B@O — BE AWARE ONLINE

Guide pédagogique pour une utilisation en classe

Jouer, comprendre, débattre, créer et transmettre

DÉCOUVRIR → COMPRENDRE → JOUER → JUSTIFIER → CRÉER → TESTER → ENRICHIR → TRANSMETTRE

Matériel nécessaire

Pour jouer : boîte(s) B@O, tuiles/plateau, cartes Situations, cartes Actions, cartes Pouvoirs, pions/meeples, jauge de bien-être, règles du jeu.

Pour les séances pédagogiques : Tuiles Situations à projeter , vidéoprojecteur/ENI, tableau ou paperboard, feuilles A3, post-it, feutres et matériel d'affichage.

Pour créer : fiches de conception, cartes vierges, papier épais, crayons, feutres, ciseaux, colle et gabarits de tuiles et de cartes.

Pour tester et améliorer : prototypes, grilles d'observation et de test, fiches de retour et boîte « B@O – Créations de la classe ».

Pour fabriquer les extensions : ordinateur/tablette, imprimante couleur, feuilles autocollantes, plastifieuse, et, selon le projet, matériel de fabrication numérique.

Le kit de fabrication du jeu est disponible en suivant ce lien :

https://nuage05.apps.education.fr/index.php/s/Ej3d96gxQGFA85J?dir=/Printable%20materials%20-%20PDF%20files

1. Philosophie générale du projet

B@O est conçu comme un jeu coopératif pour explorer la jungle d'Internet en sécurité. Les joueurs rencontrent des situations positives ou problématiques et doivent réfléchir ensemble aux réponses possibles.

Le jeu prévoit trois niveaux de difficulté croissante. Le niveau 1 est accessible dès 6 ans, les niveaux 2 et 3 à partir de 8 ans. Au niveau 3, un cinquième joueur peut devenir « Bao l'arbitre », chargé de vérifier la cohérence des réponses apportées. Une partie dure environ 20 minutes, mais les discussions peuvent naturellement prolonger ce temps.

L'utilisation pédagogique proposée ici va cependant plus loin qu'une simple partie. L'idée est de construire une progression :

> *DÉCOUVRIR → COMPRENDRE → JOUER → JUSTIFIER → CRÉER → TESTER → ENRICHIR → TRANSMETTRE*

L'élève passe ainsi progressivement de :

> *« Je joue au jeu »*

à :

> *« Je comprends ce que le jeu veut m'apprendre »*

puis :

> *« Je peux créer une nouvelle situation »*

et enfin :

> *« Je peux contribuer à faire évoluer le jeu. »*

Cette dernière dimension est essentielle : B@O peut devenir un jeu évolutif, enrichi par les expériences, les idées et les productions des élèves.

2. Les quatre grands objectifs pédagogiques

Objectif 1 — Identifier les situations numériques

Les élèves apprennent à reconnaître différentes situations :

- cyberharcèlement
- demande d'informations personnelles
- rencontre avec un inconnu
- diffusion d'une image
- publicité
- information douteuse
- comportement dangereux
- usage excessif

mais aussi expériences positives : apprendre, créer, partager, jouer ensemble, aider quelqu'un, découvrir.

Le projet pédagogique B@O identifie notamment quatre grandes notions travaillées par le jeu : cyberharcèlement, esprit critique, sécurité sur Internet et addiction numérique.

Objectif 2 — Construire un répertoire de réflexes

Les élèves découvrent progressivement les actions proposées par B@O :

- Ignorer
- Bloquer
- Signaler
- Capture d'écran
- Déconnecter

- Parler à un adulte de confiance grâce au joker

Les étiquettes FR A1 permettent d'expliciter ces actions avec des formulations très accessibles :

> *« Ne réponds pas. »*
> *« Bloque les personnes qui t'embêtent. »*
> *« Utilise la fonction “signaler” de l'application. »*
> *« Fais une capture d'écran. C'est une preuve. »*
> *« Arrête tout. Cherche une solution. »*
> *« Parle de ce problème avec un adulte de confiance. »*

Le jeu permet ainsi de construire progressivement un répertoire de stratégies de protection.

Objectif 3 — Apprendre à justifier

L'enjeu n'est pas seulement que l'élève connaisse les actions. Il doit progressivement être capable de dire :

> *« Je choisis cette action parce que… »*

Le niveau 3 renforce particulièrement cette compétence puisqu'il demande de justifier textuellement l'action jouée et permet à Bao l'arbitre de vérifier la cohérence de la réponse.

