



Préparons avec Madou ...

Jeu "Perles" : marché international des matières premières

(reprise d'un jeu adapté par l'organisation suisse *Pain Pour le Prochain* créé par l'O.N.G. britannique *Christian Aid*)

Objectif : Approcher la réalité du marché international des matières premières en confrontant leurs différents acteurs

Durée : Environ deux heures, sans compter l'évaluation (soit approximativement trois heures au total)

Public : Entre 15 (minimum) et 45 participants issus du collège, du lycée, de l'université (ou d'ailleurs !)

Règles : On distribue au hasard des marques de valeur. Les joueurs essaient d'améliorer leur existence par le troc. Les riches peuvent modifier à leur avantage les règles du jeu.

Ce jeu suscite des dialogues sur les faits vécus durant le jeu, des réactions que l'on observe chez soi et chez les autres, sur les problèmes tels que l'injustice, l'oppression, la libération, le pouvoir - et quelques propositions de solution. Joué pour la première fois, ce jeu peut être vécu très intensivement et, lorsque le groupe est très spontané, mener les joueurs au bord de la querelle. Aussi est-il nécessaire, lors de l'évaluation, d'analyser non seulement les aspects de dynamique de groupe, mais également d'étudier quel rapport le jeu a avec la réalité.

Règles du troc :

- Pendant le premier tour, les joueurs disposent de 8 minutes pour augmenter leur nombre de points par le troc. Pour les tours suivants, ils n'ont plus que 5 minutes.
- Les perles sont cachées dans la main.
- Pendant les transactions, les joueurs donnent la main à la personne avec qui ils font l'échange, ce jusqu'à la fin de leur échange ou jusqu'à la fin du tour.
- On n'a le droit d'échanger qu'une perle par partenaire et pas de la même couleur.
- Ceux qui ne veulent pas faire de troc croisent les bras, et on n'a pas le droit de leur adresser la parole.
- On ne peut parler qu'avec son partenaire de troc, ainsi qu'avec l'animateur du jeu.
- Personne ne quitte la salle pendant le jeu.
- Les responsables ont le droit d'introduire de nouvelles règles (pour l'évaluation des points, par exemple).

Matériel (étudié pour 45 personnes) :

- "Perles" (perles de verre, boutons de chemise, morceaux de carton, grains de café colorés, ...) : 25 jaunes, 25 bleues, 75 rouges, 75 vertes, 75 blanches (code couleur évidemment modifiable en fonction du matériel disponible)
 - "Cartes de primes" : 9 (valant 20 points chacune).
 - "Insignes" pour les groupes (badges en plastique avec broches en fer ou petits cartons avec épingle de nourrice, par exemple) : 15 carrés, 15 triangles, 15 cercles.
 - 3 petits tableaux noirs ou 3 feuilles/panneaux pour inscrire les résultats des groupes.
 - 1 tableau ou panneau où sont inscrites, avant de commencer le jeu, les valeurs des perles en points, d'après les couleurs : jaunes = 50 points ; bleues = 30 points ; rouges = 10 points ; vertes = 5 points ; blanches = 1 point
- Des points supplémentaires peuvent être obtenus : 5 perles de la même couleur donnent 30 points en plus ; 4 perles de la même couleur donnent 10 points ; 3 perles de la même couleur donnent 5 points.
- Divers : craies ou feutres, punaises ou scotch, réveil ou minuteur, 3 boîtes et 3 serviettes (ou 3 sachets sinon).

Déroulement :

L'animateur prépare l'une des trois boîtes recouverte d'une serviette. Il y dépose environ un tiers de l'ensemble des perles suffisamment bien mélangées.

Chaque joueur y prend 5 perles. On procède au premier troc.

