

Fiche d'animation :

LE GOÛTER INSOLENT



Adapté du Repas Insolent, créé par Insolens et porté par Starting-Block.

Adaptation par l'association Starting-Block et les associations du Réseau SENS (Sensibiliser ENSEMBLE).

OBJECTIFS :

- Symboliser l'inégale répartition des richesses et des ressources
- Proposer aux jeunes une réflexion sur les inégalités et leurs conséquences pour les populations.
- Montrer les dynamiques d'échanges entre les différentes zones géostratégiques
- mettre les jeunes en situation, dans différentes zones géostratégiques, afin de symboliser les grandes inégalités entre ces zones

PUBLIC : jeunes entre 11 et 15 ans (collège).

NOMBRE : à partir de 16 participants.

DUREE : au moins 2 heures.

EQUIPE D'ANIMATION : possible à partir de 2 animateurs. Dans l'idéal, comptez un animateur par aire géostratégique et un meneur de jeu, soit 5 animateurs au total. Les animateurs présents dans chaque zone sont chargés de s'assurer que les jeunes ont bien compris chaque donnée. Il anime son groupe pour permettre à chacun de participer.

Le meneur de jeu lance les différentes phases d'animation. Il gère les retours en groupe et surveille le temps. Il n'a pas de rôle déterminé mais peut représenter l'ONU ou une institution internationale (à condition de bien expliquer aux jeunes ce que cela signifie), ayant suffisamment d'autorité pour être connu et respecté par tous.

NB : en fonction de l'heure de l'animation, les animateurs peuvent organiser un goûter pour clôturer le temps d'animation, ou un vrai repas avec les aliments échangés entre les pays.

Bien préciser aux jeunes, en début d'animation, qu'il ne faut pas manger ce qu'il y aura sur les tables. Une autre alternative est possible pour éviter un grignotage intempestif : n'apporter la nourriture qu'en toute fin d'animation, au dernier moment.

La fiche d'animation ci-dessous reprend le déroulé de la séance. Pour chaque temps, nous avons rédigé les consignes principales que le meneur de jeu doit donner aux participants. A charge pour chaque animateur d'adapter son discours en fonction de son public !

DEROULEMENT

PRESENTATION T0

Objectifs : temps de présentation de l'équipe, organisation du temps et explication des règles de vie aux jeunes.

Si ce n'est pas trop compliqué, demander aux jeunes d'aller se laver les mains avant de démarrer le jeu ou avant le goûter (c'est-à-dire à la fin du jeu de rôle).

Animateur : « Il s'agit d'un jeu de rôle qui durera deux heures, chacun va jouer un personnage et sera dans une équipe qui représentera une zone du monde. Comme vous êtes nombreux et que nous sommes tous là pour en profiter, attention à bien s'écouter et surtout à laisser parler les autres ! »

ARRIVEE :

T + 5min

Utiliser un planisphère pour bien visualiser et expliquer les différentes zones concernées par le jeu : pays industrialisés, Asie, Afrique et monde arabo-musulman, Amérique centrale et du sud. Proposer ensuite aux jeunes de se répartir proportionnellement à la population mondiale.

Animateur : « vous représentez le monde, la population mondiale et vous allez vous répartir dans les différents continents. Est ce que vous pouvez me citer des noms de continents ? Et des pays à l'intérieur ? »

Une fois la répartition faite, les jeunes entrent dans la salle par aire : commencer par les pays industrialisés, puis l'Amérique centrale et du sud, l'Asie et la zone Afrique /monde arabo-musulman.

Chaque groupe est accueilli par un animateur qui restera avec lui pendant tout le déroulé du jeu. C'est l'animateur qui recueillera les impressions des jeunes, répondra à leurs questions et éventuellement à leurs frustrations, surtout pour les participants de la zone Afrique.

JEU DES CHAISES

T + 20 min

Sources : www.iteco.be, cf annexe pour les données chiffrées.

Animateur : « Les chaises représentent l'ensemble des richesses du monde entier. Il faut donc les répartir par continents ! Avoir une chaise, c'est avoir une certaine richesse, pouvoir manger à sa faim, avoir un toit pour sa famille. »

Insister sur ce que représente la chaise puis les laisser répartir les chaises en fonction de ce qu'ils pensent et rectifier avec les vraies données.

Echanges sur les ressentis de chaque groupe puis les remettre à leur table.