Le jeu devient alors un support pour travailler :

- l'oral
- l'argumentation
- le débat
- la justification
- l'écoute
- la prise en compte du point de vue d'autrui

3. Les trois publics correspondant aux trois niveaux

Public	Niveau de jeu	Entrée pédagogique	Compétence centrale
Public 1	Niveau 1	Je reconnais et j'agis	Identifier une situation et associer une action
Public 2	Niveau 2	Je choisis et j'explique	Choisir une stratégie et la justifier
Public 3	Niveau 3	Je justifie, débat et crée	Argumenter, concevoir et évaluer

4. PUBLIC 1 — Niveau 1 : « Je reconnais et j'agis »

Public

Élèves à partir de 6 ans ou élèves ayant besoin d'un accès très simplifié au jeu.

Le niveau 1 prévoit 5 mauvaises expériences et 4 bonnes expériences, une aire de jeu en 3 × 3 et une jauge allant de +5 à −5. Pour simplifier, certaines tuiles demandant quatre icônes identiques peuvent être retirées. À ce niveau, le texte n'est pas pris en compte : les joueurs font correspondre les icônes.

Compétences visées

L'élève apprend à :

- observer
- décrire
- reconnaître une situation problématique
- distinguer une bonne expérience d'une mauvaise expérience

- reconnaître les symboles
- associer un symbole à une action
- coopérer
- écouter les autres
- attendre son tour
- demander de l'aide

Vocabulaire prioritaire

Pour des élèves jeunes ou allophones, on peut travailler explicitement :

> *message – photo – ami – inconnu – problème – danger – bloquer – signaler – capture – adulte – pause – arrêter.*

Les étiquettes FR A1 constituent ici un support particulièrement intéressant.

5. PUBLIC 2 — Niveau 2 : « Je choisis et j'explique »

Public

Élèves à partir de 8 ans capables de lire les situations et de commencer à argumenter.

Le niveau 2 introduit notamment les cartes Pouvoir. Chaque joueur en choisit une et peut utiliser le pouvoir une seule fois pendant la partie. Le chemin de tuiles représente la navigation sur Internet.

Compétences visées

L'élève apprend à :

- lire une situation
- identifier le problème
- choisir une action
- anticiper les conséquences
- expliquer son choix
- comparer deux réponses
- coopérer
- utiliser une carte Pouvoir au bon moment

Question centrale

> *« Pourquoi cette action est-elle adaptée à cette situation ? »*

L'enseignant peut systématiquement demander :

> *« Qu'est-ce qui te fait penser cela ? »*
> *ou : « Est-ce qu'une autre action pourrait fonctionner ? »*

6. PUBLIC 3 — Niveau 3 : « Je justifie, je débats et je crée »

Public

Élèves à partir de 8 ans, notamment CM1-CM2 et CM2.

Compétences visées

L'élève apprend à :

- analyser une situation
- identifier le mécanisme du problème

- choisir une stratégie
- justifier textuellement son choix
- écouter une objection
- défendre son point de vue
- envisager une autre stratégie
- créer une situation
- créer un super-pouvoir
- tester une production
- améliorer sa production

> *le jeu travaille l'EMI en réception et en décision ; la fabrication et la création travaillent l'EMI en production.*

Comprendre un risque est nécessaire pour pouvoir écrire une situation crédible et concevoir une réponse pertinente.

7. Progression générale proposée

Je recommande une progression en 8 séances, qui peut être étendue à 10 ou 12 séances si l'on souhaite intégrer la fabrication des nouvelles cartes.

Séance	Objectif
1	Découvrir les situations
2	Une situation → plusieurs réponses
3	Découvrir progressivement les règles
4	Jouer selon son niveau
5	Débriefer et justifier
6	Inventer de nouvelles situations
7	Inventer des super-pouvoirs
8	Tester, améliorer et intégrer les créations

8. SÉANCE 1 — Découvrir les situations

> *On ne commence pas par les règles.*
> *On commence par les situations.*

Installation

Disposer les tuiles B@O sur une grande table. Les élèves circulent autour des situations. Chaque élève choisit :

- une situation qui lui paraît intéressante
- une situation qu'il comprend
- une situation qu'il ne comprend pas
- ou une situation qui lui fait penser à quelque chose

Consigne

> *« Choisis une situation. Explique ce qui se passe. Est-ce une bonne expérience ou un problème ? Que pourrait faire le personnage ? »*

L'enseignant projette ensuite les situations choisies.

