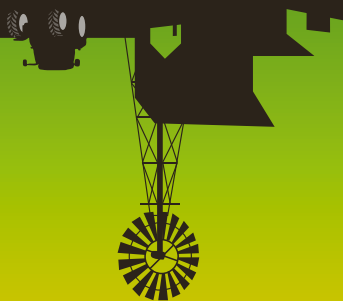


NAVATAN®



NAVATAN®



Un jeu de sensibilisation sur les inégalités dans l'agriculture
et le droit à la souveraineté alimentaire

'Navatane' est une édition du
Centrum Informatieve Spelen vzw
Naamsesteenweg 130
3001 Leuven
T 016 22 25 17
F 016 29 50 99
e-mail cis@spelinfo.be
website www.spelinfo.be

Sur l'ordre de :

SOS Faim Belgique et SOS Faim Luxembourg, organisations non gouvernementales de développement qui luttent contre la pauvreté et la faim en milieu rural. La mission de SOS Faim s'inscrit dans un cadre de solidarité, qui s'exprime via le partenariat dans un souci d'égalité avec les acteurs du Sud, et de démarche citoyenne, à travers les activités de sensibilisation et de plaidoyer politique.

Navatane est le fruit d'une adaptation d'un projet médiatique réalisé en 2007 par deux étudiantes, Julie Derwa et Emmanuelle Meurice, de l'Institut des Hautes Etudes des Communications Sociales de Bruxelles.

Toutes reproductions sont interdites sans autorisation de l'auteur.

Centrum Informatieve Spelen vzw, Leuven, 2009.

v.u. Ludo Stevens, Naamsesteenweg 130, 3001 Leuven

PRÉfAcE

Navatane, en wolof, langue la plus parlée au Sénégal, signifie “le temps de la récolte”, une période très active pour les familles rurales sénégalaises qui passent plusieurs jours d’affilé dans les champs à récolter ce qu’elles ont semé quelques mois plus tôt. Et nombreuses sont celles qui se demandent si la récolte permettra de subvenir aux besoins de la famille jusqu’à la prochaine saison. Elles ne sont pas les seules...

Faire une bonne récolte devient une question de survie pour des millions de producteurs dans le monde. Près d’un milliard de personnes sont aujourd’hui frappées par la faim et la pauvreté. La plupart sont des petits producteurs des pays en développement. A un degré différent, nos régions agricoles ne sont pas épargnées par la précarité. En 25 ans, l’Europe a perdu 80 % de ses exploitations familiales.

Pourquoi les petits producteurs du Sud sont-ils plus exposés à la faim et à la pauvreté ? Quelles difficultés rencontrent les exploitations familiales des pays du Nord ? Qu’advient-il de l’agriculture familiale ? Navatane vous apporte des réponses à ces questions et encourage la recherche d’alternatives convergeant vers la défense du droit à la souveraineté alimentaire.

Navatane vous propose par le jeu de découvrir les enjeux liés à l’agriculture, avec laquelle nous avons pour la plupart perdu le contact et qui est pourtant tellement présente, chaque jour, dans nos assiettes.

L’équipe de SOS Faim



TABLE DES MATIÈRES

CARACTÉRISTIQUES DU JEU 6

Thèmes	6
Objectifs	6
Groupe cible	6
Nombre de joueurs	6
Encadrement	7
Installation	7
Durée	7

EXPLICATIONS DU JEU 7

Le jeu en bref	7
Matériel	8
Préparation	8
Déroulement du jeu	11
La structure générale du jeu	11
Introduction	12
1 ^{er} TOUR : Petits producteurs contre l'agro-industrie	12
1. Le jeu de la récolte	12
2. Le jeu du marché	15
3. Etat des lieux du 1 ^{er} tour	15
2 ^e TOUR : Commerce international et distribution	18
1. Présentation du 2 ^e tour	18
2. Achat des ressources	18
3. Le jeu de la récolte et le jeu du marché	19
4. Etat des lieux du 2 ^e tour	20
3 ^e TOUR : Les aides à l'agriculture	22
1. Présentation du 3 ^e tour	22
2. Le jeu de la récolte et la distribution d'aides	22
3. Le jeu du marché	22
4. Etat des lieux du 3 ^e tour	23
Débriefing général	24

CARACTERISTIQUES DU JEU

THÈMES

- La concurrence déloyale entre l'agro-industrie et l'agriculture familiale au Nord comme au Sud.
- Le combat pour le droit à la souveraineté alimentaire comme alternative.

OBJECTIFS

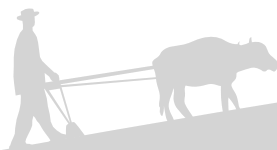
- Etre capable d'identifier certaines caractéristiques de l'agro-industrie et de l'agriculture familiale.
- Etre capable d'identifier certaines causes d'inégalités entre les agriculteurs.
- Prendre conscience de l'obstacle que constitue la libéralisation du commerce international pour le développement et le maintien des productions locales et familiales.
- Développer un regard critique sur la libéralisation du commerce international et le pouvoir de l'industrie agro-alimentaire.
- Prendre conscience de l'inégale répartition des aides publiques entre les agriculteurs et la concurrence déloyale qu'elle instaure entre eux.
- Etre capable de proposer des alternatives, tant sur le plan individuel que sur le plan collectif, visant à soutenir l'agriculture familiale.
- Prendre connaissance du droit à la souveraineté alimentaire.
- Favoriser l'adhésion à la défense du droit à la souveraineté alimentaire

GROUPE CIBLE

18 et +, enseignement supérieur

NOMBRE DE JOUEURS

12 à 35 joueurs



ENCADREMENT

1 animateur de jeu et 1 assistant (absolument nécessaire au-delà de 15 joueurs)

INSTALLATION

- 1 grande salle
- Suffisamment de tables et de chaises
- Un tableau

DURÉE

+/- 2 heures

EXPLICATIONS Du Jeu

Le Jeu en Bref

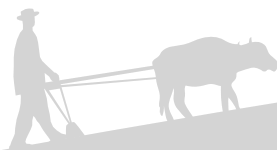
'Navatane' est un jeu sur l'agriculture. Chaque participant joue le rôle d'un agriculteur ou d'une agricultrice travaillant dans un pays imaginaire. Ces pays imaginaires sont répartis dans deux zones : une jaune et une verte. Les agriculteurs ne travaillent pas dans les mêmes conditions. Certains vivent de l'agriculture familiale et d'autres de l'agro-industrie. Le but du jeu est d'essayer de gagner sa vie en cultivant et vendant les produits de sa ferme. Pour cela, les joueurs disposent de 3 tours de jeu. A chaque tour, la situation se complique et rend la vie des agriculteurs et agricultrices plus difficile. Ces derniers doivent faire face à la concurrence internationale, au pouvoir de la grande distribution et se confronter aux politiques mises en place par les gouvernements.

MATÉRIEL

- 7 plateaux de jeu
- 7 piles de cartes « récoltes »
- 7 piles de cartes « fléaux »
- 7 produits différents (1100 jetons de couleur)
- 7 sacs de jetons représentant les différents produits
- 21 fiches de marché (7 fiches par tour)
- 2 badges pour les commerçants
- 2 cartes d'identité pour les commerçants
- 3 feutres de couleur
- 35 stylos
- Un cd-rom comprenant :
 - 35 différentes cartes d'identité d'agriculteurs et d'agricultrices
 - la feuille de score pour les paysans de la zone verte
 - la feuille de score pour les paysans de la zone jaune
 - la feuille de score pour les commerçants
 - un aide-mémoire pour les joueurs

PRÉPARATION

- Faites des photocopies des documents sur le cd-rom :
 - la feuille de score pour les paysans de la zone verte : autant de feuilles que de joueurs des pays de la zone verte (voir le tableau ci-dessous)
 - la feuille de score pour les paysans de la zone jaune : autant de feuilles que de joueurs des pays de la zone jaune (voir le tableau ci-dessous)
 - la feuille de score pour les commerçants en deux exemplaires (une pour chaque commerçant)
 - les cartes d'identité des agriculteurs et des agricultrices : autant de cartes d'identité que de joueurs (voir le tableau ci-dessous)
 - l'aide-mémoire pour les joueurs : autant de feuilles que de tables
- Placez une table (ou deux suivant la taille du groupe) pour 4/ 5 joueurs et prévoyez une chaise pour chaque joueur. Chaque table représente un pays. Choisissez les pays comme illustré dans le tableau ci-dessous. Faites en sorte qu'il y ait toujours plus de pays dans la zone jaune que dans la zone verte.

