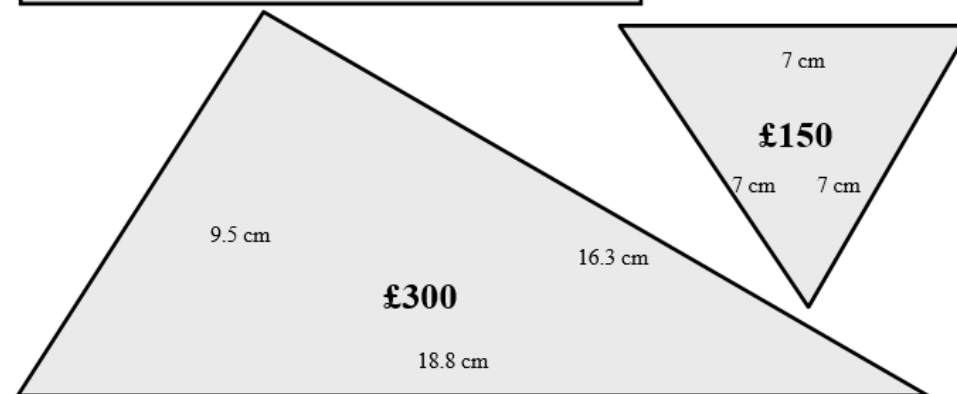
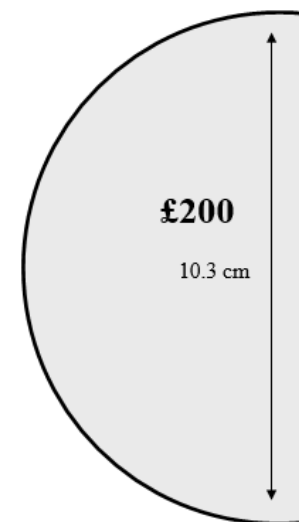
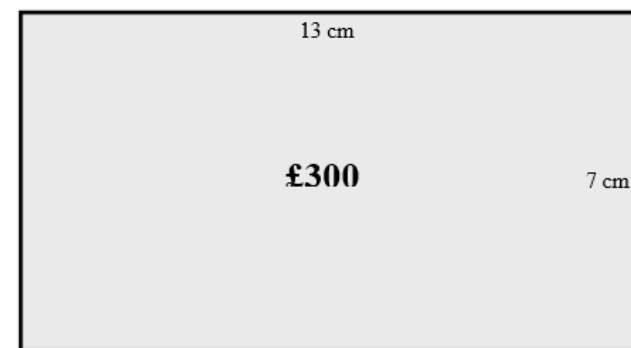
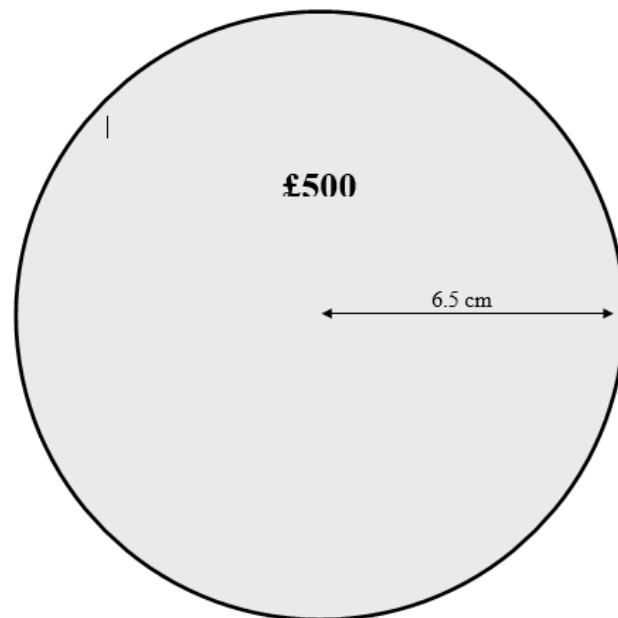


Sifflet, papier, ciseau : un jeu pour apprendre l'économie, le commerce, les problèmes environnementaux...

