

Jouer en cours d'éco ?

À LA DÉCOUVERTE LUDIQUE
DES MÉCANISMES
ÉCONOMIQUES

Rita Demaurex et Nicola Lucifora, Gymnase de
Burier

Plan de la présentation

- Pourquoi jouer en économie ?
- Piège : confondre thème et mécanique de jeu
- Quelques exemples de jeux et de mécanismes
- Passons à la pratique :
 - QE
 - Bonhanza
- Conclusion et debriefing

Pourquoi jouer en économie ?

- Le jeu et l'économie ont en commun les **mécanismes de prise de décision** !
- **Simuler des situations économiques** avec du matériel physique.
- **Participation active** et motivation des élèves.
- Le jeu, vecteur de **réflexion critique**.
- Activité pas si chronophage... en suivant quelques conseils.

Piège : confondre thème et mécanique

- **Thème du jeu** = histoire ou cadre dans lequel il se déroule
- **Mécanique du jeu** = actions que les joueurs réalisent pour atteindre leurs objectifs.

- Analogie : Film de science-fiction
- Monopoly : le thème mais pas les mécanismes
- Splendor : les mécanismes mais pas le thème

Conseils pratiques avant de s'y mettre

- **Quelle durée de jeu pour quel temps à disposition ?**
 - 1 période (25 à 30 min)
 - 2 périodes (45 à 50 min)
 - Une journée, semaine spéciale, activité culturelle « hors cadre » (2h à 3h)
- **Conseils d'organisation pratique :**
 - Choix d'un seul jeu à présenter (par enseignant)
 - Acquérir le jeu en plusieurs exemplaires pour la file (en général 4-5 élèves par boîte)
 - Tester le jeu au préalable, par exemple entre collègues
 - Plus il y a d'élèves sur une boîte de jeu, plus le temps de jeu est rallongé
 - Envoyer les vidéo-règles (ex : ludochrono.ch) à l'avance aux élèves
 - Privilégier de jouer à des périodes avant lesquelles la salle est vide (pour gagner le temps d'installation)

For Sale, durée 30 min.

Thème : *Achat/vente de biens immobiliers*

Mécanismes :

- Spéculation immobilière
- Enchères ouvertes et fermées
- Offre / Demande



Splendor, durée 40 à 45 min.

Thème : *Renaissance et commerce de pierres précieuses*

Mécanismes :

- Gestion des ressources et optimisation
- Retour sur investissement
- Stratégie concurrentielle
- Stratégie court terme vs. long terme