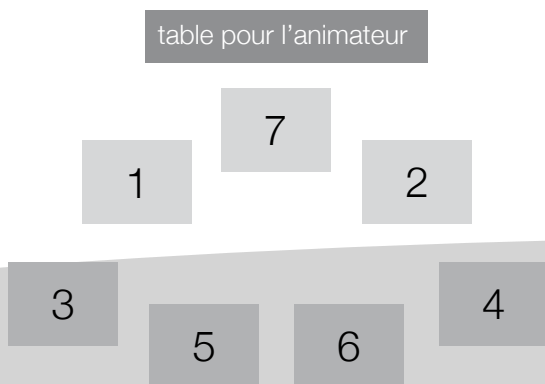


3 tables 12-15 joueurs	Pays des Champs Dorés	Santa Café	Pays des Rizières				
4 tables 16-20 joueurs	Pays des Champs Dorés	Santa Café	Pays des Rizières	République du Fleuve			
5 tables 21 -25 joueurs	Pays des Champs Dorés	Santa Café	Pays des Rizières	République du Fleuve	Samyland		
6 tables 26-30 joueurs	Pays des Champs Dorés	Santa Café	Pays des Rizières	République du Fleuve	Samyland	République du Baobab	
7 tables 31-35 joueurs	Pays des Champs Dorés	Santa Café	Pays des Rizières	République du Fleuve	Samyland	République du Baobab	Euralie

COUP De POUCE POUR L'ANIMATEUR

Les pays de la zone verte représentent certains pays ou régions industrialisés tels que les États-Unis ou l'Union européenne. Les pays de la zone jaune représentent des pays en développement situés en Asie, Amérique latine et Afrique. Il ne faut pas expliquer cela en début du jeu. Ces explications ressortent dans le débriefing général à la fin du jeu.

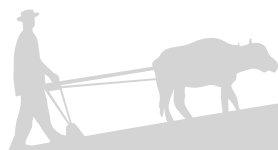
- Marquez une frontière entre les pays de la zone jaune et les pays de la zone verte. Placez les pays de la zone verte à l'avant de la salle et les autres dans le fond.



pays industrialisés / zone verte

pays en développement / zone jaune

- Sur chaque table, placez un plateau de jeu, un sac avec les jetons représentant les différents produits, une pile de cartes « récoltes », une pile de cartes « fléaux » de la même couleur que celle de la zone (verte ou jaune) et un stylo par joueur. Placez aussi les cartes d'identité d'agriculteurs et d'agricultrices adéquates ainsi qu'une feuille de score pour chaque joueur.
- Effectuez le partage des jetons en faisant attention aux éléments suivants :
 - Pays des Champs Dorés (zone verte) : beaucoup de blé et de poulet
 - Samyland (zone verte) : beaucoup de maïs et de poulet
 - Euralie (zone verte) : beaucoup de riz et de produits maraîchers
 - Santa Café (zone jaune) : beaucoup de café
 - République du Fleuve (zone jaune) : beaucoup de café
 - Pays des Rizières (zone jaune) : beaucoup de riz
 - République du Baobab (zone jaune) : beaucoup de caféSeules la République du Fleuve et la République du Baobab disposent de mil.
Vous pouvez conserver une partie des jetons afin de les distribuer aux joueurs qui en ont besoin au cours du jeu.
- Sur la table de l'animateur, placez les fiches des marchés du premier tour, les aide-mémoire et un feutre de couleur. Rassemblez également les outils des commerçants, en deux exemplaires : le badge, la carte d'identité, la feuille de score pour les commerçants et le feutre de couleur.



DÉROULEMENT DU JEU

LA STRUCTURE GÉNÉRALE DU JEU

Le jeu dure environ 2 heures. La dernière demi-heure est consacrée à une discussion approfondie, le débriefing.

- | | |
|---|--------------------|
| • Explication générale | 10 - 15 min |
| • 1er TOUR | +/- 20 min |
| • Jeu de la récolte | 15 min |
| • Jeu du marché | +/- 5 min |
| • Etat des lieux | +/- 5 min |
| • 2e TOUR | +/- 30 min |
| • Présentation du 2e tour | +/- 5 min |
| • Explications aux commerçants | +/- 5 min |
| • Achat des ressources | +/- 3 min |
| • Jeu de la récolte | 10 min |
| • Jeu du marché | +/- 2 min |
| • Etat des lieux | +/- 5 min |
| • 3e TOUR | +/- 25 min |
| • Présentation du 3e tour | +/- 5 min |
| • Achat des ressources | +/- 3 min |
| • Jeu de la récolte et distribution d'aides | +/- 10 min |
| • Jeu du marché | +/- 2 min |
| • Etat des lieux | +/- 5 min |
| • DEBRIEFING GENERAL | 25 - 30 min |

INTRODUCTION

Faites entrer les participants et leur indiquer qu'ils peuvent se placer à une table de leur choix.

Puis introduisez brièvement le jeu :

Les participants vont jouer le rôle d'un agriculteur ou d'une agricultrice travaillant dans un pays imaginaire. Ces pays imaginaires sont répartis dans deux zones : une jaune et une verte. Le but du jeu est d'essayer de gagner sa vie en cultivant et vendant les produits de sa ferme. Pour cela, ils disposent de 3 tours de jeu. A la fin de chaque tour, on fait un état des lieux afin de constater ce qu'il s'est passé. A la fin du jeu aura lieu une discussion plus approfondie.

Invitez les joueurs à lire leur carte d'identité et à découvrir leur feuille de score :

La carte d'identité permet de connaître le nombre de champs, le matériel et les ressources dont ils disposent. Sur leur feuille de score, 4 niveaux de vie sont mentionnés : extrême pauvreté, pauvreté, vie convenable et vie de luxe. Ils doivent parvenir à un niveau de vie le plus élevé possible. Le fonctionnement de cette feuille de score est expliqué plus tard.

Expliquez aux joueurs comment ils gagnent des « tanais », monnaie utilisée dans le jeu :

En premier lieu, il faut travailler la terre et récolter ses produits. Ensuite, il faut vendre sa récolte sur le marché. Un tour de jeu correspond chaque fois à un cycle de culture-récolte, de vente et à un état des lieux. Les joueurs ne peuvent pas additionner leur score d'un tour à l'autre.

1^{er} TOUR

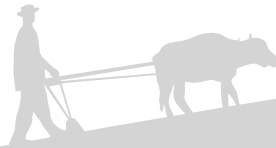
PeTITS PRoDUCTEuRS CoNTRE L'AGRoLINDuSTRie

1. LE JEU DE LA RÉCOLTE

Expliquez aux joueurs que la première étape consiste à récolter :

Le but est de récolter le plus possible. Comment récolter ? Chacun possède un certain nombre de champs (entre 1 et 4). Sur leur carte d'identité figure ce qu'ils peuvent produire. Au total, il existe 7 productions différentes : blé, maïs, riz, mil, café, produits maraîchers et poulet. Les récoltes s'effectuent par un jeu de cartes.

Montrez la pile de cartes qui sert aux récoltes.



Expliquez comment se font les récoltes :

Les récoltes se font en plaçant les cartes de jeu dans un certain ordre sur les champs.

L'ordre est le suivant :

- A) Labour (manuel/attelage/tracteur)
- B) Semences (semences classiques/semences performantes/semences génétiquement modifiées)
- C) Ressources (pluie/irrigation/pesticides/engrais/engrais chimiques)
- D) Récoltes (manuelles/avec attelage/avec tracteur)

Quand un joueur a rassemblé les 4 cartes (A, B, C et D) sur un champ, il calcule le nombre de points qu'il a obtenu. La valeur des cartes dépend des moyens dont le joueur dispose. Il peut les trouver sur sa carte d'identité.

