



## Document complémentaire pour l'entrée en matière : glossaire pour le corps enseignant

Selon le niveau de la classe et les connaissances préalables des élèves, il peut être nécessaire, avant de commencer à jouer, de clarifier certains concepts qui seront importants tout au long du jeu. Les concepts qui se réfèrent aux professions prises en considération seront repris dans le document bonus « Compétences et attentes ».

Voici les principaux concepts utilisés dans le jeu :

Concept	Définition
Créativité	Capacité à créer quelque chose de nouveau ou d'original.
Musicalité (oreille musicale)	Capacité à percevoir les sons et à pouvoir les reproduire en jouant de la musique.
Habilité manuelle	Capacité de fabriquer, d'adapter ou de réparer quelque chose avec des outils.
Capacités à communiquer	Capacité à exprimer clairement ses propres idées et à comprendre correctement celles des autres.
Esprit d'équipe	Être en mesure de bien travailler avec d'autres personnes et de s'investir.
Résistance physique	Capacité à effectuer des travaux physiquement exigeants.
Flexibilité dans les horaires	Être en mesure de travailler selon des jours ou des horaires changeants et de s'adapter à des horaires de travail plus ou moins longs.
Esprit d'analyse	Capacité à identifier les problèmes et à trouver des solutions appropriées.
Compétences techniques	Capacité à comprendre le fonctionnement d'appareils ou de machines.
Prétention salariale	Montant d'argent que la personne souhaite gagner.
Taux d'activité (taux d'occupation)	Nombre d'heures de travail par semaine, un 100 % correspond à environ 42 heures par semaine.
Horaires réguliers	Des arrangements clairs sur les horaires et le temps de travail à effectuer chaque jour.
Taille de l'équipe	Nombre de personnes avec lesquelles on travaille.
Responsabilités	Prendre des décisions par soi-même et en assumer les conséquences.