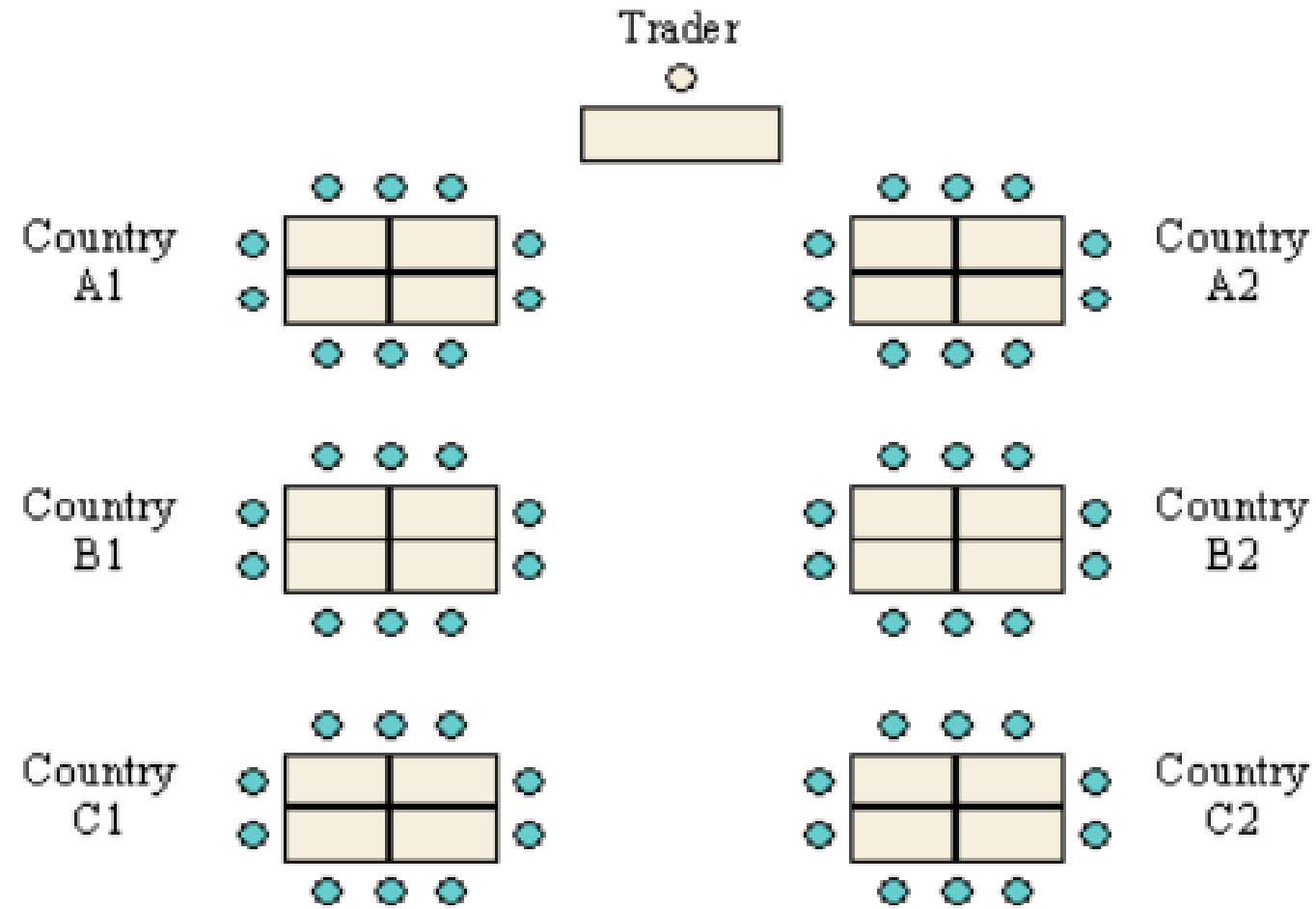
Thais Nunez-Rocha

OSE Orleans School of Economics

2024



Room layout



Le materiel

- **Pays riches : A1, A2**
- 2 paires de ciseaux
- 2 règles
- 1 compas
- 1 équerre
- 1 rapporteur
- 2 crayons
- 1 feuille de papier A4
- 6 billets de 100 monnaie



Le materiel

- Pays à revenu intermédiaire : B1, B2
- 2 crayons
- 1 règle
- 10 feuilles de papier A4
- 3 billets de 100 monnaie



Le materiel

- Pays à faible revenu : C1, C2
- 2 crayons
- 4 feuilles de papier A4
- 2 billets de 100 monnaie



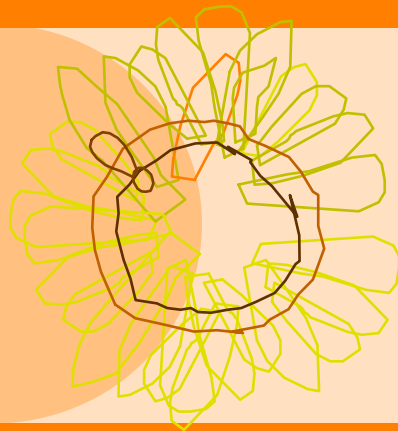
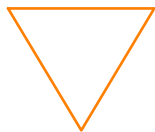
Enveloppe de matériel pour le négociateur du marché international des produits de base (une par jeu)

- Le négociateur reçoit une enveloppe avec de l'argent et un modèle des formes, afin qu'il/elle puisse vérifier si les formes ont la bonne taille. Le modèle donne également les prix d'ouverture des formes.
- Modèle des formes avec leurs prix
- Billets de banque : 30 , 50, 60 , 100 , 20, 500, 40, 1000 monnaie local du jeu
- Crayon et gomme pour marquer les changements de prix des formes
- Grande enveloppe pour conserver les formes terminées de manière sécurisée

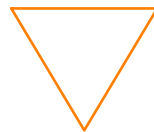
Enveloppe ou boîte de matériel pour le chef de jeu

- Sifflet
- 6 petites formes autocollantes colorées par jeu
- 10 feuilles de papier A4 par jeu
- Taille-crayon
- Gomme