Questions possibles

- Que voyez-vous ?
- Que se passe-t-il ?
- Qui parle ?
- Quel est le problème ?
- Est-ce dangereux ?
- Que pourrait faire le personnage ?
- Qui pourrait l'aider ?

9. Partir également des situations positives

Il est important de ne pas présenter B@O uniquement comme un jeu sur les dangers d'Internet.

Les situations positives permettent de montrer que les usages numériques peuvent aussi :

- permettre d'apprendre
- aider quelqu'un
- jouer ensemble
- communiquer
- créer
- découvrir
- partager

Question intéressante

> *« Qu'est-ce qui fait que cette situation est une bonne expérience ? »*

Cela permet de construire une éducation au numérique qui ne soit pas uniquement fondée sur la peur.

10. Différencier la séance 1

Niveau 1

Faire essentiellement parler l'image :

> *« Qu'est-ce que tu vois ? »*
> *« C'est bien ou c'est un problème ? »*

Niveau 2

Ajouter :

> *« Pourquoi ? »*
> *« Que peut faire le personnage ? »*

Niveau 3

Ajouter :

> *« Quel est précisément le problème ? »*
> *« Quelle conséquence peut avoir cette situation ? »*
> *« Quelles sont les différentes stratégies possibles ? »*

11. SÉANCE 2 — Une situation, plusieurs réponses

Cette séance constitue le cœur du scénario.

Déroulement

- 1. L'enseignant projette une situation.
- 2. Les élèves l'observent.
- 3. Chaque élève choisit une action.
- 4. Les choix sont comparés.
- 5. Les élèves justifient.
- 6. La classe construit plusieurs réponses possibles.

Exemple

Situation

> *Un camarade partage une photo embarrassante d'un autre élève.*

On peut faire apparaître :

Capture d'écran → garder une preuve.

Signaler → utiliser la fonction de signalement.

Bloquer → arrêter les messages ou contacts indésirables.

Déconnecter → sortir de la situation.

Parler à un adulte → ne pas rester seul face au problème.

12. Faire comprendre qu'il n'existe pas toujours une seule bonne carte

C'est un point pédagogique important. Ne pas demander :

> *« Quelle est LA bonne réponse ? »*

mais :

> *« Quelle réponse peut être utile ici ? Pourquoi ? »*

Une même situation peut nécessiter plusieurs actions. Par exemple :

> *Capture d'écran → signalement → blocage → adulte de confiance*
> *peut constituer une stratégie cohérente selon la situation.*

13. SÉANCE 3 — Découvrir les règles progressivement

Plutôt que de donner toute la règle aux élèves, faire découvrir le jeu par petits morceaux.

Étape 1 — Le but

> *« Nous sommes ensemble contre les problèmes rencontrés sur Internet. »*

B@O est un jeu coopératif : les joueurs gagnent ou perdent ensemble. Lorsqu'une situation à risque est résolue, Bao gagne 2 points de bien-être. Lorsqu'une situation n'est pas résolue, Bao perd 1 point au tour suivant.

14. Étape 2 — Résoudre une situation

Faire découvrir :

- les icônes
- les cartes Action
- le joker
- la coopération entre joueurs

Les 24 cartes Action officielles comprennent :

- 4 × Ignore
- 4 × Bloque
- 4 × Signale
- 4 × Capture d'écran
- 4 × Déconnecte
- 2 jokers

Le joker « Parle de ce problème avec un adulte de confiance » est particulièrement intéressant pour travailler le recours à l'adulte.

15. Étape 3 — La carte « Batterie faible »

La carte Batterie faible est particulièrement exploitable pédagogiquement.

Le message est :

> *« Vas prendre l'air. Fais du sport. »*
> *et : « Vas retrouver un ami. »*

La règle précise que ces cartes ne permettent pas d'action et rappellent symboliquement la nécessité de se déconnecter régulièrement.

Débat

> *« Pourquoi une carte qui ne permet pas de jouer peut-elle quand même être importante ? »*

Cela permet d'introduire :

- la pause
- le sommeil
- le sport
- les relations
- les activités sans écran

16. SÉANCE 4 — Jouer réellement

Cette fois, les élèves jouent avec les règles correspondant à leur niveau.

Niveau 1

Objectif principal : Comprendre la mécanique et coopérer. On privilégie les icônes et la manipulation.