- La valeur des cartes A et D dépend des outils dont il dispose (main d'œuvre = +1, animal de trait = +2 ou tracteur = +3).
- La valeur des cartes B et C dépend de ses ressources (pluie, irrigation, semences, engrais et pesticides). Il doit aussi prouver qu'il a les moyens de les utiliser (fonction du marquage au stylo).

Une fois qu'il a calculé ses points, il obtient alors une récolte. La somme des points correspond à l'ampleur de la récolte. Le joueur prend le même nombre de jetons de produits (une couleur à la fois) que le total de points collectés.

Au démarrage du jeu, tous les joueurs reçoivent un outil pour labourer et des ressources. Au début du second et du troisième tour, les joueurs peuvent acheter des nouvelles ressources à condition d'en avoir les moyens.

Expliquez le jeu de cartes étape par étape tout en invitant les participants à jouer pendant l'explication :

Un joueur par table prend la pile de cartes « récoltes » et les mélange. Il distribue ensuite 4 cartes à chaque joueur. Il laisse les cartes restantes à l'envers au milieu du plateau de jeu, excepté les deux cartes du dessus de la pile qui doivent être placées à l'endroit, l'une à côté de l'autre, à côté de la pile de cartes à l'envers. Enfin, il mélange les cartes « fléaux » et dépose la pile à l'envers à côté des cartes « récoltes ».

Le joueur assis à gauche de la personne qui a distribué les cartes commence la partie. Il peut poser autant de cartes qu'il a de champs. Cela signifie qu'un joueur qui a 3 champs peut poser 3 cartes en une fois : soit 3 cartes sur le même champ, ou bien 1 ou plusieurs cartes sur des champs différents.

Le joueur peut mettre 1 ou plusieurs cartes dont il n'a pas besoin ou qu'il ne trouve pas bonnes en-dessous de la pile de cartes « récoltes » à l'envers. Il pioche alors de nouvelles cartes jusqu'à ce qu'il ait de nouveau 4 cartes en main. Il dispose de 2 possibilités : soit prendre des cartes de la pile de cartes à l'envers, soit prendre une des deux cartes à l'endroit. S'il prend une carte à l'endroit, il doit aussi tirer une carte 'fléaux'. Il doit lire à voix haute ce qui est écrit sur la carte et l'exécuter. Puis, il remet la carte 'fléaux' en-dessous de la pile de cartes « fléaux ». S'il tire des cartes de la pile à l'envers, il ne se passe rien. Attention ! Si un joueur a pris une carte à l'endroit, il doit prendre la carte qui se trouve au-dessus de la pile de cartes à l'envers et la placer à l'endroit, de manière à ce qu'il y ait toujours deux cartes à l'endroit. Dès que le joueur a de nouveau 4 cartes, il passe son tour.

Quand un joueur a posé la dernière carte dans l'ordre sur un champ, il peut récolter immédiatement en prenant autant de jetons (d'une seule couleur !) qu'il a obtenus de points pendant la partie de cartes. Puis le joueur remet les cartes utilisées pour la récolte en-dessous du paquet de cartes à l'envers. Au tour prochain, il peut rejouer sur ce champ.

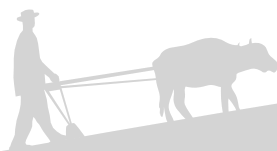
Demandez aux joueurs s'ils ont encore des questions.

Distribuez-leur ensuite les aide-mémoire pour le comptage des points lors des récoltes.

Les joueurs peuvent continuer à jouer. Ils disposent de 15 minutes pour récolter.

COUP De POUCE POUR L'ANIMATEUR

- Le jeu de la récolte commence après l'explication.
- Attention au timing. Annoncez le temps qui s'écoule: 15 minutes, 10 minutes, 5 minutes...
- Pendant le jeu, avec votre assistant, faites le tour des tables afin de répondre aux questions des joueurs.



2. LE JEU DU MARCHÉ

Placez sur chaque table la fiche de marché adéquate sur laquelle est indiquée la demande locale en produits agricoles. Le prix de vente des produits (5 tanais par jeton) est le même pour tous les agriculteurs et pour tous les produits afin de faciliter les opérations de calcul. Les enjeux autour des prix ne sont pas abordés dans l'état des lieux du 1er tour. Ils seront abordés au 2e tour.

Expliquez aux joueurs le jeu du marché :

Les joueurs vendent leurs produits en plaçant leurs jetons sur ces fiches de marché. La vente se fait produit par produit. C'est celui qui a le plus récolté qui peut vendre le premier sa récolte. Et ainsi de suite jusqu'à celui qui a le moins récolté. Si 2 ou plusieurs joueurs ont le même nombre de jetons, c'est celui qui a récolté le plus gros volume au total qui place sa récolte.

Quand un joueur a vendu ses produits sur le marché, il prend sa feuille de score. Dans 'la colonne +' (= revenus), il inscrit combien de tanais il a gagné (= le prix du produit x le nombre de jetons). Quand le joueur a vendu toutes ses récoltes, ou qu'il ne peut plus rien vendre, il compte ses revenus et calcule le total. Ce score doit être inscrit dans la colonne TOTAL. C'est ainsi qu'il peut connaître son niveau de vie.

Le jeu du marché ne dure que 2 ou 3 minutes. Attention! A la fin du jeu du marché, les joueurs gardent leurs excédents (= les jetons qu'ils n'ont pas pu vendre) et les fiches de marché complétées. C'est seulement après avoir fait l'état des lieux qu'ils remettent tous les jetons dans le sac.

COUP DE POUCE POUR L'ANIMATEUR

Les joueurs n'ont pas encore de dépenses. C'est pourquoi la colonne - (= dépenses) reste vide pendant le premier tour. Les dépenses s'effectueront dès le second tour.

3. ETAT DES LIEUX DU 1^{ER} TOUR

Après le jeu du marché, prenez le temps (+/- 5 minutes) de faire un état des lieux avec les joueurs. Posez-leur une série de questions afin de faire émerger des représentations. Une analyse plus approfondie aura lieu durant le débriefing général. Sous chaque question, vous trouverez des éléments de réponse mais laissez les joueurs essayer de trouver les réponses par eux-mêmes.

Objectifs pédagogiques :

- Prendre connaissance de certaines caractéristiques de l'agro-industrie et de l'agriculture familiale.
- Etre capable d'identifier certaines inégalités entre les agriculteurs (taille des exploitations, type d'outils, de semences, d'accès à l'eau etc.).
- Prendre connaissance de l'impact négatif de l'agriculture productiviste et intensive sur l'environnement et la santé.

Questions à tous les joueurs :

Qui parmi vous vit dans le luxe ? A une vie convenable ? Vit dans la pauvreté ? Dans l'extrême pauvreté ?

- Les agriculteurs qui vivent dans le luxe et de manière convenable sont minoritaires. La majorité vit dans la pauvreté et l'extrême pauvreté.
- Les inégalités entre les agriculteurs se constatent entre pays mais également au sein des pays mêmes.
- Cependant, les agriculteurs vivant dans le luxe et convenablement se situent principalement dans la zone verte tandis que les agriculteurs vivant dans la pauvreté ou l'extrême pauvreté se situent principalement dans la zone jaune.

Questions aux agriculteurs vivant dans le luxe et convenablement :

Comment avez-vous réussi à récolter autant de tanais ?

Vous pouvez les aider en leur posant les questions suivantes :

Combien de champs possédez-vous ? De quel type d'outils disposez-vous (semences, engrais) ? De quel accès à l'eau dépendez-vous ?

- Ces agriculteurs disposent de surfaces cultivables importantes, d'outils mécanisés (des tracteurs pour la plupart), de semences perfectionnées, d'engrais chimiques, de pesticides et ont accès à l'irrigation. Tous ces éléments leur permettent de produire plus et d'avoir plus facilement accès au marché.

Questions aux agriculteurs vivant dans la pauvreté et l'extrême pauvreté :

Pourquoi n'avez-vous pas réussi à gagner plus de tanais ? Pourquoi n'avez-vous pas pu récolter autant que les autres ?

Vous pouvez les aider en posant les questions suivantes :

Combien de champs possédez-vous ?

De quel type d'outils disposez-vous (semences, engrais) ? De quel accès à l'eau dépendez-vous ?