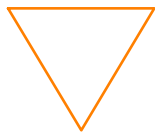
€50



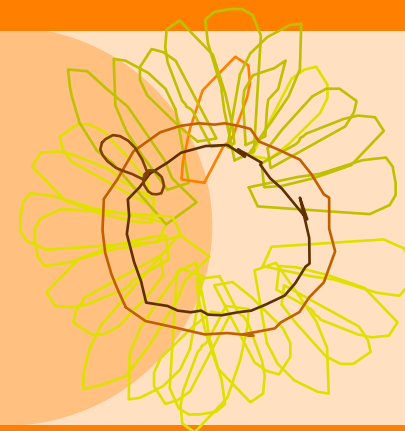
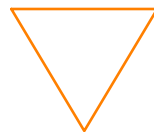
€50



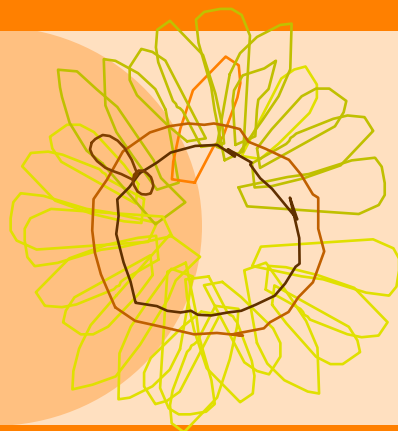
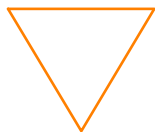
€50



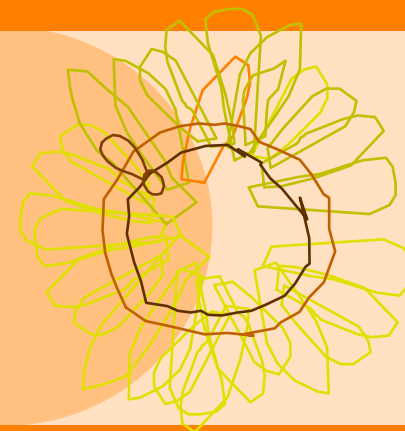
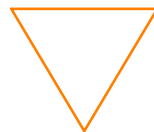
€50

