

Trois heures devant le bureau

02

Un élève travaille presque trois heures chaque soir. Il relit ses cours, recopie des définitions et garde son téléphone à proximité pour consulter l'ENT ou chercher des informations. Malgré ses efforts, il termine rarement ce qu'il avait prévu et oublie rapidement une partie de ce qu'il a appris. Ses parents trouvent pourtant qu'il travaille beaucoup.

NOTRE MISSION

Comment rendre son travail plus efficace sans lui imposer une méthode unique ?

Règles du jeu

1. Note ton nom : ta fiche pourra être ramassée.
2. Écris au crayon ; en cas d'hésitation, utilise le brouillon.
3. Conservez au moins trois pistes différentes.
4. Relie chaque piste à ses bénéfices, ses risques et les ressentis.
5. Au deuxième passage au vert, trace un trait de séparation.
6. Sauf le bleu, personne ne connaît à l'avance sa couleur à l'oral.

Mission du bleu

Tu pilotes le temps et la réflexion ; tu ne décides pas seul.

Blanc	4 min
Vert	6 min
Jaune	4 min
Noir	5 min
Boucle V-J-N	6 min max
Rouge	4 min
Synthèse ensemble	5 min

Après le noir : retour au vert si une piste peut être corrigée.
À la fin : solution, bénéfices, objections et corrections.

LES SIX CHAPEAUX - PRISE DE NOTES

Nom : _____ Groupe : _____



BLANC
FAITS - INCONNUES - SUPPOSITIONS



VERT
IDÉES - ALTERNATIVES - DÉTOURS



JAUNE
BÉNÉFICES - POTENTIEL - CONDITIONS



NOIR
RISQUES - LIMITES - VIGILANCE



ROUGE
RESSENTI - INTUITION - RÉACTION



BLEU
ORGANISATION - SYNTHÈSE - DÉCISION
