirées, remets-les dessous la pioche à la fin de ton tour après avoir noté le temps perdu. Sauf pour les cartes « extra » : si tu choisis de les utiliser, place-les alors devant toi.

*NB : Il est évident que la réalité est plus complexe. Dans la réalité, tu peux cumuler plusieurs situations des cartes début de cours par exemple.*

*NB : il existe une extension avec des cartes « aléas classiques ». Ces cartes sont les situations que tu dois gérer habituellement hors épidémie COVID. La complexité vient du fait que les malus des différents types de cartes s'additionnent.*

**Mode expert** : rajoute 1 minute au temps indiqué par tranche de 3 heures de cours, pour tenir compte de la fatigue accumulée. Toutes les 18 heures, rajoute 2 minutes au temps indiqué pour tenir compte de la fatigue accumulée.

# Vis ma vie de prof du secondaire au temps du COVID : le jeu "changement de programme"

Il y a trois conditions principales de victoire :

- Tu as gagné si tu survis à ta semaine.
- Tu as gagné si tu arrives à faire 3 séances de 50 minutes de suite.
- Tu as gagné si tu arrives à faire une semaine en perdant moins d'une heure de cours (le travail supplémentaire sur le reste de ton temps c'est cadeau : tu l'offres à ton institution que tu aimes et qui te le rend bien).
- A plusieurs joueurs : c'est le 1er qui remplit les conditions de victoire précédentes qui gagne. Sinon c'est celui qui perd le moins de temps. Si la carte « extra ++ » est utilisée, tout le monde est gagnant. ATTENTION : si tous les joueurs refusent de continuer à jouer dans ces conditions sauf toi qui veux continuer, tu perds.

**Jeu  
« changement  
de programme »**

**Vis ma vie de prof du secondaire au temps du COVID.**

Les règles du jeu sont simples :

- Mets une pioche par couleur de carte.
- Quand c'est ton tour, tu tires une carte début de cours (cartes jaunes).
- Toutes les deux heures, tire une carte « récré » (cartes bleues) puis tire ensuite une carte « début de cours ». Dans tous les cas, tu tires une carte « fin de cours » (cartes grises, comme ton réa).

- A la 12<sup>ème</sup> carte tirée, si tu arrives au bout (soit si tu veux faire des heures sup) : tu as fini ton temps en présentiel. Commence alors ta 2<sup>ème</sup> semaine de prof, avec le reste du boulot. Quand tu es fini, tu es le droit de recommencer au début.

- Une fois les cartes tirées, remet-les dessous la pioche à la fin de ton tour après avoir noté le temps perdu. Seul pour les cartes « extra ++ » : si tu choisis de les utiliser, place-les alors devant toi.

NB : Il est évident que la réalité est plus complexe. Dans la réalité, tu peux cumuler plusieurs situations des cartes début de cours par exemple.

NB : Il existe une extension avec des cartes « villes closes ». Ces cartes sont les situations que tu dois gérer individuellement lors d'épidémies COVID. La complexité vient du fait que les règles des différents types de cartes s'additionnent.

Mode expert : réajuste 2 minutes du temps indiqué par tranches de 2 heures de cours, pour tenir compte de la fatigue accumulée. Toutes les 24 heures, réajuste 2 minutes du temps indiqué pour tenir compte de la fatigue accumulée.

Il y a trois conditions principales de victoire :

- Tu es gagné si tu survis à ta semaine.
- Tu es gagné si tu arrives à faire 3 séances de 50 minutes de suite.
- Tu es gagné si tu arrives à faire une semaine en perdant moins d'une heure de cours (le travail supplémentaire sur le reste de ton temps c'est cadeau : tu l'offres à ton institution que tu aimes et qui te le rend bien).
- A plusieurs joueurs : c'est le 1<sup>er</sup> qui remplit les conditions de victoire précédentes qui gagne. Sinon c'est celui qui perd le moins de temps. Si la carte « extra ++ » est utilisée, tout le monde est gagnant. ATTENTION : si tous les joueurs refusent de continuer à jouer dans ces conditions sauf toi qui veux continuer, tu perds.

