


# Le jeu du capital humain et des discriminations

## Règles du jeu

- ◆ Chaque joueur tire son « avatar » au sort avec un dé à 6 faces (cf. « déroulement »). Les joueurs ont chacun un pion et avancent à chaque tour d'un an.
- ◆ Il faut choisir entre deux parcours scolaires : études courtes (bac pro) ou longues (master 2), chaque année coûtant les sommes indiquées ci-dessous (qu'il faudra penser à multiplier par le nombre d'années nécessaires. Exemple : L3 = 3 ans).
- ◆ Chaque joueur dispose au départ de 5000 € (5 k€). Si ses dépenses dépassent cette somme, il obtient un crédit étudiant et ne rembourse que les sommes empruntées, sans intérêt, dès qu'il touche son premier salaire.
- ◆ Les cases « marché du travail » représentent 5 ans (les deux premières) puis 10 ans (les deux dernières). Elles rapportent le revenu annuel indiqué.
- ◆ Le but du jeu est d'avoir reçu plus d'argent que les autres joueurs à la fin de sa vie active (dernière case).
- ◆ Sur chaque case interviennent des événements demandant un lancer de dé.

 **Nombre de joueurs :**  
3 à 5

 **Durée du jeu :**  
30 minutes

## Déroulement

### Études

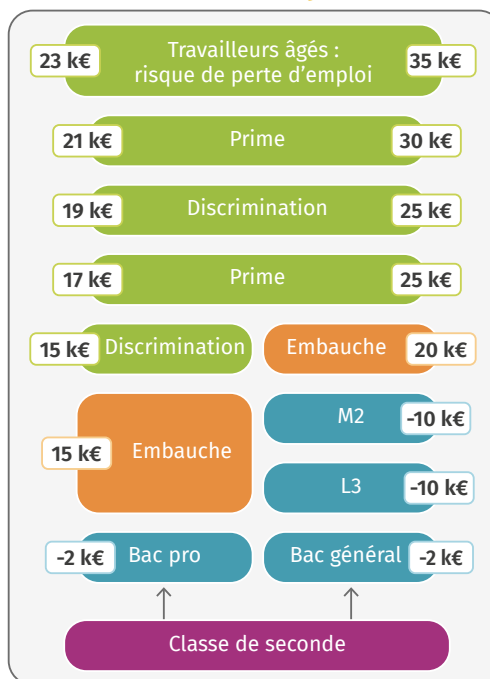
Redoublement d'un an si vous faites avec votre dé :

- en études courtes :
  - 1 si vous êtes enfant de cadre,
  - 1 ou 2 si vous êtes enfant d'ouvrier ;
- en études longues :
  - 1 si vous êtes enfant de cadre,
  - 2 à 4 si vous êtes enfant d'ouvrier (en cas de 1, vous vous déplacez sur la case correspondante du parcours études courtes). Le redoublement vous demande de régler une année supplémentaire d'étude.

« Tirage » de l'avatar avec le dé :

- Garçon de 1 à 3, fille de 4 à 6.
- Enfant de cadre de 1 à 3, enfant d'ouvrier de 4 à 6.
- Parents d'origine étrangère francophone de 1 à 2, d'origine européenne de 3 à 5, d'origine étrangère non francophone si 6.

## Plateau de jeu



### Risque de discrimination

Si vous êtes une femme, ou si vous avez des parents d'origine étrangère, vous êtes victime d'une discrimination qui vous met au chômage sans rémunération pendant le nombre d'années indiqué par le dé. Vous y échappez si vous faites 5 ou 6.

### Prime

Vous obtenez une prime de 3 k€/an pendant 10 ans :

- en réalisant 3, 4, 5 ou 6 si vous êtes enfant de cadre ;
- en réalisant 5 ou 6 si vous êtes enfant d'ouvrier.

### Embauche

Si vous faites 1, vous êtes embauché dès la première année, si vous faites 2, la deuxième année, et ainsi de suite jusqu'à 6 : il faudra attendre les tours suivants !