Niveau 2

Objectif principal : Choisir et anticiper. Les cartes Pouvoir deviennent un élément stratégique.

Niveau 3

Objectif principal : Justifier.

À chaque action jouée :

> *« Je joue cette carte parce que… »*

Un élève peut jouer le rôle de Bao l'arbitre et vérifier la cohérence des explications.

17. SÉANCE 5 — Débrief : apprendre de la partie

Le débriefing est indispensable.

Le jeu indique lui-même qu'en cas de difficulté, les joueurs doivent réfléchir ensemble aux situations qui les ont mis en difficulté.

Sur les situations

- Quelle situation nous a posé le plus de problèmes ?
- Pourquoi ?
- Avions-nous compris immédiatement le problème ?

Sur les actions

- Quelle carte avons-nous utilisée ?
- Pourquoi ?
- Une autre carte aurait-elle fonctionné ?

Sur la coopération

- Qui a aidé ?
- Comment ?
- Avons-nous bien utilisé nos cartes ?

Sur les apprentissages

> *« Qu'est-ce que vous savez maintenant que vous ne saviez pas avant de jouer ? »*

18. Le défi « avocat de l'action »

Particulièrement adapté au niveau 3. Un élève joue :

> *« Capture d'écran »*

Un deuxième doit défendre le choix :

> *« Cette carte est utile parce que… »*

Un troisième peut répondre :

> *« Je ne suis pas d'accord parce que… »*

Puis proposer une autre solution. On travaille ainsi :

> *choisir → justifier → écouter → répondre → argumenter.*

19. SÉANCE 6 — Inventer de nouvelles situations

C'est ici que le jeu commence réellement à devenir évolutif.

L'objectif n'est plus seulement de jouer au jeu créé par ses auteurs. Les élèves deviennent :

> *auteurs de nouvelles situations.*

20. Le cahier des charges d'une nouvelle situation

Chaque groupe doit créer une situation qui respecte six critères.

Critère	Question
Réaliste	Un jeune peut-il réellement rencontrer cette situation ?
Claire	Comprend-on immédiatement ce qui se passe ?
Utile	Permet-elle d'apprendre quelque chose ?
Cohérente	Le texte et l'image racontent-ils la même chose ?
Actionnable	Peut-on imaginer une réponse ?
Courte	Peut-on la lire facilement ?

Une nouvelle situation doit également donner lieu à une illustration cohérente.

21. Exemples de nouvelles situations

Sécurité — *« Une personne que je ne connais pas me demande mon adresse. »*

Données personnelles — *« Quelqu'un me demande mon mot de passe. »*

Image — *« Un ami publie une photo de moi sans me demander. »*

Esprit critique — *« Je vois une information étonnante. Je ne sais pas si elle est vraie. »*

Arnaque — *« Un message me dit que j'ai gagné un cadeau et me demande de cliquer. »*

Cyberharcèlement — *« Plusieurs personnes écrivent des messages méchants à un personnage. »*

Usage excessif — *« Je joue depuis longtemps mais je ne veux pas arrêter. »*

Bonne expérience — *« Je trouve un tutoriel qui m'aide à comprendre ma leçon. »*

Bonne expérience — *« Je joue avec mes amis et nous nous amusons ensemble. »*

22. Atelier de relecture croisée

Chaque groupe échange sa création avec un autre groupe. Les élèves lecteurs doivent répondre :

- 1. Que se passe-t-il ?
- 2. Quel est le problème ?
- 3. Que peut-on faire ?
- 4. Quelle carte Action pourrait fonctionner ?

Si les élèves ne parviennent pas à répondre, les auteurs doivent améliorer leur carte. On met ainsi en place une véritable démarche :

écrire → tester → recevoir un retour → améliorer.

23. SÉANCE 7 — Inventer des « super-pouvoirs »

Après avoir créé des situations, les élèves peuvent créer leurs propres cartes Pouvoir. Les cartes Pouvoir officielles constituent le modèle.

Les cartes proposent notamment des pouvoirs permettant de :

- piocher des cartes
- jouer une carte
- donner des cartes
- transformer une Batterie faible en joker
- conserver davantage de cartes

24. Le cahier des charges d'un super-pouvoir

Un nouveau pouvoir doit :

- être compréhensible rapidement
- avoir un effet précis
- être utilisable une seule fois
- aider le groupe
- ne pas rendre la victoire automatique
- rester compatible avec le caractère coopératif du jeu

Formule proposée aux élèves

Mon pouvoir permet de…
Je peux l'utiliser quand…
Il est utilisable… fois.
Il aide le groupe parce que…

25. Exemples de super-pouvoirs

🦸 **Le conseiller** — Choisis une carte d'un autre joueur. Demande-lui pourquoi elle peut aider. Le groupe décide ensuite de la jouer ou non.

