

Activité 2

Le jeu des X et Y⁽³⁾

- **Objectifs** : comprendre et découvrir les avantages du travail en coopération; sensibiliser le groupe aux valeurs de la coopération.

Préparation

Matériel pour chaque équipe

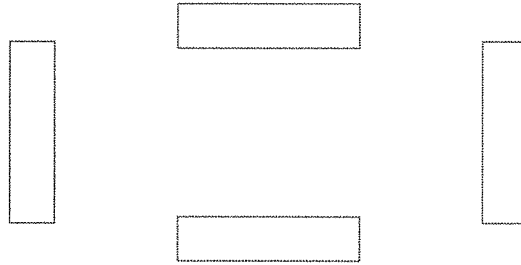
- Feuilles de tâche « Bulletin de vote X » et « Bulletin de vote Y »
- Feuille de tâche « Tableau du système de pointage »

Formation des groupes

- Former quatre équipes (minimum de trois membres par équipe)

Disposition de la salle

- Les quatre équipes s'installent à une distance suffisante pour échanger entre elles en maintenant la possibilité de discussion d'équipe.



Activité

Amorce

L'accompagnateur s'assure que personne ne connaît le jeu. Les participants qui connaissent le jeu peuvent agir à titre d'observateur et de secrétaire, mais ne doivent pas intervenir. L'accompagnateur explique ensuite le but du jeu qui est de gagner le plus de points (dollars) possibles. Il explique que contrairement aux jeux traditionnels où l'on comprend le jeu et les règles avant de jouer, dans le jeu des X et Y, il faut commencer par l'expérimentation. L'accompagnateur peut souligner qu'il est donc tout à fait normal que les participants aient l'impression de ne pas comprendre le jeu. Il est important pour l'accompagnateur de noter les commentaires des participants durant le jeu.

Déroulement

L'accompagnateur forme les 4 équipes et dispose la classe selon le schéma fourni.

À cette étape, la seule explication que l'accompagnateur peut fournir est le but du jeu : « Je vous rappelle que le but du jeu est de gagner le plus de dollars possibles. » Il faut répéter cette phrase souvent de façon à brouiller volontairement l'esprit des équipes.

suite →

3. Jeu « Gagnez autant que vous le pouvez », tiré du livre de SIMON, Pierre et Lucien Albert. [Les relations interpersonnelles](#). Agences d'Arc inc.

L'accompagnateur remet le matériel. Le tableau du système de pointage est le seul outil sur lequel les équipes peuvent se baser pour décider de la stratégie à adopter. L'accompagnateur lit la feuille de pointage avec les élèves pour leur montrer les différentes possibilités.

Le jeu comprend dix tours de vote. Avant de débiter le jeu, l'accompagnateur souligne la première règle à respecter. Les 3 premiers tours sont des tours individuels, c'est-à-dire que chaque équipe choisit entre X et Y sans discussion ni entente avec les autres équipes. Les coéquipiers de chaque équipe disposent d'une minute pour discuter entre eux de la stratégie à adopter pour gagner le plus de dollars possible. Simultanément, chaque équipe soulève sa feuille où est inscrit son choix et l'accompagnateur compte le nombre de X et de Y. Après chaque tour, il inscrit le pointage de chaque équipe au tableau et souligne celles qui ont gagné ou perdu des dollars en rappelant le but du jeu (l'accompagnateur tente de semer la confusion afin de faire augmenter les discussions entre les équipes). S'il y a une question, l'accompagnateur rappelle le but du jeu et la première règle en mentionnant que ce sont les seules informations qu'il peut dire à ce stade du jeu.

Au 4^e tour, l'accompagnateur ajoute une règle. Les équipes peuvent discuter et s'entendre entre elles pour déterminer une stratégie commune. Les équipes disposent de deux minutes pour échanger et établir un accord sur le nombre de X et Y à soulever pour le tour en question. L'accompagnateur doit animer la discussion pour s'assurer que des propositions soient avancées et qu'une stratégie soit acceptée de tous. Il peut faire un parallèle avec les discussions qui surviennent lors des conseils d'administration et de différentes rencontres de comités. Une fois l'accord conclu, chaque équipe dispose d'une minute pour définir sa stratégie : respecter l'entente convenue entre les équipes ou ne pas la respecter en modifiant sa position et risquer ainsi de gagner davantage de dollars (but du jeu). Simultanément, chaque équipe soulève son bulletin de vote, l'accompagnateur compte le nombre de X et de Y et inscrit le pointage de chaque équipe au tableau.

On poursuit le jeu ainsi jusqu'aux tours 5-8-10 qui sont des tours spéciaux et où une consigne supplémentaire est ajoutée. Les résultats sont multipliés par les facteurs suivants : tour # 5 X 3, tour # 8 X 5 et tour # 10 X 10. Par exemple, si une équipe perd 2 points au tour 5, on multiplie par 3, elle aura donc perdu 6 points!

