



JEU GSM

QU'EST-CE QUI SE CACHE DERRIÈRE NOS APPAREILS ÉLECTRONIQUES ?

INFOS PRATIQUES

THÉMATIQUE : les conditions de travail des ouvriers qui fabriquent les appareils électroniques.

PUBLIC : 12 – 16 ans. Maximum 25 participants.

DURÉE : 50 minutes.

ANIMATEURS : le jeu nécessite minimum 2 animateurs (nombre à adapter en fonction du nombre de participants). Il a été conçu pour pouvoir être animé par des jeunes (dès 16 ans) qui se sont informés sur la thématique.

ESPACE NÉCESSAIRE : un espace permettant de travailler à la fois en groupe entier et en différents sous-groupes.

MATÉRIEL : en plus du matériel fourni, les animateurs doivent prévoir du matériel pour visionner un dvd.



OXFAM

Magasins du monde



TABLE DES MATIÈRES

CONTENU MATÉRIEL DU MODULE

Le module se compose de :

Un tube contenant

- 5 bâches usine électronique
- 5 bâches schéma du système

Une caisse contenant :

- Ce guide d'animation
- Un DVD
- 5 enveloppes contenant chacune :
 - 1 offres d'emploi
 - 5 cartes témoignages
 - 5 illustrations à replacer sur la bâche « usine »
 - 16 photos pour un photo-langage
 - une feuille avec 5 énigmes

L'ANIMATION EN BREF

L'animation complète se déroule en 3 phases :

1. Découvrir les conditions de travail dans l'industrie électronique.
2. Identifier les acteurs impliqués dans la fabrication, la vente et l'achat pour comprendre les mécanismes de notre système de consommation.
3. Se positionner sur des pistes d'actions.

ENVIE D'UNE ANIMATION TRÈS COURTE ?

Si vous souhaitez ne faire qu'une courte introduction à la thématique (20 minutes durant une récré), vous pouvez vous contenter d'une des activités (bâche usine ou reportage vidéo). A vous de prévoir une petite introduction et une conclusion.

CONSEILS AUX ANIMATEURS

- Il est important de tester le matériel vidéo avant l'animation, pour éviter toute mauvaise surprise.
- Si vous réalisez cette animation dans un cadre horaire strict (50min de cours), faites attention au timing. Il est important d'avoir le temps d'arriver à la conclusion de l'animation.
- Prenez en tout cas le temps de vous approprier le jeu et n'hésitez pas à demander un coup de main aux coordinateurs des Jeunes Magasins-Oxfam
jm@mdmoxfam.be ou 010/43.79.61



OXFAM

Magasins du monde

Rejoignez nous sur



RÉSERVATION ET QUESTIONS AU SERVICE ÉDUCATION :

010/437.964 ou education@mdmoxfam.be

Oxfam-Magasins du monde
Rue Provinciale, 285 – 1301 Wavre
www.omdm.be

RÉSUMÉ DE L'ANIMATION

ACTIVITÉ 1:

OFFRES D'EMPLOI

Les participants sont répartis en sous-groupes, et découvrent la description de leur job d'été.



ACTIVITÉ 2:

BÂCHE DE L'USINE ET TÉMOIGNAGES

En sous-groupes, les participants cherchent sur une bâche (représentant une usine électronique) des situations décrites sur des cartes concernant les conditions de travail. A chaque fois qu'une situation est trouvée, l'animateur propose à un participant de lire le témoignage qui s'y rapporte.



ACTIVITÉ 3:

DÉBAT « GRÈVE OUI OU NON » + VIDÉO

Suite à la découverte des mauvaises conditions de travail, les participants ont 5 min. pour débattre en sous-groupe : en tant que travailleur de cette usine, participent-ils à une grève ou non ?

Ensuite, un vote à la majorité est organisé. En fonction de la décision qui l'emporte, l'animateur lance la vidéo de grève ou celle de non-participation à la grève.

