



Utiliser les jeux en classe

publié le 21/10/2017

Descriptif :

Compte-rendu d'un stage sur les jeux en SES (académie de Grenoble)

- ▶ Sur le site de l'académie de Grenoble, on trouvera le [compte-rendu d'un stage](#) (pdf de 1,2 Mo) ayant eu lieu entre janvier et avril 2017 sur l'utilisation des jeux en classe.
- ▶ Ce stage portait sur les jeux favorisant des interactions directes entre les élèves ce qui laissait de côté les *serious games*.
- ▶ Au programme :
 - Jeu 1 : Times'up : faire deviner le plus de mots à son équipe en 1 minute.
 - Jeu 2 : Dilemme du prisonnier – politique de concurrence : analyse d'un cartel à l'aide de la théorie des jeux.
 - Jeu 3 : Croissance intensive, croissance extensive, rendements décroissants : les élèves doivent découper des carrés de 10 cm de côté mais le nombre de règles à leur disposition est limité...
 - Jeu 4 : Jeu de rôle sur les politiques conjoncturelles : les élèves tirent au sort leur rôle (Président, Premier ministre, ministre, etc.) et doivent améliorer la conjoncture du pays.
 - Jeu 5 : ECOPOLY : Différentes équipes d'entrepreneurs achètent des usines et assurent leur gestion.
 - Jeu 6 : Comprendre le modèle théorique néoclassique du marché du travail.
 - Jeu 7 : Utiliser les PCS : trouver la PCS d'appartenance ou mieux encore la profession du personnage mystère en posant un certain nombre de questions.
 - Jeu 8 : Le jeu de l'archipel : Votre classe participe à un échange avec la Nouvelle Zélande lorsque, quelque part au dessus du Pacifique, votre avion s'abîme en mer... L'observation des modalités de prises de décisions dans les groupes permet de réfléchir ensemble sur ce qu'est la politique.
 - Jeu 9 : Le jeu du bien public : un jeu de carte permettant aux élèves d'appréhender cette notion complexe.
 - Jeu 10 : Jeu du dilemme du prisonnier (classique)
 - Jeu 11 : Le dilemme du prisonnier : le jeu de couleur
 - Jeu 12 : Le jeu de la boulette : pour travailler sur les inégalités et les discriminations, et les solutions qu'une société peut mettre en place.
 - Jeu 13 : Agenda et votes stratégiques : jeu de carte pour la science politique.



Académie
de Poitiers

Avertissement : ce document est la reprise au format pdf d'un article proposé sur l'espace pédagogique de l'académie de Poitiers.

Il ne peut en aucun cas être proposé au téléchargement ou à la consultation depuis un autre site.