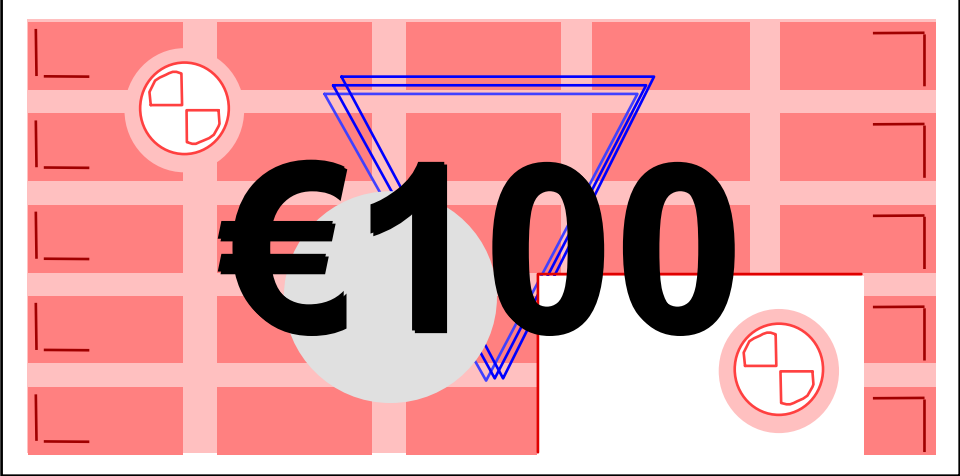
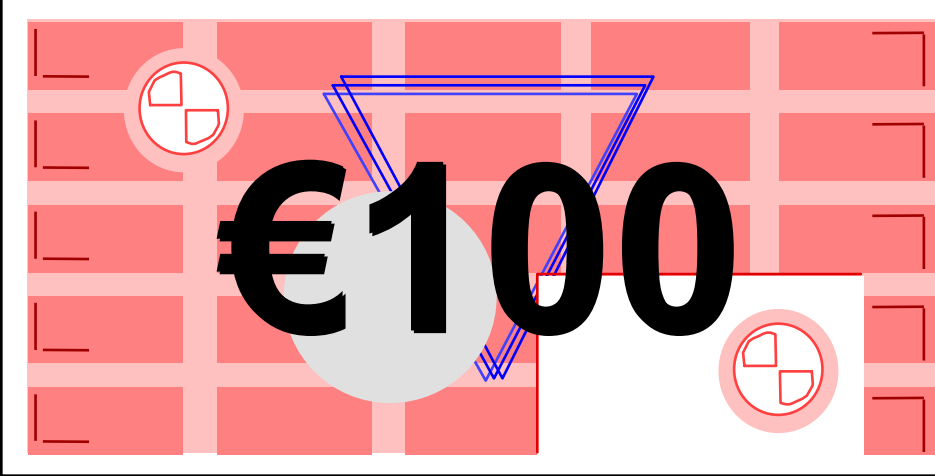
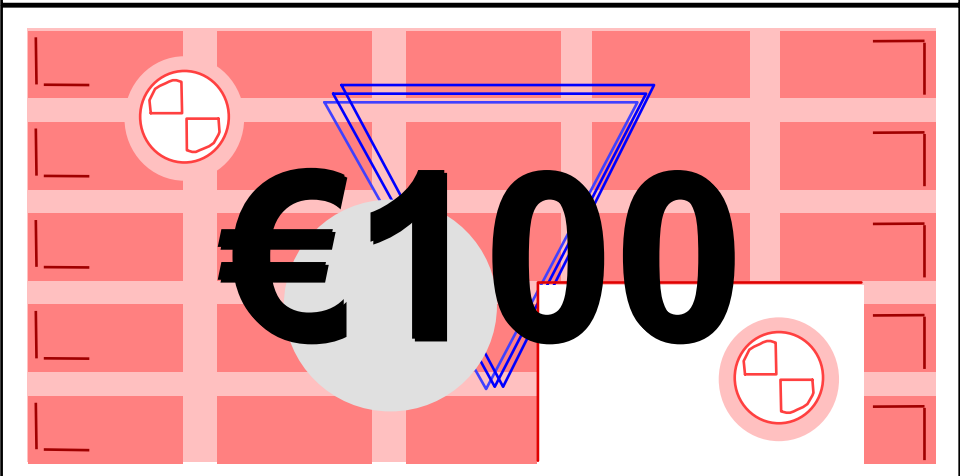
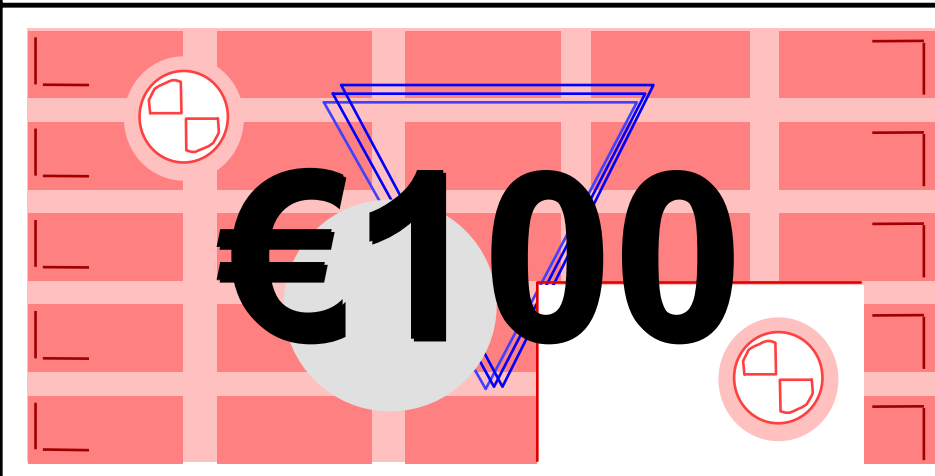
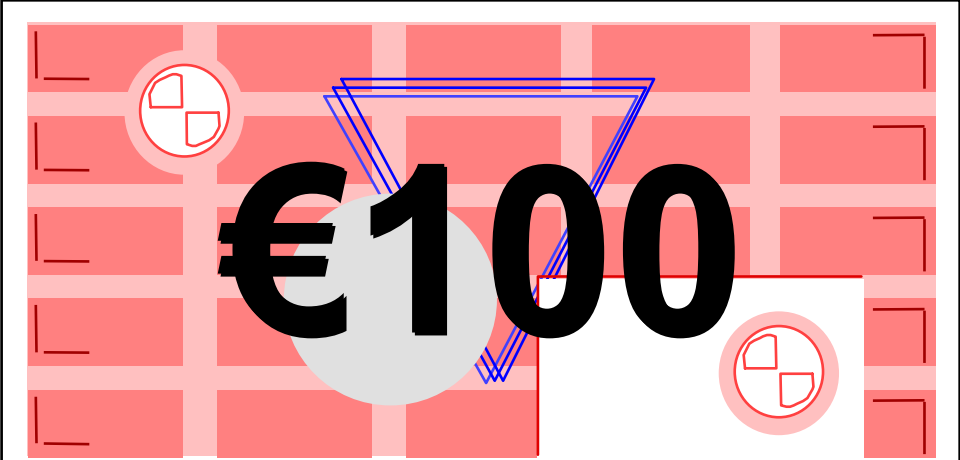
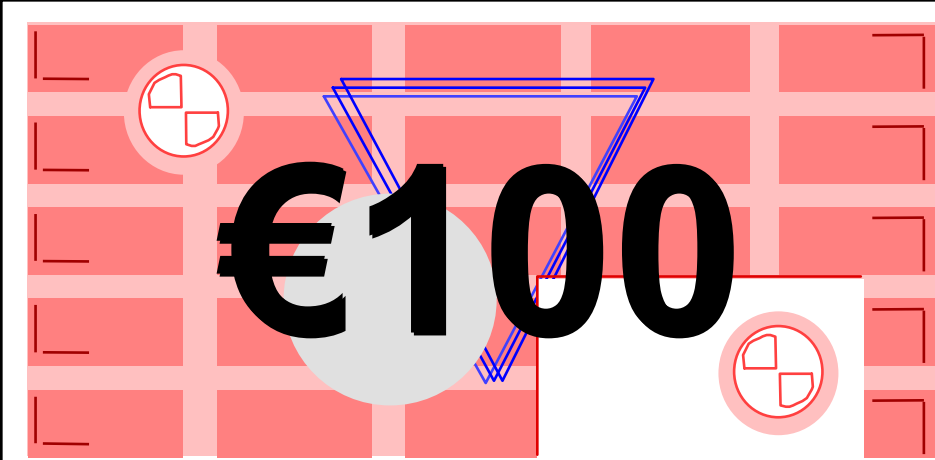