ACTIVITÉ 4:

ENIGMES ET SCHÉMA DES ACTEURS DU SYSTÈME + VIDÉO

Pour mieux comprendre les causes de ces mauvaises conditions de travail, les animateurs proposent à chaque sous-groupe de s'informer. Les sous-groupes doivent résoudre 5 énigmes et reçoivent ensuite une bâche avec un schéma vide et différentes plaquettes à replacer pour le compléter. Chaque plaquette représente un acteur (syndicat, entreprise,...)



Ensuite, une fois que chaque sous-groupe a complété le schéma, les participants discutent des acteurs du système : quel est l'acteur qui a le plus de pouvoir pour améliorer les conditions de travail, et celui qui en a le moins.

Enfin, les animateurs enclenchent une vidéo qui résume et illustre le fonctionnement de notre système de consommation.

ACTIVITÉ 5:

PHOTO-LANGAGE DES PISTES D'ACTION

Pour clôturer l'animation, les animateurs proposent aux participants une quinzaine de photos. Chaque participant en choisit une qui illustre son ressenti et ses propositions d'actions pour améliorer les conditions de travail.



ACTIVITÉ 1:



DURÉE 5 min

OFFRES D'EMPLOI

OBJECTIFS

- Faire entrer les participants dans la peau de travailleurs de l'industrie électronique
- Constituer des sous-groupes pour le reste du jeu

MATERIEL

Offres d'emploi

DÉROULEMENT

- Avant l'arrivée des participants, les animateurs installent les tables de manière à articuler différents sous-groupes de travail. L'idéal est de constituer des sous-groupes de 3 à 5 personnes. Ainsi, s'ils sont 25 participants, vous pourrez faire 5 sous-groupes de 5 personnes. Attention, le matériel est prévu pour maximum 5 sous-groupes.
- Si les participants sont peu nombreux (5-6 personnes), un animateur pourra suffire. Toutes les activités se font alors avec l'entièreté du groupe, et non plus en sous-groupe.
- Les animateurs installent les participants à leur table, et leur expliquent qu'ils ont fait une sélection de jobs d'été. Chaque sous-groupe reçoit une offre d'emploi dans l'industrie électronique.

Cette activité peut être supprimée, vous passez alors directement à l'activité 2.

Si vous avez au contraire plus de temps, n'hésitez pas à coller les différentes offres d'emploi au mur, et proposez aux élèves de choisir celle qu'ils préfèrent. De cette manière, vous pourrez former les différents sous-groupes.

Job étudiant

Colleur d'étiquette sur souris d'ordinateur (H/F)

120 € / mois

12h/jour, 6j/7

Le travail et les heures sup' ne vous font pas peur ? Vous avez le rythme dans la peau ? Vous aimez les répétitions et le travail bien encadré ? Vous aussi, rejoignez-nous pour contribuer au progrès technologique !

SI VOUS AVEZ PEU DE TEMPS



Cette activité peut être supprimée, vous passez alors directement à l'activité 2.

Si vous avez au contraire plus de temps, n'hésitez pas à coller les différentes offres d'emploi au mur, et proposez aux élèves de choisir celle qu'ils préfèrent. De cette manière, vous pourrez former les différents sous-groupes.

ACTIVITÉ 2:  DURÉE +/-10 min

BÂCHE USINE

LE MESSAGE À FAIRE PASSER

Il y a des violations des droits humains dans les usines qui fabriquent nos appareils électroniques:

- Salaires bas
- Heures de travail excessives
- Manque de sécurité
- Interdiction de protester
- ...