- Ces agriculteurs disposent de petites fermes et leurs moyens de production ne sont pas aussi industrialisés. Pour la plupart, ils labourent leurs champs avec des outils manuels ou grâce à un attelage. Ils ne disposent pas de semences de qualité. Certains n'ont pas d'engrais. Beaucoup d'entre eux n'ont pas accès au système d'irrigation.

Les joueurs auront la possibilité d'acheter des ressources au deuxième tour afin d'améliorer leurs moyens de production.

Questions à tous les agriculteurs :

Avez-vous rencontré des fléaux ?

- Certains ont subi une inondation ou une sécheresse.
- D'autres ont vu leur sol se dégrader à cause des pesticides et leurs cultures contaminées par les OGM. Certains ont été empoisonnés par les engrais chimiques.



Avez-vous rencontré d'autres difficultés ?

- Au moment où les agriculteurs cultivent et récoltent, ils n'ont aucune visibilité sur le marché car ils ne connaissent pas les prix auxquels ils vendront leurs productions.

Analyse des fiches de marché avec tous les agriculteurs :

Quels sont les produits que vous avez vendus ? (Faites le tour de chaque pays)

Est-ce que vous manquez de produits ? Si oui, lesquels ? A contrario, avez-vous trop de produits ? Si oui, lesquels ?

- Certains agriculteurs ont des excédents.
- L'approvisionnement sur certains marchés n'est pas satisfaisant : une partie de la population n'a pas accès à une nourriture adéquate.

Conclusion :

On distingue deux grandes « familles » d'agriculteurs dans le jeu. La première, minoritaire, est composée d'exploitations de grande superficie, bénéficiant de moyens de production mécanisés et productivistes générant parfois des excédents. Les grands agriculteurs gagnent bien leur vie car ils sont les premiers à avoir accès au marché mais leurs moyens de production peuvent être néfastes pour la santé et l'environnement. La seconde famille, majoritaire, est composée d'exploitations de petite superficie, qui ne disposent pas de moyens de production performants. Ces agriculteurs vivent dans la pauvreté car ils ont difficilement accès au marché du fait de la concurrence avec les grands agriculteurs.

Sur les marchés, on constate une surproduction de certaines denrées tandis que certaines demandes ne sont pas satisfaites.

2^e TOUR

COMMERCE INTERNATIONAL ET DISTRIBUTION

1. PRÉSENTATION DU 2^E TOUR

Avant de commencer, demandez aux joueurs de remettre tous leurs jetons de produits dans les sacs, de remettre leurs cartes « récoltes » au centre du plateau et de vous rendre les fiches de marché.

Pendant ce temps, disposez les fiches de marché du 2e tour sur votre table.

Puis expliquez à l'ensemble des joueurs les changements de règles du 2e tour :

L'Organisation Mondiale du Commerce (OMC) décide de développer les échanges commerciaux entre les pays afin de permettre un meilleur accès à l'ensemble des produits et d'écouler les excédents. En offrant de plus larges perspectives aux agriculteurs pour vendre leurs productions, le commerce international doit permettre de réduire les inégalités et d'augmenter les revenus. Deux commerçants interviennent dans le jeu. Ces commerçants ont pour fonctions de vendre des ressources (semences, engrais, etc.) et d'acheter les récoltes de certains agriculteurs et agricultrices. Votre assistant devient un fonctionnaire de l'OMC. Son rôle est de faciliter les activités des commerçants.

Choisissez deux joueurs à l'aise qui aiment marchander et n'ont pas peur de jouer de leur pouvoir. Attention ! Prenez de préférence des joueurs « pauvres » placés aux tables où il y a 5 joueurs, surtout si le nombre de joueurs est faible. Donnez-leur leur carte d'identité, un badge, une feuille de score et un feutre de couleur.

2. ACHAT DES RESSOURCES

Laissez aux commerçants une minute pour lire leur directive numéro 1.

Parallèlement, expliquez aux agriculteurs – et agricultrices la procédure d'achat des ressources :

Ils pourront dans un premier temps acheter des ressources (semences, engrais et pesticides) aux commerçants afin d'augmenter leur productivité. Mais ils doivent avoir suffisamment de tanais pour en acheter, c'est-à-dire qu'ils ne doivent pas dépenser plus que ce qu'ils ont gagné au premier tour. Les agriculteurs disposent de 2-3 minutes pour acheter des ressources aux commerçants. Les commerçants possèdent la liste des prix des ressources. Ces derniers comptabilisent les équipements achetés sur la feuille de score de l'agriculteur en inscrivant les dépenses dans la colonne – du 2e tour. Puis ils inscrivent leurs recettes dans la colonne + de leur feuille de score.

Attention ! Ils ne doivent pas accumuler les points. Exemple : un joueur emploie des engrais (+1). S'il achète des engrais chimiques (+2), il doit prendre ce dernier chiffre en compte pour calculer sa récolte et non « +3 ». Le « +1 » des engrais n'est plus valable.

COUP DE POUCE POUR L'ANIMATEUR

- Dans un premier temps, il est essentiel que les commerçants aient compris comment vendre des ressources car ils doivent le faire rapidement. C'est seulement après cette opération que les deux autres directives concernant l'achat des récoltes doivent être expliquées aux commerçants.
- L'achat des ressources peut prendre du temps. Dans ce cas, avec votre assistant, vous pouvez aider les commerçants pendant cette opération.

3. LE JEU DE LA RÉCOLTE ET LE JEU DU MARCHÉ

Une fois que les agriculteurs ont acheté des ressources, demandez aux commerçants de lire leurs deux autres directives. Ces directives ne doivent pas être communiquées aux agriculteurs.

Parallèlement, expliquez aux agriculteurs les informations suivantes :

Pendant le jeu de la récolte, les commerçants vont acheter leurs récoltes. Ensemble, ils doivent trouver un accord sur le prix et le nombre de produits. Puis, les commerçants sont chargés de vendre ces produits sur le marché international. Les agriculteurs peuvent recommencer à jouer au jeu de la récolte. De nouveau, un joueur prend les cartes « récoltes », les mélange et en distribue 4 à chaque joueur. Le joueur assis à gauche de la personne qui a distribué les cartes commence la partie. Le jeu de la récolte ne dure que 10 minutes.

Vérifiez que les commerçants aient bien compris les deux autres directives :

- Les commerçants achètent seulement la récolte des agriculteurs qui possèdent au moins 2 champs (zone verte) ou 3 champs (zone jaune). Ils se déplacent dans la salle et achètent les produits au prix négocié. Le commerçant et l'agriculteur sont libres de décider à quel prix et sur quel volume ils font la transaction mais le commerçant a pour mission d'acheter un produit à la moitié du prix indiqué dans ses directives. Le commerçant indique le prix auquel il a acheté les récoltes dans la colonne + de la feuille de score de l'agriculteur. Puis il indique la somme de ses achats dans la colonne – de sa feuille de score. Les petits agriculteurs ne sont pas concernés par la vente pour l'instant.
- Puis les commerçants placent immédiatement les produits qu'ils achètent sur le marché international, de préférence sur les marchés des pays de la zone jaune, en veillant à occuper toutes les cases grisées qui représentent la part du marché ouverte au commerce international. Ils doivent également veiller à ne pas en acheter plus que nécessaire.

Dès que toutes les règles sont bien comprises, les commerçants peuvent commencer à acheter des récoltes.

Restez à la table de l'animateur. Vous devez indiquer dans la colonne + des feuilles de score des commerçants combien ils gagnent sur le marché international en multipliant le nombre de jetons qu'ils posent sur les cases grisées des fiches de marché par le prix indiqué pour chaque produit.

Après 10 minutes, le jeu de la récolte est terminé. Prenez les fiches de marché et placez-les sur les tables des pays. Les paysans ont 2-3 minutes pour compléter les fiches avec leurs produits. Puis, ils comptent leurs revenus et leurs dépenses et calculent le total du 2e tour sur leurs feuilles de score.

COUP De POUCE POUR L'ANIMATEUR

- Lorsque les joueurs calculent leur niveau de vie, ils ne doivent pas l'additionner avec le résultat du premier tour.
- Faites attention à ce qu'il y ait suffisamment de jetons de couleur sur les tables.