À la fin des 10 tours, l'accompagnateur compile au tableau les résultats par équipe de chaque tour. Il compile le résultat total de chaque équipe et ajoute une colonne pour le résultat global des équipes.

suite →

Résumé des règles du jeu

- Durant les *tours individuels* (1, 2, 3), la discussion est possible *exclusivement* entre coéquipiers;
- Durant les *tours collectifs* (4, 5, 6, 7, 8, 9, 10), la discussion est possible avec les membres des *autres équipes* avant de faire un choix;
- Pour chaque équipe, il ne peut y avoir qu'un *seul choix à chaque tour*;
- L'ensemble des dix tours doit se jouer en moins de 30 minutes;
- L'accompagnateur doit recueillir le résultat de chacune des équipes et l'inscrire à la vue de tous (sur un tableau).

Exemple :

Voici un modèle que l'accompagnateur peut utiliser au tableau

	1	2	3	4	5*	6	7	8*	9	10*
Équipe A	-1	-2	-1	2	-7	...				
Équipe B	-1	-2	-1	-2	1	...				
Équipe C	-1	-2	-1	-2	1	...				
Équipe D	-1	-2	-5	-6	-3	...				

À la fin des dix tours seulement, l'accompagnateur ajoute une colonne et une ligne et compile les résultats.

	1	2	3	4	5*	6	7	8*	9	10*	Total
Équipe A	-1	-2	-1	2	-7	...					22
Équipe B	-1	-2	-1	-2	1	...					-2
Équipe C	-1	-2	-1	-2	1	...					-15
Équipe D	-1	-2	-5	-6	-3	...					-34
Résultat global	-4	-8	-8	-8	-8	...					-29

Rétroaction

L'accompagnateur à l'aide des résultats obtenus et des commentaires recueillis durant le jeu peut entreprendre une discussion avec les participants. De façon générale, voici les conclusions que l'on peut habituellement dégager.

Seule l'option « 4 Y » permettait à *tout le monde* de marquer des points et de s'enrichir en même temps. Si ce principe avait été intégralement respecté pendant les 10 tours du jeu, chaque équipe aurait amassé 25 points et le résultat global s'élèverait à 100 points. *Non pas une équipe gagnante mais quatre équipes gagnantes* où chacune s'est enrichie.

On est souvent enclin à agir seul pour être le « seul vrai gagnant ». Ainsi, on en vient rapidement à lutter contre tout le monde et nos chances de réussite deviennent plus hasardeuses. On opte pour le **moi** plutôt que pour le **nous** ou **l'ensemble**. (Ce que veulent démontrer en particulier les tours 1, 2, 3.)

Le désir de gagner à tout prix et l'appât du gain nous ont fait renier certaines valeurs : respect de la parole donnée, esprit d'entraide, assistance à des personnes (équipes) en difficulté, etc. Pour chaque équipe, une seule chose avait vraiment de l'importance : s'enrichir le plus possible, même aux dépens des autres (appauvrissement) pour gagner.

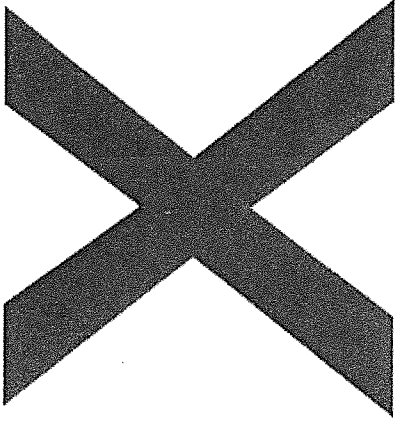
Mais combien ont vraiment gagné?

S'il y a eu respect intégral des ententes : bravo! Vous avez expérimenté les valeurs, la force et les bienfaits de la coopération, comme en témoignent les résultats d'équipe et le résultat global.

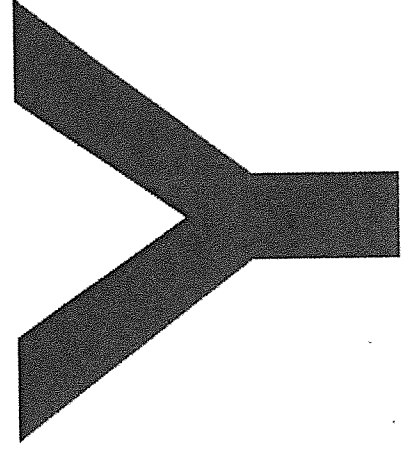
« Tableau du système de pointage »

4 X	Chaque équipe perd 1 point
3 X	Chaque équipe gagne 1 point
1 Y	L'équipe perd 3 points
2 X	Chaque équipe gagne 2 points
2 Y	Chaque équipe perd 2 points
1 X	L'équipe gagne 3 points
3 Y	Chaque équipe perd 1 point
4 Y	Chaque équipe gagne 1 point

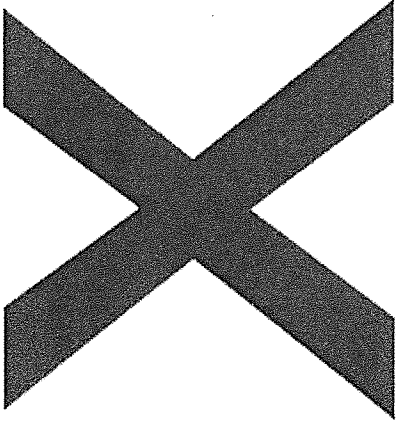
Bulletin de vote



Bulletin de vote



Bulletin de vote



Bulletin de vote

