



ANIMER LE JEU

CHERCHEZ LA FEMME!

PRÉSENTATION DU JEU :

*Les participant-es vont mener enquête ensemble.
L'objectif est de découvrir les femmes qui font vivre
le commerce équitable partout dans le monde.*

THÉMATIQUE

Genre & Commerce équitable

PUBLIC

À partir de 12 ans
Maximum 25 participant-es

DURÉE

20 à 90 minutes

ANIMATEUR-RICES

Le jeu a été conçu pour être animé
par des jeunes (dès 16 ans) qui se sont
informé-es sur la thématique

ESPACE NÉCESSAIRE

Une classe



OXFAM
Magasins du monde



L'ANIMATION EN BREF

L'animation complète se déroule en 5 enquêtes différentes avec un temps de débriefing en fin d'animation.

1. Enquête test à faire jouer à toutes les équipes en même temps

Ysaline (Belgique)

2. Enquête **Bunnak Norm Anak** (Cambodge)

3. Enquête **Maanya Dhar** (Inde)

4. Enquête **Selyna Peiris** (Sri Lanka)

5. Enquête **Sophie Tack** (WFTO)

Nous avons imaginé l'animation et le matériel pour 4 équipes (une équipe peut aller de 2 à 6 personnes). Selon votre groupe, votre animation et votre temps, libre à vous d'adapter le nombre d'équipes.

Vous pouvez également choisir de ne pas jouer toutes les enquêtes.

MATÉRIEL

Une boîte contenant :

- Ce guide d'animation
- 4 plans de la ville
- 10 cartes par enquête (soit 50 cartes × 4 sets de jeu)
- 5 cartes biographiques "Héroïne" × 4

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

- Mettre en lumière des femmes inspirantes et leurs initiatives. Ce sont des piliers du commerce équitable au sein d'Oxfam-Magasins du monde.
- Sensibiliser les jeunes aux inégalités de genre présentes partout dans le monde.
- Développer l'observation et la coopération.
- Comprendre des enjeux mondiaux.



CONSEILS AUX ANIMATEUR-RICES

Si vous réalisez cette animation dans un cadre horaire strict (une heure de cours), faites attention au timing. **Il est important d'avoir le temps d'arriver à la conclusion** de l'animation. Pour cela, il est primordial de préparer l'animation.

Prenez le temps de vous approprier le jeu et n'hésitez pas à demander un coup de main à l'équipe des Jeunes Magasins-Oxfam : jm@mdmoxfam.be.

ENVIE D'UNE ANIMATION TRÈS COURTE ?

Vous pouvez adapter l'animation en fonction de votre temps d'animation, une enquête dure en moyenne 20 minutes.

PRÉPARATION DU JEU

- **Identifier les 5 enquêtes** : chaque enquête correspond à un paquet de 10 cartes. Il y a une couleur différente par enquête.
- **Trier les cartes** dans l'ordre numéroté de 1 à 10.
- **Éviter de regarder de trop près** : cela préservera la surprise et le suspense pour les joueur-euses.

PRÉPARER L'ESPACE DE JEU

- La table doit permettre à tous les joueur-euses de circuler librement autour du plan.
- Vérifier que l'éclairage est suffisant : les joueur-euses doivent repérer de tout petits détails.
- Ne rien poser sur le plan pour ne pas masquer d'indices.

MISE EN PLACE AVEC LES PARTICIPANT-ES

- Les élèves sont en **équipes de 2 à 6 personnes**.
- Chaque équipe dispose d'un **plan de la ville** et du **jeu de cartes de l'enquête choisie**.
- L'animateur-rice présente brièvement le thème : « **Les femmes au cœur du commerce équitable** ».

- Commencer de préférence par **l'enquête d'Ysaline** (identifiée par la couleur rose) pour familiariser les joueur-euses avec la mécanique du jeu. L'animateur-rice peut la faire jouer à l'ensemble des groupes en même temps.

DÉROULEMENT DU JEU

Désigner un-e "détective" dans chaque équipe

- Il/elle lit les cartes à haute voix.
- Il/elle conserve les cartes dans l'ordre et ne regarde pas les suivantes tant que l'étape en cours n'est pas terminée.