4. ÉTAT DES LIEUX DU 2^E TOUR

Objectifs pédagogiques :

- Prendre connaissance de l'obstacle que constitue la libéralisation du commerce international pour le développement et le maintien des productions locales et familiales.
- Développer un regard critique sur la libéralisation du commerce international et le pouvoir de l'industrie agro-alimentaire.

Questions à tous les agriculteurs et agricultrices :

Qui parmi vous a exporté des produits vers d'autres pays ? Qui n'a pas bénéficié du commerce international ? Pourquoi ?

- Seuls les agriculteurs qui possèdent plus de deux champs pouvaient vendre leurs productions aux commerçants.
 - Les autres n'ont pas accès au marché international car ils ne sont pas assez productifs
- Votre niveau de vie a-t-il évolué ? Qui a vu ses revenus augmenter, qui s'est appauvri ? Pourquoi ?*

- Le commerce international et la possibilité d'améliorer ses moyens de productions via l'achat de nouvelles ressources n'ont pas permis de réduire les inégalités. Certains agriculteurs ont même vu leurs revenus diminuer car les prix ont baissé depuis que les marchés ont été ouverts au commerce international.

- Les agriculteurs qui vivent dans le luxe ou convenablement sont principalement ceux qui bénéficient du commerce international.

Qui parmi vous a acheté de nouvelles ressources grâce auxquelles vous avez augmenté votre production ? Qui n'en n'a pas eu les moyens ?

- La majorité des agriculteurs et agricultrices n'ont pas les moyens d'investir dans des ressources de qualité pour améliorer leur productivité. Les ressources performantes profitent essentiellement aux agriculteurs qui ont les moyens d'y accéder.

Questions aux agriculteurs possédant plus de deux champs :

Quels sont les produits que vous avez exporté vers d'autres pays ? (Faites le tour de chaque pays)

- Les principales cultures qui s'exportent sont le café, les céréales et la viande.

Analyse des fiches de marché :

Avez-vous pu vendre autant de produits sur votre marché que pendant le 1er tour ?

- Non, les produits importés prennent la place des produits locaux.
- Certains produits importés se sont même substitués aux produits locaux (exemple du riz à la place du mil, des poulets de l'agro-industrie à la place des poulets locaux).

Par rapport au premier tour, vos besoins de consommation sont-ils satisfaits ? Avez-vous encore des excédents ?

- Certains besoins de consommation ont pu être satisfaits (exemple du café). En revanche, il y a toujours des excédents qui ne sont pas maîtrisés.

Questions aux commerçants :

Quel est votre niveau de vie ?

- Ils vivent dans le luxe ou de manière convenable.

Pourquoi ?

- Ils sont peu nombreux (un par zone). Ils peuvent donc dicter leur loi.
- Ils réalisent une marge importante car les produits qu'ils achètent aux producteurs sont revendus plus cher sur les marchés. Ils sont les principaux bénéficiaires de la baisse des prix.

Comment se sont passées les négociations avec les agriculteurs ?

Questions aux agriculteurs possédant plus de deux champs :

Comment se sont passées les négociations avec les commerçants ?

Avez-vous subi des pressions de la part des commerçants ? Lesquelles ?

- Les commerçants ont acheté les produits à un prix en dessous des coûts de production. Ils font pression sur les prix et menacent d'aller acheter ailleurs si les agriculteurs ne sont pas d'accord.
- Les agriculteurs sont en position de faiblesse car ils ne peuvent s'adresser qu'à un seul commerçant. Ils n'ont pas d'autre choix.
- Les agriculteurs dépendent des commerçants à la fois pour acheter des ressources et pour vendre leurs productions.

Conclusion :

On pensait que le commerce international permettrait de réduire les inégalités mais cela ne s'est pas produit. Les revenus de certains agriculteurs ont même diminué car la concurrence internationale a provoqué une baisse des prix. Les commerçants profitent de leur position dominante pour faire pression sur les prix et engranger des bénéfices.

Le commerce international n'a pas permis de résoudre le problème des excédents puisque l'on constate toujours des surproductions. Les petits agriculteurs ne bénéficient pas du commerce international parce qu'ils ne sont pas assez compétitifs. En plus, ils en subissent les aspects négatifs puisque les produits importés viennent concurrencer les produits locaux.

3^e TOUR

LES AIDES A L'AGRICULTURE

1. PRÉSENTATION DU 3^E TOUR

Expliquez aux agriculteurs la chose suivante :

Leurs gouvernements se concertent afin de trouver une solution permettant de compenser la chute des prix due à la concurrence internationale et de réduire les inégalités entre les agriculteurs. Pendant ce temps, les commerçants peuvent à nouveau vendre des ressources aux agriculteurs pendant 2-3 minutes. L'assistant-fonctionnaire de l'OMC continue d'aider les commerçants à acheter et vendre des produits sur le marché international

2. LE JEU DE LA RÉCOLTE ET LA DISTRIBUTION D'AIDES

Le jeu de la récolte se déroule comme aux précédents tours. Le jeu de la récolte dure de nouveau 10 minutes.

Pendant le jeu de la récolte, faites le tour des différentes tables afin de faire part aux agriculteurs de la décision prise par leurs gouvernements :

Pays de la zone verte (Pays des Champs Dorés, Samyland et Euralie) :

« Bonne nouvelle : leurs gouvernements interviennent en leur apportant un soutien financier afin de compenser la baisse des prix sur le marché international. Cet appui dépend du nombre de champs. Les agriculteurs de la zone verte possédant deux champs et plus reçoivent 10 tanais par champ. Les autres reçoivent 5 tanais par champ ».

Inscrivez ces aides dans la colonne + du 3e tour de la feuille de score des agriculteurs.

Pays de la zone jaune (Santa Café, Pays des Rizières, République du Fleuve, République du Baobab) :

« Le gouvernement n'a pas la possibilité d'apporter une aide aux agriculteurs. Les petits producteurs sont dans une situation extrêmement difficile. Les acteurs du développement apportent un soutien aux pays de la zone jaune en distribuant des ressources aux agriculteurs vivant dans une situation de pauvreté ou d'extrême pauvreté ».

Entourez la ressource choisie au stylo sur les cartes d'identité des agriculteurs pauvres. C'est à vous de décider en fonction de la situation de chacun.



3. LE JEU DU MARCHÉ

Le jeu du marché se déroule comme au précédent tour. Il dure 2-3 minutes.

4. ÉTAT DES LIEUX DU 3^E TOUR

Objectifs pédagogiques :

- Prendre conscience de l'inégale répartition des aides publiques entre les agriculteurs.
- Prendre connaissance du fait que certains pays ne soutiennent pas leurs agriculteurs
- Prendre conscience de la nécessité de politiques agricoles et de développement adéquates

Questions à tous les agriculteurs :

Quelle fut la décision prise par vos gouvernements ?

- Les agriculteurs de la zone verte ont reçu des aides financières de la part de leur gouvernement.
- Les agriculteurs possédant deux champs et plus ont reçu 10 tanais par champ. Les autres n'ont reçu que 5 tanais par champ.

Ces aides vous ont-elles permis d'augmenter vos revenus ?

- Les aides permettent de compenser la perte de revenus consécutive à la baisse des prix sur le marché international mais de manière très inégale selon les agriculteurs. Les petits agriculteurs de la zone verte ont toujours des difficultés pour s'en sortir.

Pourquoi ?

- L'attribution des aides est inadéquate et leur répartition inégale ne fait que renforcer les inégalités.

Questions aux agriculteurs de la zone jaune :

Avez-vous reçu une aide ?

- Les gros agriculteurs qui vivent principalement de l'exportation n'ont pas reçu d'aide au développement.
- Les petits agriculteurs ont reçu une aide matérielle de la part des acteurs du développement (semences ou engrais) car leurs gouvernements étaient dans l'impossibilité de leur octroyer des subsides.

Question aux petits agriculteurs de la zone jaune :

Cette aide vous a-t-elle permis de sortir de la pauvreté ?

- Non, ils vivent toujours dans la pauvreté, voire l'extrême pauvreté.

Pourquoi ?

- On constate que les marchés se sont encore plus ouverts au commerce international. Les petits agriculteurs continuent de faire face aux produits importés par les gros agriculteurs. Ils n'arrivent pas à vendre leurs produits. Cette concurrence est déloyale car les gros agriculteurs de la zone verte bénéficient d'aides.

