

COMMENT ÊTRE UN BON MAÎTRE DU JEU ?



1

Metteur en scène : vous êtes présent·es dans l'histoire, vous n'êtes pas joueur et vous êtes plus que l'enseignant·e. Vous êtes maître de la situation et vous vous assurez que le jeu se déroule sans (trop) d'accros.

2

Temps : les élèves n'ont pas la notion du temps, c'est votre rôle de les aider à avancer grâce à des coups de pouce

3

Coups de pouce : à utiliser avec parcimonie, il faut être très attentif au déroulement du jeu. Attention, vous ne devez JAMAIS donner la réponse, vous devez orienter les élèves vers le bon chemin si besoin.

4

Préparations : vous devez être paré·e à toute épreuve. Vous devez connaître le scénario sur le bout des doigts, anticiper les failles technologiques et surtout les problèmes que vos élèves peuvent avoir.

5

FUN : pour que vos élèves s'amuse en apprenant, n'oubliez pas de prendre du plaisir vous aussi !