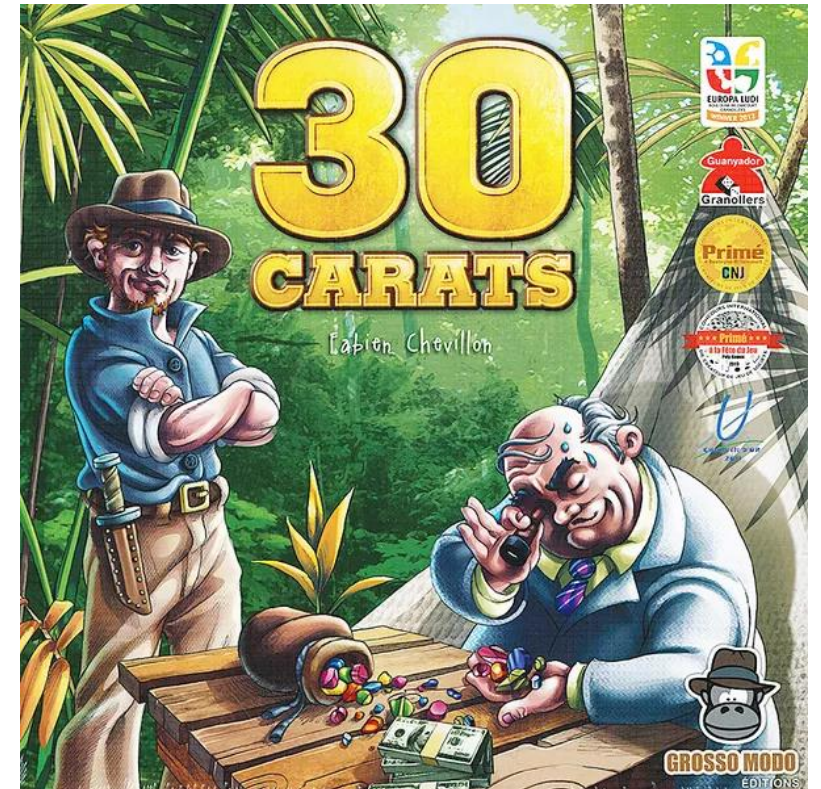


30 Carats, durée 45 min.

Thème : *Commerce & négociation de pierres précieuses*

Mécanismes :

- Equilibre parfait
- Efficience des marchés
- Enchères, bluff
- Information asymétrique, déduction

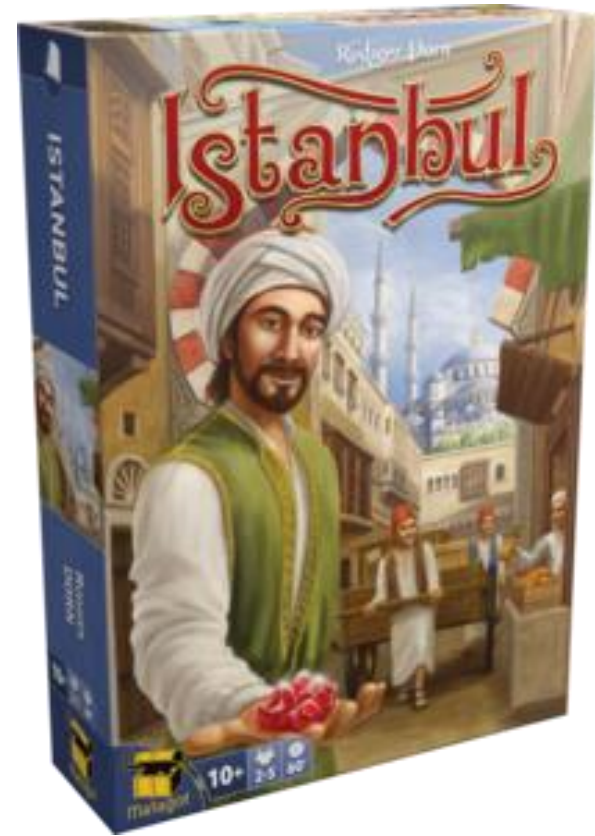


Istanbul, durée 40 à 60 min.

Thème : *Commerce dans un bazar de Istanbul*

Mécanismes :

- Gestion et optimisation de ressources
- Mécanisme de marché
- Planification d'investissements
- Optimisation du timing d'actions



Bonhanza, durée 45 min.

Thème : *Agriculteurs qui plantent et vendent des haricots*

Mécanismes :

- Commerce et négociation
- Spécialisation et avantages comparatifs
- Enchères, offre et demande

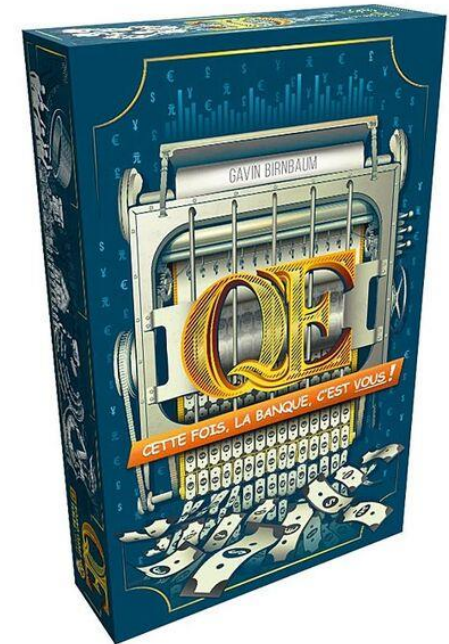


QE, durée 30 min.