Analyse des fiches de marché :

Que constatez-vous ?

- Les marchés des pays de la zone jaune sont encore plus ouverts.
- Il y a toujours des excédents

Questions aux commerçants :

Quel est votre niveau de vie ? Avez-vous fait plus de profit par rapport au deuxième tour ?

- Les commerçants se sont enrichis.

Conclusion :

L'attribution des aides publiques à l'agriculture se fait de manière inégale. Dans les pays de la zone verte, ce sont les agriculteurs productivistes et compétitifs sur le marché international qui bénéficient le plus des aides. Ces aides sont déloyales vis-à-vis des petits agriculteurs de la zone verte mais également vis-à-vis de ceux de la zone jaune qui doivent toujours faire face aux produits importés subsidiés. En plus, ces derniers ne reçoivent pas d'aides car leurs gouvernements n'ont pas les moyens de leur en donner. Et l'aide au développement ne leur permet pas de sortir de la pauvreté.

DEBRIEFING GÉNÉRAL

La dernière partie du jeu est réservée au débriefing. Trente minutes (au moins!) sont nécessaires.

Demandez aux joueurs de quitter leur pays imaginaire et faites un cercle avec des chaises afin de faciliter la discussion.

Tout d'abord, laissez les participants exprimer leur ressenti par rapport au jeu. Puis, avec les joueurs, revenez sur le déroulement du jeu en passant en revue les différents acteurs ayant pris part au jeu, leur rôle et objectif respectifs, ainsi que les rapports de force entre ces différents acteurs. Ensuite, invitez-les à trouver dans le jeu les éléments que l'on retrouve dans la réalité. Cette étape est cruciale car la réalité est bien sûr beaucoup plus complexe et nuancée que le jeu. Le degré de complexité exposée pendant le débriefing peut varier en fonction de votre niveau de connaissance et celui des participants. Enfin, encouragez les joueurs à proposer des alternatives, sur le plan individuel comme sur le plan collectif, visant à soutenir l'agriculture familiale. Il est préférable de partir du jeu et de réfléchir à de nouvelles règles afin de faciliter l'exercice. Au fur et à mesure de leurs propositions, guidez-les vers la notion de souveraineté alimentaire. Si vous disposez de plus de temps, vous pouvez éventuellement effectuer un dernier tour de jeu avec les nouvelles règles.

Le débriefing se fait d'une manière interactive. Les joueurs sont invités à participer via une série de questions. Ci-dessous, vous trouverez une liste de questions ainsi que des éléments de réponse destinés à faciliter la coordination de la discussion avec les joueurs. Cette liste est loin d'être exhaustive. Elle peut être adaptée en fonction du niveau des joueurs, de votre maîtrise de la thématique, des techniques d'animation que vous utilisez, du temps qu'il vous reste etc.

1. EXPRESSION DU RESSENTI (5 MINUTES)

Invitez les participants à exprimer ce qu'ils ont ressenti pendant le jeu.

2. BILAN DES ÉTATS DES LIEUX (10 MINUTES)

Quels étaient les principaux acteurs dans le jeu ?

- Les agriculteurs, les commerçants, les gouvernements, l'Organisation Mondiale du Commerce et les acteurs du développement. Parmi les agriculteurs, on peut distinguer deux catégories générales : les grands agriculteurs et les petits agriculteurs.

Quel était le rôle et l'objectif de chacun d'entre eux ?

- Les agriculteurs devaient parvenir à un niveau de vie le plus élevé possible en cultivant et en vendant leurs récoltes sur les marchés.
- Les commerçants devaient acheter les récoltes et les placer sur le marché international en étant compétitif et en faisant le plus de profit possible.
- L'Organisation Mondiale du Commerce s'est occupée des règles régissant le commerce entre les pays. Son but était d'aider les producteurs et les commerçants à mener leurs activités.
- Les gouvernements ont exécuté des politiques visant à libéraliser le commerce tout en essayant de soutenir les agriculteurs. Ils agissaient dans l'intérêt général de la société.
- Les acteurs du développement ont apporté un soutien aux agriculteurs de la zone jaune afin qu'ils puissent sortir de la pauvreté.

Quels étaient les rapports de force entre ces différents acteurs ? Lesquels ont véritablement réussi à atteindre leur objectif ? Lesquels ont échoué ou y sont parvenus avec difficulté ?

- Certains agriculteurs ont réussi à atteindre un niveau de vie élevé malgré quelques difficultés liées au pouvoir des commerçants et à la libéralisation du commerce international. Mais la plupart des agriculteurs ne sont pas parvenus à gagner leur vie convenablement (faible accès aux moyens de production, faible accès et manque de visibilité sur le marché, aides à l'agriculture insuffisantes, concurrence trop rude avec les gros agriculteurs, concurrence aggravée par la libéralisation du commerce international et l'inégale répartition des aides publiques à l'agriculture).
- Les commerçants, grâce à leur position dominante, ont réussi à atteindre leurs objectifs. Les rapports de force étaient en leur faveur.
- L'Organisation Mondiale du Commerce était également un acteur dominant car le commerce international prend de plus en plus d'importance dans le jeu.
- Les gouvernements sont liés par leurs engagements auprès de l'Organisation Mondiale du Commerce et ont un rôle effacé. Ils ne parviennent pas réellement à atteindre leurs objectifs puisque les inégalités s'accroissent. L'intérêt général de la société n'est donc pas respecté.
- L'action des acteurs du développement n'a pas de réel impact sur les petits agriculteurs puisqu'ils continuent de vivre dans la pauvreté.

3. LIENS AVEC LA RÉALITÉ (10 MINUTES)

Dans quel pays / région viviez-vous en réalité ?

- Les pays de la zone jaune illustrent les pays en développement d'Afrique, d'Amérique latine et d'Asie. Les pays de la zone verte illustrent les pays industrialisés, en particulier les Etats membres de l'Union européenne et les Etats-Unis.

Quels liens faites-vous avec l'actualité, ce que vous entendez dans les médias, ce qui se passe dans la réalité ?

- *Par rapport au commerce international ? Au rôle de l'OMC ? Des gouvernements ?*
 - Le commerce international est de plus en plus libéralisé, sous la pression de l'Organisation Mondiale du Commerce, où les pays les plus puissants dominent les négociations.
 - Face à cette dérégulation, on a le sentiment que les gouvernements sont impuissants ou manquent de volonté politique dans la mise en place de politiques agricoles et commerciales plus justes.
- *Par rapport à la position des agriculteurs vis-à-vis du marché ? Dans le jeu, pouviez-vous vous rendre compte de la situation du marché ?*
 - Dans la réalité, la plupart des agriculteurs produisent d'abord pour nourrir leurs familles. Ils peinent à produire suffisamment pour pouvoir vendre une partie de leur production sur le marché local.
 - Dans la réalité, les petits agriculteurs ont également des difficultés à accéder au marché local (productivité trop faible, manque d'infrastructures pour le transport, la conservation, la transformation, concurrence avec des produits aux coûts de production plus bas, etc.). Pour les mêmes raisons, ils ont encore moins accès au marché international sauf pour certains produits d'exportation (café et autres produits exotiques).
 - Bien que les denrées agricoles échangées sur le marché mondial ne représentent que 5 à 10% de la production agricole mondiale, le commerce mondial, par la concurrence qu'il instaure entre les agriculteurs, a un impact considérable sur leurs conditions de vie.
 - Comme dans le jeu, dans la réalité, les agriculteurs n'ont pas toujours de visibilité sur les prix du marché. Le manque de régulation entraîne une volatilité des prix. Dans le jeu, le problème des excédents est récurrent. Dans la réalité, l'absence de véritables politiques de maîtrise de l'offre entraîne également ces problèmes d'excédents ou au contraire de rareté de production. Ainsi, après plusieurs décennies de baisse des prix des matières premières, on a récemment assisté à leur hausse brutale, hausse ayant provoqué une crise alimentaire dans de nombreux pays en développement. Cette volatilité des prix est principalement due au retrait progressif des politiques visant à maîtriser les marchés agricoles.