ÉLECTION DES REPRESENTANTS

T + 35 min

Animateur : « Maintenant que vous êtes bien installés, chacun chez vous, il est important que vous choisissiez vos représentants. A votre avis, à quoi cela peut servir ? Comment peut-on choisir ce représentant ? »

Chaque animatrice organise au sein de son groupe le vote, avec des conditions différentes suivant la zone :

Pays industrialisés : élection avec deux candidats et programme. Vote bulletin secret.

Amérique centrale et du sud : idem

Asie : seule la moitié vote car l'autre moitié représente les paysans qui n'ont pas accès au vote. On vote à main levée.

Afrique : tout le monde vote, à bulletin secret.

Dans chaque groupe, les animateurs peuvent aussi faire des parallèles avec la situation française ou avec l'élection des délégués en classe. Attention à bien rester dans l'imaginaire du jeu et à ce que les enfants continuent à incarner leur rôle !

Restitution tous ensemble : le maitre du jeu donne les résultats, après être passé dans chaque groupe. Pour la zone Afrique / monde arabo-musulman, les chiffres sont truqués pour symboliser la corruption qui est présente dans certaines zones.

Attention : soit les jeunes ne réagissent pas et le maitre du jeu leur pose des questions pour qu'ils réalisent le trucage, soit les jeunes sont très secoués et choqués, et le maitre du jeu rétablit la vérité.

Encore une fois, tout dépend des groupes. Certains auront peut-être plus de mal à accepter une telle injustice, dès le début du jeu.

ÉDUCATION ET INDUSTRIES. : T + 50 min

Animateur : » L'éducation, c'est un des éléments essentiels dans un pays, dans une zone géographique. C'est ce qui vous permet d'apprendre à lire, à écrire, de comprendre le monde et la société qui vous entourent ; de devenir un citoyen éclairé et de faire des choix en conséquence.

A l'école, on apprend aussi des savoir faire qui vous permettront d'avoir un métier. Grâce aux connaissances que vous avez acquises à l'école, vous pourrez ensuite lancer les entreprises de votre pays : les usines, mais aussi les commerces, les artisans... tout ce qui est vendu et acheté d'un pays à l'autre. Pour cela, vous devrez fabriquer des avions, pour votre pays, mais uniquement avec les moyens que vous aurez à votre disposition !”

Chaque équipe a une opération à calculer. Les zones sont en compétition entre elles. Dès que le calcul est fini, et le résultat validé par le maître du jeu, les équipes doivent fabriquer des avions en papier uniquement avec le matériel fourni.

Si vous le souhaitez, en cas d'égalité entre deux zones, vous pouvez faire passer en premier les pays industrialisés et l'Asie, en tant que premières zones exportatrices sur le marché mondial.

Le matériel :

	Matériel école	Matériel avions en papier
Pays industrialisés	Calculatrice, un papier et un stylo pour chacun Opération : multiplication à trois chiffres	Papier doré ou coloré, solide
Afrique / monde arabo-musulman	Calcul de tête Opération : soustraction	Bloc de post it
Amérique centrale et du sud	Un papier et un stylo pour tout le groupe	Papier coloré
Asie	1 crayon et 1 feuille pour 2 Opération : multiplication	Beaucoup de papier mais de mauvaise qualité

Une fois les avions réalisés, retour en grand groupe et test des différents avions.

Animateur : « quel était le matériel de chacun pour l'opération puis pour l'avion ? À votre avis, pourquoi y a-t-il cette différence ? »

Il est important d'insister sur :

- l'importance de la place de l'éducation pour le développement du pays : sans école pas de calcul et donc pas d'accès au matériel pour créer les avions
- la concurrence mondiale : cela peut être difficile pour un pays d'être en concurrence avec d'autres qui sont mieux équipés.

ENERGIE

T + 1h05

Animateur : “Qu’est ce que l’énergie ? Quels sont les types d’énergies qui existent partout dans le monde ? A quoi ça sert ?”

Répartition des bougies sur les différentes zones.

Source possible : www.iteco.be (jeu des chaises)

NB : dans la zone Afrique, il y a les pays de la péninsule arabe, grands producteurs de pétrole, donc attention aux chiffres !

On peut aussi diviser les participants en 5 zones : les pays industrialisés, l’Afrique / monde arabo-musulman, l’Asie, l’Amérique centrale et du sud.