## Interprétation

- ◆ Même si les études coûtent cher (il faut parfois payer l'inscription et, toujours, le logement et les dépenses courantes), il est plus intéressant de faire des études longues car cela permet d'escompter un salaire plus élevé pendant sa vie active.
- ◆ Mais attention : tout le monde n'aura pas accès aussi facilement aux études et le parcours professionnel est semé d'embûches pour ceux qui peuvent se heurter à des discriminations du fait d'être une femme, d'être considéré comme trop âgé, ou d'avoir des parents d'origine étrangère !

## Présentation du jeu

### Matériel nécessaire

- ◆ Un dé à six faces
- ◆ Le plateau de jeu
- ◆ Un pion par joueur
- ◆ Une fiche avatar par joueur

### Objectifs didactiques

- ◆ Mettre en scène des « choix de carrière » pour que les élèves perçoivent les enjeux de l'investissement en capital humain sur l'ensemble d'une vie professionnelle.
- ◆ Mettre en scène des risques de discriminations, que ce soit à l'embauche ou en termes de rémunération.


### Règles du jeu


Il s'agit d'un jeu de plateau. Chaque joueur est représenté par un pion, qui se déplace de case en case. À chaque tour, le joueur ou la joueuse est amené à lancer le dé et, le plus souvent, à avancer d'une case puis noter l'évolution de son score, qui correspond à une somme d'argent. Le jeu se joue à au moins 3 joueurs. Au-delà de 5 joueurs, le temps prévu pour le jeu s'allonge significativement.

#### Étape 1 - Tirage de l'avatar


L'avatar correspond au personnage du joueur ou de la joueuse. Pour le connaître, il faut tirer 3 fois le dé : le premier tirage donne le sexe du personnage, le second donne son origine sociale, le troisième donne son origine nationale. Ces caractéristiques jouent sur les chances de réussite dans les études et le parcours professionnel.


##### Premier lancer : détermination du sexe.

 1, 2 ou 3 : Le joueur ou la joueuse incarne un garçon.

 4, 5 ou 6 : Le joueur ou la joueuse incarne une fille.

##### Deuxième lancer : détermination de l'origine sociale.


 1, 2 ou 3 : Le joueur ou la joueuse incarne un enfant de cadre.


 4, 5 ou 6 : Le joueur ou la joueuse incarne un enfant d'ouvrier.

##### Troisième lancer : détermination de l'origine nationale.

 1 ou 2 : Le joueur ou la joueuse a des parents d'origine étrangère et francophone.

 3 ou 4 : Le joueur ou la joueuse a des parents d'origine européenne.

 5 ou 6 : Le joueur ou la joueuse a des parents d'origine étrangère et non francophone.


 Une fois ces lancers effectués, le joueur ou la joueuse note sur sa fiche personnelle les caractéristiques de son avatar. Chaque joueur note également qu'il/elle possède 5 000 euros (dans la case « Somme d'argent possédée »).

#### Étape 2 - Les études

Chaque joueur décide du type d'études qu'il va réaliser.

**Premier tour : l'année de première.** Chaque joueur lance le dé pour connaître le sort de son année de première.

- ◆ En études courtes, le joueur redouble :

 • s'il fait 1 quand il est enfant de cadre.

 • s'il fait 1 ou 2 quand il est enfant d'ouvrier.

Si le joueur n'a pas redoublé, il paie 2 000 euros, s'il a redoublé, il doit payer 4 000 euros. Ce coût peut correspondre au coût d'opportunité des études.

## Présentation du jeu

◆ En études longues, le joueur redouble :



• s'il fait 1 quand il est enfant de cadre.



• s'il fait 2, 3 ou 4 s'il est enfant d'ouvrier.

Si le joueur n'a pas redoublé, il paie 2 000 euros, s'il a redoublé, il doit payer 4 000 euros.

Si le joueur enfant d'ouvrier fait 1, il « passe » en études courtes (en première).

