

LE GOÛT DE L'ÉQUITÉ PUR JUS



RÉSUMÉ

A travers une dégustation de jus d'orange et un jeu de rôle, les enfants sont amenés à découvrir la notion de besoins fondamentaux en se mettant dans la peau des producteurs. Ils découvrent également les différences entre filière conventionnelle et filière équitable du commerce.

MATÉRIEL NÉCESSAIRE

- Deux petites bouteilles de jus d'orange, l'une du commerce équitable, l'autre pas. Pour information, le jus d'orange Oxfam-Magasins du monde est un jus d'orange concentré pur et sans sucres ajoutés, d'exhausseurs de goût ou de colorants artificiels. Les oranges proviennent en partie du partenaire-producteur Coopealnor au Brésil.
- Des petites cuillères ou des pailles pour le jus d'orange.
- 12 feuilles A4 ou A3 (2 x 6 feuilles de couleur différentes).
- Des magazines.
- Des ciseaux, de la colle.
- 8 gros ronds en carton symbolisant des pièces de monnaie.
- Un tableau ou une grande feuille pour noter les notions importantes.

PRÉPARATION AVANT L'ANIMATION

Préparer les ronds pour pièces de monnaie « selo ».

DÉROULÉ DE L'ANIMATION

- **Séquence 1 :** A l'aveugle, faire goûter aux enfants une cuillère de jus d'orange du commerce équitable et une autre d'une marque « bien connue » mais non équitable. Leur demander de tenter de reconnaître les jus et donner leur avis sur leur goût.
- **Séquence 2 :** Répartir les enfants en 2 groupes. Les uns se mettent dans la peau d'un groupe de producteurs d'oranges équitables, et les autres dans la peau d'un groupe de producteurs de la filière traditionnelle. Chaque groupe observe le produit fini de « son » jus d'orange : Comment est l'emballage ? Quelles informations y trouve-t-on ? Quelle est la composition du produit ? (parmi les observations : sur l'un, on voit une photo du producteur, un label ; sur l'autre, on y retrouve par exemple un jeu-concours pour les enfants ou toute autre information qui n'a rien à voir avec le produit). Faire le point avec le groupe.

TYPE D'ACTIVITÉ

Dégustation et jeu de rôle



THÈME

- Besoins fondamentaux
- Commerce équitable



PUBLIC

- Enfants 10-12 ans
- Jeunes 12-15 ans



NOMBRE DE PARTICIPANTS

15



DURÉE DE L'ACTIVITÉ

45 minutes



OBJECTIFS

- Découvrir, par le goût, que les produits que nous consommons peuvent venir de très loin
- Découvrir la notion de besoins fondamentaux.
- Découvrir, de façon très simple, l'impact du commerce équitable sur la vie des producteurs et de leur famille.
- Apprendre à lire ou décoder des étiquettes de produits alimentaires.



LE GOÛT DE L'ÉQUITÉ PUR JUS



© Cristian Hughes/Oxfam

- **Séquence 3** : En grand groupe, les enfants réfléchissent et discutent ensemble la notion des besoins fondamentaux : se nourrir, se vêtir, se loger, se soigner, éduquer les enfants (ou se former quand on est adulte) et avoir des loisirs. Faire le point avec le groupe.
- **Séquence 4** : Une fois les six besoins identifiés, si l'on dispose de suffisamment de temps, les 2 groupes d'enfants recherchent et découpent dans les magazines des photos, des images, des mots, qui représentent chacun de ces besoins, et les collent sur six feuilles de couleurs différentes. Si le temps est limité les besoins peuvent être dessinés. Les enfants écrivent le titre sur chaque feuille. Une version encore plus courte propose à l'animateur de préparer lui-même, à l'avance, les six feuilles de besoins fondamentaux (2 jeux de 6 besoins fondamentaux).
- **Séquence 5** : L'animation se poursuit alors avec l'intervention d'un acheteur d'oranges (l'animateur). Tout d'abord, il joue le rôle de l'acheteur pour la filière traditionnelle, et propose à ce groupe 3 pièces de monnaie pour sa récolte d'oranges. Ensuite, il joue le rôle de l'acheteur pour la filière équitable et propose à l'autre groupe 5 pièces pour la récolte.
- **Séquence 6** : Pour terminer, les enfants de chaque groupe déterminent, en discutant, à quoi ils vont consacrer l'argent reçu, en plaçant les pièces sur les feuilles de besoins fondamentaux au centre de leur table. Vont-ils privilégier la nourriture et le logement à défaut de l'éducation des enfants ? Vont-ils tout consacrer aux loisirs ? Chaque groupe identifie ce qui est important pour lui et pose des choix.
- **Séquence 7** : L'animateur fait un débriefing sur ce qui s'est passé pendant les séquences 5 (réactions d'injustice) et 6 (choix des besoins fondamentaux) et sur ce que chacun a appris au cours du jeu. Définir ensemble ce qu'est le commerce équitable avec tout ce que les enfants viennent d'apprendre et d'expérimenter.
- **Séquence 8** : Faire émerger des solutions possibles au niveau de chacun : « Et moi qu'est-ce que je peux faire maintenant ? Est-ce que cela va changer mes critères d'achats quand je fais les courses avec mes parents ?,... ».

RESSOURCES ET COMPLÉMENTS D'INFORMATION

- Oxfam-Magasins du monde, publications et outils pédagogiques : <http://www.omdm.be>
- Affiche A2 « L'agriculture durable porte ses fruits ».
- Film d'animation « Lisa et le jus d'orange ». Ce clip animé de 2 min. 30 est un bon outil pour faire comprendre ce qu'est le commerce équitable (disponible sur dvd au service éducation d'Oxfam-Magasins du monde).
- Déclics & des claques n°9, avril 2012 : « Et si l'avenir de l'orange était d'être verte ? ».
- Vidéo d'1min40 « Coopealnor : l'agriculture durable porte ses fruits ».
- Analyse sur le partenaire-producteur « Coopealnor (Brésil) : un jus qui porte ses fruits », juin 2010.

Débat possible autour des questions :

- Comment savoir si le produit qu'on achète respecte les travailleurs qui l'ont produit ?
- Comment choisir entre différents besoins fondamentaux, quand le prix que l'on reçoit en tant que producteur ne permet pas de tous les couvrir ? Conclure sur la difficulté de poser des choix, car ce sont tous des besoins fondamentaux...
- Définir le mot « équitable ». Où trouver des produits équitables ?

SEPTEMBRE 2012