€50



€50





€500



€500



€500



€500

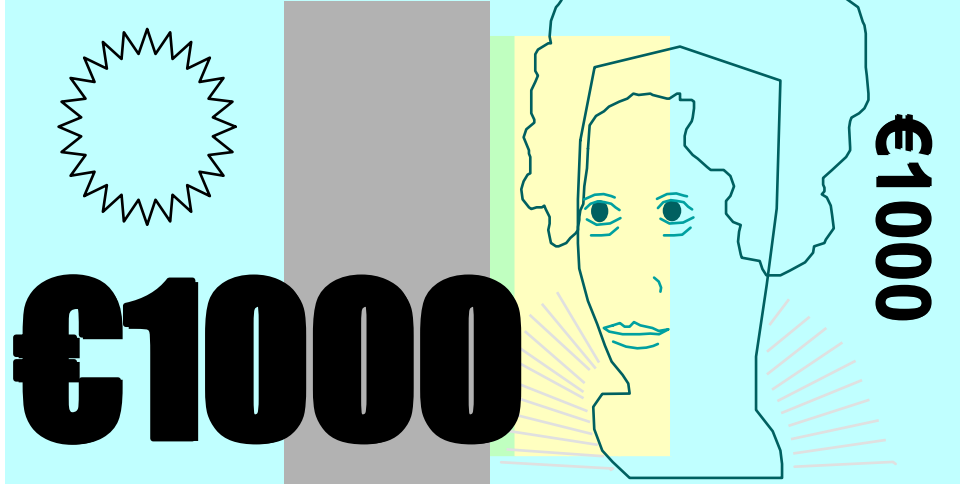
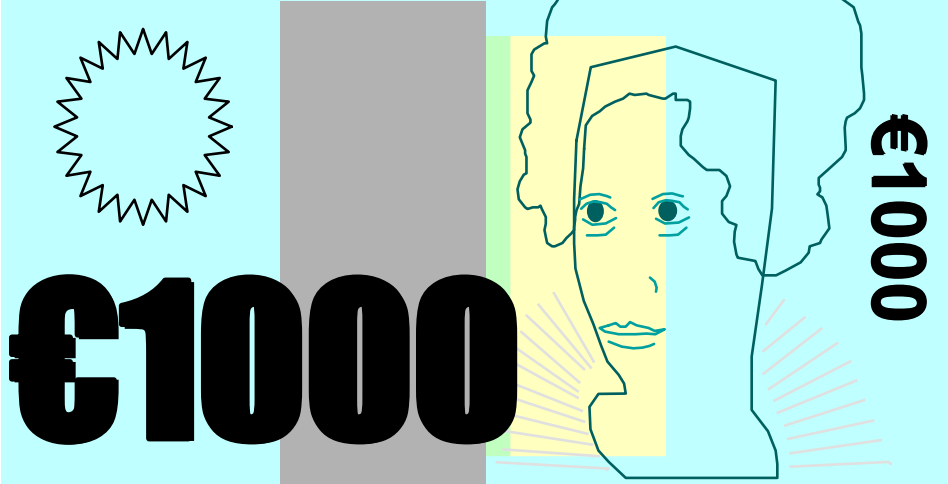
