Objectif :
Faire émerger les représentations des élèves sur l'entraide : chacun pour soi, ou ensemble ? On veut faire apparaitre trois idées :

- **seul face à un coup dur, on peut tout perdre ;**
- **en mettant en commun selon ses moyens, chacun est protégé selon ses besoins : c'est le principe de la Sécurité sociale ;**
- **quand une catastrophe est trop grande, d'autres échelles prennent le relais : la commune, le département, l'État, les dons.**

Mise en place :

- **Prévoir des jetons : jetons de jeu, bouchons ou papiers découpés. Il en faut environ 10 par élève, plus une réserve pour l'enseignant.**
- **Une boîte sert de « caisse commune ». L'enseignant la tient, ou un élève volontaire joue le trésorier.**
- **Reproduire au tableau le tableau de suivi de la fiche élève.**
- **Pour 12 élèves, utiliser le jeu de base. Pour 16 élèves, ajouter les cartes « + 16 ». Pour un autre effectif, l'enseignant joue lui-même un ou plusieurs foyers.**
- **Prévoir la boîte à mots et les amorces (fiche élève).**

Consignes à donner aux élèves :
« Chacun reçoit une carte foyer et ses jetons. Ce n'est pas votre vraie famille, c'est un jeu. À chaque manche, vous tirez une carte coup dur et vous payez avec vos jetons. Notez tout dans votre tableau. À la fin de chaque manche, on regarde ensemble qui s'en sort et qui ne s'en sort pas, et pourquoi. »

Questions de relance :

- **Pourquoi certains foyers n'y arrivent plus dans la manche 1 ? Est-ce de leur faute ?**
- **Est-ce juste que ceux qui ont plus de jetons mettent plus dans la caisse ?**
- **Celui qui n'a pas eu de coup dur a-t-il « perdu » ses jetons ? (Non : il était protégé. La prochaine fois, ce sera peut-être lui.)**
- **Que se passerait-il si quelqu'un refusait de mettre dans la caisse ? (C'est pour cela que les cotisations et les impôts sont obligatoires.)**
- **Quand la caisse de la classe ne suffit plus, qui peut aider ?**
- **Et si on donnait en plus, sans y être obligé ? (Transition vers la séance 3.)**

Point de vigilance :

- **Les jetons sont tirés au hasard et ne représentent jamais la situation réelle d'une famille. Ne pas laisser dire « toi, t'es pauvre ».**
- **Ne jamais faire de lien entre une carte (hospitalisation, naissance) et la vie d'un élève.**
- **La caisse commune est une version simplifiée. En réalité, la Sécurité sociale est financée par les cotisations et par des impôts, et les dégâts d'une catastrophe sont aussi remboursés par les assurances. On le dit clairement aux élèves.**
- **Si, dans la manche 1, aucun foyer n'est en difficulté, on pose la question : « Et si la carte Hospitalisation était tombée sur un foyer à 4 jetons ? »**

Déroulé :

1. **Distribution des cartes foyer et des jetons (5 min).**
2. **Manche 1, « Chacun pour soi » : chacun tire une carte coup dur et paie. On recense au tableau les foyers en difficulté (10 min).**
3. **Échange : qu'est-ce qui s'est passé ? Est-ce juste ? (5 min)**
4. **Manche 2, « La caisse commune » : chacun repart avec ses jetons de départ, cotise un quart, tire une carte. La caisse paie tous les coups durs. On compte ce qu'il reste dans la caisse (10 min).**
5. **Manche 3, « La catastrophe » : chacun cotise à nouveau. L'enseignant lit la carte Inondation, qui touche la moitié des foyers (par exemple un côté de la classe). La caisse ne suffit pas. L'enseignant joue une à une les cartes renfort : commune, préfet et pompiers, État, dons (10 min).**
6. **Bilan : on dégage le message-clé et on complète la trace à trous (10 min).**

	Manche 1	Manche 2	Manche 2
Mes jetons au départ			
Ce que je mets dans la caisse			
Mon coup dur			
Ce que la caisse me donne			
Mes jetons à la fin			
Je m'en sors ? (oui / non)			



FOYER

Tes ressources : 4 jetons



FOYER

Tes ressources : 8 jetons



FOYER

Tes ressources : 12 jetons

Tout va bien : pas de coup dur cette fois !

0 jeton

Tout va bien : pas de coup dur cette fois !

0 jeton

Tout va bien : pas de coup dur cette fois !

0 jeton

Tout va bien : pas de coup dur cette fois !

0 jeton

Tout va bien : pas de coup dur cette fois !

0 jeton

Hospitalisation : 5 jours à l'hôpital.

-8 jetons

Grippe : une visite chez le médecin et des médicaments.

-2 jetons

Rhume : une visite rapide chez le médecin.

-1 jeton

Grippe : une visite chez le médecin et des médicaments.

-2 jetons

Naissance d'un bébé : couches, vêtements, poussette.

-3 jetons

Grippe : une visite chez le médecin et des médicaments.

-2 jetons

Bras cassé : radio, plâtre et séances de rééducation.

-4 jetons

L'eau a envahi le quartier : meubles, appareils électriques et murs abîmés.
Chaque foyer du quartier perd 6 jetons.

Le préfet et les pompiers
« Le préfet déclenche le plan ORSEC, les pompiers évacuent et nettoient. »
+3 jetons à tous

L'État
« L'État reconnait l'état de catastrophe naturelle : les assurances remboursent les habitants. Il verse aussi des aides d'urgence. »
+4 jetons à tous

La commune
« Le maire ouvre le gymnase et distribue des repas et des couvertures. »
+3 jetons à tous

Les dons
« Des habitants de toute la France et des associations envoient de l'argent et du matériel. »
+2 jetons à tous