Animateur : “Grâce à votre énergie, vous avez notamment de l’électricité, pour éclairer vos maisons. C’est aussi grâce à l’énergie que l’on peut cultiver les terres et donc produire des aliments à transformer, stocker, transporter, etc. et pour faire tout ça on a besoin d’énergie ! Et plus on en a et plus c’est facile de produire de la nourriture

Pour bien vous rendre compte des possibilités de chaque zone, nous allons éteindre la lumière. »

NB : dans l’idéal, l’animation peut se faire le soir ou simplement dans une pièce où les rideaux sont tirés à ce moment du jeu.

« Avec l’énergie dont vous disposez, vous allez devoir vous occuper de votre alimentation. En utilisant les indices que vous aurez chacun sur vos tables, chaque groupe devra partir à la recherche des aliments nécessaires pour nourrir votre population.

Attention, il faut faire vite ! Et comme vos déplacements sont limités, toujours pour économiser votre énergie, **un seul** de vos représentants pourra être debout à la fois !”

Chaque zone a 5 messages à déchiffrer (rébus, charades...) à la lumière des bougies. Les messages contiennent l’information menant à la cachette de « bons pour x (selon pays) aliments/eau ».

Un conseil : préparez les énigmes en amont, en connaissant la salle.

Si ce n’est pas possible, prévoyez suffisamment de temps juste avant l’animation ! Vous pouvez mettre plusieurs bons dans une même cachette.

	Nombre de bougies	Bons alimentaires
Pays industrialisés	10	5 + 2 bons africains et 1 bon sud américain
Asie	6	5 + 1 bon africain
Amérique centrale et du	3	5

sud		
Afrique / monde arabo-musulman	4	5

NB : les pays industrialisés et l'Asie ont en leur possession un ou plusieurs bons alimentaires qui appartiennent à l'Afrique. Ce « mélange » permet ensuite d'aborder la notion de pillage de certaines ressources africaines par ces zones et d'aborder la notion d'accaparement des terres.

On peut ainsi citer le Brésil et les mouvements des paysans sans terre pour donner un exemple concret aux jeunes !

C'est important de revenir sur le vol des différents bons car parfois, les joueurs ne s'en rendent pas compte.

ÉCHANGE ALIMENTATION

T + 1h20

Animateur : « Votre mission désormais, est donc de nourrir votre population. Devant vous, vous avez des fiches avec les objectifs à atteindre, c'est-à-dire la quantité de nourriture pour nourrir vos habitants. S'il vous manque des choses, vous pourrez négocier avec les autres. Eventuellement en échangeant contre votre production locale (avion + bougies). »

Chaque région part troquer son artisanat contre les bons alimentaires.

Les échanges se font librement, sans intervention des animateurs. C'est à chaque zone de s'organiser pour négocier au mieux et surtout remplir les objectifs précisés sur la fiche de chaque pays.

Penser à faire un bilan une fois la phase de négociation terminée pour voir qui a gagné quoi et surtout comment !

En cas de vol, vous pouvez sanctionner les Etats voleurs en introduisant l'ONU qui règle les conflits. Ou laisser la situation en l'état, au nom du libre échange ;

DISTRIBUTION DE L'EAU : T + 1H30

Animateur «Enfin, pour répondre aux besoins de vos populations, il vous faut de l'eau ! Savez vous pourquoi ? »

NB : pour rendre les choses plus concrètes, on peut utiliser une bouteille remplie et montrer que 70% sera utilisée pour l'agriculture, 20% pour l'industrie et le reste pour la consommation domestique.

Animateur « Voici donc comment est répartie la consommation d'eau entre toutes vos zones »

Montrer un planisphère pour expliquer que ce sont les pays industrialisés et l'Asie qui consomme le plus d'eau. Faire un rapprochement avec le début et la répartition de la population.

Chaque région reçoit ses portions de nourriture/eau en échange de ses bons.

	Quantité d'eau reçue
Pays industrialisés	1 litre d'eau minérale
Amérique centrale et du sud	1/3 L eau polluée (utiliser du sirop de pomme)
Asie	1/2L eau polluée

Afrique et monde arabo-musulman

Un verre d'eau polluée

Animateur «A votre avis, est ce que vous arrivez à nourrir vos populations ? Avez-vous suffisamment d'eau pour eux ?»