*Exemple de tour : un joueur est enfant d'ouvrier. Il a choisi les études longues.*

*Il lance le dé et obtient 3. Il « paie » alors 4 000 euros, c'est-à-dire qu'il enlève 4000 euros à sa somme d'argent (il ne lui reste plus que 1000 euros).*



Chaque joueur note sur sa fiche les dépenses liées à l'année de première (il retire cette somme à son total).

**Deuxième tour : l'année de terminale.** Chaque joueur lance le dé pour connaître le sort de son année de terminale.

◆ En études courtes, le joueur redouble :



• s'il fait 1 quand il est enfant de cadre



• s'il fait 1 ou 2 quand il est enfant d'ouvrier

Si le joueur n'a pas redoublé, il paie 2000 euros, s'il a redoublé, il doit payer 4 000 euros.

◆ En études longues, le joueur redouble :



• s'il fait 1 quand il est enfant de cadre.



• s'il fait 2, 3 ou 4 s'il est enfant d'ouvrier.

Si le joueur n'a pas redoublé, il paie 2 000 euros, s'il a redoublé, il doit payer 4 000 euros.

Si le joueur enfant d'ouvrier fait 1, il « passe » en études courtes (en terminale) et doit donc rejouer un tour d'année de première, mais en études courtes.

*Exemple d'un tour : un joueur est enfant de cadre. Il a fait son année de première sans redoubler.*

*Il lance le dé et obtient 1. Il « paie » alors 4000 euros. Il ne lui reste alors plus d'argent et il doit emprunter 1000.*



Chaque joueur note sur sa fiche les dépenses liées à l'année de première (il retire cette somme à son total).

### Étape 3 - Embauche ou poursuite d'études (les 5 ans après le bac)

**En études courtes :** les joueurs terminent leurs études au niveau bac. Ils tentent d'être embauchés sur la période considérée (les 5 ans après le bac).

Chaque joueur en études courtes lance le dé. Le chiffre donné par le dé donne le nombre d'années que le joueur doit attendre avant d'être embauché. Pour connaître son temps de travail sur la période donnée, il doit alors déduire ce nombre des 5 ans après le bac. Il reçoit alors une rémunération de 15 000 euros pour chaque année de travail après le bac.

*Exemples : le joueur fait 1, il est alors tout de suite embauché et reçoit une rémunération sur les 5 ans ( $15\ 000 \times 5 = 75\ 000$  euros), cette rémunération est à ajouter à sa somme d'argent.*

*Le joueur fait 3, il est embauché pour la troisième année et est donc payé sur cette troisième année, la quatrième et la cinquième, soit sur 3 années. Il reçoit 45 000 euros.*

*Le joueur fait 5, il est embauché pour la dernière année et reçoit 15 000 euros.*

*Le joueur fait 6, il est embauché la 6e année et ne reçoit donc aucune rémunération sur cette période (il commence à être payé seulement au tour d'après).*



Chaque joueur note sur sa fiche la somme des salaires reçus.

## Présentation du jeu

**En études longues :** les joueurs paient pour leurs études. Chaque année coûte 10 000 euros et il y a un risque de redoubler un an pour chaque cycle.

Le joueur qui a choisi des études longues fait un premier lancer de dé pour connaître le sort de son cycle de licence (L3) sur le plateau.

◆ Le joueur redouble :



• s'il fait 1 quand il est enfant de cadre.



• s'il fait 2, 3 ou 4 s'il est enfant d'ouvrier.

Si le joueur n'a pas redoublé, il paie 30 000 euros, s'il a redoublé, il doit payer 40 000 euros. Cette somme doit être payée en partie à crédit.

Le joueur qui a choisi des études longues fait un deuxième lancer de dé pour connaître le sort de son cycle de master (M2) sur le plateau.

◆ Le joueur redouble :



• s'il fait 1 quand il est enfant de cadre.



• s'il fait 2, 3 ou 4 s'il est enfant d'ouvrier.

Si le joueur n'a pas redoublé, il paie 20 000 euros, s'il a redoublé, il doit payer 30 000 euros. Cette somme doit être payée en partie à crédit.



