1. Qui est le maitre du jeu?

…………………………………………………………………………………………………………........................................

2. Qu’est-ce que le maitre du jeu peut faire?

…………………………………………………………………………………………………………........................................

3. Comment gagnes-tu des points d’expérience (XP)?

…………………………………………………………………………………………………………........................................

4. Combien de XP dois-tu recevoir afin de monter de niveau? ……………………………………………….

5. Que peux-tu faire avec les cristaux?

…………………………………………………………………………………………………………........................................

6. Combien de cristaux gagnes-tu par jour automatiquement?...............

7. Qu’est-ce que tu peux faire avec les pièces d’or?

…………………………………………………………………………………………………………........................................

8. Comment est-ce que tu reçois des pièces d’or ?

…………………………………………………………………………………………………………........................................

9. Comment est-ce que tu perds des cœurs ?

…………………………………………………………………………………………………………........................................

10. Quand est-ce qu’on utilisera les cœurs ? ………………………………………

11. Tous les personnages commencent avec ……………. cristaux et ………….. cœurs.

12. Quels sont les 3 pouvoirs que tu peux utiliser dès le début du jeu?

…………………………………………………………………………………………………………........................................

…………………………………………………………………………………………………………........................................

…………………………………………………………………………………………………………........................................

13. Quand seras-tu intégré dans une équipe ? …………………………………...

14. Quels sont les 3 rôles que tu pourras choisir plus tard ? ………………. ………………. ……………..

15. Comment peut-on gagner le jeu ? ……………………………………………………………………………………

**Réponses**

1. **L’enseignant·e**

2. **L’enseignant·e peut changer les règles du jeu à tout moment.**

3. **À travers les bons comportements définis par l’enseignante·e.**

4. **1500XP**

5. **Activer des pouvoirs/privilèges**.

6. **1/2**

7. **Acheter des vêtements et animaux pour mon personnage.**

8. **En montant de niveau, ou en ayant un bon comportement.**

9. **En se comportant mal.**

10. **Plus tard**

11. Au début, les personnages ont **4** cristaux et **6** cœurs.

12.

**Cueillette : Tu peux manger un bonbon discrètement ;**

**Espionnage : Lors d’une évaluation, tu peux demander une fois à l’enseignante·e : « Est-ce que cette réponse est juste ? » ;**

**Esquive : Tu peux rattraper une mauvaise note OU obtenir 0.5 point dans un test afin de monter la note.**

13. **Plus tard.**

14. **Gardien, guérisseur, mage**

15. **En atteignant le niveau 35, ou l’équipe/l’élève qui a le plus de points à la fin de l’année scolaire.**