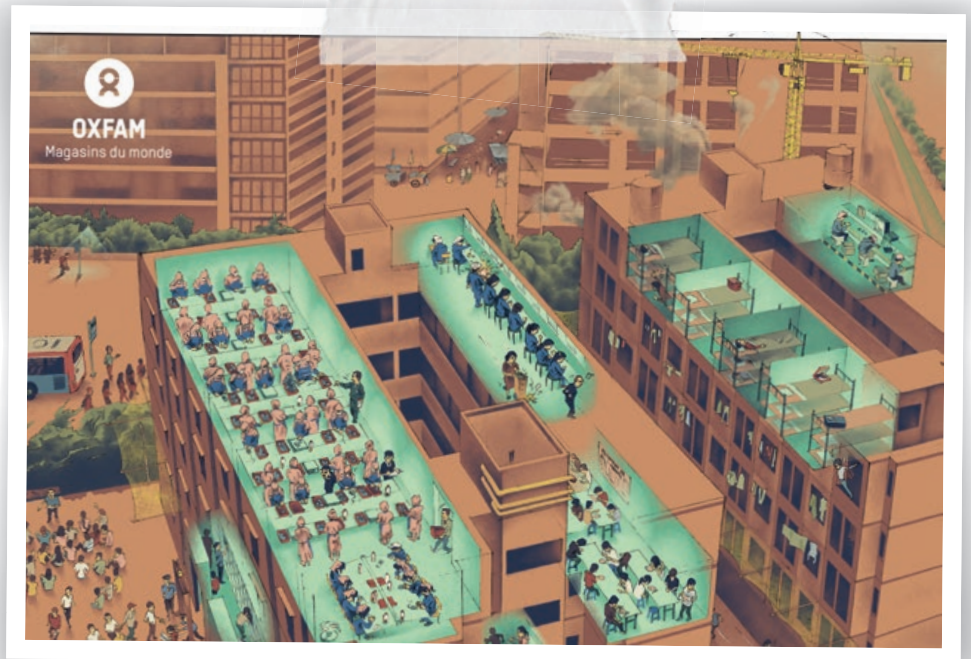
LIEN AVEC L'ACTIVITÉ 1 :

« Maintenant que vous avez choisi un job pour cet été, on vous propose de découvrir ensemble votre espace de travail »

MATERIEL

Pour chaque équipe :

- Bâche illustrant une usine
- Les cartes témoignages



DÉROULEMENT

- Chaque sous-groupe reçoit les cartes de la couleur qui correspond à l'offre d'emploi.
- L'animateur distribue à chaque sous-groupe une bâche usine. Il explique aux participants qu'ils vont devoir retrouver 5 personnages dans le dessin imprimé sur la bâche usine. Ces personnages sont décrits sur les petites cartes distribuées préalablement à chaque sous-groupe.
- A chaque fois qu'un personnage est trouvé par les participants, l'animateur propose à l'un d'eux de lire le témoignage qui s'y rapporte (au verso de la carte).
- L'animateur attire l'attention sur le fait que ces situations et les témoignages sont basés sur des faits réels. L'idéal est d'avoir un animateur par sous-groupe.

SI VOUS AVEZ PEU DE TEMPS

Vous pouvez donner 3 cartes-témoignages par sous-groupe au lieu de 5.



ACTIVITÉ 3:  DURÉE +/-10 min

DÉBAT SUR LA GRÈVE

LE MESSAGE

Les travailleurs du Sud se mobilisent pour faire changer leurs conditions de travail

LIEN AVEC L'ACTIVITÉ 2

« Les conditions de vie et de travail sont désastreuses dans l'usine. Suite à cela, quelques travailleurs se mettent en grève ... »

MATERIEL

DVD, séquence « oui à la grève » ou « non à la grève »

DÉROULEMENT

- L'animateur explique que suite à la découverte des mauvaises conditions de travail, des travailleurs de l'usine souhaitent faire grève. Les participants ont 5 min. pour échanger des arguments en sous-groupe : en tant que travailleur de cette usine, souhaitent-ils prendre part à la grève ? Quels sont les impacts d'une participation ou d'une non-participation à la grève ?
- L'animateur propose aux participants de partager en grand groupe quelques arguments qui ont été échangés dans les sous-groupes.
- Ensuite, un vote à la majorité est organisé : chaque participant vote librement. En fonction de la décision qui l'emporte, l'animateur lance la vidéo « oui à la grève » ou « non à la grève ».

