



Savoir-faire Communiquer autrement que par la parole ; coopérer pour résoudre une énigme.

Savoirs Distinguer économie/sociologie/science politique ; corrélation/causalité.

 **Nombre de joueurs :**
toute la classe, partagée
en deux groupes

 **Durée des jeux :**
50 minutes

★ Préparation des jeux

- ◆ La classe est partagée en deux « clans » : les « rouges » et les « jaunes » (si possible à parité garçons/filles). Dans chaque équipe, un ou une économiste, un ou une politiste et un ou une sociologue sont désignés. La partie se joue en trois jeux.
- ◆ Pour les jeux 1 et 2, le professeur dispose d'un jeu de cartes qu'il mélange. Sur chaque carte figurent le thème (économie, science politique, sociologie), la catégorie (personnage, notion, phénomène, etc.) et le mot à faire deviner.

★ Jeu 1 : mime-le !

- ◆ **Règles du jeu**
Dans chaque camp, l'économiste, le sociologue et le politiste doivent faire deviner un mot aux membres de leur camp. Mais attention : aucune parole n'est permise ! C'est par le mime qu'il faut faire deviner. Plus l'équipe a réussi à deviner de mots dans le temps imparti et plus elle gagne de points.
- ◆ **Déroulement**
Les rouges commencent. En 5 minutes, le but est de faire deviner un maximum de mots aux membres de son équipe. Au top départ, le professeur tire une carte et, en fonction du thème, la montre à l'économiste, au politiste ou au sociologue de l'équipe. Le thème et la catégorie de la carte sont annoncés à voix haute, puis le joueur désigné doit faire deviner aux autres membres de son clan en mimant. Si un membre du clan réussit à deviner, l'équipe marque un point. À la fin des 5 minutes, c'est au tour des jaunes de jouer.

Numérique

Retrouvez sur lelivrescolaire.fr le kit du professeur : LLS.fr/SES2P2



Le mime Marceau, en 1984.

★ Jeu 2 : dessine-le !

- ◆ **Règles du jeu**
Mêmes règles que le jeu 1, mais le mime n'est plus permis : cette fois-ci, l'économiste, le sociologue et le politiste doivent dessiner.
- ◆ **Déroulement**
Le déroulement est le même que pour le jeu 1, le mime est remplacé par un dessin au tableau.

★ Jeu 3 : découvre la variable cachée

- ◆ **Règles du jeu**
Chaque équipe enquête sur de fausses corrélations. La première qui réussit à les expliquer a gagné.
- ◆ **Déroulement**
Le professeur expose des cas de corrélations statistiques

comprenant un faux lien de causalité. Les joueurs répartis en équipes doivent deviner quelle est la « variable cachée », celle qui est liée aux deux autres et peut expliquer la corrélation.

★ Interprétation

- ◆ Les deux premiers jeux vous permettent de travailler, sans en avoir l'air, sur les notions importantes rattachées à chacune des disciplines des SES.
- ◆ Le troisième jeu vous rappelle les précautions à prendre quand on observe des corrélations et que l'on cherche à les expliquer.

SCIENCE POLITIQUE

Personnage ♦ institution

**LE (LA)
PRÉSIDENT(E) DE
LA RÉPUBLIQUE
FRANÇAISE**

SCIENCE POLITIQUE

Personnage ♦ institution

**L'UNION
EUROPÉENNE**

SCIENCE POLITIQUE

Personnage ♦ institution

UN(E) JUGE

SCIENCE POLITIQUE

Personnage ♦ institution

**UN ROI / UNE
REINE**

SCIENCE POLITIQUE

Personnage ♦ institution

**UN DICTATEUR /
UNE DICTATRICE**

SCIENCE POLITIQUE

Personnage ♦ institution

UN(E) DÉPUTÉ(E)
(les personnes qui
votent les lois à
l'Assemblée)

