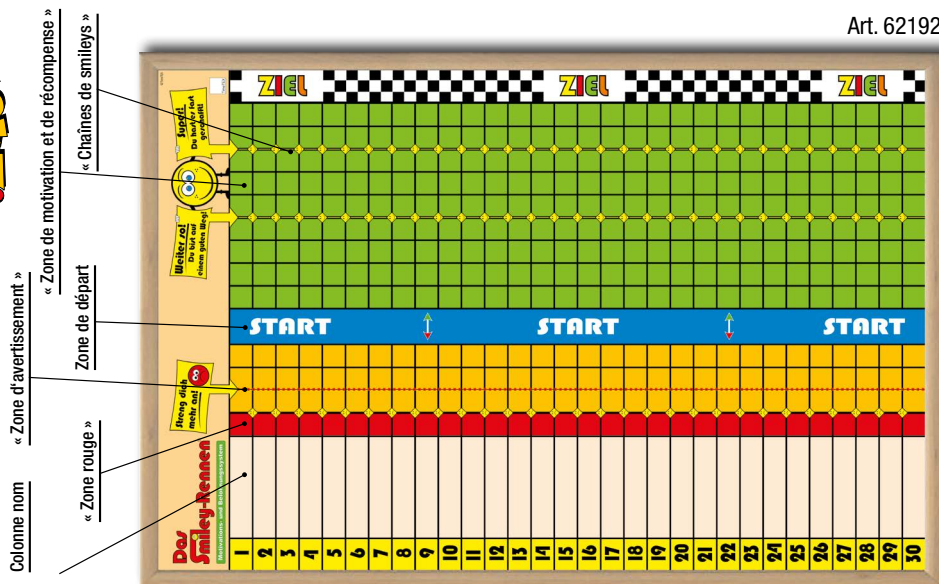
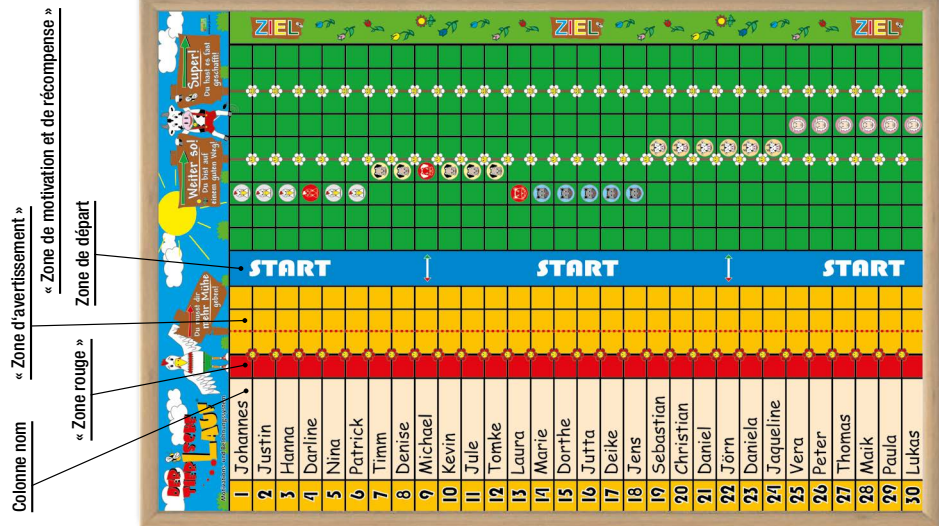




Nous tenons à vous remercier pour votre achat et pour la confiance que vous nous avez accordée et nous vous souhaitons beaucoup de succès avec ce système de motivation et de récompense. **L'original !**

www.timetex.com | info@timetex.com
Manual | Manuel: www.timetex.com/docs



Instructions



Manual | Manuel

Das Smiley-Rennen

Der Tierische Lauf



Idées de base et objectif

De nombreux enseignants constatent que leurs élèves sont très agités en cours et se laissent facilement distraire. Le déroulement quotidien des cours est en outre perturbé par le fait que de nombreux élèves font leurs devoirs de manière irrégulière. De nombreux systèmes, règles et méthodes visent à remédier à ces problèmes. Ils ont souvent pour objectif de limiter les comportements perturbateurs au sein de la classe. La conséquence involontaire est toutefois que les élèves qui se font remarquer négativement reçoivent au final plus d'attention de la part de l'enseignant à travers des avertissements, des menaces, etc. que ceux qui respectent toujours les règles. Nous avons ainsi eu l'idée de développer un système qui se concentre de manière ludique sur les comportements positifs des élèves, les reconnaisse et les récompense. La course des smileys est née de cette idée de base après plusieurs phases de test et de développement.