Pour calculer le temps perdu :

Heure de la semaine	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	
Temps perdu																								

Tu obtiens le temps perdu en additionnant le temps indiqué sur les cartes récré + début de cours + fin de cours + le fatigue accumulée si tu joues en mode expert.

TOTAL du temps perdu (inversement proportionnel à ton moral et ta fatigue)  
..... minutes, soit ..... heures.

!!! A VENIR / TRES PROCHAINEMENT : 2 extensions très attendues et désopilantes !!!

A ne manquer sous aucun prétexte !!!<sup>1</sup>

**Extension 1 : « troubles musculo-squelettiques »**

Avec des cartes malus terribles comme « tour de rein » !!!

**Extension 2 : « Y a des cas. Ouf mais lesquels et combien ? »**

Carte 100

Spécialité tour de rein

L'inventaire des photocopies de 2 élèves de université sur le site de la salle des profs du moment où l'enseignant n'a pas cherché ses élèves dans la cour. Tu te fais un tour de rein en les ramenant. Tu perds 30 minutes sur le moment mais tu le ressens toute la semaine.

Carte « Y a des cas »

Un élève est atteint pour COVID depuis les vacances. Est-ce vrai ? Est-ce un variant autre qu'anglais (vous la fi comptant plus vite comme variante) ? Serait-ce un contact ?

Tu perds 30 minutes à transmettre / chercher des infos / relire la 50<sup>ème</sup> version de la FAQ.

Ne vous battez pas, il y en aura pour tout le monde !

Ce jeu vous est proposé par un camarade de Sud Éducation 92. Les situations sont offertes avec l'accord de l'Éducation Nationale et sont toutes inspirées de situations réelles.

<sup>1</sup> Prix de groupe ou abonnement annuel envisagé. Remplacement tacite au 1<sup>er</sup> septembre.

<p><b>Carte réussi</b></p> <p>Tu vas chercher les élèves. La moitié de la classe n'est pas rangée.</p> <p>Tu perds 5 minutes.</p>	<p><b>Carte réussi</b></p> <p>Tu vas chercher les élèves. Aucun élève n'est rangé.</p> <p>Tu perds 6 à 10 minutes de cours.</p>	<p><b>Carte réussi</b></p> <p>Tu vas chercher les élèves. La plupart des élèves sont rangés. Tu montes avec eux. Les suivants arrivent au compte goutte.</p> <p>Tu perds 5 minutes.</p> <p>Tu perds 5 minutes de cours.</p>
<p><b>Carte réussi</b></p> <p>Tu vas chercher les élèves. Tous les élèves sont rangés, tu montes avec eux.</p> <p>Tu perds 2 minutes. Tout semble bien se passer. Pourvu que ce dure...</p>	<p><b>Carte réussi</b></p> <p>Tu vas chercher les élèves. Tous les élèves sont rangés, tu montes avec eux.</p> <p>Tu perds 2 minutes. Tout semble bien se passer. Sauf que tu croises des élèves sans masque dans les couloirs. Tu les regardes.</p> <p>Tu perds de nouveau deux minutes de cours.</p>	<p><b>Carte réussi</b></p> <p>Tu vas chercher les élèves. Tous les élèves sont rangés, tu montes avec eux.</p> <p>Tu perds 2 minutes. Tout semble bien se passer. Pourvu que ce dure...</p>
<p><b>Carte réussi</b></p> <p>Tu vas chercher les élèves. Il manque des élèves. Tu les attends.</p> <p>Finalement tu montes et tu te rends compte qu'ils sont devant la salle.</p> <p>Tu perds 5 minutes de cours.</p>	<p><b>Carte réussi</b></p> <p>Tu vas chercher les élèves. Il pleut.</p> <p>Le masque des élèves est mouillé donc inefficace. Tu dois les faire changer.</p> <p>Tu perds 10 minutes de cours.</p>	<p><b>Carte réussi</b></p> <p>Tu vas chercher les élèves. Tous les élèves sont rangés, tu montes avec eux.</p> <p>Tu perds 2 minutes. Tout semble bien se passer. Tu vois des élèves avec le masque en dessous du menton. Tu les regardes.</p> <p>Tu perds 2 minutes.</p>