Thème : *Politique monétaire et intervention des banques centrales*

Mécanismes :

- Quantitative easing, gestion de la dette
- Création monétaire illimitée
- Enchères
- Prise de conscience des effets néfastes : inflation et surendettement

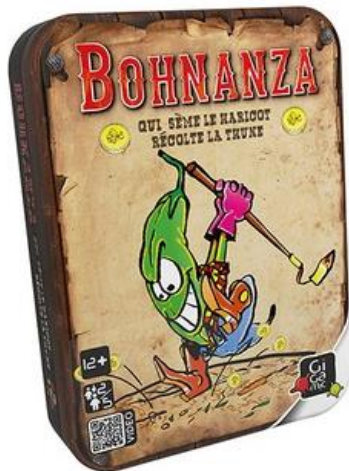


Place à la pratique

7 tables de 4 joueurs :

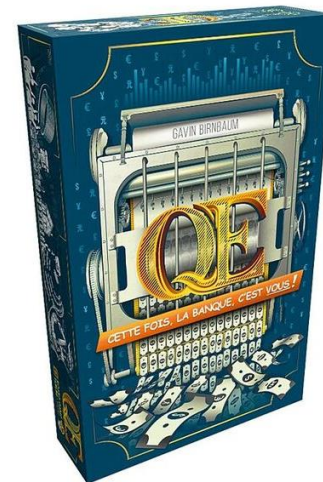
➤ **Bohnanza**

- Durée : 45 min.
- 4 tables de 4 joueurs



➤ **QE**

- Durée 30 min.
- 3 tables 4 joueurs



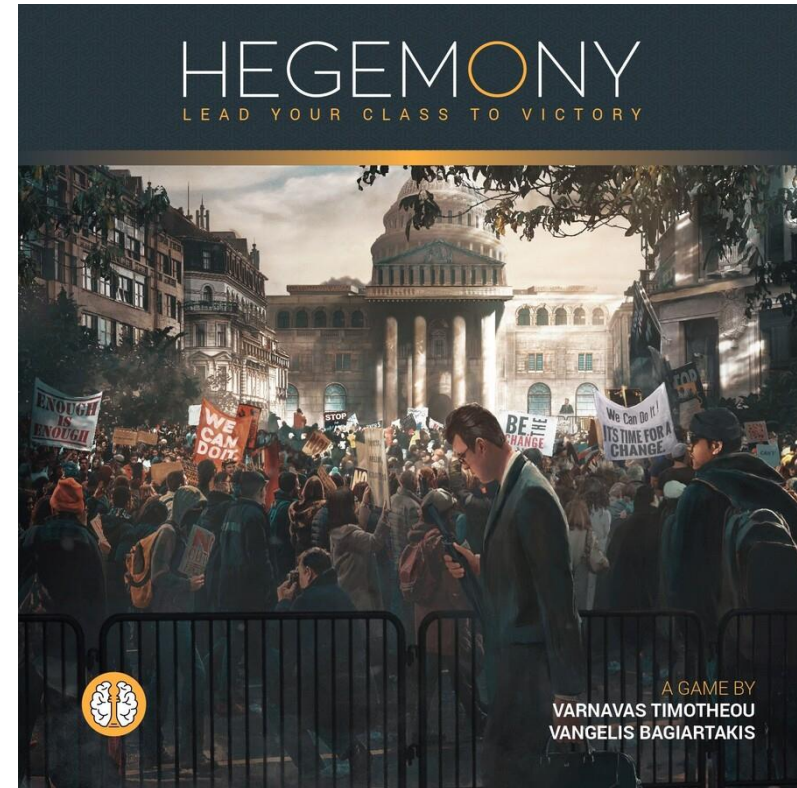
Débriefing par groupe

- **Quels concepts / mécanismes économiques votre jeu a-t-il illustré ?**
- **Comment pourriez-vous adapter ce jeu pour vos classes ?**

Hegemony (pour une semaine spéciale...)

Mécanismes :

- Modélisation des interactions économiques entre les classes sociales
- Gestion de main
- Vote



Merci de votre attention !

Nos contacts, en cas de questions...

rita.demaurex@eduvaud.ch

nicola.lucifora@eduvaud.ch

