

5.01 Compter sur les autres

Principe

C'est un jeu éducatif qui est au centre de la séquence d'enseignement « Compter sur les autres ». Ce jeu met en scène le dilemme quasi insurmontable entre les connaissances et l'action dans le domaine du développement durable. En produisant beaucoup de CO₂ un joueur gagne personnellement à court terme, mais il entrave le climat. L'ours polaire souffre de cette situation, il disparaîtra. La solidarité entre tous est souhaitable, mais elle est concurrencée par l'appât du gain des individus.

Le jeu éducatif repose sur le dilemme du prisonnier : on espère que les autres réagiront de manière plus altruiste que soi-même. Chacun veille en premier lieu à son propre avantage et relègue les intérêts de la collectivité à plus tard. Puisqu'une majorité pense ainsi, c'est le pire des cas qui se produit.

Les élèves transposent ce jeu à leur quotidien et au vu de leurs expériences, ils cherchent de meilleures solutions.

Matériel

- Ours polaire (jouet) ou carte illustrant l'ours polaire, posé ou fixé sur un corps flottant (sagex) représentant un iceberg.
- Bac (aquarium) rempli d'eau.
- Divers poids (à masses variables). Environ 10 à 12 de ces poids devraient permettre de faire sombrer l'iceberg et l'ours.
- 4 panneaux de jeu aux nuages sombres et 4 panneaux aux nuages blancs. Chaque nuage est collé à l'intérieur d'un carton plié en deux de manière à ce que le nuage soit invisible.
- Environ 4 sachets d'oursons d'or (bonbons à la gomme) ou alors les remplacer par autant de raisins secs, cerises ou fraises.
- Règles du jeu sous acétate.



Déroulement

La classe est séparée en 4 groupes. Chaque groupe se bat pour obtenir des oursons d'or. Mais cette lutte pour les oursons d'or met en danger la vie de l'ours polaire. Le jeu se termine lorsque l'ours polaire a sombré ou tous les oursons d'or distribués.

Règles de jeu

Chaque groupe reçoit 2 nuages, l'un sombre, l'autre clair.

Au début de chaque tour de jeu, les membres d'un groupe se déterminent en chuchotant s'ils vont montrer un nuage sombre ou un clair. Le meneur de chaque groupe tend le carton couvrant le nuage à bout de bras. Lorsque chaque groupe a fait son choix et tous tendent leur carton vers le haut, le meneur de jeu ordonne de montrer les nuages. Les gains en oursons d'or sont alors répartis en fonction de la composition des nuages (voir tableau ci-dessous). On leste ou déleste alors l'iceberg du nombre de masses indiquées. Le meneur de jeu reporte le nombre d'oursons gagnés par groupe au tableau noir, afin que chaque groupe puisse connaître l'état des gains. A ce moment, un deuxième tour de jeu analogue au premier commence.

Le tableau des règles du jeu ci-dessous (voir 5_01_02) est montré aux élèves durant tout le jeu.

Nuages présentés				Oursons gagnés				Poids sur l'iceberg
Gr. 1	Gr. 2	Gr. 3	Gr. 4	Gr. 1	Gr. 2	Gr. 3	Gr. 4	
				2	2	2	2	Ajouter 4 poids
				0	4	4	4	Ajouter 3 poids
				0	0	6	6	Ajouter 2 poids
				0	0	0	8	Ajouter 1 poids
				1	1	1	1	Retirer 4 poids

Prolongement

Le jeu gagne en force d'expression lorsqu'on joue plusieurs tours et qu'on introduit plusieurs phases en assouplissant les règles.

- 1^{re} phase: aucun échange n'est autorisé entre les groupes.
- 2^e phase: des émissaires peuvent se rendre d'un groupe à l'autre pour se concerter. Aucun dialogue ne doit se dérouler entre les groupes.
- 3^e phase: les groupes peuvent durant deux tours de jeu convenir d'une stratégie.
- 4^e phase: toutes les discussions sont autorisées.

