

Le vivier

Jeu de groupe



Principe du jeu



- ▶ Vous êtes pêcheur et pêchez dans un vivier.
- ▶ Le jeu prend fin lorsque le vivier est vide ou après dix manches au maximum.
- ▶ Nombre de poissons dans le vivier au début du jeu: nombre de participants x 4.
- ▶ Vous pouvez pêcher de zéro à trois poissons par manche.
- ▶ Votre but est de pêcher le plus grand nombre possible de poissons (voir Echelle des notes).
- ▶ Attention: le vivier ne se reconstitue pas complètement d'une manche à l'autre.
- ▶ Vous pêchez d'une manière individuelle et anonyme (masque). Le jeu comprend plusieurs manches.

Déroulement d'une manche



- ▶ Mettez les masques avant chaque manche. Toute discussion entre joueurs est interdite.
- ▶ A l'appel du meneur de jeu, chaque joueur désirant pêcher le PREMIER poisson lève la main.
- ▶ Au nouvel appel du meneur de jeu, chaque joueur désirant pêcher le DEUXIÈME poisson lève la main.
- ▶ Au dernier appel du meneur de jeu, chaque joueur désirant pêcher le TROISIÈME poisson lève la main.
- ▶ Important: seuls les joueurs qui ont pêché un poisson au premier tour ont le droit de pêcher au deuxième tour. Seuls les joueurs qui ont pêché un poisson au premier et au deuxième tour ont le droit de pêcher au troisième tour. Les joueurs qui renoncent à pêcher au premier tour n'auront donc aucun poisson.
- ▶ Otez les masques. Notez le nombre de poissons que vous avez pêchés (→ Fiche d'évaluation).
- ▶ Le nombre de poissons restants double à la fin de chaque manche; le nombre total de poissons ne peut toutefois pas dépasser le nombre initial (total des participants x 4).

Pénalités



- ▶ Un nouvel élément est introduit dans le jeu: les pénalités.
- ▶ A la fin de chaque manche, le meneur de jeu demande aux joueurs s'ils souhaitent distribuer des pénalités et, le cas échéant, de lever la main.
- ▶ Cependant, chaque joueur souhaitant distribuer des pénalités doit payer un prix, fixé à un poisson (= point).
- ▶ Les pénalités frappent tous les joueurs qui ont pêché trois poissons. Elles sont établies comme suit: nombre de points déduits = nombre de joueurs demandant une pénalité moins 1.
- ▶ Le nombre maximum de points pouvant être déduits est de 3. Deux exemples: trois joueurs demandant une pénalité = 2 points déduits; sept joueurs demandant une pénalité = 3 points déduits
- ▶ La décision de distribuer des pénalités est prise d'une manière anonyme avant l'annonce du résultat de la manche et avant que les masques ne soient ôtés.



Déroulement du jeu «Le vivier»

Nombre de joueurs: 0

	Poissons au début de la manche	1 ^{er} poisson	2 ^e poisson	3 ^e poisson	Total de poissons pêchés	Poissons restants	Joueurs demandant une pénalité	Points déduits par joueur pénalisé
Test	0				0			
1	0				0			
2					0			
3					0			
4					0			
5					0			
6					0			
7					0			
8	+				0			
9					0			
10					0			
Total					0			
Moyenne par joueur					0.0			
Moyenne par joueur par manche					0.00			



Echelle des notes

Nombre de points et notes

0-2	3-4	5-6	7-9	10-11	12-14	15-16	17-19	20-21	22-24	25-30
1	1½	2	2½	3	3½	4	4½	5	5½	6

