

Biens communs

Remarques concernant la préparation et le déroulement

1 Préparation et introduction au jeu «Le vivier»

1.1 Préparer le jeu

- ▶ Réunir le matériel de jeu: fichier Excel «Evaluation du jeu» (ou transparents «Déroulement du jeu» et «Echelle des notes»), transparents «Règles du jeu», Fiche d'évaluation (chaque joueur), ordinateur et beamer (ou rétroprojecteur), masques, le cas échéant prix à distribuer.
- ▶ Disposer éventuellement les tables en U.

REMARQUES

- ▶ Si les masques ne sont pas utilisés ou si les yeux ne sont pas bandés, il est indispensable de disposer les tables en U pour que les joueurs puissent être placés dos à dos et prendre leurs décisions de manière anonyme.

1.2 Expliquer le principe du jeu

- ▶ Les joueurs jouent le rôle de pêcheurs dans un vivier.
- ▶ Au départ, le vivier contient 4 poissons par joueur (par exemple 80 poissons pour 20 joueurs).
- ▶ Le jeu comporte plusieurs manches. Lors de chaque manche, les joueurs pêchent 0, 1, 2 ou 3 poissons.
- ▶ Les poissons qui restent dans le vivier à la fin de chaque manche peuvent se reproduire.
- ▶ Le jeu se déroule en 10 manches au maximum.

- ▶ Expliquer les règles du jeu le plus précisément possible. Les transparents sur les règles du jeu peuvent être très utiles.

1.3 Exposer le but du jeu et, le cas échéant, présenter les prix

- ▶ Le but est de pêcher, sur les 10 manches, le plus grand nombre de poissons (= points) possible à titre individuel.

- ▶ A ce stade, présenter le transparent «Echelle des notes» et les prix éventuellement prévus pour les joueurs qui auront obtenu une note comprise entre 5 et 6. L'attribution de prix permet d'accroître l'intérêt des joueurs.
- ▶ En option: il est également possible de proposer un prix pour l'ensemble du groupe si le vivier n'est pas totalement vide à la 10^e manche.

1.4 Décrire le déroulement d'une manche

- ▶ Chaque manche comporte trois tours. Tous les joueurs qui veulent pêcher un poisson au premier tour lèvent la main. Ils gardent la main levée s'ils veulent pêcher un poisson au deuxième, puis au troisième tour.
- ▶ A la fin de chaque manche, les joueurs notent leurs points et inscrivent leur total provisoire sur la Fiche d'évaluation.
- ▶ Le nombre de poissons restants double à la fin de chaque manche. Toutefois, le vivier a une capacité maximale et ne peut jamais contenir plus de 4 poissons par joueur.

- ▶ Les joueurs qui n'ont pas pêché de poisson au premier tour ne peuvent plus en pêcher ni au deuxième ni au troisième tour. Autrement dit, le deuxième tour n'est ouvert qu'aux joueurs qui ont pêché un poisson au premier tour; le troisième tour n'est ouvert qu'aux joueurs qui ont pêché un poisson au premier et au deuxième tour.
- ▶ Vérifier à ce stade que tous les joueurs comprennent bien la Fiche d'évaluation. Les pénalités seront introduites plus tard (si le meneur de jeu décide d'inclure cette option).

1.5 Dernières instructions avant le début du jeu

- ▶ Distribuer les masques. Chaque joueur pêche ses poissons de façon anonyme, raison pour laquelle il est important que tous les joueurs portent un masque pendant la partie de pêche.
- ▶ A partir du moment où les masques sont mis, toute discussion entre les joueurs est interdite.

- ▶ Les joueurs peuvent aussi se bander les yeux ou se tourner le dos.