Commencer par la carte Mission

- Elle pose le cadre de l'enquête.
- Une fois lue, on passe à la carte suivante.

Cartes "Trouvez" et cartes "Histoire"

- Les joueur-euses ne cherchent sur le plan que lorsque la carte comporte un petit pictogramme en forme de loupe.
- Une carte sur deux fournit des informations pour avancer dans l'histoire et mieux comprendre l'enquête.

Lecture claire et à voix haute

- Le/la détective doit se faire entendre de tout le groupe.
- Il/elle lit lentement pour que tout le monde suive.

Appel à l'animateur-rice

- Si l'équipe bloque, elle peut demander de l'aide.
- L'animateur-rice trouvera la réponse plus loin dans le dossier pédagogique.

Découverte de l'héroïne

- À chaque fin d'enquête, le détective appelle l'animateur-rice pour recevoir la carte biographique de l'héroïne.
- Cette carte révèle la femme découverte au fil de l'enquête et son rôle dans le commerce équitable.

LES 5 ENQUÊTES

N°	Héroïne & Pays	Mission	Contenus-clés
1	Ysaline (Belgique)	Identifier le saboteur d'une action JM dans une école	Engagement de la jeunesse. Militance locale, podcasts
2	Bunnak Norm Anak (Cambodge)	Retrouver une ouvrière disparue et comprendre les freins à l'accès au travail pour les personnes en situation de handicap	Accessibilité, travail à domicile, inclusion
3	Maanya Dhar (Inde)	Identifier qui a saboté une expo sur la précarité menstruelle	Tabous, droits menstruels, art militant
4	Selyna Peiris (Sri Lanka)	Comprendre ce qui a empêché le stand #BleedGood de présenter ses produits sur le marché	Précarité menstruelle, emploi des femmes, politiques publiques
5	Sophie Tack (WFTO)	Empêcher la censure d'un rapport mondial sur les femmes	Gouvernance mondiale, lobbying, plaidoyer

CONSEILS AUX ANIMATEUR-RICES

- Créez une ambiance immersive : rappelez le thème général avant de commencer.
- Encouragez l'observation collective et la coopération : chaque joueur-euse peut repérer un indice différent.
- Rappelez aux joueur-euses que chaque enquête est basée sur des



- histoires réelles et met en avant des femmes inspirantes du commerce équitable.
- Faites un débriefing rapide après chaque enquête ou à la fin du jeu pour mettre en évidence les contenus-clés et répondre aux questions.

FIN DU JEU

- Une fois les 5 enquêtes terminées, les équipes ont découvert 5 héroïnes du commerce équitable.
- Rassemblez les participant-es pour une mise en commun.

VARIANTES DU JEU

- Si vous disposez de peu de temps, vous pouvez attribuer une enquête différente à chaque équipe. Lors de la mise en commun, chaque groupe présentera l'héroïne qu'il a découverte au cours du jeu.
- Si vous jouez avec des plus jeunes ou avec un public peu à l'aise avec la lecture, vous pouvez endosser vous-même le rôle du/de la détective. Toutes les équipes jouent alors la même enquête en même temps et avancent au même rythme.

Les équipes sont en compétition : lorsqu'une équipe trouve l'endroit sur la carte, elle lève le doigt. Vous pouvez ensuite lui donner la parole pour qu'elle indique la position, afin que les autres groupes puissent se repérer.

Vous pouvez alors passer à la lecture de la carte suivante.

MISE EN COMMUN

« La ligne du temps humaine »
(Durée : 10 à 12 minutes)

MATÉRIEL NÉCESSAIRE

- Les 5 cartes biographiques des héroïnes (une par enquête).
- Une ficelle ou un long ruban à poser au sol, ou du scotch pour tracer une ligne droite : c'est la ligne du temps humaine.
- Optionnel : petites étiquettes « Cambodge – Inde – Sri Lanka – World Fair Trade Organization – Belgique ».
- Post-it + Bics.



DÉROULÉ

1. Installer la ligne du temps humaine

Placez la ficelle ou le ruban au sol pour symboliser un axe.

Expliquez que cette ligne représente un voyage à travers les pays où vivent les héroïnes.