Chaque joueur note sur sa fiche les dépenses liées aux études (il met son total à zéro et note la somme qu'il doit rembourser, ce remboursement sera prélevé sur ses futurs salaires).

### Étape 4 - Le marché du travail (embauche ou discrimination). Cycle de 5 ans

**Joueurs en études courtes :** les joueurs en études courtes sont entrés sur le marché du travail. Cependant, leur faible niveau de diplôme les expose à une plus forte discrimination.

Ces joueurs reçoivent une rémunération de 15 000 euros par an, soit 75 000 euros. Malheureusement, les femmes, ainsi que ceux et celles dont les parents ont des origines étrangères risquent la discrimination sur le marché du travail, qui se matérialise ici par une discrimination à l'embauche et un risque de chômage.

◆ Les joueurs qui incarnent une femme, ainsi que ceux qui incarnent un homme dont les parents sont d'origine étrangère (non-européenne) lancent le dé :



• s'ils font 5 ou 6, ils échappent à toute discrimination et reçoivent donc bien 75 000 euros pour la période.



• s'ils font de 1 à 4, ils sont au chômage pour le nombre d'années indiqué par le dé.

*Exemple : un joueur a un avatar féminin. Il lance le dé et obtient 3. Il n'est alors payé que deux ans sur la période considérée (5-3) et reçoit seulement 30 000 euros.*

Les hommes dont les parents n'ont pas une origine étrangère reçoivent 75 000 euros.



Chaque joueur inscrit cette nouvelle somme sur sa fiche.

**Joueurs en études longues :** pour les joueurs en études longues, les études sont finies et il s'agit de se faire embaucher. Le temps d'attente avant l'embauche est déterminé par le dé, comme pour les joueurs en études courtes.

Chaque joueur en études longues lance le dé. Le chiffre donné par le dé donne le nombre d'années que le joueur doit attendre avant d'être embauché. Pour connaître son temps de travail sur la période donnée, il doit alors déduire ce nombre des 5 ans de cette période. Il reçoit alors une rémunération de 20 000 euros pour chaque année de travail.



Les salaires sont d'abord utilisés pour mettre à zéro la somme empruntée (les crédits sont remboursés), puis le joueur ajoute à son total les salaires restants.

## Présentation du jeu

### Étape 5 - Prime de milieu de carrière (période de 5 ans)

Chaque joueur lance le dé pour savoir s'il obtient une prime sur les 5 ans. Pour les joueurs en études courtes, la prime fait monter le salaire à 17 000 euros annuels. Pour ceux en études longues, elle le fait monter à 25 000 euros.


- ◆ La probabilité d'obtenir une prime dépend de l'origine sociale :



- un enfant de cadre obtient une prime (quel que soit son parcours) s'il obtient 3, 4, 5 ou 6 avec le dé.




- un enfant d'ouvrier obtient une prime (quel que soit son parcours) s'il obtient 1 ou 2 avec le dé.

 Chaque joueur inscrit le salaire de ses 5 ans sur sa fiche.

### Étape 6 - Risque de discrimination en milieu de carrière (période de 5 ans)

Les carrières sont de plus en plus mouvementées et il est possible de devoir changer de poste. Cependant, le retour à un autre emploi n'est pas aussi facile pour tout le monde. Sur cette période, une année de travail rapporte 19 000 euros pour ceux qui ont fait des études courtes et 25 000 pour ceux qui ont fait des études longues.

 Les hommes dont les parents sont d'origine nationale reçoivent donc 5 fois cette somme et peuvent l'inscrire sur leur fiche.

- ◆ Les joueurs qui incarnent une femme, ainsi que ceux qui incarnent un homme dont les parents sont d'origine étrangère (non-européenne) lancent le dé :




- s'ils font 5 ou 6, ils échappent à toute discrimination et reçoivent donc bien 5 fois le salaire annuel?



- s'ils font de 1 à 4, ils sont au chômage pour le nombre d'années indiqué par le dé.