SORTIE DE JEU : fin du jeu de rôle, retour dans la salle.

On rallume les lumières, débriefing avec les jeunes et proposition de mettre en commun tous les produits pour le goûter.

Conseil : précisez bien qu'il s'agit d'un jeu de rôle donc les données sont simplifiées. La réalité est bien entendu beaucoup plus compliquée : il existe notamment de grandes inégalités au sein même de chaque zone et bien sûr, au sein de chaque pays composant cette même zone.

Le jeu est là bien sûr pour passer un bon moment mais aussi pour donner une vision globale des grandes inégalités mondiales.

Pour le débriefing, tout dépend du temps qu'il vous restera en fin d'animation mais c'est important d'avoir un moment de discussion à chaud avec les jeunes.

Vous pouvez leur demander à chacun un mot de ressenti (et bien un seul mot par personne) pour les aider à se calmer et favoriser l'écoute au sein du groupe.

Puis le maître du jeu ou un observateur éventuel, peut lire les phrases qu'il aura entendu pendant le jeu. Ce temps est essentiel car il permet aux jeunes de sortir complètement de leur rôle et de clôturer le temps de mise en situation.

Le débriefing peut aussi être axé sur l'une des thématiques abordées : la répartition de l'eau, l'accès à l'éducation, la place de chaque pays dans les grandes instances internationales ...

N'hésitez pas à refaire avec les jeunes l'ordre chronologique des événements pour être sûrs qu'ils ont bien tout compris.

Attention à la zone Afrique / monde arabo-musulman d'où les jeunes peuvent sortir assez frustrés. Ne pas hésiter à demander à tous les joueurs comment chacun se sent à la fin du jeu !

MATERIEL NECESSAIRE :

-un planisphère + des fiches par zones géographiques pour permettre aux jeunes de connaître les pays qu'ils représentent.

-tables / chaises : deux grandes tables pour les pays industrialisés, une table pour chaque zone, une chaise par participant..

Il est aussi possible de mettre toutes les zones par terre, sur des tissus, sauf les pays industrialisés.

-décoration pour chaque zone + signe distinctif pour les représentants

-bougies

-papier / crayon pour les calculs et les avions

-fiches objectifs pour les bons alimentaires de chaque zone à fixer en équipe

-calculatrice

-briquet pour allumer les bougies

-une montre ou autre pour surveiller le timing.

-goûter équitable ou repas, cf liste de courses possibles page suivante (pour environ 20 personnes). Dans tous les cas, favorisez des produits équitables et/ou bio, sans oublier des légumes et fruits de saison

LISTE DES COURSES A PREVOIR (POUR ENVIRON 20 PARTICIPANTS)

Ingrédients	Quantité	Produits disponibles commerce équitable	Préparation	Contenant
Salade de riz				
Riz	30 g par personne	X	A cuire et laisser refroidir	1 gd saladier
Concombre	3		En dés / rondelles	1 petit saladier
Betterave	5		En dés / rondelles	1 pt saladier
Thon	3 boîtes de 200 g		En dés	1 pt saladier ou assiette
Fromage (type mimolette ou comté)	2 x 250 g		En dés	1 pt saladier
Baguettes	4			
Assaisonnement				
Huile d'olive	1	X		
Vinaigre	1			
Sel	1			
Poivre	1			
Moutarde	1			
Citron	3			
Desserts				
Fraises	5 barquettes			1 grand saladier
Biscuits	2 paquets	X		
Spéculoos	2 paquets	X		
Chocolat	5 tablettes (lait, noir, noisettes, praliné)	X		
Mangues séchées	1 sachet	X		
Ananas séchés	1 sachet	X		
Boissons				
Eau	5 carafes			Eviter bouteilles plastique – plutôt carafes
Jus de fruits	5 bouteilles	X		
Accessoires				
Ouvre boîte	1			
Gobelets	1 par participant			
Assiettes	Une dizaine			
Serviettes en papier				

