

✕ Résumé des programmes des partis

Parti du capitaine

- + Incidence « positive » pour les élèves**
Les élèves sont autorisés à écouter de la musique en classe durant la période d'étude.
- Incidence « négative » pour les élèves**
Les élèves ont plus de devoirs à faire chaque jour.

Activité :

Les élèves doivent se saluer en disant « Ohé, matelots! »

Parti des dinosaures

- + Incidence « positive » pour les élèves**
Les élèves ont plus de temps pour se rendre en classe avant d'être jugés en retard.
- Incidence « négative » pour les élèves**
La journée d'école est plus longue.

Activité :

Les élèves doivent faire le cri du dinosaure à l'unisson.

Parti des sorciers

- + Incidence « positive » pour les élèves**
Les élèves peuvent dormir plus longtemps, car les cours commencent plus tard.
- Incidence « négative » pour les élèves**
Les élèves, ayant raté l'autobus scolaire, doivent marcher jusqu'à l'école.

Activité :

Les élèves doivent se mettre sur la pointe des pieds, claquer les talons, comme Dorothy dans le Magicien d'Oz, et dire « A-bra-ca-da-bra! »

Parti des zombies

- + Incidence « positive » pour les élèves**
Les élèves ont une période du dîner prolongée.
- Incidence « négative » pour les élèves**
Les élèves ne peuvent pas manger pendant les cours.

Activité :

Les élèves doivent bouger comme un zombie ou imiter la gestuelle des zombies.