SCIENCE POLITIQUE

Personnage ♦ institution

L'ÉTAT

SCIENCE POLITIQUE

♦ Une action ♦

**VOTER AUX
ÉLECTIONS**

SCIENCE POLITIQUE

♦ Une action ♦

**PRONONCER
UN DISCOURS**

SCIENCE POLITIQUE

♦ Une action ♦

MANIFESTER

SCIENCE POLITIQUE

♦ Une action ♦

**PARTICIPER À
UN DÉBAT**

SCIENCE POLITIQUE

♦ Une action ♦

**SIGNER UNE
PÉTITION**

SCIENCE POLITIQUE

♦ Une action ♦

**DISTRIBUER
DES TRACTS**

SCIENCE POLITIQUE

♦ Une action ♦

ÊTRE DE DROITE

SCIENCE POLITIQUE

♦ Une action ♦

ÊTRE DE GAUCHE

SCIENCE POLITIQUE

◆ Une action ◆

**CENSURER (UN
FILM, UN LIVRE,
UN MÉDIA...)**

SOCIOLOGIE

◆ Personnage ◆

UNE FILLE



SOCIOLOGIE

◆ Personnage ◆

UN GARÇON



SOCIOLOGIE

◆ Personnage ◆

**UNE MÈRE DE
FAMILLE**



SOCIOLOGIE

◆ Personnage ◆

**UN(E)
PROFESSEUR(E)**



SOCIOLOGIE

◆ Personnage ◆

**UN PÈRE DE
FAMILLE**



SOCIOLOGIE

◆ Personnage ◆

UN(E) RICHE



SOCIOLOGIE

◆ Personnage ◆

UN(E) PAUVRE



SOCIOLOGIE

◆ Personnage ◆

**UN(E)
ADOLESCENT(E)**



SOCIOLOGIE

◆ Personnage ◆

**UNE PERSONNE
ÂGÉE**



SOCIOLOGIE

Institution ◆ notion ◆ phénomène

LA FAMILLE



SOCIOLOGIE

◆ Personnage ◆

**UN(E) SDF
(sans domicile
fixe)**



SOCIOLOGIE

Institution ◆ notion ◆ phénomène

LES MÉDIAS



SOCIOLOGIE

Institution ◆ notion ◆ phénomène

UN DIPLÔME



SOCIOLOGIE

Institution ◆ notion ◆ phénomène

L'ÉCOLE



SOCIOLOGIE

Institution ♦ notion ♦ phénomène

LE SPORT



SOCIOLOGIE

Institution ♦ notion ♦ phénomène

UN RÉSEAU SOCIAL
(des personnes en lien les unes avec les autres)



SOCIOLOGIE

Institution ♦ notion ♦ phénomène

LA DISCRIMINATION



SOCIOLOGIE

Institution ♦ notion ♦ phénomène

LA SOLIDARITÉ



SOCIOLOGIE

Institution ♦ notion ♦ phénomène

LA SOLITUDE



SOCIOLOGIE

Institution ♦ notion ♦ phénomène

LA DÉLINQUANCE



SOCIOLOGIE

Institution ♦ notion ♦ phénomène

L'AMITIÉ



SOCIOLOGIE

Institution ♦ notion ♦ phénomène

LA MODE



SOCIOLOGIE

Institution ♦ notion ♦ phénomène

L'ART



SOCIOLOGIE

Institution ♦ notion ♦ phénomène

LA MUSIQUE



SOCIOLOGIE

Institution ♦ notion ♦ phénomène

LE CINÉMA



SOCIOLOGIE

Institution ♦ notion ♦ phénomène

UNE ENQUÊTE



ÉCONOMIE

♦ Personnage ♦

**CHEF(FE)
D'ENTREPRISE**



ÉCONOMIE

♦ Personnage ♦

**OUVRIER(E)
À LA CHAÎNE**



ÉCONOMIE

♦ Personnage ♦

**VENDEUR(SE)
EN BOUTIQUE**



ÉCONOMIE

◆ Personnage ◆

**DEMANDEUR(SE)
D'EMPLOI**



ÉCONOMIE

◆ Personnage ◆

**TÉLÉVENDEUR(SE)
OU VENDEUR(SE)
PAR TÉLÉPHONE**



ÉCONOMIE

◆ Personnage ◆

**AGRICULTEUR
(TRICE)**



ÉCONOMIE

◆ Personnage ◆

PLOMBIER(E)