*Exemple : un joueur a un avatar féminin et a fait des études courtes. Il lance le dé et obtient 2. Il n'est alors payé que trois ans sur la période considérée (5-2) et reçoit seulement 57 000 euros.*

 Chaque joueur inscrit ses salaires cumulés sur sa fiche.

### Étape 7 - Prime de fin de carrière (période de 10 ans)

Comme pour l'étape 5, les joueurs peuvent recevoir une prime (mais cette fois-ci sur 10 ans !).

La prime peut faire monter le salaire annuel à 19 000 euros pour ceux qui ont fait des études courtes (sinon, ils gardent 17 000 euros annuels). Pour ceux qui ont fait des études longues, la prime peut permettre d'atteindre 30 000 euros annuels (sinon, ils gardent 25 000 euros).

- ◆ Comme pour l'étape 5, la probabilité d'obtenir une prime dépend de l'origine sociale :



- un enfant de cadre obtient une prime (quel que soit son parcours) s'il obtient 3, 4, 5 ou 6 avec le dé.



- un enfant d'ouvrier obtient une prime (quel que soit son parcours) s'il obtient 1 ou 2 avec le dé.

 Chaque joueur inscrit le salaire de ses 10 ans sur sa fiche.

### Étape 8 - Travailleurs âgés (fin de carrière)

Les travailleurs arrivent en fin de carrière. Leur salaire a augmenté avec l'ancienneté, mais le risque de perte d'emploi devient plus important.

Une année de salaire est de 23 000 euros pour ceux qui ont fait des études courtes et de 35 000 euros pour ceux qui ont fait des études longues. Mais attention, la fin de carrière peut arriver brutalement ! (mise en préretraite, chômage à plus de 55 ans, perte de qualification liée à la génération...)

# Présentation du jeu

- ◆ Chaque joueur lance le dé pour savoir combien de temps il lui reste à travailler :



• s'il fait 1, 2 ou 3, il est payé pendant seulement 5 ans.



• s'il fait 4, 5 ou 6, il est payé pendant 10 ans.



Chaque joueur inscrit ses salaires cumulés sur sa fiche et connaît alors la rémunération totale reçue sur l'ensemble de sa vie, qui correspond à son score.

### Fin du jeu

- ◆ À la fin du jeu, chaque joueur calcule son gain total (sommes reçues - sommes payées et sommes empruntées).
- ◆ Les joueurs essaient de comprendre ce qui a pu déterminer les sommes les plus fortes et notamment s'il y a un lien avec le choix d'études.

## Interprétation

- ◆ Même si les études coûtent cher (il faut parfois payer l'inscription et, toujours, le logement et les dépenses courantes), il est plus intéressant de faire des études longues car cela permet d'escompter un salaire plus élevé pendant sa vie active.
- ◆ Mais attention : tout le monde n'aura pas accès aussi facilement aux études et le parcours professionnel est semé d'embûches pour ceux qui peuvent se heurter à des discriminations du fait d'être une femme, d'être considéré comme trop âgé, ou d'avoir des parents d'origine étrangère !

## Fiche avatar

- ◆ La fiche est donnée à chaque joueur/joueuse en début de partie. Les caractéristiques du personnage sont à noter en cochant les cases et le score évolue au fil de la partie (le joueur doit calculer son nouveau score final à chaque étape). Pour une version plus écologique, il est possible de jouer sur des ardoises et de noter l'avatar et le score.

◆ Nom du joueur / de la joueuse :

◆ Sexe :  Fille  Garçon

◆ Profession des parents :  Cadres  Ouvriers

◆ Origine des parents :  
 Europe  
 Non européen francophone  
 Non européen non francophone

◆ Études :  Courtes  Longues

◆ Somme d'argent possédée (A) :

◆ Crédit à rembourser (B) :

◆ SCORE FINAL (A-B) :

◆ Nom du joueur / de la joueuse :

◆ Sexe :  Fille  Garçon

◆ Profession des parents :  Cadres  Ouvriers

◆ Origine des parents :  
 Europe  
 Non européen francophone  
 Non européen non francophone

