



Préparons avec Madou ...

Jeu des "Cubes" (Concurrence - Coopération)

(reprise-adaptation de plusieurs règles : Iteco / Evohe / ...)
Jeu de simulation sur les échanges commerciaux internationaux entre pays et régions du monde

Objectif : Approcher la concurrence économique, la mondialisation et les relations internationales de manière assez ludique

Durée : 60' environ (un peu plus court ou plus long selon l'âge et la taille du groupe) : 30' pour le jeu et 30' pour l'évaluation

Public : 30 participants maximum (collégiens, lycéens, étudiants, adultes, ...) dont deux ou trois observateurs selon le groupe

Matériel : Une grande salle contenant au moins quatre tables et autant de chaises que de participants à ce jeu de simulation. Des enveloppes contenant, au total, 40 feuilles (cartonnées), 5 paires de ciseaux (ou 1 grande et 4 petites), 3 règles (et crayons), scotch prédécoupé, répartis dans chaque enveloppe selon le tableau ci-dessous : 40 feuilles de papier / 4 petites paires de ciseaux (pour enfants) et une grande / 2 grandes règles de 30 cm, 1 petite de 10 ou 15 cm / Concernant le scotch, il en faut environ 40 mètres, si possible prédécoupé en 480 bandes (pour 80 cubes) !

Règles : Les participants sont repartis en quatre équipes. Le but du jeu est de construire un maximum de cubes en 30 minutes. Les cubes doivent avoir 7 cm de côté, avec du scotch sur chaque arête. Il n'y a pas d'autre règle.

Déroulement :

Le groupe est donc divisé en quatre équipes qui représentent chacune une région du monde ou un type de pays (à indiquer ou non au départ). Chaque région reçoit en début de partie une enveloppe contenant son matériel. Elle doit ainsi fabriquer des cubes de sept centimètres de côté, qui seront scotchés sur chaque arête, et négocier avec les pays voisins le matériel qui lui manque.

Toute liberté est laissée à chaque région pour organiser ses échanges. L'animateur

	Matières Premières PAPIER		Force de travail CISEAUX		Technologie REGLE		Pétrole SCOTCH		Total	Cubes possibles
	0 %	0	20 %	1	70 %	2	10 %	4		
Région n°1	0 %	0	20 %	1	70 %	2	10 %	4	100 %	20
Région n°2	10 %	4	20 %	1	0 %	0	70 %	28	100 %	20
Région n°3	20 %	8	40 %	2	30 %	1	10 %	4	100 %	20
Région n°4	70 %	28	20 %	1	0 %	0	10 %	4	100 %	20
Totaux	40 feuilles		5 paires		3 règles		40 mètres		400 %	80 cubes

Région n°1 = Europe-E.U. / Région n°2 = Moyen-Orient / Région n°3 = Asie / Région n°4 = Pays en Développement
n'intervient pas pendant la partie. Les cubes fabriqués devront être de qualité, cette dernière sera appréciée par l'animateur en fin de partie. Il aura le droit de refuser les mauvais cubes. Les observateurs notent les remarques et les comportements des joueurs.

Evaluation :

Après 30', l'animateur indique le score réalisé par les régions. On essaie de comprendre ce qui s'est passé et pourquoi ? Quelle(s) est (sont) la (les) région(s) gagnante(s) ou perdante(s) ? Que s'est-il passé en cours du jeu ? Quels rapprochements peut-on faire avec la réalité ? Y a-t-il eu quelque chose de particulier (intervention de la force, tentative de rapprochement, ...) ? A-t-on fait preuve de concurrence ou de coopération ? Qu'arriverions-nous à faire si nous ne pensions pas qu'à nous, individuellement, mais si nous pensions collectivement, plus globalement, et si nous coopérons ? Qu'est-ce que les régions (voire individus), l'une après l'autre, peuvent ou désirent exprimer ? Quelles sont les remarques des observateurs ?

L'animateur dit qu'il était possible de construire 80 cubes au maximum. Et chaque équipe recevait exactement $\frac{1}{4}$ des ressources totales. Au départ, seule l'Asie possède toutes les ressources nécessaires pour produire des cubes (elle peut en construire 4, 8 avec de l'innovation) : tout cube au-delà du 8^{ème} est donc construit grâce aux échanges ; on ne peut atteindre les 80 cubes qu'en coopérant : si l'on n'atteint pas les 80, c'est à cause de la concurrence.

Le jeu des cubes

Animation ludique sur le thème de la solidarité



Ce jeu peut être organisé dans le cadre d'une journée solidaire, d'une kermesse scolaire, associative ou paroissiale pour le soutien d'une action humanitaire.

JEU DE SIMULATION

6 à 25 joueurs

Durée du jeu : 30 à 45 minutes selon l'âge et la taille du groupe, plus la discussion.

Matériel : Dans un grand local, papier bristol ou carton léger, crayons, règles, ciseaux à bouts ronds, ruban adhésif, le tout en quatre tas selon la répartition suivante :

- Japon : deux feuilles de bristol, une paire de ciseaux, deux règles et deux crayons, plusieurs rouleaux de ruban adhésif
- Allemagne : une feuille de bristol, deux paires de ciseaux, trois règles et trois crayons, plusieurs rouleaux de ruban adhésif
- Rwanda : dix feuilles de bristol, un petit rouleau de ruban adhésif
- Bolivie : quinze feuilles de bristol, un petit rouleau de ruban adhésif

Règles du jeu : Ce jeu a pour objectif de faire réfléchir aux mécanismes des échanges inégaux. Si le groupe est important, des observateurs sont indispensables. Le groupe est divisé en quatre pays : deux pays du Sud, Bolivie et Rwanda par exemple, et deux pays fortement industrialisés, Japon et Allemagne par exemple. Chaque pays reçoit au début du matériel et de la main d'œuvre répartis inégalement, comme dans la réalité :

- Matières premières : bristol
- Savoir : règles et crayons
- Technologie : ciseaux, ruban adhésif
- Main d'œuvre : joueurs

Chaque pays doit fabriquer des cubes de huit centimètres de côté avec le matériel dont il dispose, en négociant avec les autres groupes pour obtenir le matériel qui lui manque. Toute liberté est laissée à chaque pays pour organiser ses échanges. L'animateur n'intervient pas mais observe. Les cubes fabriqués doivent être de bonne qualité pour être comptabilisés en fin de partie.

L'évaluation est très importante : on essaie de comprendre ce qui s'est passé et pourquoi : Quels pays sont gagnants ? Lesquels sont perdants ? Y a-t-il collaboration ou exploitation des plus pauvres ? Quels rapprochements peut-on faire avec la réalité ? Ensuite, l'animateur et les observateurs font part de leurs observations : emploi de la force, tentative de rapprochement entre deux pays par exemple...