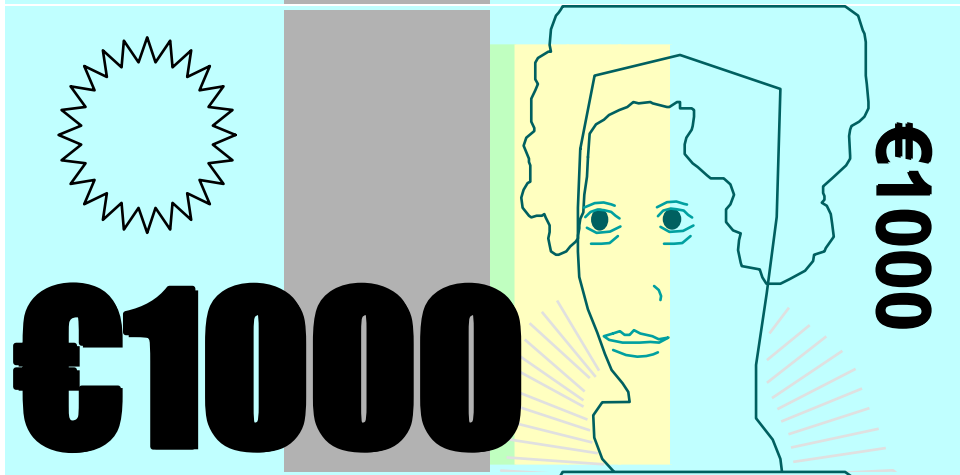
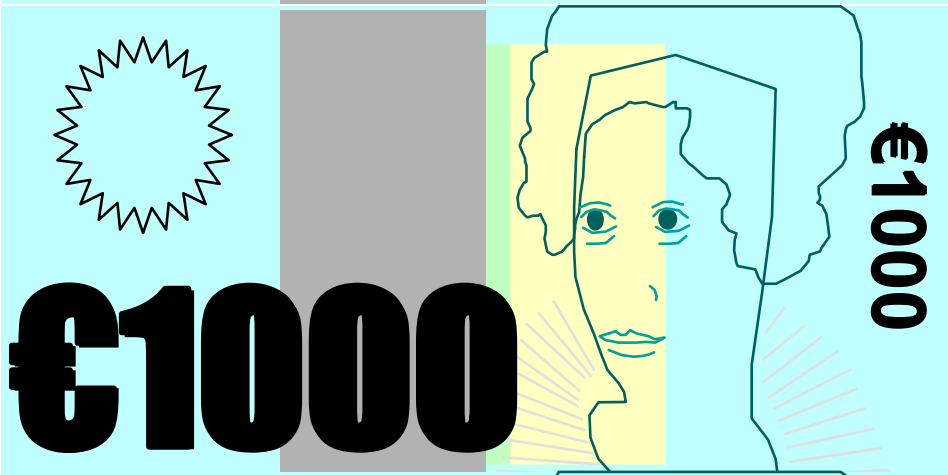
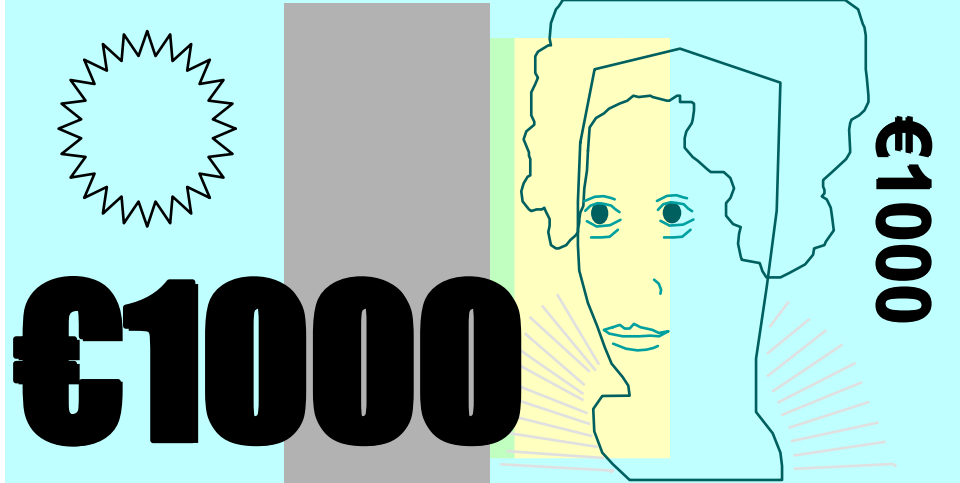
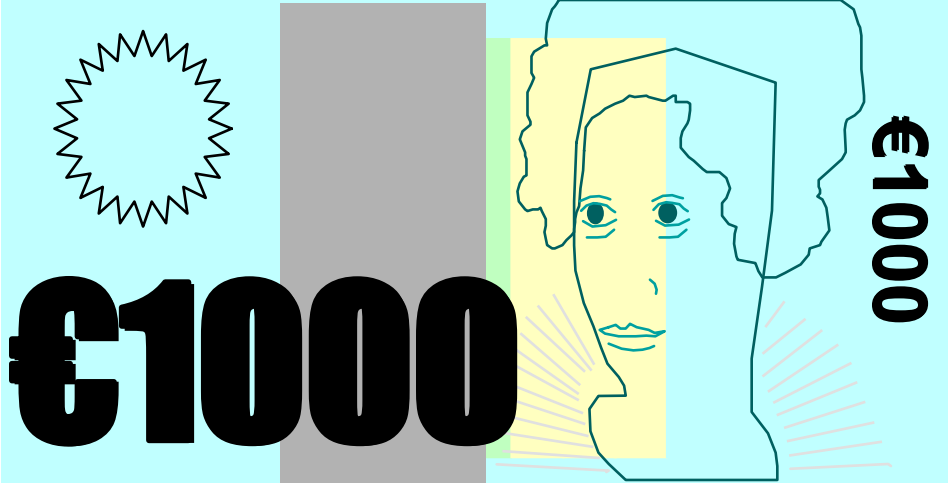