Possibilité d'exploitation 1

Au préalable : deux apprenants sont désignés comme observateurs indépendants avant le début du jeu. Ils ont pour mission de décrire le comportement des groupes, mais aussi le comportement des individus au sein d'un groupe.

1. Après le jeu éducatif: les groupes réfléchissent à leur comportement : Comment avons-nous agis ? Quel était notre but ? Ensuite on compare les réflexions des groupes avec les observations des observateurs indépendants.
2. Rechercher des solutions : Les groupes reçoivent la mission de trouver une solution innovante et créative afin d'éviter la disparition de l'ours polaire. Ils proposent par écrit un catalogue de mesures respectivement une réalisation concrète pour sauver l'ours.
3. La classe discute et se met d'accord sur une démarche pour sauver l'ours polaire tout en gagnant chacun des oursons d'or.
4. La solution et les arguments qui l'étayent sont formulés par écrit.
Une conclusion pourrait être que tous doivent s'en tenir aux règles convenues, car si l'on déroge aux règles, il faut être responsable des conséquences. Une autre possibilité serait d'établir un code d'honneur (éthique).

Transposer les conclusions au quotidien

Comment peut-on transposer la situation de ce jeu à la réalité de tous les jours ?

Les élèves écrivent sur des Post-it des exemples du quotidien qui sont semblables à la situation du jeu éducatif.

- Réunir, grouper et commenter les Post-it.
- Les exemples les plus importants sont transcrits avec une phrase explicative dans le cahier.
- Exemples de textes pour le cahier :

Surpêche dans les océans: nous mangeons du thon, alors que ce poisson est de plus en plus rare.

Couturières mal payées : nous achetons des T-shirts bon marchés alors que les couturières mériteraient un salaire décent

Les apprenants reçoivent la mission de choisir un thème du quotidien discuté en classe et de modifier quelque chose dans leur quotidien durant un mois (une semaine), sans attendre une contrepartie de la part des autres.

- Les expériences sont documentées dans un journal ou un portfolio comprenant au minimum deux observations par semaine.

Exemples d'expériences au cours d'un mois: vélo au lieu de scooter, bouteille recyclage au lieu de bouteille en PET, déplacement en transports publics durant les loisirs, etc.

Questions-clé pour le journal:

- Est-ce que mon expérience mensuelle m'énerve ?
- Est-ce que je la prolongerai au-delà d'un mois ? Pourquoi ? Pourquoi pas ?
- Qu'est-ce qui est différent par rapport au jeu éducatif ? Qu'est-ce qui est semblable ?
- A quoi ressemblerait une solution où je ne compterais pas sur les autres tout en restant actif moi-même ?

Afficher en classe des parties de journaux choisies par les élèves.

Possibilité d'exploitation 2 et transposition au quotidien (version courte)

Lors des deux premières phases de jeu, les élèves vont faire couler l'ours polaire. Ils ne réussissent pas à arrêter le « réchauffement climatique », bien qu'ils connaissent parfaitement ce qu'il se passe avec l'ours polaire et qu'ils savent comment sauver ce dernier. A partir des phases 3 et 4 du jeu, certaines classes ont réussi à éviter de couler l'iceberg. D'autres échoueront encore à ce stade.

Les élèves vont être confrontés à ce résultat :

1. Chaque groupe discute pourquoi la classe a échoué (p.ex. dans les deux premières phases) et pourquoi ils ont réussi à sauver l'ours dans la dernière phase. Les résultats de la discussion sont recensés sur un rétro-projecteur et ainsi présentés aux autres groupes.
2. La classe discute des avis des groupes. Les questions suivantes peuvent guider la discussion :
 - Comment peut-on transposer cette situation de jeu à la réalité ?
 - Afin d'éviter le réchauffement climatique, comment peut-on réduire l'émission de CO₂ sur Terre ?
 - Quelle contribution personnelle puis-je apporter ?
 - Y a-t-il d'autres domaines du développement durable auxquels on peut appliquer ce qui vient d'être vécu ?