🔎 **La recherche** — Regarde les trois premières cartes de la pioche. Choisis-en une.

🤝 **L'équipe** — Tous les joueurs montrent une carte. Le groupe choisit une carte à jouer.

🛡️ **Le bouclier** — Une fois, le groupe peut éviter de perdre 1 point de bien-être.

⏸️ **Le temps mort** — Tous les joueurs peuvent discuter pendant une minute avant de jouer.

🔄 **Le partage** — Donne une carte à un joueur qui en a besoin. Puis pioche une nouvelle carte.

Important : ces cartes sont des prototypes pédagogiques, et non de nouvelles règles officielles de B@O. Leur intérêt est précisément de permettre aux élèves de réfléchir à l'équilibre d'un jeu.

26. SÉANCE 8 — Le comité de validation des élèves

La classe devient un véritable comité de conception. Chaque nouvelle carte est évaluée.

Critère	Question
Compréhension	Comprend-on la carte sans explication ?
Vocabulaire	Les mots sont-ils adaptés ?
Cohérence	L'image correspond-elle au texte ?
Intérêt	La situation apprend-elle quelque chose ?
Action	Peut-on répondre avec les cartes du jeu ?
Équilibre	Le pouvoir est-il trop puissant ?
Lisibilité	Peut-on lire rapidement la carte ?

La décision peut être :

✅ **Validée** — La carte rejoint l'extension de classe.

🔧 **À améliorer** — Les auteurs la retravaillent.

❌ **À écarter** — La carte n'est pas suffisamment claire, utile ou équilibrée.

Cela permet d'introduire une idée fondamentale :

> *Créer, ce n'est pas seulement inventer. C'est aussi tester et améliorer.*

27. La classe crée sa propre « extension B@O »

À la fin du projet, conserver les productions dans une boîte ou une pochette spécifique :

> *« B@O – Extension de notre classe »*

Elle peut contenir :

- nouvelles bonnes expériences
- nouvelles mauvaises expériences
- nouvelles illustrations
- nouveaux super-pouvoirs
- nouvelles cartes Objectif
- éventuellement de nouvelles cartes adaptées à un public particulier

Le jeu original reste inchangé. L'extension des élèves vient s'ajouter au jeu.

28. Une véritable boucle d'apprentissage

Le projet peut alors être représenté ainsi :

> *Je joue → Je rencontre une situation → Je réfléchis à une réponse → Je justifie*
> *→ Je constate une situation qui manque au jeu → Je l'écris → Je l'illustre → Je crée une carte*
> *→ Je teste → Je modifie → J'intègre éventuellement au jeu*
> *→ Je la fais jouer à d'autres → Je recueille leurs retours → Je fais évoluer le jeu*

C'est cette boucle qui donne tout son intérêt au projet.

29. Le rôle de l'enseignant évolue lui aussi

Phase	Rôle de l'enseignant
Découverte	Faire émerger les représentations
Jeu	Garantir les règles et observer
Débat	Faire verbaliser et questionner
Création	Accompagner sans faire à la place
Test	Organiser les retours
Validation	Faire expliciter les critères
Transmission	Laisser les élèves devenir médiateurs

Le projet B@O prévoit justement que les élèves puissent ensuite expliquer le jeu, animer les parties et porter les messages clés auprès des familles.

30. Faire des élèves des médiateurs

Une prolongation particulièrement intéressante consiste à organiser une rencontre avec :

- une autre classe
- les parents
- une classe de niveau inférieur
- des élèves allophones
- un autre établissement

Les élèves peuvent alors :

- 1. présenter B@O
- 2. expliquer les règles
- 3. faire jouer
- 4. expliquer une situation
- 5. demander aux joueurs de justifier leur action
- 6. présenter leurs propres cartes
- 7. recueillir les remarques

Ils passent alors du statut de joueurs à celui de médiateurs.