Au signal marquant la fin du premier tour, l'animateur s'informe sur le montant maximum des points remportés. Il inscrit le nom du joueur avec le nombre de points maximum sur le premier tableau. Il y note également les scores suivants, avec le nom des joueurs, jusqu'au tiers des participants. Chacun des joueurs reçoit un (Badge) "Carré" comme insigne du groupe. Il inscrit le tiers suivant sur le deuxième tableau et chaque joueur de cette catégorie reçoit un "Triangle" comme insigne. Le dernier tiers des participants est inscrit sur un troisième tableau; on leur donne des "Cercles" pour insignes. Toutes les perles sont ensuite rendues à l'animateur.

Chaque groupe reçoit trois "Cartes de primes" (dont la valeur, 20 points chacune, représente une avance pour le tour suivant). Le groupe décide à l'unanimité comment distribuer les cartes, lesquelles ne peuvent pas être divisées. Les primes doivent être affectées en moins de deux minutes. Si l'on ne parvient pas à se mettre d'accord durant ce laps de temps, une prime peut disparaître. Les cartes sont ensuite rendues à l'animateur.

Pour le second tour, les perles sont réparties dans les trois boîtes. Dans la boîte destinée au groupe des "Carrés", on met surtout des perles à forte valeur; dans la boîte du groupe des "Triangles", des perles de valeur moyenne; dans la dernière boîte, destinée au groupe des "Cercles", on met avant tout des perles de faible valeur. Les joueurs prennent chacun 5 perles de la boîte (couverte par une serviette) de leur groupe respectif.

On procède au second troc.

Au signal, l'animateur calcule les valeurs obtenues par le troc (sans oublier les points supplémentaires des primes) et ajoute les points de chaque joueur au résultat précédent. Il inscrit ces résultats au tableau.

Avant le troisième troc et chacun des tours suivants, l'animateur regarde si un joueur du groupe des "Triangles" a un nombre de points supérieur à celui d'un joueur du groupe "Carrés". Si c'est le cas, les deux joueurs changent de groupes et d'insignes. Même chose pour les groupes "Triangles" et "Cercles". Il n'oublie pas d'inscrire leurs noms et leurs points sur le tableau de leur nouveau groupe.

L'échange se fait deux fois (troc n°2 et troc n°3) à l'aide de boîtes préparées. Pour tous les trocs suivants, l'animateur répartira les perles à peu près équitablement entre les trois boîtes.

Après le quatrième troc, le groupe des "Carrés" a le droit de déterminer les règles pour le 5^{ème} tour. Ce droit vaut également pour tous les tours suivants (notons que les autres groupes peuvent faire des propositions au "Carrés"). Les nouvelles règles sont annoncées à haute voix. Il est probable que le groupe des "Carrés" fixe des règles dures, qui désespèrent les groupes "Triangle" et "Cercle" et déclenchent des réactions.

Au bout d'une heure de jeu environ (hors préparation-présentation), un dernier décompte est fait avant de passer à l'...

Evaluation :

En deux étapes. D'abord, il s'agit de rendre le jeu transparent en échangeant les expériences faites pendant le jeu, puis il convient de discuter des rapports que ce jeu entretient avec la réalité. L'animateur ouvre le débat en posant des questions du type : est-ce que les chances étaient égales pendant toutes les opérations de troc ? Qui a fait du troc avec qui ? Qui a refusé le troc, pourquoi ? Quels sentiments avez-vous éprouvés en perdant, en gagnant des points ?

Autres points de discussion :

Réflexions, événements, sentiments du groupe des "Carrés", soit de celui qui a pu fixer les règles du jeu. Même question pour les autres groupes.

Aspects sociaux et politiques : quel est l'équivalent du groupe des "Carrés" dans la réalité ? Comment parvient-il au pouvoir, comment le conserve-t-il et quelles en sont les conséquences ? Quel est le pendant des autres groupes dans la réalité ? Comment ceux-ci essaient-ils d'influencer le jeu et quelles en sont les conséquences ?

L'ordre de la discussion devrait observer le triptyque suivant : Expérience personnelle / Comportement du groupe / Relations du jeu avec la réalité.