**Au cours de l’atelier, si on s’interrogeait sur …**

1. **les caractéristiques du jeu que vous avez repérées ?**

En quoi contribuent-elles aux apprentissages des élèves ?

Sont-elles de nature à perturber vos élèves ? Et pour quelle raison ?

1. **en quoi ce jeu peut-il interroger votre pratique professionnelle ?**

En quoi ce jeu conforte-t-il votre pratique ?

En quoi la bouscule-t-elle, la remet-elle en question ?

1. **quel intérêt un enseignant aurait à introduire et utiliser ce jeu ?**

quels seraient les obstacles, les freins, les avantages, les facilitateurs pour mettre en œuvre un tel dispositif ?

1. **quelle place, quel rôle pour l’enseignant lorsque les élèves jouent ?**
2. **les difficultés et les facilités pressentis, les obstacles, les facilitateurs :**

Pour la préparation du projet

Pour collaborer avec des collègues, avec l’administration de l’établissement

Pour la mise en œuvre du jeu

Pour la maitrise de mon programme, le contenu à enseigner de ma discipline

Pour mon statut, mon image de prof vis-à-vis des élèves