ÉCONOMIE

Entreprise ◆ Marque

GOOGLE



ÉCONOMIE

Entreprise ◆ Marque

EASTPAK



ÉCONOMIE

Entreprise ◆ Marque

PEUGEOT



ÉCONOMIE

Entreprise ◆ Marque

NIKE



ÉCONOMIE

Entreprise ◆ Marque

NUTELLA



ÉCONOMIE

Entreprise ◆ Marque

COCA-COLA



ÉCONOMIE

Entreprise ◆ Marque

**GROUPAMA
ASSURANCES**



ÉCONOMIE

Entreprise ◆ Marque

**CAISSE
D'ÉPARGNE**



ÉCONOMIE

Phénomène ◆ notion

PRODUCTION



ÉCONOMIE

Phénomène ◆ notion

**HAUSSE
DES PRIX
(INFLATION)**



ÉCONOMIE

Phénomène ◆ notion

SALAIRE



ÉCONOMIE

Phénomène ♦ notion

POLLUTION



ÉCONOMIE

Phénomène ♦ notion

CONSOMMATION



ÉCONOMIE

Phénomène ♦ notion

IMPÔT



ÉCONOMIE

Entreprise ♦ Marque

ARGENT



ÉCONOMIE

Entreprise ♦ Marque

**SÉCURITÉ
SOCIALE**



ÉCONOMIE

Entreprise ♦ Marque

MARCHÉ



ÉCONOMIE



ÉCONOMIE



ÉCONOMIE



SCIENCE POLITIQUE

♦ Une action ♦



SCIENCE POLITIQUE

♦ Une action ♦

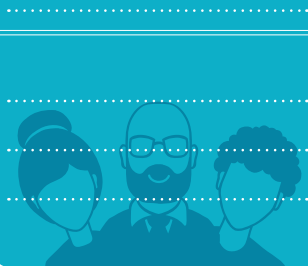


SCIENCE POLITIQUE

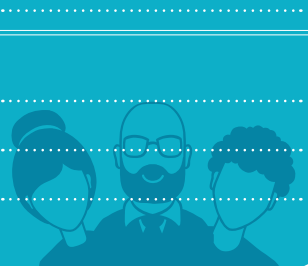
♦ Une action ♦



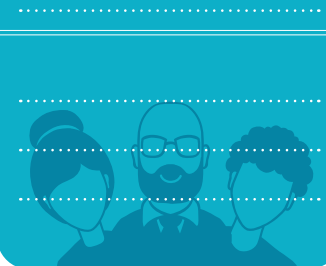
SOCIOLOGIE



SOCIOLOGIE



SOCIOLOGIE



**Tableau pour le jeu 3 :
quatre exemples de fausses relations de causalité**

Cas n°	La corrélation	La fausse explication (peut-être)	La variable cachée
1	Les assurances ont établi que 50 % des accidents arrivaient sur un trajet de moins de 30 km.	On en a conclu – un peu vite – que l'habitude des courts trajets pour aller travailler favorisait le manque d'attention des conducteurs.	Il est possible que ce soit vrai, mais la « démonstration » est fautive : la plupart des trajets font moins de 30 km !
2	Une étude anglaise a prouvé que les gens habitant près de pylônes à haute tension étaient significativement plus souvent malades que le reste de la population.	La proximité du courant électrique est néfaste pour la santé.	Une autre étude a révélé que les habitants sous les pylônes étaient plus pauvres que la moyenne ; et il y a un lien entre la santé et la pauvreté. À elle seule, cette étude ne permet donc pas de conclure sur l'effet en soi des pylônes.
3	Le Conseil de l'Ordre des médecins a publié une étude prouvant que ceux qui pratiquaient régulièrement le jogging à l'âge de 60 ans avaient une probabilité de se trouver en bonne santé à l'âge de 70 ans plus élevée que celle de la population normale.	Le jogging est une bonne pratique pour la santé.	Il est encore possible que ce soit vrai, mais ce n'est pas une démonstration : la population qui pratique le jogging à 60 ans concentre ceux qui sont déjà en bonne santé. On a donc seulement prouvé que ceux qui sont en bonne santé à 60 ans ont plus de chance de l'être encore dix ans plus tard.
4	Il y a un lien statistique entre les prénoms portés par les candidats au bac et leur taux de réussite à l'examen. Exemple : entre 2012 et 2018, 3 % des « Jordan » et des « Kévin » ont obtenu la mention TB au baccalauréat, contre 18,5 % des « Mathilde » et des « Paul ».	Le prénom joue sur la psychologie des personnes et certains prénoms donnent une meilleure disposition que d'autres.	Les prénoms varient en fonction de l'origine sociale des enfants. Or, on a constaté que les enfants issus de milieux diplômés ont de meilleurs taux de réussite.

Sources des exemples : Cas 1 à 3 : Hubert Krivine, maître de conférences honoraire à l'université Pierre-et-Marie-Curie, <http://www.cndp.fr/entrepot/themadoc/probabilites/reperes/causalite-et-correlation.html> - Cas 4 : Baptiste Coulmont, <http://coulmont.com/bac/>