Comme son nom l'indique, la course des smileys est construite sur le mode d'un parcours de course. L'élève doit atteindre en premier la ligne d'arrivée. Pour cela il doit faire régulièrement ses devoirs et respecter les règles de la classe élaborées ensemble.

La taille du plateau de la course des smileys permet à l'élève de garder un œil sur sa position à tout moment. Le fait qu'il puisse voir la position de tous les smileys assure, d'une part, la transparence et le stimule, d'autre part, à rattraper ou à dépasser les autres élèves.

Le système n'est toutefois pas destiné à évaluer les résultats obtenus en classe, mais se réfère uniquement au comportement au travail et avec les autres. Plus particulièrement pour les élèves en difficulté, la course des smileys leur offre une chance de recevoir un retour positif.

www.das-smiley-rennen.de

Vos données d'accès au centre de téléchargement, que vous trouverez sous : www.das-smiley-rennen.de

Nom d'utilisateur : Pajo
Mot de passe : 13711727



Description

Avant de la présenter à votre **classe**, demandez-vous si vous souhaitez utiliser la course des smileys en tant que professeur indépendant ou en collaboration avec d'autres professeurs. Cette description se base sur la collaboration entre plusieurs professeurs. Si vous êtes seul à utiliser la course des smileys ou la course des animaux dans votre **classe**, veuillez en tenir compte.

Préparation :

- Chaque élève choisit un smiley ou un animal qui lui plaît.
- Écrivez les noms des élèves avec un **stylo effaçable** (par ex. TimeTEX Art. 92220) dans les colonnes prévues à cet effet.
- Placez les smileys ou les animaux dans la zone de départ bleue, de manière à ce que le visage jaune ou le côté coloré soit visible.

Les zones

La course des smileys ou la course des animaux se divise en trois zones :

- a) **Zone de motivation et de récompense (vert)**
- b) **Zone d'avertissement (jaune)**
- c) **Zone rouge (rouge)**

Les chaînes de smileys

La zone verte de motivation et de récompense qui mène à la ligne d'arrivée est traversée par deux chaînes de smileys jaunes. Des commentaires s'y rapportent, affichés en haut de chaque chaîne : *Continuez comme ça ! Vous êtes sur une bonne voie ! et Super ! Vous avez presque réussi !* Ces derniers montrent encore plus clairement aux élèves qu'ils se rapprochent de l'objectif visé (ligne d'arrivée) et peuvent, en quelque sorte, être considérés comme des félicitations intermédiaires.

La **ligne pointillée rouge** de la zone jaune indique, en revanche, aux élèves qu'ils doivent travailler davantage.

Quand un smiley ou un animal peut-il avancer ?

À la fin d'une journée de classe, le smiley ou l'animal d'un élève peut avancer d'une case maximum en direction de la ligne d'arrivée si l'élève a fait ses devoirs dans toutes les matières et a respecté les règles de la classe.

L'enseignant en charge **du dernier cours de la jour-**

née dans cette classe déplace les smileys ou les animaux des élèves qui ont rempli ces critères d'**une case en direction de la ligne d'arrivée**. Lors du déplacement des smileys ou des animaux vers l'avant ou l'arrière, la zone de départ bleue est ignorée. Le smiley ou l'animal ne pouvant avancer que d'une seule case par jour, il faut compter dans l'idéal dix jours de cours pour atteindre la ligne d'arrivée.

Attention ! Seuls les smileys jaunes ou les animaux colorés avancent d'une case en direction de la ligne d'arrivée à la fin de la journée.

Les smileys ou animaux qui ont été retournés du **côté rouge** (voir Quand un smiley ou un animal recule-t-il ?) **ne doivent pas bouger**. Ils restent à leur place et seront de nouveau retournés du côté jaune ou coloré à la fin de la journée.

Seuls les enseignants déplacent les smileys ou les animaux.

Quand un smiley ou un animal recule-t-il ?

Le smiley ou l'animal d'un élève est immédiatement retourné du côté rouge lorsque l'élève...

- ... n'a pas fait ses devoirs.
- ... a enfreint les règles de la classe.

