



ESS = 3 H

(Lycéens)

Matériel :

- 1 fiche de présentation + règle du jeu
- 1 fiche pour la construction des dés,
- 1 planisphère, pour « enregistrer » les réponses,
- 1 fiche pour le découpage des H et des A,
- des planches de cartes - questions à découper,
- des dossiers documentaire à relier, pour permettre aux participants de trouver les réponses aux questions (Il est prudent de photocopier ce dossier en plusieurs exemplaires, afin que plusieurs équipes puissent chercher les réponses en même temps pendant le jeu.)
- 1 dossier «Réponses aux questions», pour aider l'animateur à valider les réponses.

REMARQUE Un petit travail d'impression et de découpage (éventuellement de plastification) est nécessaire, afin de rendre ce jeu plus opérationnel.

Ce jeu est un jeu coopératif.

Avant de commencer la partie, constituer des groupes de trois à huit personnes, qui devront collectivement apporter des réponses pertinentes aux questions posées. Chaque réponse juste donne droit à un H, que l'équipe va placer sur le planisphère pour redonner au monde plus d'humanité. Pour une réponse fautive, l'équipe se voit attribuer un A, qu'elle devra aussi placer sur le planisphère. La partie est terminée quand le planisphère est entièrement recouvert.

Règle du jeu

Prévoir 2 animateurs :

- l'un, qui fera procéder au tirage des dés, et donc à l'accès aux questions (Cet animateur n'a pas besoin de connaître les réponses et peut donc être une personne de la structure qui accueille l'animation).
- l'autre, qui validera les réponses, et mettra à disposition les H ou les A, à déposer sur le planisphère.

Toutes les opérations du jeu se font en équipe.

Déroulement du jeu :

1. Jeter le dé des couleurs. Chaque couleur correspond à une famille de l'ESS : BLEU : Coopératives, ROUGE : Associations, ORANGE : Mutuelles, VERT : Syndicats, Fondations, BLANC : L'ESS et les autres (Environnement, Commerce équitable, Service à la Personne, ...). La dernière face du dé (NOIR ou autre) permet à l'équipe de choisir la famille de l'ESS dans laquelle la question lui sera posée.
2. Jeter le dé des DIZAINES (1 ou 2). Ce dé indique la série des «dizaines» dans laquelle la question sera posée. On peut aussi utiliser une pièce de monnaie pour tirer à «Pile ou Face» : Pile = 1 Face = 2
3. Jeter le dé des UNITES (dé commun : de 1 à 6). Exemple : Dé couleurs : Orange, Dé dizaines (ou pièce) : 2, Dé unités : 6. La question sera donc la question n° 2.6 dans la famille des Mutuelles.
4. L'équipe doit alors aller chercher les éléments de la réponse à cette question, dans le dossier documentaire mis à disposition (il est prudent de prévoir plusieurs dossiers documentaires), ou dans les documents complémentaires que vous aurez rajoutés.
5. Lorsque l'équipe a formulé une réponse, elle va la proposer à l'animateur, qui valide (ou pas) cette réponse, et attribue : un H pour une réponse juste, un A pour une réponse erronée, que l'équipe ira ensuite poser sur le planisphère (Une équipe qui donne une réponse juste peut choisir de placer un H sur le planisphère, ou de retirer un A qui s'y trouvait).
6. Le jeu se termine quand le planisphère est entièrement recouvert. Le but est atteint quand le planisphère n'est recouvert que de H.

Prévoir une synthèse à la fin de la partie, pour resituer l'Économie Sociale et Solidaire, ses valeurs et ses principes dans la société aujourd'hui.