2 Déroulement du jeu

2.1 Jouer quelques manches sans pénalités

- ▶ Inscrire, dans le fichier Excel «Evaluation du jeu», à l'onglet «Sans pénalités» (ou sur le transparent «Déroulement du jeu»), le nombre de participants et le nombre de poissons au début de la manche.
- ▶ Les joueurs mettent leur masque.
- ▶ Les joueurs lèvent la main s'ils veulent pêcher un premier poisson.
- ▶ Le meneur de jeu inscrit le nombre de poissons pêchés dans le fichier Excel (ou sur le transparent).
- ▶ La procédure est la même pour le deuxième et le troisième poisson.
- ▶ Les joueurs enlèvent leur masque.
- ▶ Lorsque le meneur de jeu utilise le transparent «Déroulement du jeu», il y inscrit les résultats (nombre total de poissons pêchés, nombre de poissons restants) ainsi que la nouvelle situation pour la manche suivante (nombre de poissons au début de la nouvelle manche).
- ▶ Les joueurs enregistrent le nombre de points qu'ils ont marqué individuellement.

REMARQUES

- ▶ Faire éventuellement un essai avec une manche blanche sans masques (inscrire les résultats sur le transparent «Déroulement du jeu», à la ligne prévue pour la manche blanche).
- ▶ Garder un rythme régulier pour éviter que les joueurs ne devinent combien de poissons ont été pris.

2.2 Introduire l'option de la pénalité

- ▶ Chaque manche comporte dorénavant un quatrième tour, toujours anonyme. Lors de ce tour, les joueurs peuvent pénaliser les pêcheurs qui ont pêché trois poissons au cours de la même manche (c'est-à-dire qui ont surexploité le vivier).
- ▶ Tous les joueurs souhaitant pénaliser les participants surexploitant le vivier lèvent la main. Pour leur action de pénalisation, ils doivent toutefois payer un prix, à savoir rendre un poisson (= 1 point) chacun.
- ▶ Tous les joueurs qui ont pêché trois poissons lors de la manche se voient retirer des points. Le nombre de points à retirer correspond au nombre de joueurs demandant une pénalité moins 1. La pénalité maximale ne peut toutefois pas dépasser 3 points.

- ▶ L'option de la pénalité peut être introduite après deux ou trois manches (Evaluation du jeu: onglet «Variante courte») ou au début d'une nouvelle partie (Evaluation du jeu: onglet «Avec pénalités»). Les transparents «Règles du jeu» peuvent de nouveau être présentés.
- ▶ Voici comment on justifie le calcul de la pénalité: la mise en œuvre d'une action de pénalisation exige des efforts; pour qu'elle produise un effet, une pénalité doit donc être appliquée par deux joueurs au moins.
- ▶ Si le groupe est petit (moins de dix joueurs), on peut décider que le nombre de points à retirer correspond au nombre de joueurs demandant une pénalité. Si le groupe est grand (plus de vingt joueurs), le nombre de points à retirer peut correspondre au nombre de joueurs demandant une pénalité moins 2.

2.3 Jouer quelques manches en appliquant les pénalités

- ▶ Les joueurs mettent leur masque.
- ▶ Les trois tours de pêche ont lieu comme précédemment.
- ▶ Pénalité: tous ceux qui souhaitent introduire des pénalités lèvent la main.
- ▶ Le meneur de jeu inscrit le nombre de joueurs souhaitant appliquer des pénalités dans le fichier Excel (ou sur le transparent).
- ▶ Les joueurs enlèvent leur masque.
- ▶ Lorsque le meneur de jeu utilise le transparent «Déroulement du jeu», il y inscrit les résultats (nombre total de poissons pêchés, nombre de points de pénalité) ainsi que la nouvelle situation pour la manche suivante.
- ▶ Les joueurs enregistrent le nombre de points qu'ils ont marqué individuellement et déduisent éventuellement un point pour avoir demandé une pénalité ou des points de pénalité pour avoir pris trois poissons.

- ▶ En dévoilant lentement les résultats du transparent «Déroulement du jeu», de gauche à droite, on augmente le suspense (combien de personnes ont demandé une pénalité, etc.).

2.4 Organiser une conférence

- ▶ Une autre option consiste à proposer aux joueurs de mener une conférence à l'issue de quelques manches. Les joueurs peuvent ainsi discuter de la suite du jeu. Les accords conclus peuvent induire un changement de comportement des joueurs, mais ils ne peuvent pas changer les lois de la nature.
- ▶ Si possible, les joueurs organisent leur conférence eux-mêmes (en fonction du niveau de la classe). Le meneur de jeu intervient si les joueurs prennent des décisions non autorisées ou font des choix susceptibles de menacer le bon déroulement du jeu.
- ▶ Après 3 minutes, le meneur de jeu met un terme à la conférence et invite les joueurs à entamer la manche suivante. Le meneur de jeu n'aide pas les joueurs à mettre en œuvre d'éventuelles décisions et ne leur révèle pas le nom des joueurs qui ne respectent pas les accords passés. Si la situation l'exige, il peut demander aux joueurs d'organiser une nouvelle conférence en cours de jeu.

