

BIENS COMMUNS

Fiche de travail 1

Questions-clés pour l'analyse des résultats du jeu «Le vivier»

► Observations

1. Comment le jeu s'est-il déroulé? Combien de temps le vivier a-t-il «survécu»?

2. Au cas où les élèves auraient fait usage des options «pénalités» et «conférence»: quel effet a eu la possibilité de distribuer des pénalités? Quel effet a eu la possibilité d'organiser une conférence?

3. L'objectif consistant à pêcher le plus grand nombre de poissons possible a-t-il été atteint?
Les résultats obtenus par les gagnants sont-ils excellents?

► Emotions

4. Comment les joueurs ont-ils réagi à l'évolution du jeu sur le plan émotionnel? Et vous, quelle a été votre réaction?

► Explications

5. Combien de poissons pourrait-on pêcher sans que le vivier se vide pour autant?

6. Pourquoi le vivier a-t-il néanmoins été vidé (ou pourquoi ne l'a-t-il pas été)?

BIENS COMMUNS

Fiche de travail 1

7. Quelles sont les caractéristiques critiques du vivier qui favorisent son anéantissement?

8. Au cas où les élèves auraient fait usage de l'option «pénalités»: pourquoi les pénalités distribuées ont-elle eu de l'effet, ou pourquoi n'en ont-elles pas eu? Pourquoi est-il intéressant (ou non) d'accepter d'introduire des pénalités?

9. Au cas où les élèves auraient fait usage de l'option «conférence»: pourquoi la conférence a-t-elle eu de l'effet, ou pourquoi n'en a-t-elle pas eu?

► Comparaison avec le monde réel

10. Peut-on établir des parallèles entre le déroulement du jeu et la réalité?