31. Différenciation synthétique

	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
Lire	Avec aide	Autonome	Autonome
Comprendre une situation	Identifier	Identifier + interpréter	Analyser
Choisir	Avec aide	Autonome	Comparer
Justifier	Oral très simple	Oral argumenté	Justification structurée
Débattre	Donner son avis	Écouter / répondre	Argumenter / contre-argumenter
Créer	Compléter un modèle	Écrire une situation	Concevoir + tester + améliorer
Super-pouvoir	Choisir	Adapter	Concevoir
Évaluer	Dire si c'est clair	Vérifier la cohérence	Évaluer l'efficacité et l'équilibre

32. Compétences interdisciplinaires

B@O met en évidence une articulation particulièrement riche entre plusieurs domaines.

Français

- lecture
- lecture à voix haute
- vocabulaire
- description
- reformulation
- écriture
- amélioration d'un texte
- oral argumenté
- débat

EMI / CRCN

- sécurité
- données personnelles
- cyberharcèlement
- esprit critique
- information
- communication
- citoyenneté numérique

Le projet identifie notamment les compétences liées à la protection des données et à la sécurité ainsi qu'à la recherche et à l'évaluation de l'information.

EMC

- coopération
- respect d'autrui
- responsabilité
- entraide
- demande d'aide

Arts plastiques

- illustration des nouvelles situations
- création graphique des cartes
- travail sur les pictogrammes

Sciences et technologie / FabLab

- conception
- prototypage
- fabrication
- amélioration par essais

33. Une possibilité particulièrement intéressante : B@O et élèves allophones

Les étiquettes FR A1 offrent une porte d'entrée intéressante pour des élèves en apprentissage du français. On peut utiliser trois niveaux de langage :

Niveau A — Je nomme

photo — message — ami — problème — adulte

Niveau B — Je décris

« Un homme demande une photo. »

Niveau C — Je justifie

« Je choisis de bloquer parce que… »

La progression devient donc :

vocabulaire → phrase → explication → justification.

Cela permet de différencier la langue sans exclure l'élève de la mécanique du jeu.

34. Une grille d'évaluation simple

Compétence	Début	En cours	Acquis
Je reconnais une situation problématique	☐	☐	☐
Je connais plusieurs réflexes	☐	☐	☐
Je choisis une action adaptée	☐	☐	☐
J'explique mon choix	☐	☐	☐
J'écoute les autres	☐	☐	☐
Je sais demander de l'aide	☐	☐	☐
Je peux créer une situation	☐	☐	☐
Je peux créer un super-pouvoir	☐	☐	☐
Je peux améliorer ma création	☐	☐	☐

35. Les trois phrases qui peuvent structurer tout le projet

Pour simplifier la progression auprès des élèves, on peut installer trois formulations rituelles.

Niveau 1

« Que se passe-t-il ? »

Niveau 2

« Que peux-tu faire ? Pourquoi ? »

Niveau 3

« Quelle stratégie est la plus cohérente ici et comment peux-tu la justifier ? »

Puis, dans la phase de création :

« Que manque-t-il au jeu que nous pourrions lui apporter ? »

36. Le message pédagogique final

L'intérêt du projet n'est finalement pas seulement que les élèves connaissent les cartes Ignorer, Bloquer, Signaler, Capture d'écran ou Déconnecter.

L'enjeu est qu'ils construisent progressivement une démarche :

> *Je rencontre une situation. Je prends le temps de l'analyser. Je choisis une réponse.*
> *Je peux expliquer pourquoi. Je sais demander de l'aide. Je peux imaginer une autre solution.*
> *Je peux transmettre ce que j'ai appris.*

Et, avec la création de nouvelles cartes :

> *Je peux contribuer à améliorer le jeu.*

C'est cette dernière dimension qui permet de faire de B@O non pas un jeu figé que l'enseignant apporte en classe, mais un support évolutif dont les élèves deviennent progressivement les joueurs, les experts, les auteurs, les testeurs et les médiateurs.

Fiche enseignant — vue d'ensemble

Étape	Contenu
Avant	préparer les tuiles, les cartes Action et les étiquettes FR A1.
Séance 1	découvrir et classer les situations.
Séance 2	choisir des actions et débattre.
Séance 3	apprendre les règles.
Séance 4	jouer au niveau adapté.
Séance 5	analyser les stratégies.
Séance 6	créer de nouvelles situations.
Séance 7	créer de nouveaux super-pouvoirs.
Séance 8	tester, corriger, valider.
Après	intégrer les créations dans une extension B@O de la classe et faire jouer un autre public.

Formule à afficher en classe

> *B@O : je joue → je réfléchis → j'explique → je crée → je teste → j'améliore.*