REMARQUES

- ▶ Les joueurs ont le droit de conclure des accords portant sur des règles de conduite (dont le caractère n'est pas contraignant), telles que «chacun ne pêche que deux poissons au maximum». Les accords visant une amélioration des conditions du jeu ne sont pas autorisés (par exemple régénération du vivier, coût d'une participation à une sanction, etc.) En cas de doute, le meneur de jeu détermine la validité d'une décision.
- ▶ Prendre des décisions en commun est un processus difficile, dont la mise en pratique soulève souvent de nombreuses questions. Dans le monde réel, les participants à des conférences internationales se heurtent aussi à ce genre de problèmes.

2.5 Fin du jeu

- ▶ Le jeu se termine au bout de 10 manches ou dès que le vivier est entièrement vide (épuisement des ressources).
- ▶ Si le vivier se vide en cours de jeu (situation normale), on répartit les poissons disponibles lors de la dernière manche jouée comme suit: on donne un poisson à tous les joueurs qui ont pêché un poisson au premier tour. S'il reste des poissons, les joueurs qui ont pêché un poisson au deuxième tour reçoivent un poisson supplémentaire. On continue ainsi, jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de poissons à répartir.
- ▶ Exemple: le vivier contient quinze poissons. Douze joueurs ont pêché un premier poisson, cinq en ont pêché un deuxième et deux, un troisième. Tout d'abord, douze joueurs reçoivent chacun un poisson. Il ne reste alors que trois poissons; toutefois, un poisson est attribué à chacun des cinq joueurs qui ont pêché un deuxième poisson (arrondir au nombre supérieur correspondant). A présent, le vivier est vide et personne ne reçoit de troisième poisson.

- ▶ Exceptionnellement, le meneur de jeu peut interrompre le jeu avant la dixième manche sans que le vivier soit entièrement vide s'il estime que les joueurs ont expérimenté toutes les phases nécessaires à la compréhension de l'effet didactique recherché.

2.6 Etablir les résultats individuels et les notes correspondantes

- ▶ Dans le fichier Excel «Evaluation du jeu», passer à l'Echelle des notes (ou projeter le transparent «Echelle des notes»).
- ▶ Les joueurs enregistrent leur note.
- ▶ Le cas échéant, le meneur de jeu remet les prix aux joueurs qui ont obtenu une note de 5, de 5½ ou de 6.

Deux variantes:

- ▶ Lever l'anonymat et communiquer les notes. Thématiser les différents comportements des joueurs (Pourquoi certains d'entre eux ont-ils pêché trois poissons?).
- ▶ Ne pas lever l'anonymat, même après la fin du jeu; les notes restent secrètes. En cas de remise de prix: le meneur de jeu demande uniquement aux joueurs de signaler s'ils ont atteint le niveau de points requis pour obtenir un prix.

2.7 Etablir la performance globale de la classe

REMARQUES

- ▶ Lorsque le meneur de jeu utilise le transparent «Déroulement du jeu»: établir le nombre total de poissons pêchés et les moyennes (par joueur; par joueur et par manche) et inscrire les résultats dans les champs correspondants.
- ▶ La classe compare les moyennes obtenues avec la solution la plus durable, où chacun aurait pu prendre 2 poissons par manche, soit au total 20 poissons en 10 manches.
- ▶ Pour calculer la moyenne par joueur et par manche, il faut diviser le nombre de points par 10 (il est possible de jouer 10 manches si les joueurs ne pêchent pas plus de 2 poissons par manche); ce mode de calcul est appliqué même si le vivier est vide avant la 10^e manche.
- ▶ La performance globale de la classe ne tient pas compte des points de pénalité (donnés et encaissés). Elle ne peut donc pas être mise en relation directe avec les résultats individuels.