

Jeu de rôle sur le troc

Objectifs :

- | | |
|------------------------------|---|
| Découvrir les avantages | - Contact humain |
| | - Pas de monnaie |
| et les inconvénients du troc | - Difficulté de trouver des biens de valeur identique |
| | - Difficulté de se mettre d'accord sur la quantité des biens à échanger |
| | - Plus ou moins grande divisibilité des produits |
| | - etc... |

Introduction :

La sédentarisation et l'introduction de la spécialisation des activités à l'intérieur du groupe ont permis de produire plus que le minimum vital et ont amené ses membres à échanger leur surplus.

Jeu de rôle

10 à 12 équipes (de 1 ou 2 élèves) choisissent un des métiers ci-dessous. Chaque équipe tient boutique à sa table, la classe étant aménagée en place de marché.

Marchandises :

Couverts	1 quincaillier (couteaux, assiettes et gobelets en plastique)
Lait	2 laitiers (4 l.de léco ou autre boisson)
Fruits	2 primeurs (12 fruits faciles à couper; pêches ou pommes)
Epices	1 épicier (bonbons genre sugus)
Viande	1 boucher (4 gendarmes ou 6 branches de chocolat)
Pain	2 boulangers (pain ou tranches de cake)
Bois	1 bûcheron (20 crayons – 1 crayon vaut 1 m ³ de bois)
Eclairage	1 cirier (bougies + feuille de résultat)
Vêtements	1 tailleur (habits de Barbie ou photos)

Déroulement :

- Faire appel à l'imagination ! (Vie dans un village sans argent)
- Commencer par découvrir les étalages, sans échanges. (3-5 min)
- 3 à 5 minutes de réflexion à son stand pour imaginer la valeur d'échange de sa marchandise et préparer des portions éventuelles.
- D'abord le quincaillier et le(s) boulanger(s) ouvrent leur boutique.
- Lorsque tous les élèves ont au moins une assiette et un gobelet, tout le marché s'ouvre à tous les échanges possibles.

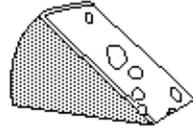
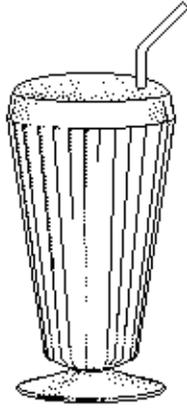
But du jeu :

Chacun doit essayer d'obtenir de tout.

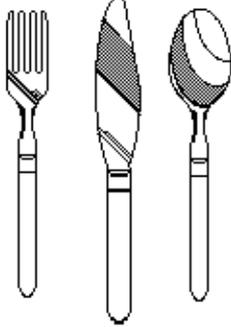
A la fin du jeu, chacun dresse par écrit (sur le papier du cirier et avec un crayon du bûcheron) l'inventaire de tous ses biens.

A la suite de l'inventaire, faire une liste des avantages et des inconvénients du troc

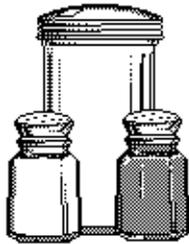
Discuter de l'ambiance des échanges (conflits, antagonisme, concurrence, profiteurs, victimes, etc...



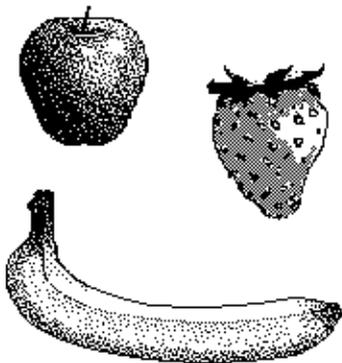
Laitier



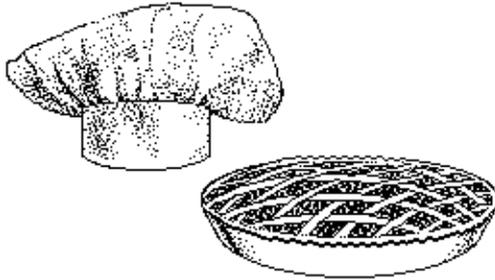
Quincaillier



Epicier



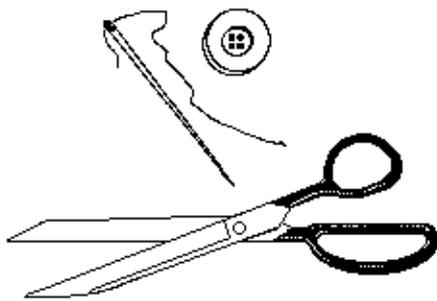
Primeur



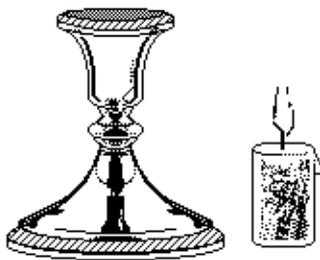
Boulangier



Boucher

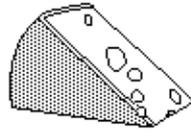
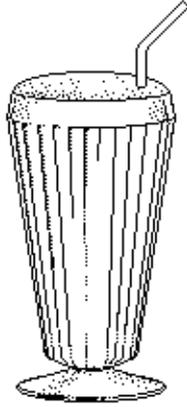


Tailleur



Cirier

Fabrique de bougies

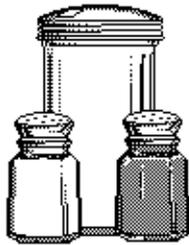


Laitier

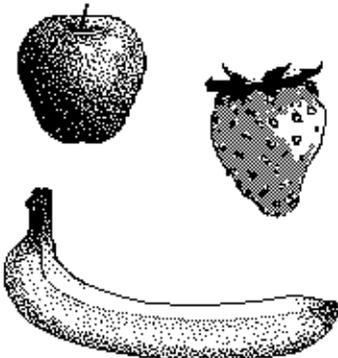


Bûcheron

Marchand de bois



Epicier



Primeur

JEU DE ROLE SUR LE TROC

Nom :

Métier :

Prénom :

Nb de points :

Commerçant	Marchandise	Quantité	Points	Total
Quincaillier				
Boulangier 1				
Boulangier 2				
Laitier 1				
Laitier 2				
Primeur 1				
Primeur 2				
Epicier				
Boucher				
Bûcheron				
Cirier				
Tailleur				

signature du vérificateur :

Donne 1 avantage du troc

.....

Donne deux inconvénients du troc

.....

.....

JEU DE ROLE SUR LE TROC

Nom : Exemple	Métier :
Prénom :	Nb de points :

Commerçant	Marchandise	Quantité	Points	Total
Boucher	5 cm de gendarme		2	
Boulangier	1 tranche de pain		2	
Bûcheron	1 feutre = 1 stère de bois		3	
	1 crayon = 1 fagot de bois		0.5	
Cirier	bougies		2	
	feuille de résultat en cadeau			
Epicier 1	1 sugus = 1 sachet d'épices		0.5	
Epicier 2	1/2 plaque de chocolat		2	
Laitier	2 dl de lait		2	
Primeur 1	tomates		0	
Primeur 2	1/4 de pomme		1	
Quincaillier	gobelets		1	
	assiettes et couteaux		1	
Tailleur	habits (photo)		4	

signature du vérificateur :

Donne 1 avantage du troc

Donne deux inconvénients du troc

.....