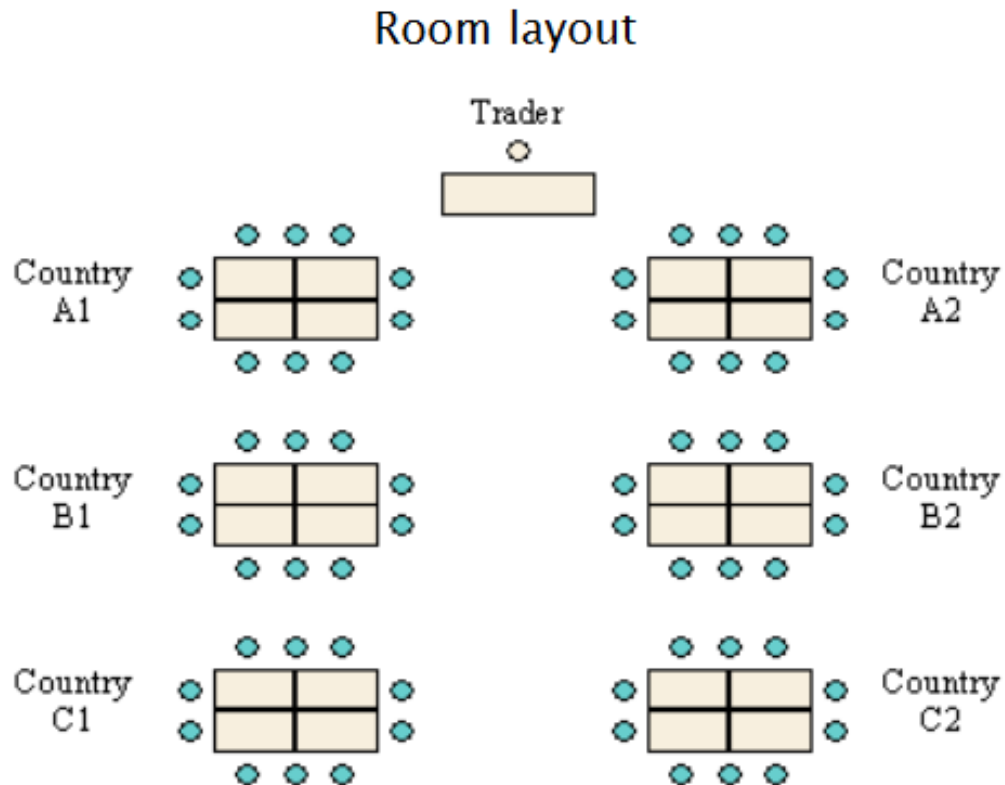
€500



€500

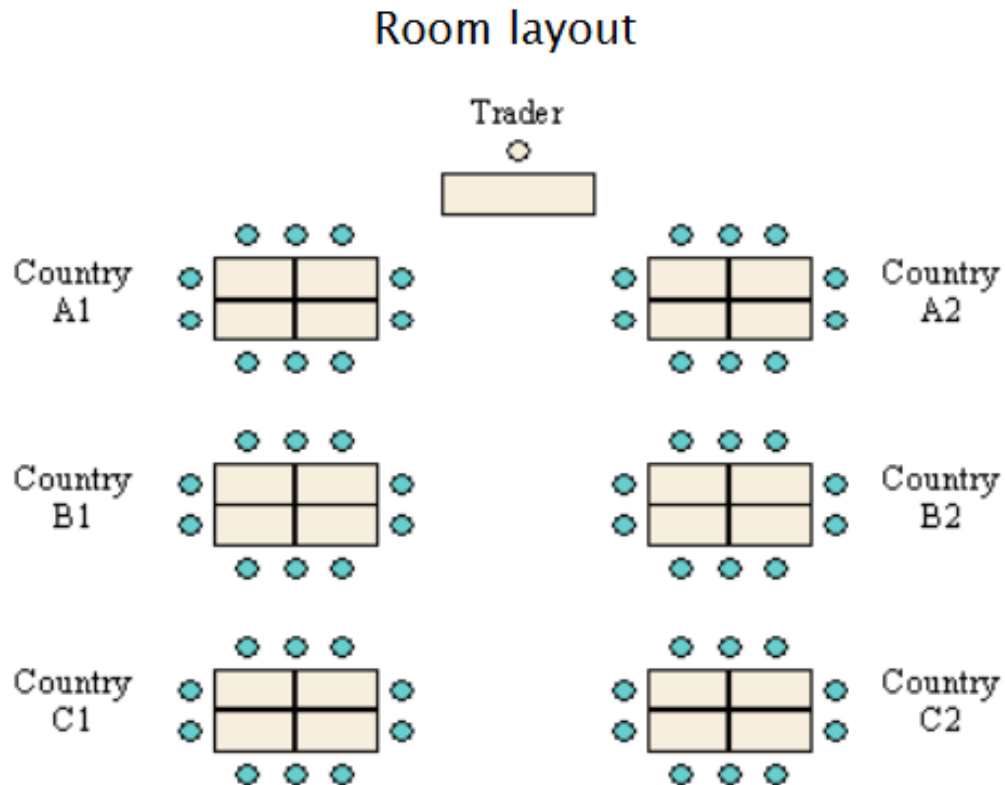






Instructions pour commencer le jeu

- Dis aux étudiants de tout laisser devant et s'asseoir.
- Distribuez les enveloppes à chacun des pays.
- Donnez les instructions suivantes concernant le jeu :
- **'Chacun des groupes est une équipe et représente un pays. L'objectif de chaque pays est de gagner autant d'argent que possible en utilisant les matériaux dans l'enveloppe.**
- **Toutes les formes doivent être vendues au commerçant en lots**, qui les vérifiera pour en assurer l'exactitude et les échangera contre de l'argent.
- Les formes inexactes seront rejetées. Vous pouvez fabriquer autant de formes que vous le souhaitez - **plus vous en fabriquez, plus vous deviendrez riches**. Vous ne devez pas découper votre enveloppe !'