- ***Par rapport à la position des agriculteurs vis-à-vis des commerçants ? Connaissez-vous des multinationales de l'agro-alimentaire ?***
 - Comme dans le jeu, la plupart des agriculteurs sont en position de faiblesse vis-à-vis des commerçants. La fourniture de semences et engrais, la transformation et la distribution des denrées alimentaires se trouvent entre les mains de quelques grandes multinationales qui contrôlent le marché (Cargill, Monsanto, Kraft, Nestlé, Wall Mart, Carrefour etc.).
- ***Par rapport aux caractéristiques des exploitations agricoles ? Souvenez-vous de vos cartes d'identité.***
 - Dans la réalité, il existe bien sûr différents types d'agricultures mais on distingue dans le jeu deux grands modèles agricoles qui se retrouvent également dans la réalité et qui s'opposent par leurs caractéristiques et leurs objectifs. On trouve certaines caractéristiques dans le jeu (différences de tailles d'exploitation, de moyens de production, de productivité, d'accès aux marchés local et international).
 - Certaines exploitations disposent en effet de grandes, voire d'énormes surfaces cultivables, utilisent des moyens de production intensifs (outils mécanisés, engrais chimiques, pesticides, parfois des OGM), cultivent peu de produits différents. Elles travaillent dans une logique productiviste et de compétitivité avec pour objectif de produire le plus possible, à bas prix tout en économisant les facteurs de production, notamment le travail. Elles produisent beaucoup, suffisamment pour se placer sur le marché d'exportation. Leurs techniques de production (engrais chimiques, pesticides, OGM) sont nuisibles à l'environnement et à la santé. Elles constituent l'agro-industrie.
 - D'autres exploitations sont plutôt de petites tailles, pratiquent une agriculture extensive et diversifiée, se soucient de produire une alimentation de qualité, emploient plus de main d'œuvre que d'outils mécanisés et préfèrent utiliser les ressources de manière durable et sont donc beaucoup moins nuisibles pour l'environnement. Par leurs caractéristiques, elles préservent le tissu social rural et les paysages de nos campagnes. Elles constituent l'agriculture familiale.
- ***Quels types d'exploitations agricoles trouve-t-on en Europe ? Quel modèle semble être privilégié par les politiques (se référer au système d'attribution des aides publiques dans le jeu) ?***

- Comme dans les pays de la zone verte, en Europe, on trouve ces deux types d'exploitations mais il semble que la Commission européenne, via les réformes successives de la Politique Agricole Commune, privilégie le modèle agro-exportateur, productiviste et compétitif en termes de prix sur le marché mondial. D'ailleurs l'Union européenne se vante d'être un des principaux exportateurs de denrées alimentaires dans le monde. Elle se vante moins de la pollution des nappes phréatiques et des cours d'eau, de la raréfaction des ressources halieutiques, de la perte de diversité de nos produits, des campagnes qui se vident, de la vache folle et des poulets à la

dioxine...Pourtant, ils sont la conséquence directe d'un modèle agricole qui n'attache que peu d'importance à la protection de l'environnement, la santé, l'aménagement du territoire et la préservation d'une vie rurale dynamique...

- L'Union européenne ne doit cette place de grand exportateur que grâce à un système d'aides qui permet aux agriculteurs de gagner leur vie tout en vendant leurs récoltes en dessous des coûts de production. Car sur le marché mondial, certains pays (grâce à des conditions de production plus favorables ou à des coûts de main d'œuvre plus bas) sont beaucoup plus compétitifs que l'Europe.
- Ce système d'aides favorise l'agro-industrie. Les petites fermes ne peuvent faire face cette concurrence où la quantité et le prix bas priment sur la qualité et la durabilité de nos ressources. En 25 ans, l'Europe a perdu 80 % de ces exploitations.

• Quels types d'exploitations agricoles trouve-t-on dans les pays en développement ? Lesquelles s'en sortent le mieux ?

- Comme dans les pays de la zone jaune, dans les pays en développement, on trouve également ces deux types d'exploitations. Comme en Europe, dans les pays en développement, c'est le modèle agro-industriel et agro-exportateur qui s'en sort le mieux, modèle souvent importé des pays industrialisés à l'époque de la colonisation afin d'assurer leur approvisionnement en produits exotiques (café, cacao, bananes, coton etc.)
- Comme dans les pays de la zone jaune, dans les pays en développement, les nombreuses familles qui vivent de l'agriculture familiale sont les laissées pour compte de ce système économique alors qu'elles sont les plus nombreuses et qu'elles représentent encore dans certains pays plus de la moitié de la population active. 70 à 75 % des personnes vivant avec moins de 1\$ par jour vivent dans les zones rurales des pays en développement. La faim touche aujourd'hui 923 millions de personnes, principalement dans les zones rurales des pays en développement.

• Quel soutien apporte les gouvernements aux petits agriculteurs des pays en développement ?

- Comme dans le jeu, la plupart des gouvernements des pays en développement ne soutiennent pas suffisamment l'agriculture familiale, soit par manque de volonté politique, soit parce qu'ils sont contraints de respecter les règles imposées par la Banque mondiale et le Fonds monétaire international en échange de prêts visant à soutenir leur économie. Ces règles visent souvent à ouvrir davantage les marchés nationaux et à réduire le budget de l'Etat, y compris dans l'agriculture. Mais depuis peu, ces institutions réalisent que l'agriculture est un secteur stratégique pour le développement des pays du Sud.

• *Quel est l'impact des politiques d'aides au développement ?*

- Dans le jeu, l'aide au développement n'a pas de réel impact sur les conditions de vie des agriculteurs. Dans la réalité malheureusement, on constate la même tendance. L'action de la communauté internationale, via l'Organisation des Nations Unies, des ONG, de l'Union européenne ou des Etats riches est insuffisante pour réduire les inégalités. Le nombre de personnes souffrant de la pauvreté et de la faim ne cessent de s'accroître.

4. ALTERNATIVES VISANT À SOUTENIR L'AGRICULTURE FAMILIALE ET CONSTITUTIVES DU DROIT À LA SOUVERAINETÉ ALIMENTAIRE

Réfléchissez aux solutions visant à soutenir l'agriculture familiale. Repensez aux règles du jeu. Quelles nouvelles règles pourrions-nous introduire afin de réduire les inégalités et soutenir l'agriculture familiale ?

- Avoir un meilleur accès aux moyens de productions -> Le droit d'accès aux moyens de production (terre, eau, intrants, crédits ...). Ce droit implique une répartition équitable des moyens de production entre les paysans.
- Protéger les marchés et contrôler le pouvoir des commerçants -> Le droit de protéger et de réglementer la production et le commerce agricole
- Garantir des prix stables, honnêtes -> Le droit à des revenus décents où les prix agricoles couvrent les coûts de production et permettent de vivre dignement de son activité agricole.
- Favoriser la mise en réseau des petits agriculteurs et les encourager à participer à la définition des politiques agricoles
- Assurer une meilleure répartition des aides à l'agriculture et mettre en place de véritables politiques de soutien à l'agriculture dans les pays où elles sont faibles ou inexistantes avec comme objectif le soutien de l'agriculture familiale locale, respectueuse de l'environnement et des attentes de la société

Ces différentes recommandations sont constitutives du droit à la souveraineté alimentaire, c'est-à-dire le droit des populations, et des pays de définir leurs propres politiques alimentaires et agricoles. Ces politiques doivent être écologiquement, socialement, économiquement et culturellement adaptées à chaque contexte spécifique et ne pas menacer la souveraineté alimentaire d'autres pays.

La souveraineté alimentaire est un concept développé et présenté pour la première fois par Via Campesina, un mouvement international de paysans, lors du Sommet de l'alimentation organisé par l'Organisation des Nations Unies pour l'Agriculture et l'Alimentation (FAO) à Rome en 1996. La souveraineté alimentaire s'inscrit en rupture des politiques visant à libéraliser le commerce agricole et à confier la régulation de ce commerce aux lois du marché. La souveraineté alimentaire défend au contraire le droit de favoriser et de soutenir l'agriculture familiale durable, de préserver les ressources naturelles (eau, forêts, sols, etc.), la santé des consommateurs, la biodiversité, l'emploi agricole en nombre suffisant et dignement rémunéré,...