SI VOUS AVEZ PEU DE TEMPS



Vous pouvez supprimer la mise en commun des arguments en grand groupe et passer directement au vote.



SCHÉMA DU SYSTÈME

LE MESSAGE

- Les mauvaises conditions de travail sont causées par un système dans lequel différents acteurs interviennent.
- En tant que consommateurs, nous sommes liés aux travailleurs qui fabriquent ce que nous achetons.

LIEN AVEC L'ACTIVITÉ 3

« On l'a vu, les conditions de vie et de travail sont difficiles. On va essayer de comprendre ensemble les raisons de ces violations des droits humains »



MATERIEL

DVD séquence « reportage »

Pour chaque équipe :

- Énigmes
- Bâche représentant un schéma à compléter
- Plaquettes avec les images des acteurs du système

DÉROULEMENT

- L'animateur explique que suite à la constatation de ces mauvaises conditions de travail, les participants vont être amenés à comprendre les raisons de ce fonctionnement injuste. Pour cela, ils vont devoir reconstituer notre système de consommation, en s'interrogeant sur le rôle de différents acteurs.
- L'animateur distribue à chaque sous-groupe 5 énigmes à résoudre pour trouver les différents acteurs du système.
- Dès qu'un sous-groupe a résolu les 5 énigmes, et a donc trouvé les 5 acteurs du système, il reçoit un schéma et 5 plaquettes correspondant aux différents acteurs.
- L'animateur leur explique alors qu'ils doivent essayer de replacer les plaquettes sur le schéma.
- Dès que c'est fait, l'animateur demande s'ils voient exactement qui se cache derrière ces acteurs, en leur demandant par exemple ce qu'ils imaginent derrière le mot « fournisseur » (voir infos page X). Ensuite, ils proposent à chaque sous-groupe de discuter la question suivante: « D'après vous, quel est l'acteur qui a le plus d'influence pour améliorer les conditions de travail? Celui qui en a le moins ? »
- L'animateur conclut : « il y a différents acteurs qui interviennent dans la vie d'un appareil électronique, de sa création à son utilisation. Il n'y a pas de bonnes ou mauvaises réponses pour savoir qui a le plus de pouvoir pour changer les choses. Pour continuer à réfléchir à l'impact et au lien entre les différents acteurs, on vous propose une vidéo. ».
- Ensuite l'animateur lance la vidéo intitulée « Reportage : qui se cache derrière nos produits de consommation ? »

INFO POUR LES ANIMATEURS



QUI SE CACHE DERRIÈRE LES ACTEURS ? UN EXEMPLE CONCRET AVEC APPLE !

Les consommateurs = toute personne qui achète des produits. Prenons par exemple un Iphone.

Les marques = des entreprises qui vendent un produit, dans notre exemple c'est Apple qui commercialise l'Iphone.

Les fournisseurs = L'entreprise Apple ne fabrique pas elle-même les Iphones, mais les fait fabriquer par des usines, qu'on appelle des fournisseurs. Un des principaux fournisseurs d'Apple, c'est Foxconn : ce fournisseur a plusieurs usines qui assemblent les Iphones pour Apple.

Les ouvriers = Les personnes qui travaillent dans l'usine Foxconn et qui fabriquent les Iphone : laver les écrans, assembler les différentes pièces, etc.

Les syndicats = des organisations qui défendent les droits des travailleurs. Mais Foxconn ne tolère pas la présence des syndicats, donc impossible pour les travailleurs de se faire défendre.

N'HÉSITEZ PAS À EXPLIQUER QUE :

Quand on parle de « marques », on ne parle pas uniquement de marques chères : Traffic, Aldi, carrefour sont également des marques. Choisir des « produits blancs » n'indique en rien de bonnes conditions de travail pour les travailleurs. Et de la même manière, payer cher pour un produit ne garantit en aucun cas que les travailleurs aient été respectés.

