

## JEU COOPERATIF:

# Ça presse !

AVANT DE  
DÉMARRER,  
ÉCOUTER  
L'INTRODUCTION



Scanner le QR code à  
l'aide d'un smartphone

Bienvenu-e-s dans un jeu coopératif, inspiré du Unlock ! Aidez Sara, productrice d'oranges à se rendre dans un village qui pratique le commerce équitable. Pour cela, vous devrez surmonter de nombreuses épreuves.

### LE JEU À TÉLÉCHARGER

<https://bit.ly/3HNv2of>



#### OBJECTIFS

- Découvrir les liens entre commerce équitable et climat
- Découvrir les alternatives de consommation
- Stimuler le débat

#### PARTICIPANT-E-S

2 à 5

#### PUBLIC

Tout public à partir de 10 ans

#### DURÉE

± 30 min de jeu

#### THÈME

Commerce équitable et climat

#### TYPE D'ACTIVITÉ

Jeu coopératif inspiré de l'unlock

#### MATÉRIEL NÉCESSAIRE

- Le jeu de cartes
- Un téléphone, avec accès à Internet, qui scanne les QR codes



**OXFAM**

Magasins du monde

## Règles du jeu

- La carte pour démarrer le jeu est la **carte n°12**
- Les autres cartes forment une pioche face cachée.
- A partir de la **carte n°12**, vous pouvez noter la présence des numéros qui correspondent à des cartes du paquet (numéros inscrits au dos des cartes). A chaque fois que vous repérez un numéro sur une carte, vous devez aller chercher la carte correspondante dans le paquet et la révéler pour que chacun-e puisse la voir.
- Le jeu se déroule en temps réel et de façon simultanée.
- Vous formez une équipe et devez coopérer.
- L'organisation de votre groupe est libre. Vous pouvez décider qu'un-e seul-e d'entre vous examine les cartes ou les répartir entre plusieurs joueurs.
- Par contre, il est interdit d'étaler les cartes de la pioche devant soi. Elles doivent rester en pile.
- Les cartes avec le symbole de pièce de puzzle bleu ■ peuvent être combinées avec les cartes avec le symbole de pièce de puzzle rouge ■. Pour cela, additionnez les numéros des cartes. Si le total correspond à une carte du paquet, vous pouvez la révéler.
- Les symboles avec des numéros barrés ~~7~~ signifient que vous pouvez défausser les cartes correspondantes.
- La partie se termine dès que vous parvenez à résoudre la dernière énigme.
- Vous aurez besoin d'un smartphone pour scanner les codes QR.

## Débriefing

Une fois le jeu terminé, le groupe peut discuter de ce qu'ils ont appris. Voici quelques questions qui pourront animer la discussion, certaines plus simples, d'autres pouvant être le début d'une réflexion. Ce sont des questions ouvertes, il n'y a pas de bonnes ou de mauvaises réponses.

### Questions pour animer la discussion après le jeu

- Y a-t-il des alternatives ou des concepts que vous connaissiez ? que vous ne connaissiez pas ? qui vous étonnent ? qui vous posent questions ?
- Pensez-vous que le commerce équitable, la « slow fashion » ou encore la théorie du Donut vont changer le monde ? Quels sont les obstacles ?

### Et pour aller plus loin

- Quelle place pour l'environnement dans le commerce équitable ? Peut-on à la fois soutenir le social et la planète ?

#### Pour en savoir plus sur l'économie du Donut

Vidéo sur le donut présentée par Kate Raworth :

[youtu.be/y2xhT0wfA84](https://youtu.be/y2xhT0wfA84)

**Que faire avec le jeu  
« ça presse » une fois  
l'objectif atteint ?**

#### Par exemple

- l'échanger avec d'autres unlock;
- le faire découvrir à d'autres personnes;
- l'offrir;
- ...

# Solutions

## ATTENTION document à ne pas regarder avant de réaliser le jeu

### Enchaînement des cartes

- La carte **12** permet de trouver la carte 3, 6, 13, 90 et 77
- La carte **3** permet de trouver la carte 1, 40, 4 et 61
- La carte **6** donne accès à une vidéo qui permet de trouver la couleur de la clé de la grange (carte 90). La couleur est le violet.
- La carte **90**, une fois débloquée avec la réponse « violet » permet d'obtenir la carte 39
- La carte **77** permet de trouver la carte 48 et 82
- La carte **13** s'emboîte avec la carte 82 pour donner la 95
- La carte **95** donne accès à la carte 22 et 23.
- La carte **22** et **23** s'emboîte et donne la carte **45**
- La carte **48** s'emboîte avec la carte 4 pour donner la carte 52.
- La carte **52** s'emboîte avec la carte 7 pour donner la carte 59
- La carte **59** s'emboîte avec la carte 40 pour donner la carte 99.
- La carte **99** s'emboîte avec la carte 1 pour donner la carte **100**
- Le QR code de la carte **100** doit être scannée avec un smartphone, un code y est demandé ; il ne pourra être trouvé une fois les cartes « **sac d'oranges** » **45** et « **carte de bus** » **62** retournées.
- La carte **39** permet de trouver la carte 10
- La carte **10** permet de trouver la carte 28 et 69
- La carte **69** donne accès à une vidéo qui permet de trouver la carte 84
- La carte **84** permet de trouver la carte **62**
- La carte **100** doit être scannée avec un smartphone, elle permet de trouver la carte 16
- La carte **16** permet de trouver la carte 2.
- **La carte 2 signale la fin du jeu. Bravo !**

### Le code final :

**45 100 62**

(les numéros des cartes du sac d'orange, de la valise et du bus)

### Les réponses aux quizz :

L'économie du donut respectent les limites ...

- Planétaires
- Sociales

Quelles sont les alternatives « slow fashion » ?

- Customiser ses vêtements
- Acheter en seconde main



Pour emprunter un outil,  
une seule adresse:  
**WWW.OUTILSOXFAM.BE**



POUR TOUTE AUTRE  
QUESTION RELATIVE  
À CET OUTIL :  
SERVICE ÉDUCATION  
D'OXFAM-MAGASINS DU MONDE  
010/43 79 64  
education@mdmoxfam.be



**OXFAM**  
Magasins du monde