2. Relire les cartes en équipe (5 minutes)

L'animateur-ricer distribue une carte héroïne différente à chaque équipe.

Les équipes relisent la carte et se remémorent l'enquête.

Elles choisissent une personne chargée de présenter l'héroïne et l'enquête.

3. Les équipes se placent autour de la ligne

Les élèves se mettent en cercle autour de la ligne.

Les représentant-es viendront au centre tour à tour.

4. Chaque équipe place son héroïne

Chacune à leur tour, les équipes envoient 1 ou 2 représentant-es **placer l'héroïne au bon endroit** sur la ligne du temps humaine.

5. Présentation express de chaque enquête (4-5 minutes)

Pour chaque héroïne placée, l'équipe dispose de 1 minute maximum pour présenter :

1. **Qui est l'héroïne ? (Nom, pays, rôle)**
2. **Quel obstacle a-t-elle rencontré ?**

Exemples : accessibilité au travail, tabous menstruels, censure, sabotage d'une action en école...

3. **Quel changement positif crée-t-elle ?**

Exemples : travail à domicile inclusif, art pour briser les tabous, défense des droits des femmes à l'international, engagement jeunesse via les podcasts...

(Les élèves peuvent lire quelques phrases de la carte si nécessaire.)

6. Après chaque présentation : participation du groupe

L'animateur-ricer demande aux autres équipes :

- Un mot-clé lié à l'enquête (ex : « inclusion », « menstruations », « WFTO », « engagement jeunesse »...).
- Une action marquante de l'héroïne.

L'animateur-ricer note les mots-clés sur des post-it et les place à côté de l'héroïne correspondante.

7. Conclusion

L'animateur-ricer clôture en faisant le lien entre toutes les histoires :

“Vous venez de retracer le parcours de cinq femmes qui, chacune à leur manière, proposent des pistes de solution pour améliorer les conditions de vie des femmes dans le monde. Elles montrent que lorsque les femmes prennent la place qu'elles méritent, elles font bouger les choses. Oxfam-Magasins du monde est fière de compter ces femmes parmi les actrices du mouvement du commerce équitable.”



DÉBATS MOUVANTS

PRINCIPE : L'animateur·rice lit une affirmation. Les élèves se placent dans la pièce en fonction de s'ils·elles sont "d'accord" / "pas d'accord" / "nuancé" (on imagine une ligne au centre de la classe qui sépare les personnes qui sont d'accord de celles qui ne le sont pas). On demande à 2-3 volontaires d'expliquer leur position en 30 secondes. On lit ensuite l'affirmation suivante.

Affirmations pour l'enquête - Bunnak Norm Anak (Cambodge)

Thèmes : handicap, accessibilité, travail adapté, inclusion

- Le travail devrait toujours s'adapter aux personnes, pas l'inverse.
- Le handicap est encore une cause majeure d'exclusion au travail.
- Travailler depuis chez soi devrait être un droit pour celles et ceux qui en ont besoin.
- Adapter un atelier ou un emploi coûte moins cher que d'exclure des gens.
- L'inclusion, c'est surtout une question de volonté.

Objectif : comprendre les freins à l'emploi et l'impact de l'accessibilité.

Affirmations pour l'enquête - Maanya Dhar (Inde)

Thèmes : menstruations, tabous, art militant, droits des femmes

- Les règles sont encore un tabou dans beaucoup d'écoles et familles.
- L'art est un moyen puissant pour parler de sujets sensibles comme les menstruations.
- Détruire une exposition, c'est une forme de censure.

- Tout le monde, filles et garçons, devrait recevoir une éducation menstruelle.
- Les tabous sur les règles freinent l'égalité.

Objectif : identifier les tabous et comprendre la force de l'art engagé.

Affirmations pour l'enquête - Selyna Peiris (Sri Lanka)

Thèmes : précarité menstruelle, emploi des femmes, politiques publiques

- Les protections menstruelles devraient être gratuites ou subventionnées.
- La précarité menstruelle empêche certaines filles d'aller à l'école.
- Les entreprises devraient pouvoir offrir des protections à leurs employées.
- Agir sur les règles, c'est agir pour l'égalité.
- Le commerce équitable peut aider à lutter contre la précarité menstruelle.