Vous pouvez **vous déplacer dans la salle**, mais vous ne devez pas entrer dans les mondes voisins, qui jouent un jeu parallèle.

Si vous m'entendez **siffler [je siffle !]**, vous devez **immédiatement arrêter ce que vous faites** et prêter attention.

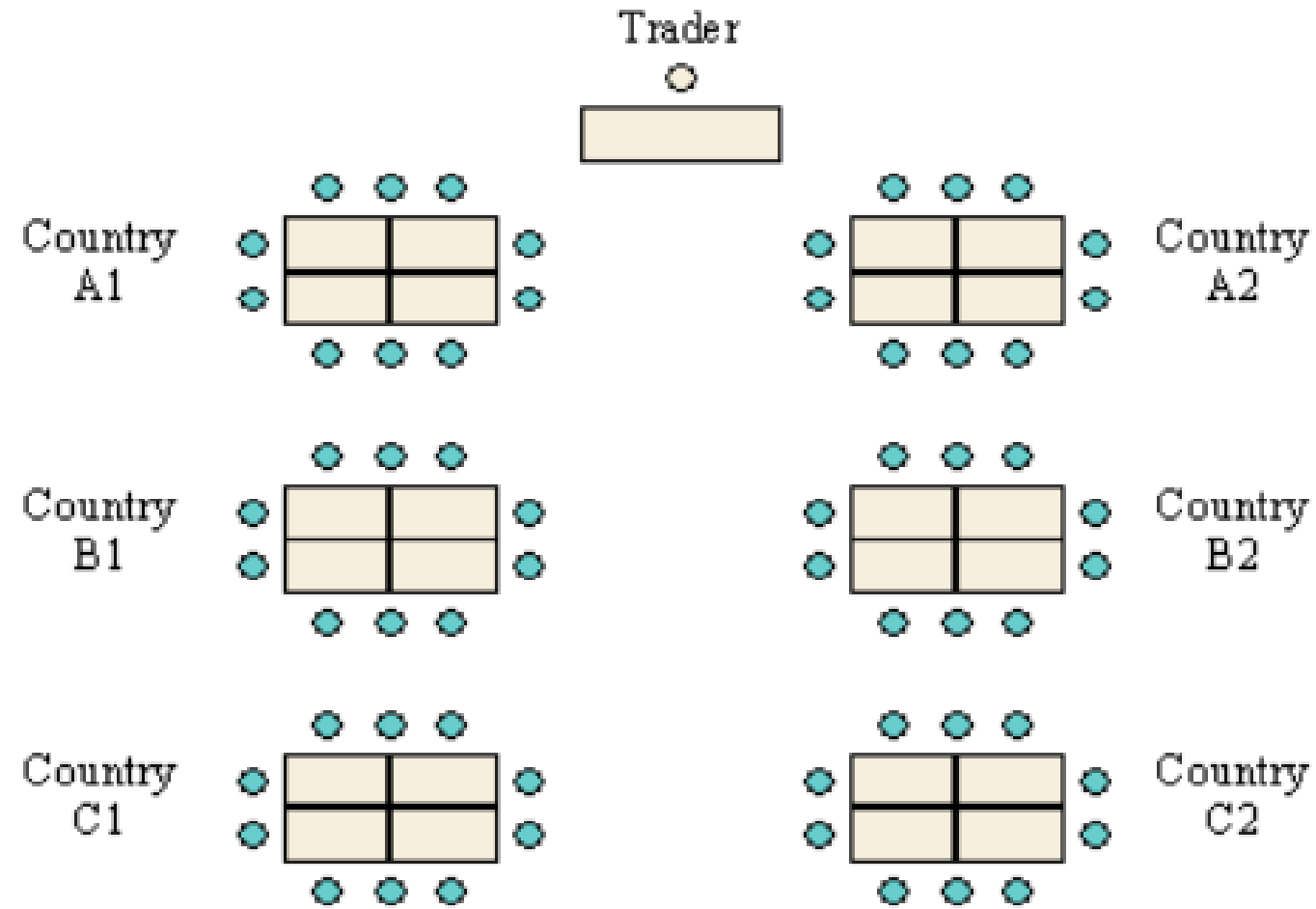
En cas de litige, je le réglerai. Ma décision est finale ! Aucune force physique ne doit être utilisée dans le jeu.

Ne donnez **pas d'autres instructions**. Il est important que les étudiants comprennent par eux-mêmes ce qu'ils doivent faire.

Annoncez le début de la fabrication et dites-leur **combien de temps** ils ont pour jouer au jeu.

Une fois les instructions comprises, il est temps pour l'enseignant de dire aux étudiants combien de temps ils ont pour jouer au jeu (généralement 45 minutes) et d'annoncer le début de la fabrication.

Room layout











Debrifer c'est très important !

- Conditions initiales
- Conditions finales
- Division du travail, plus d'étudiants moins de technologie
- Distribution inégale de l'argent et de la technologie Inégalités à l'intérieur des groupes ?
- Relations internationales
- Discussion avec le commerçant
- L'impact sur l'environnement
- La division du travail
- La différence de performance entre groupes du même niveau de revenu

Merci !

thais.nunez-rocha@univ-orleans.fr

Sources