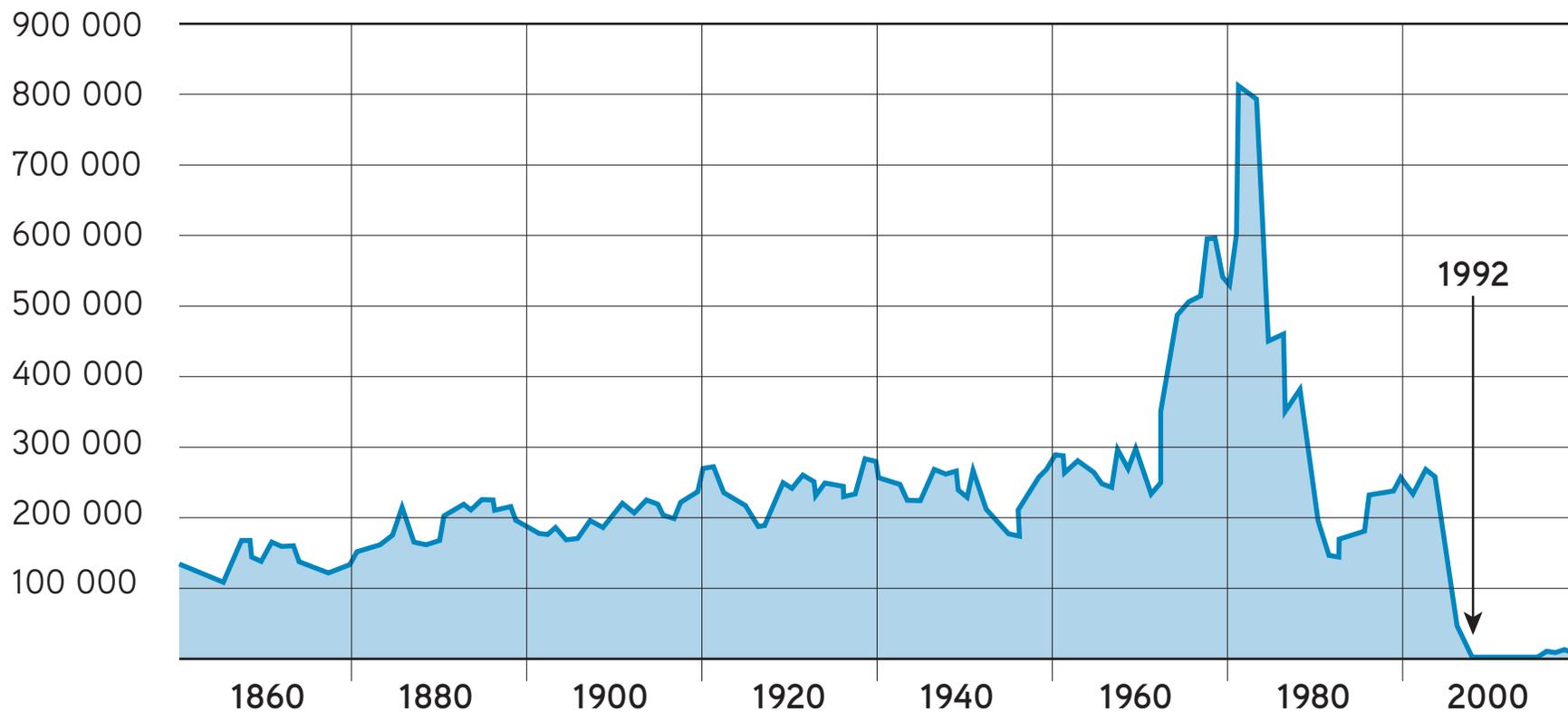
Remarque pour le meneur de jeu:

Cette échelle peut également être utilisée en cas d'interruption prématurée du jeu à la suite d'un épuisement des ressources, car le jeu se joue normalement sur dix manches.



Effondrement des populations de cabillaud dans l'Atlantique au large de Terre-Neuve (côte est du Canada)

Prises, en tonnes



Source: Millennium Ecosystem Assessment, 2005. World Resources Institute, Washington, DC. www.maweb.org



Solutions possibles au dilemme *

Privatisation

- ▶ Il s'agit de définir et d'octroyer des droits de propriété privée. Le fond du problème est alors résolu (le bien n'est plus un bien commun et il n'y a plus d'effets externes négatifs).
- ▶ Problématique: solution guère réalisable, ou alors à des coûts trop élevés; la mise en œuvre s'avère particulièrement difficile.

Prévention d'une surexploitation

- ▶ Les biens communs restent des biens communs, mais des solutions privées ou étatiques doivent limiter leur surexploitation et les effets externes négatifs.



Amorces de solutions étatiques **

- ▶ L'Etat impose des interdictions ou établit des prescriptions et veille à leur respect en exerçant une surveillance et en appliquant des sanctions.
- ▶ L'Etat limite l'incitation à la surexploitation des biens communs par des frais ou des taxes d'incitation.

Amorces de solutions privées

- ▶ Effet des normes sociales (comportements attendus dans la collectivité, dont le respect peut éventuellement être garanti par des sanctions).
- ▶ Négociation et surveillance d'accords volontaires (règles, interdictions, dédommagements) dont le respect peut éventuellement être garanti par des sanctions.

* Validité générale en cas d'effets externes négatifs.

** Pour approfondir ce point, on peut thématiser la solution suivante: création de marchés sur lesquels sont négociés des certificats permettant l'utilisation des ressources (par exemple les droits pour les émissions de CO2).