Objectif : relier le commerce équitable aux enjeux de justice menstruelle.



Affirmations pour l'enquête - Sophie Tack (WFTO)

Thèmes : gouvernance mondiale, plaidoyer, censure, pouvoirs des institutions

- Les rapports qui dérangent sont encore trop souvent censurés.
- La gouvernance mondiale manque de femmes à des postes clés.
- Le plaidoyer peut vraiment faire changer des lois.
- Les rapports qui dérangent/dénoncent des problèmes nous divisent trop et ne font pas avancer les choses. Il vaut mieux les cacher.
- Pour changer les choses, qui vaut-il mieux écouter : les femmes du terrain ou les organisations internationales?

Objectif : comprendre le pouvoir du plaidoyer et les enjeux de censure.

Affirmations pour l'enquête - Ysaline (Belgique)

Thèmes : engagement jeunesse, sabotage, actions scolaires, expression

- Les jeunes peuvent réellement influencer le monde autour d'eux.
- Saboter une action est parfois plus simple que de débattre.
- Le militantisme à l'école est important pour apprendre à s'engager.
- On devrait laisser plus de place aux initiatives des élèves.
- Un podcast ou une action locale peut avoir autant d'impact qu'une grande campagne.

Objectif : valoriser l'engagement des jeunes et réfléchir aux obstacles.

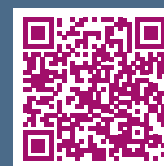
POUR ALLER PLUS LOIN

Faites découvrir à votre groupe les podcasts : «Le Son qui Dérange» – saison 3

Cette saison, le podcast «Le Son qui dérange» t'emmène dans les coulisses de l'artisanat engagé. Pendant une semaine, une équipe de jeunes de 15 à 18 ans est partie à la rencontre d'artisanes en Belgique. Leur mission ? Comprendre comment les questions de genre traversent le monde de l'artisanat ici et dans et dans le reste du monde.

Résultat : 3 épisodes puissants et inspirants où se croisent témoignages de terrain, récits de lutte, et récits de vie.

Scanne le QR code pour plonger dans leurs récits. Des podcasts réalisés par des jeunes... pour des jeunes !



Faites découvrir notre dossier de campagne «Fais pas genre !»

C'est un magazine conçu sur mesure pour les ados : ludique, complet et engagé, exactement comme on l'aime.



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.

- Elles vendent des produits équitables à certaines récré.
- Elles mènent des actions de sensibilisation dans leur école.
- Elles cherchent à comprendre le monde dans lequel elles 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 «Cherchez la femme» et des rencontres leur sont proposés. Aujourd'hui, il y a environ 85 JM-Oxfam en Wallonie et à Bruxelles.

Plus d'infos : jm@mdmoxfam.be
010 420 214 - www.jmoxfam.be



Solutions

Mission au Cambodge : Anak



B-1

E-1

F-3

H-1

Mission au Sri Lanka : Selyna



H-2

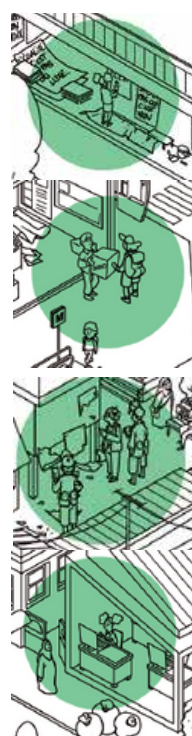
E-1

F-4

D-3



Mission en Inde : Maanya



B-4

G-3

D-3

D-2

Mission de la WFTO : Sophie



E-4

A-1

E-2

A-3

Mission dans un JM : Ysaline



G-2

E-2

F-2

FG-2

Ceci est un outil d'Éducation
à la Citoyenneté Mondiale et Solidaire.
Il a été produit par Oxfam-Magasins du Monde.



Pour emprunter cet outil :

 **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



E.R. : Emmanuel Bawin - Rue provinciale, 285, 1301 Bierges - 2025

Avec le soutien de :



Belgique

partenaire du développement



FÉDÉRATION
WALLONIE-BRUXELLES



OXFAM
Magasins du monde