TU VOIS, LÀ, J'AI UNE
APPLICATION QUI ME
PERMET DE BRONZER
TOUT EN TÉLÉPHONANT...



LA CLASSE !
JUSQU'OU
IRONT-ILS ?



ACTIVITÉ 5:  DURÉE +/-15 min

PHOTO-LANGAGE

LE MESSAGE

Face aux mauvaises conditions de travail dans l'industrie électronique, on peut faire changer les choses ! Et il y a même différentes manières d'agir.

LIEN AVEC L'ACTIVITÉ 4

« Certaines images sont difficiles, émouvantes. On vous propose un moment de discussion pour exprimer ce que vous ressentez face à ce qu'on a appris aujourd'hui, mais aussi aborder des manières d'agir. »



MATERIEL

16 photos par sous-groupe

DÉROULEMENT

- L'animateur distribue les photos à chaque sous-groupe.
- Il explique la consigne : chaque élève doit choisir une photo pour répondre à la question « face aux mauvaises conditions de travail dans l'industrie électronique, je me sens/ je veux.... » Il laisse un temps de réflexion à chacun.
- Pour la mise en commun, soit :
 - les élèves s'expriment chacun dans leur sous-groupe
 - les élèves s'expriment en grand groupe, et tout le monde se rassemble autour d'une table.
- Pour conclure, les animateurs expliquent que face aux violations des droits humains dans l'industrie électronique, il y a des manières d'agir, que ce soit individuellement ou collectivement, en tant que consommateur ou citoyen : si vous avez un Jeune Magasin Oxfam dans l'école, vous pouvez également en toucher un mot aux élèves en expliquant que vous défendez le travail décent, par la vente de produits équitables qui respectent les producteurs mais aussi par cette animation.

ATTENTION : il n'y a pas de bonnes ou de mauvaises réponses, chacun s'exprime selon ce qu'il ressent, et ce qui lui semble possible de mettre en place à son niveau. Pas de jugement, c'est un moment où chacun peut s'exprimer librement.

POUR ALLER PLUS LOIN :



LE PROJET DES JEUNES MAGASINS-OXFAM (JM-OXFAM)

Les JM-Oxfam sont des équipes actives dans les écoles secondaires, composées d'au moins 8 jeunes (de 14 à 18 ans) et de 2 profs. Ils vendent des produits équitables à certaines récréés et mènent des actions de sensibilisation dans leur école. Ils cherchent à comprendre le monde dans lequel ils vivent.

Un JM est un lieu d'apprentissage de la démocratie, du débat et de la confrontation d'idées. Pour les appuyer, des journées de formation, des outils tels que ce jeu et des rencontres leur sont proposés. Aujourd'hui, il y a environ 120 JM-Oxfam en Wallonie et à Bruxelles.

DES OUTILS SUPPLÉMENTAIRES POUR CREUSER LE SUJET



Emission d'Envoyé Spécial : « Foxconn : la face caché d'Apple » sur le DVD du jeu. Ce reportage retrace les conditions de vie dans l'usine Foxconn, une des plus grosses usines électroniques qui travaille pour de nombreuses marques de GSM.

Dossier Dé-marque-toi sur la thématique du travail décent, téléchargeable sur www.jmoxfam.be

Plus d'info

[WWW.OMDM.BE/
JM-OXFAM](http://WWW.OMDM.BE/JM-OXFAM)

JM@MDMOXFAM.BE

010/43 79 61

Rejoignez nous sur

[WWW.FACEBOOK.COM/
JM-OXFAM](http://WWW.FACEBOOK.COM/JM-OXFAM)

Avec le soutien de
LA COOPÉRATION
BELGE AU DÉVELOPPEMENT

Editeur responsable, Pierre Santacatterina, rue Provinciale 285, 1301 Bierges
Outil créé par OXFAM-MAGASINS DU MONDE • © Illustrations Gaël de Meyere

OXFAM
Magasins du monde