

## Le jeu des maisons

### Descriptif technique

Jeu pour 20 enfants	En intérieur
<b>Objectifs</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Comprendre le fonctionnement du commerce</li> <li>• Prendre conscience des inégalités économiques dans le monde</li> <li>• Réfléchir sur ce qui est juste et ce qui n'est pas juste</li> <li>• Fabriquer avec ses mains en tenant compte de contraintes matérielles</li> </ul>	<b>Sylphes associés</b> Blogane/Yzô  Blogane  Yzô  Théla
<b>Matériel</b> 38 feuilles A4 de papier épais ou carton (type Bristol) 5 règles 5 crayons (dont un ou 2 qui ne marchent pas bien, et que l'on donnera aux équipes rouge ou jaune) 2 rouleaux de scotch 4 paires de ciseaux 4 plans de maison découpés dans du bristol, à reproduire (ou de cube) Des billets d'argent La liste du prix des produits pour chaque équipe	

### Deux étapes pour une prise de conscience

#### **1) Jouer**

Avant d'expliquer le but du jeu, répartir les enfants en équipe de taille inégale : une équipe de 2, une équipe de 4, une équipe de 6, une équipe de 8 joueurs. Puis expliquer le but du jeu.

Le but du jeu est de construire le maximum de maisons en carton (et au minimum une par joueur), selon un plan de construction précis. On ne précise pas plus les règles, de manière à laisser les enfants s'organiser entre eux : vont-ils coopérer, chercher à gagner à tout prix ? Il est important de ne pas intervenir dans les choix faits par les enfants, mais d'observer les conséquences de leurs choix dans leurs réactions et dans l'intérêt qu'ils portent au jeu.

Une fois les équipes composées, on distribue à chacune d'elles un sac rempli de son matériel, réparti comme suit. Chaque élément de matériel est marqué d'une gommette de la

couleur de son équipe. Le matériel est à remettre dans des grandes enveloppes fermées, de manière à ce que tous le découvrent en même temps.

Equipe	Main d'œuvre <i>Nb de joueurs</i>	Matières 1ères <i>Carton</i>	Savoirs <i>Plan de construction</i> <i>règles - crayons</i>	Technologie <i>Scotch- ciseaux</i>	Argent
Bleu (Etats-Unis)	2	2	3 plans 2 règles, 4 crayons	2 rouleaux 1 paire de ciseaux.	5€
Vert (Europe)	4	1	1 plan 3 règles, 1 crayon	2 rouleaux 3 paires de ciseaux.	4€
Rouge (Afrique)	6	10	0	50 cm de scotch	1€
Jaune (Asie)	8	15	0	1m de scotch	2€

Les équipes commencent par nommer un ambassadeur, qui sera chargé des tractations avec les autres équipes.

Les différentes équipes se mettent à produire des maisons. Elles peuvent opérer des tractations entre elles, au prix du marché.

Au bout de 45 minutes, le régulateur interrompt le jeu. Il récupère toutes les maisons produites, les compte, et refuse les plus mal faites (même sous la contestation !!)

La maîtrise fait ranger et changer la disposition de la salle pour aider les enfants à passer du jeu à la réflexion.

## **2) Relire**

L'intérêt pédagogique du jeu tient essentiellement au débriefing mené par la maîtrise. Après une phase d'explication pour faire le parallèle entre le jeu et la réalité, la maîtrise invite les enfants à réfléchir, en équipe de jeu :

- *Qu'avez-vous ressenti au début du jeu ? Quand vous vous êtes rendu-compte que le matériel des équipes n'était pas le même ? (par exemple : colère, frustration, sentiment d'injustice pour les équipes rouge et jaune....excitation, envie de gagner mais aussi culpabilité ( ?) chez les bleus et verts)*
- *A votre avis, ces sentiments vous ont-ils poussé à agir d'une manière ou d'une autre pendant le jeu ? Est-ce que ces sentiments ont eu une conséquence sur votre motivation à construire des maisons ?*
- *Comment vous êtes vous organisé dans votre travail, au sein de votre équipe ?*
- *Comment avez-vous fonctionné avec les autres équipes ? (compétition, solidarité ?) Pourquoi ? (envie de gagner, de produire « beaucoup »/ sentiment de culpabilité, envie d'aider...)*
- *A quels moments sont-ils venus voir le régulateur ? Pourquoi ? Qu'attendiez-vous de lui ? Les réponses qu'il vous a faites étaient-elles*

*satisfaisantes ? Pourquoi ? Que manque-t-il pour un meilleur fonctionnement ?*

### **Des rôles clés pour la maîtrise**

Dans la maîtrise, on répartira les rôles comme suit :

- Un observateur : il n'intervient pas. Il observe et surtout note les réactions des enfants aux différentes phases du jeu, ainsi que la solution qu'ils ont élaborée face aux problèmes rencontrés.
- Un investisseur : Il distribue le matériel. C'est lui qui réceptionne les maisons construites. C'est lui qui fixe les « critères de qualité » selon son bon vouloir...
- Un régulateur : Il permet aux enfants de trouver entre eux une solution aux problèmes qu'ils rencontrent. Ce n'est pas lui qui souffle la solution. Il aide les uns et les autres à s'exprimer, à trouver un terrain d'entente et à éviter que la situation ne dégénère. Il note toutes les raisons qui ont amené les enfants à avoir recours à lui, pour la relecture du jeu.

### **Annexe**

<b>Prix des produits</b>
- 1 feuille : 0,5 €
- 1 rouleau de scotch : 3 €
- ciseaux : 1,5 €
- règle : 1 €
- crayon : 0,5 €
- plan : 4 €