Si l'élève perturbe le cours, son pion est retourné du côté rouge après deux avertissements.



À chaque nouvelle faute commise au cours d'une journée de classe, son smiley ou son animal recule d'une case. Si un smiley ou un animal arrive dans la zone rouge, une mesure pédagogique doit être prise, qui peut différer selon les enseignants. **Après cette mesure pédagogique, le smiley ou l'animal de l'élève est de nouveau placé dans la zone de départ bleue.** L'élève a la possibilité d'améliorer son comportement et de rejoindre la zone de motivation et de récompense verte.

À la fin de la journée, les smileys ou animaux retournés du côté rouge - contrairement à ceux retournés du côté jaune ou coloré - **ne sont pas autorisés à avancer**. Ils ne bougent pas et sont de nouveau retournés du côté jaune ou coloré.

Le système de motivation et de récompense pour les institutions pédagogiques.



La ligne d'arrivée

Le(s) élèves qui atteignent la ligne d'arrivée méritent une récompense. Il peut, par exemple, s'agir d'organiser une heure de loisirs avec les élèves.

Veuillez à tenir compte des éléments suivants :

- Les élèves qui ont atteint la ligne d'arrivée participent au choix de cette heure de loisirs (jeux de société, peinture...). Si plusieurs élèves ont atteint la ligne d'arrivée en même temps, ils doivent alors se mettre d'accord sur une activité.
- Les élèves dont les smileys ou les animaux se trouvent dans la zone verte peuvent participer à cette heure de loisirs, sans toutefois en choisir le contenu, **contrairement** à ceux qui ont atteint la ligne d'arrivée.
- Les élèves qui se trouvent dans la zone jaune ou rouge ne sont **pas autorisés** à participer à l'heure de loisirs. Pour ces élèves, une mesure pédagogique doit être prise.
- N'oubliez pas de noter les arrivées dans la liste de la classe. Une fois que l'on s'est mis d'accord sur le contenu de l'heure de loisirs et que les arrivées ont été notées dans la liste de la classe, tous **les smileys ou animaux sont de nouveau placés dans la zone de départ bleue**. La course des smileys ou la course des animaux recommence et chaque élève reçoit une nouvelle chance d'améliorer son comportement et donc d'atteindre la ligne d'arrivée.

Diplômes

Les élèves qui ont atteint la ligne d'arrivée se voient, en outre, attribuer un diplôme de récompense bronze, ar-

gent ou or. Nous recommandons d'utiliser les diplômes comme suit :

- **2 arrivées: diplôme bronze**
- **6 arrivées: diplôme argent**
- **10 arrivées: diplôme d'or**

La liste de la classe donne un aperçu des arrivées. Les différentes arrivées y sont notées.

Grâce aux diplômes de récompense, les élèves, et notamment les plus en difficulté, peuvent recevoir un retour positif de la part de leur enseignant.

Veuillez noter ce qui suit :

La course des smileys ou la course des animaux est un **système ouvert**. Chaque enseignant peut découvrir la course ou le parcours seul et l'adapter ensuite à sa classe. Ces instructions ne constituent qu'un **exemple d'application**.

Suggestions

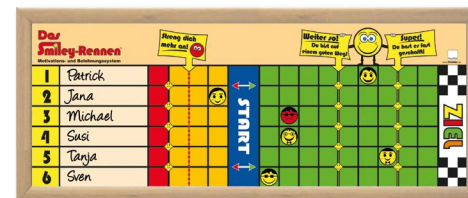
- A.) Selon le niveau de votre classe, vous pouvez fixer l'arrivée après la première ou la deuxième chaîne de smileys.
- B.) Si le smiley ou l'animal est tourné du côté rouge parce que l'élève n'a pas fait ses devoirs et n'a donc pas pu avancer son pion d'une case à la fin de la journée de classe, son smiley ou son animal peut encore se rattraper en montrant spontanément ses devoirs oubliés le lendemain.
- C.) Si vous remarquez que certains élèves ont vraiment fait beaucoup d'efforts pour améliorer leur comportement, sans toutefois avoir encore atteint la ligne d'arrivée, vous pouvez décider d'envoyer une lettre à leurs parents pour les informer du comportement positif de leur enfant à l'école.

Art. 62193

Das Smiley-Rennen

Le système de motivation et de récompense pour les institutions pédagogiques.

Idéal pour les petites classes et les familles



Jusqu'à 6 personnes. | Dimensions : 60 x 25 cm