



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 <b>PAPIER</b>		Force de travail <b>CISEAUX</b>		Technologie <b>REGLE</b>		Pétrole <b>SCOTCH</b>		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<sup>ème</sup> 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.

**Note :** Justification scientifique (et un peu sexiste) trouvée sur le net :

Se référer aux théories de John NASH (prix Nobel 1994, voir le film "A Beautiful Mind") sur les jeux coopératifs. Exemple de la "blonde bombe sexuelle" et de ses 4 copines, convoitées par 5 "mecs". Si tous attaquent la blonde, un seul réussira, les 4 autres se rabattant sur les copines : personne n'aime être un second choix, elles leur tourneront le dos. Résultat : une seule unité de bonheur. Mais s'ils se mettent d'accord dès le départ pour se repartir toutes les filles : un sera totalement satisfait (avec la blonde), et les 4 autres le seront à 80% (ils n'ont pas la blonde mais ils ont une copine quand même). Résultat : plus de 4 unités de bonheur !