La souveraineté alimentaire n'est pas du protectionnisme. Le commerce international est nécessaire notamment pour satisfaire les besoins de consommation de produits qui ne peuvent être cultivés dans son propre pays (ex. du café, du cacao, du coton et des fruits exotiques pour l'Europe). Mais là où ces produits sont cultivés, les besoins des populations locales ne doivent pas être négligés.

De profonds changements politiques, au niveau national, régional et international sont nécessaires pour faire respecter le droit à la souveraineté alimentaire. Ces changements politiques ne pourront s'opérer que si un nombre suffisamment important de citoyens modifie ses comportements individuels et se mobilise collectivement en vue de défendre ce droit à la souveraineté alimentaire.

Que pouvons-nous faire pour défendre la souveraineté alimentaire ?

Voici quelques pistes concrètes mais non exhaustives :

- **S'informer et relayer l'information** autour de soi en participant à des séances d'information, en s'abonnant à des publications, en visionnant des films etc. Relayer dans son entourage ce que nous avons appris, ce qui nous a surpris, choqué, horrifié, c'est déjà ne plus se montrer indifférent à ce qui se passe autour de nous.
- **Mettre ses actes en adéquation avec ses idées** en consommant moins et mieux. Pour commencer, il est nécessaire d'accepter l'augmentation de la part de son budget consacrée à l'alimentation en payant les produits alimentaires à des prix qui couvrent l'ensemble des coûts de production (salaire décent, protection de l'environnement et de la santé, préservation des paysages ruraux, maintien de la diversité, etc.). Les prix seront en effet plus chers que les prix actuels qui négligent la rémunération décente des agriculteurs et qui ne couvrent pas les coûts liés à la dégradation de l'environnement et de la santé. Voici quelques pistes pour consommer moins et mieux :

- Privilégier les produits locaux et de saison qui n'ont pas été produits par l'agro-industrie.
- Éviter tant que possible la grande distribution qui use de sa position dominante et nous fait oublier les autres façons d'entrer en contact avec les agriculteurs (marchés, coopératives, systèmes collectifs de paniers fermiers, etc.).
- Éviter les grandes multinationales de l'agro-alimentaire (Kraft, Nestlé etc.) en produisant et cuisinant soi-même et privilégier les produits transformés issus de coopératives et d'entreprises d'économie sociale.
- Ne pas acheter d'engrais et de pesticide de multinationales pour ses activités de jardinage, ou ses plantes d'intérieures.
- Consommer moins de viande afin de lutter contre les émissions de gaz à effet de serre produites par le bétail et de répartir de manière plus équitable la consommation de céréales.
- Consommer moins de poisson pour lutter contre la surpêche.
- Réduire sa dépendance au pétrole (voyage en avion, achat de produits venant de loin alors qu'ils existent localement, déplacement en voiture, etc.).

- **Se mobiliser politiquement** en votant pour un parti qui défend la souveraineté alimentaire et qui propose un programme politique en faveur d'une agriculture familiale durable et des rapports Nord-Sud plus justes et solidaires. En rejoignant des associations actives dans la sensibilisation, la création de rapports de force ou le plaidoyer politique en faveur de la souveraineté alimentaire. En participant aux actions de solidarité qui permettent aux organisations paysannes de défendre leur droit à la souveraineté alimentaire, en signant des pétitions ou en participant à d'autres actions de mobilisation.

POUR ALLER PLUS LOIN

Publications

SOS Faim publie deux magazines d'information, Défis Sud et Dajaloo, auxquels vous pouvez vous abonner gratuitement.

“Défis Sud” est un magazine d'information et de débat sur le développement rural au Sud. Ce magazine donne la parole aux acteurs du Sud sur la vie économique, sociale, culturelle et politique de leur pays.

“Dajaloo”, qui signifie « se rassembler » en wolof (la langue la plus parlée au Sénégal), est le magazine de l'engagement au Nord.

Vous pouvez consulter ces revues sur notre site internet, www.sosfaim.be, rubrique « Dajaloo » et « Défis Sud ».

Voici certains articles de Défis Sud afin d'en savoir plus sur les thématiques suivantes :

La souveraineté alimentaire – le droit à l'alimentation

- « La faim n'est pas une fatalité, l'alimentation est un droit »
Olivier de Schutter, Défis Sud n°86, décembre 2008
- « Notre vision commune de la souveraineté alimentaire »
Défis Sud n°77, mai/juin 2007
- « Best of : nos meilleurs articles sur les enjeux de l'agriculture »
Défis Sud n°76, décembre 2006/janvier 2007
- « S'alimenter souverainement : utopie ou objectif réaliste ? »
Défis Sud n°75, octobre/novembre 2006.

L'agriculture familiale et l'agrobusiness

- « L'agriculture familiale : tradition passéiste ou solution de demain ? Un concept pluriel d'agriculture familiale »
- « Est-ce l'agrobusiness qui viendra nourrir la population ? »
Défis Sud n°85, octobre/novembre 2008.
- « Politiques agricoles au Brésil. Une vraie réussite pour l'agrobusiness »
Défis Sud n°85, octobre/novembre 2008.
- « Les jeunes agriculteurs de Wallonie. Il faut des moyens pour s'installer »
Défis Sud n°79, septembre/octobre 2007.

« Haro sur les agro-carburants ? »

Défis Sud n°78, juillet/août 2007.

« Pour un million d'agriculteurs de plus »

Défis Sud n°76, décembre 2006/janvier 2007.

« Dossier : l'agriculture face à l'agrobusiness »

Défis Sud n°65, décembre 2004/janvier 2005.

« Cameroun : ménage difficile entre agro-industries et agriculteurs »

Défis Sud n°74, août/septembre 2006.

« Dossier : café 'business' ou 'café équitable' ? »

Défis Sud n°66, janvier/février 2007.

« Le Sexagon défend l'agriculture familiale »

Défis Sud n°71, janvier/février 2006.

Le problème des subsides à l'exportation

« Réussir à vendre nos produits »

Défis Sud n°76, décembre 2006/janvier 2007.

La Politique Agricole Commune (PAC)

« Union européenne. PAC en sursis ? »

Défis Sud n°85, octobre/novembre 2008.

La libéralisation du commerce agricole

« Vers l'affaiblissement du libéralisme agricole ? »

Défis Sud n°83, juin/juillet 2008.

Documentaires audiovisuels

Différents outils audiovisuels sont téléchargeables sur notre site internet, rubrique

« Nos Vidéos ». Vous pouvez obtenir une copie gratuitement sur simple demande.

A voir également :

“We feed the world” et “Our daily bread”. Vous trouverez la bande-annonce et des extraits de ces films sur le site de la Plate-Forme Souveraineté Alimentaire.

Recueil d'outils de la campagne ALIMENTERRE

Réalisé par le CFSI, SOS Faim Belgique et SOS Faim Luxembourg

Téléchargeable sur notre site internet, rubrique « éducation »

La Plate-Forme Souveraineté Alimentaire (www.pfsa.be) rassemble les organisations agricoles et paysannes, les organisations de solidarité internationale, les organisations d'environnement et les organisations de consommateurs qui travaillent ensemble pour défendre, au Nord comme au Sud, la régulation de l'agriculture et du commerce. La Plate-Forme Souveraineté Alimentaire défend donc le droit pour les populations de déterminer les politiques agricoles et alimentaires qui leur conviennent, sans que ces décisions soient néfastes pour d'autres populations. Très active, son site internet regorge d'informations précieuses.

Le Forum pour la Souveraineté Alimentaire (www.nyeleni.org). En février 2007, plus de 500 représentants de plus de 80 pays, d'organisations de paysans, de pêcheurs, de peuples sans terre, de migrants, de femmes, etc. se sont réunis dans le village de Nyéléni à Sélingué, au Mali, afin de renforcer le mouvement mondial pour la souveraineté alimentaire.

CONTACT

Vous souhaitez obtenir plus d'information ?

Contactez

SOS Faim Belgique – Agir avec le Sud

4, rue aux Laines

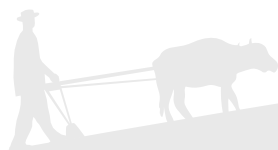
1000 Bruxelles

Tél : 02 548 06 70

Fax : 02 514 47 77

E-mail : info.be@sosfaim.org

Site : www.sosfaim.be





Réalisé avec le soutien de