◆ Études :  Courtes  Longues

◆ Somme d'argent possédée (A) :

◆ Crédit à rembourser (B) :

◆ SCORE FINAL (A-B) :

◆ Nom du joueur / de la joueuse :

◆ Sexe :  Fille  Garçon

◆ Profession des parents :  Cadres  Ouvriers

◆ Origine des parents :  
 Europe  
 Non européen francophone  
 Non européen non francophone

◆ Études :  Courtes  Longues

◆ Somme d'argent possédée (A) :

◆ Crédit à rembourser (B) :

◆ SCORE FINAL (A-B) :

◆ Nom du joueur / de la joueuse :

◆ Sexe :  Fille  Garçon

◆ Profession des parents :  Cadres  Ouvriers

◆ Origine des parents :  
 Europe  
 Non européen francophone  
 Non européen non francophone

◆ Études :  Courtes  Longues

◆ Somme d'argent possédée (A) :

◆ Crédit à rembourser (B) :

◆ SCORE FINAL (A-B) :

◆ Nom du joueur / de la joueuse :

◆ Sexe :  Fille  Garçon

◆ Profession des parents :  Cadres  Ouvriers

◆ Origine des parents :  
 Europe  
 Non européen francophone  
 Non européen non francophone

◆ Études :  Courtes  Longues

◆ Somme d'argent possédée (A) :

◆ Crédit à rembourser (B) :

◆ SCORE FINAL (A-B) :

◆ Nom du joueur / de la joueuse :

◆ Sexe :  Fille  Garçon

◆ Profession des parents :  Cadres  Ouvriers

◆ Origine des parents :  
 Europe  
 Non européen francophone  
 Non européen non francophone

◆ Études :  Courtes  Longues

◆ Somme d'argent possédée (A) :

◆ Crédit à rembourser (B) :

◆ SCORE FINAL (A-B) :

◆ Nom du joueur / de la joueuse :

◆ Sexe :  Fille  Garçon

◆ Profession des parents :  Cadres  Ouvriers

◆ Origine des parents :  
 Europe  
 Non européen francophone  
 Non européen non francophone

◆ Études :  Courtes  Longues

◆ Somme d'argent possédée (A) :

◆ Crédit à rembourser (B) :

◆ SCORE FINAL (A-B) :

◆ Nom du joueur / de la joueuse :

◆ Sexe :  Fille  Garçon

◆ Profession des parents :  Cadres  Ouvriers

◆ Origine des parents :  
 Europe  
 Non européen francophone  
 Non européen non francophone

◆ Études :  Courtes  Longues

◆ Somme d'argent possédée (A) :

◆ Crédit à rembourser (B) :

◆ SCORE FINAL (A-B) :



◆ Nom du joueur / de la joueuse :

◆ Sexe :  Fille  Garçon

◆ Profession des parents :  Cadres  Ouvriers

◆ Origine des parents :  
 Europe  
 Non européen francophone  
 Non européen non francophone

◆ Études :  Courtes  Longues

◆ Somme d'argent possédée (A) :

◆ Crédit à rembourser (B) :

◆ SCORE FINAL (A-B) :

◆ Nom du joueur / de la joueuse :

◆ Sexe :  Fille  Garçon

◆ Profession des parents :  Cadres  Ouvriers

◆ Origine des parents :  
 Europe  
 Non européen francophone  
 Non européen non francophone

◆ Études :  Courtes  Longues

◆ Somme d'argent possédée (A) :

◆ Crédit à rembourser (B) :

◆ SCORE FINAL (A-B) :

23 k€

Travailleurs âgés :  
risque de perte d'emploi

35 k€

21 k€

Prime

30 k€

19 k€

Discrimination

25 k€

17 k€

Prime

25 k€

15 k€

Discrimination

Embauche

20 k€

15 k€

Embauche

M2

-10 k€

L3

-10 k€

-2 k€

Bac pro

Bac général

-2 k€

Classe de seconde