**METAPLAN**

Exemples d’amorces de questionnements pour amener les participants à s’interroger à propos du jeu et des effets qu’il peut enclencher sur les rôles et tâches des enseignants et des joueurs.

Chaque participant écrit ses doutes, questions, observations, … sur un post-it et le place dans le tableau.

Un temps d’échanges collectif permet ensuite de discuter des propositions émises, d’apporter une ou des réponses à des questions, de montrer la diversité des réponses possibles et des situations et leurs richesses, leurs implications dans le temps du jeu et hors temps de jeu.

**Vos questions, vos observations à propos…** (post-its sur affiches)

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **des joueurs** | **du jeu** | **du maître du jeu** **et du super-héros** |
| leur implication | les tâches à effectuer | les missions | les cartes événements | la distinction de leurs rôles | leurs tâches |
| le travail en équipe | les apprentissages | les badges | les jauges DD | leurs interactions avec les joueurs | leurs accessoires |