

Grille observation de jeu

Utilisable par celui qui regarde une table et celui qui compare les tables

On cherche les éléments qui montrent l'ambiance positive ou négative de la table et ce qui indique :

- la confiance ou la méfiance
- la capacité à coopérer
- les raisons que les joueurs donnent pour leurs actions

1. Noter les projets collectifs réalisés à chaque tour
2. Compter le nombre de mensonges pour les projets à chaque tour
3. (si possible, il y a beaucoup) - Noter les projets individuels et le tour, pour chaque joueur (on note indus1, indus2, élu1, élu2, ...)
4. Discussion sur les projets communs : pourquoi le faire ensemble, pourquoi ne pas le faire ?
5. Est-ce que les joueurs s'aident ? se donnent des explications ?
6. Est-ce que les joueurs se fâchent ? s'accusent ? discutent en petit groupes discrets ?
7. Se souvenir / noter le plus d'explications possibles (on dit aussi arguments) – celles qui se font en parlant à tout le monde, surtout – apparition du mot « juste » « injuste » « justice » « échange » « bien » « ensemble »

Code de description pour les joueurs :

E1, E2 (élus)

H1, H2 (habitants)

I1, I2 (industriels)

P1, P2 (paysans)

Choisir « 1 » et « 2 » et conserver jusqu'à la fin.

Code pour les projets - pour chaque joueur, la fiche a trois projets, donc on dit 1, 2, 3 en lisant de gauche à droite.

Tour	Projets collectifs	Nombre de mensonges	Projets individuels	Discussions ensemble / en sous-groupe
1				
2				
3				
4				

5				
6				
7				
8				
9				