ANNEXE : LES DONNES DU JEU DES CHAISES

Pour le déroulé du jeu : Iteco www.iteco.be

Répartition de la population mondiale

Aires	Monde	Afrique subsaharienne		Amérique latine		Asie		Monde arabo-musulman		Pays industrialisés	
Pop (millions d'habitants)	6827,37	841,97		580,74		3521,25		551,50		1331,92	
%	100,00	12,33		8,51		51,58		8,08		19,51	
Pop / joueurs	Nombre de joueurs	Moyenne	Chiffre entier	Moyenne	Chiffre entier	Moyenne	Chiffre entier	Moyenne	Chiffre entier	Moyenne	Chiffre entier
427	16	2,0	2	1,4	2	8,3	8	1,3	1	3,1	3
402	17	2,1	2	1,4	2	8,8	9	1,4	1	3,3	3
379	18	2,2	2	1,5	2	9,3	9	1,5	1	3,5	4
359	19	2,3	2	1,6	2	9,8	10	1,5	1	3,7	4
341	20	2,5	2	1,7	2	10,3	10	1,6	2	3,9	4
325	21	2,6	2	1,8	2	10,8	11	1,7	2	4,1	4
310	22	2,7	3	1,9	2	11,3	11	1,8	2	4,3	4
297	23	2,8	3	2,0	2	11,9	11	1,9	2	4,5	5
284	24	3,0	3	2,0	2	12,4	12	1,9	2	4,7	5
273	25	3,1	3	2,1	2	12,9	13	2,0	2	4,9	5
263	26	3,2	3	2,2	2	13,4	13	2,1	2	5,1	6
253	27	3,3	3	2,3	2	13,9	14	2,2	2	5,3	6
244	28	3,5	3	2,4	2	14,4	15	2,3	2	5,5	6
235	29	3,6	4	2,5	2	15,0	15	2,3	2	5,7	6
228	30	3,7	4	2,6	3	15,5	15	2,4	2	5,9	6
220	31	3,8	4	2,6	3	16,0	16	2,5	2	6,0	6
213	32	3,9	4	2,7	3	16,5	16	2,6	3	6,2	6
207	33	4,1	4	2,8	3	17,0	17	2,7	3	6,4	6
201	34	4,2	4	2,9	3	17,5	17	2,7	3	6,6	7
195	35	4,3	4	3,0	3	18,1	18	2,8	3	6,8	7

Répartition de la richesse mondiale

Aires	Monde	Afrique subsaharienne		Amérique latine		Asie		Monde arabo-musulman		Pays industrialisés	
PIB (milliards de \$)	59635,2	997,0		4312,1		8264,0		2210,8		43851,3	
%	100,0	1,7		7,2		13,9		3,7		73,5	
Une chaise/ballon = (milliards de \$)	Nombre de joueurs	Moyenne	Chiffre entier	Moyenne	Chiffre entier	Moyenne	Chiffre entier	Moyenne	Chiffre entier	Moyenne	Chiffre entier
3727	16	0,3	0	1,2	1	2,2	2	0,6	1	11,8	12
3508	17	0,3	0	1,2	1	2,4	2	0,6	1	12,5	13
3313	18	0,3	0	1,3	1	2,5	3	0,7	1	13,2	13
3139	19	0,3	0	1,4	1	2,6	3	0,7	1	14,0	14
2982	20	0,3	0	1,4	1	2,8	3	0,7	1	14,7	15
2840	21	0,4	0	1,5	2	2,9	3	0,8	1	15,4	15
2711	22	0,4	0	1,6	2	3,0	3	0,8	1	16,2	16
2593	23	0,4	0	1,7	2	3,2	3	0,9	1	16,9	17
2485	24	0,4	0	1,7	2	3,3	3	0,9	1	17,6	18
2385	25	0,4	0	1,8	2	3,5	3	0,9	1	18,4	19
2294	26	0,4	0	1,9	2	3,6	4	1,0	1	19,1	19
2209	27	0,5	0	2,0	2	3,7	4	1,0	1	19,9	20
2130	28	0,5	0	2,0	2	3,9	4	1,0	1	20,6	21
2056	29	0,5	1	2,1	2	4,0	4	1,1	1	21,3	21
1988	30	0,5	1	2,2	2	4,2	4	1,1	1	22,1	22
1924	31	0,5	1	2,2	2	4,3	4	1,1	1	22,8	23
1864	32	0,5	1	2,3	2	4,4	4	1,2	1	23,5	24
1807	33	0,6	1	2,4	2	4,6	5	1,2	1	24,3	24
1754	34	0,6	1	2,5	2	4,7	5	1,3	1	25,0	25
1704	35	0,6	1	2,5	3	4,9	5	1,3	1	25,7	26