



30 minutes

## INITIATION

Objectif 3 : S'initier à la coopération

Outil 3 : Le jeu des X et des Y

# Le jeu des X et des Y

## Objectifs :

- Comprendre et découvrir les avantages du travail en coopération;
- Sensibiliser le groupe aux valeurs de la coopération;
- Valider la volonté des jeunes de s'impliquer dans un projet coopératif qui s'appuie sur ces valeurs.

## Préparation

### Matériel pour chaque équipe

Feuilles de tâche « Bulletin de vote X » et « Bulletin de vote Y »

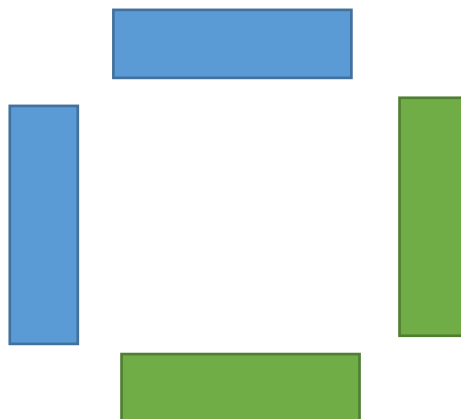
Feuille de tâche « Tableau du système de pointage »

### Formation des équipes

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 discussions 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) possible. Le jeu consiste à effectuer 10 tours de vote. Pour chaque tour, chaque équipe fait un choix entre X et Y. Il est important pour l'accompagnateur de noter les commentaires des participants durant le jeu.

### Déroulement

L'accompagnateur forme les quatre équipes et dispose la classe selon le schéma fourni. L'accompagnateur remet le matériel et explique le système de pointage.

Les trois premiers tours de vote 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 points possibles. 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. 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 livrer à ce stade du jeu.

Les tours **4, 5, 6, 7, 8, 9** et **10** sont des tours collectifs. En effet, 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 de Y à soulever pour le tour qui est en train de se jouer. L'accompagnateur doit animer la discussion pour s'assurer que des propositions sont avancées et qu'une stratégie est acceptée de tous. Il peut faire un parallèle avec les discussions qui surviennent lors des conseils d'administration et 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 courir ainsi la chance 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.

Les tours **5, 8** et **10** sont des tours spéciaux. Les résultats sont multipliés par les facteurs suivants : tour n° 5 X 3, tour n° 8 X 5 et tour n° 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 le résultat total de chaque tour, ainsi que le résultat total de chaque équipe afin d'obtenir leur résultat global.

### Résumé des règles du jeu

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

## 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 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 des équipes et le résultat global.
- C'est en voyant le résultat global que les élèves font les liens avec la coopération. Une fois qu'ils ont compris le but supérieur commun qui les rallie, prendre le temps de leur expliquer qu'en utilisant des façons de faire coopératives (dont les structures et les rôles), ils atteindront plus facilement l'objectif commun dans le respect des valeurs **d'équité, d'égalité, de démocratie et de solidarité**.

### INFO COOP

- S'impliquer dans une coopérative implique de travailler en équipe, d'apprendre à se faire confiance et à croire au potentiel du groupe et aux forces complémentaires de chacun. En ce sens, les coopératives se rassemblent autour de valeurs qui leur correspondent.
- Les valeurs fondamentales des coopératives sont la prise en charge et la responsabilité personnelles et mutuelles, la démocratie, l'égalité, l'équité et la solidarité. Les membres des coopératives adhèrent à une éthique fondée sur l'honnêteté, la transparence, la responsabilité sociale et l'altruisme.

## ANNEXE 1

Système de pointage

Résultat des cartons levés	Points
4 X	Chaque équipe perd 1 point
3 X 1 Y	Chaque X gagne 1 point L'équipe Y perd 3 points
2 X 2 Y	Chaque X gagne 2 points Chaque Y perd 2 points
1 X 3 Y	L'équipe X gagne 3 points Chaque Y perd 1 point
4 Y	Chaque équipe gagne 1 point

## ANNEXE 2

Voici une façon de noter les résultats au tableau

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

Ce n'est qu'à la fin des 10 tours que l'enseignant ajoute une colonne et une ligne pour compiler les résultats.

	1	2	3	4	5*	6	7	8*	9	10*	TOTAL
Équipe A	-1	-2	2	3	3	...					22
Équipe B	-1	-2	-2	-1	3	...					-2
Équipe C	-1	2	2	-1	3	...					-15
Équipe D	-1	2	-2	-1	-9	...					-34
Résultat global	-4	0	0	0	0						-29



