

Commentaires pour l'enseignant

Dilemme du prisonnier

Idée

Dans le **jeu des enveloppes**, les élèves sont amenés à avoir une réflexion stratégique et découvrent que des décisions raisonnables du point de vue individuel peuvent entraîner des conséquences fâcheuses pour la collectivité. Avec ce jeu, ils découvrent bien l'opposition qui existe entre l'intérêt personnel et celui de la collectivité. Pour finir, les principaux enseignements du jeu font l'objet de discussions. Le dilemme du prisonnier constitue un concept fondamental de la théorie des jeux. Il est précieux pour bien comprendre les phénomènes tels que la course à l'armement, le peu de mesures en faveur de la protection du climat, les accords au sein de cartels ou encore une publicité excessive entre concurrents.

Déroulement du jeu

Préparation

Les élèves reçoivent une enveloppe et un capital de départ sous la forme de billets factices. Comme les montants peuvent être doublés, nous recommandons de préparer suffisamment d'argent factice (une réserve par personne). Au lieu de billets factices, le capital de départ peut également consister en des bonbons ou de la petite monnaie.

Expliquer le jeu

Montrer le jeu de transparents « [Introduction au jeu des enveloppes](#) » et expliquez le jeu.

Démarrer le jeu

Suivez le déroulement du jeu étape par étape:

- Les élèves décident s'ils placent les billets dans l'enveloppe ou s'ils les conservent. Veillez à ce que les élèves prennent leur décision sans se concerter et en toute autonomie.
- Divisez la classe en deux, puis récoltez les enveloppes fermées dans les deux moitiés de la classe. Distribuez ensuite celles de la première moitié de la classe au hasard dans la seconde moitié de la classe, et inversement.
- Pour les élèves qui reçoivent une enveloppe garnie, la somme des billets qui s'y trouvent est doublée.
- Projetez le transparent «Evaluation du jeu» et remplissez-le. A cet effet, demandez combien de personnes ont eu zéro, un, deux ou trois billets dans leur enveloppe et calculez le gain réalisé au total par la classe.

Indications pour le bon déroulement du jeu

- La partie peut comporter plusieurs manches.
- Afin de préserver l'anonymat, il ne faut pas que les joueurs sachent qui a reçu leur enveloppe. Les enveloppes doivent donc être bien mélangées avant leur redistribution.
- Ce jeu requiert un nombre pair de participants – six au minimum – pour que la classe puisse être divisée en deux groupes de même taille.

Discussion

Discutez avec la classe des enseignements que vous avez tirés du jeu.

- A cet effet, reportez-vous au set d'exercices.
- Le set d'exercices comprend trois phases «Jeu», «Réflexion», «Transfert de connaissances».
- Le set d'exercices convient pour servir de base de discussion en plenum ou peut aussi être utilisé pour le travail individuel.

Autres outils didactiques

Les thèmes abordés dans ce module sont traités dans le manuel scolaire suivant du Secondaire II:

- [Mankiw et Taylor, Principes de l'économie \(De Boeck Supérieur 2022\)](#): Chapitre 13.2, La théorie des jeux