



ANIMER LE JEU D'ENQUÊTE

CULTIVONS

DES PAYSAN-NE-S DISPARAISSENT CHAQUE ANNÉE DANS LE MONDE. QUI EST RESPONSABLE ?

Les participant-e-s vont enquêter ensemble pour découvrir les causes de ces disparitions inquiétantes, aidé-e-s par l'inspecteur principal qui résumera l'avancée du dossier au moyen d'extraits vidéo.

Les courtes activités auxquelles participeront les détectives d'un jour suffiront-elles pour résoudre l'enquête ?

THÉMATIQUE

Les modèles agricoles et leurs impacts sociaux et environnementaux.

PUBLIC

A partir de 12 ans.
Maximum 25 participant-e-s.

DURÉE

50 à 75 minutes

ANIMATEUR/TRICES

Le jeu nécessite de préférence deux animateur/trices. Il a été conçu pour pouvoir être animé par des jeunes (dès 16 ans) qui se sont informé-e-s sur la thématique.

ESPACE NÉCESSAIRE

Une grande salle de classe.

MATÉRIEL

En plus du matériel fourni, les animateur/trices doivent prévoir du matériel pour visionner un DVD (ou des vidéos disponibles sur internet), son et image.



OXFAM

Magasins du monde



L'ANIMATION EN BREF

- 1) Première vidéo de l'inspecteur principal
- 2) Animation 1 et 2 : puzzle et dossier d'indices
- 3) Deuxième vidéo de l'inspecteur principal
- 4) Animation 3 : schéma
- 5) Animation 4 facultative : cible des coupables
- 6) Troisième vidéo de l'inspecteur principal
- 7) Animation 5 facultative : le cercle vertueux

CONTENU MATÉRIEL

LE MODULE SE COMPOSE DE :

- Un tube contenant trois bâches (pour l'activité schéma)
- Une caisse contenant :
 - Ce guide d'animation
 - Un DVD
 - 8 panneaux avec les caractéristiques des modèles agricoles (pour le puzzle)
 - 2x 6 cartes questions plastifiées
 - 4 fardes fermées par 4 cadenas à code
 - 24 cartons « indices » plastifiés à bord vert
 - 3 x 11 plaquettes illustrées (pour le schéma)
 - 1 cible à poser au sol et 6 photos de suspect-e-s
 - 1 feuille d'alibis
 - 3 X 11 plaquettes - cercle vertueux
 - 2 puzzles identiques de 25 pièces chacun.



CONSEILS AUX ANIMATEUR/TRICES

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. Prenez au moins le temps de discuter quelques minutes sur les actions possibles du/de la consommateur/trice belge afin de soutenir les agriculteurs/trices. Pour respecter le timing, rien de tel que des consignes claires et bien préparées à donner aux participant-e-s !

Si vous avez trop peu de temps, nous vous conseillons de sauter les parties facultatives.

Si vous souhaitez ne faire qu'une très courte animation (ex. 20 minutes durant une récré), vous pouvez vous contenter d'une des activités (puzzle, reportage vidéo ou schéma). A vous de prévoir une petite introduction et une conclusion.

Pour renforcer l'attractivité de l'animation, les animateur/trices peuvent également se créer un personnage (enquêteur/euse, agriculteur/trice...) avec un nom et un costume. Ils/elles peuvent aussi remplacer les séquences du DVD avec l'inspecteur en les jouant eux/elles-mêmes. Ils/elles se contentent alors de montrer le reportage (séquence 4 du DVD) et l'animation finale (séquence 5 du DVD).

Si vous animez le jeu dans le cadre des JM-Oxfam ou d'Oxfam-en-action, prenez le temps de vous l'approprier et n'hésitez pas à demander un coup de main aux coordinateurs/trices des Jeunes Magasins-Oxfam (jm@mdmoxfam.be ou 010 420 214).

DÉROULEMENT GÉNÉRAL DU JEU

Voir les informations détaillées dans les fiches ci-après

1^{ÈRE} RÉUNION AVEC L'INSPECTEUR PRINCIPAL (2 MIN)

Première séquence du DVD où l'inspecteur principal donne une mission aux participant-e-s : trouver les causes de la disparition des paysan-ne-s.

ENQUÊTE : PUZZLE ET INDICES (25 MIN)

Deux activités afin de mener à bien l'enquête.

- Observer le travail des paysan-ne-s (activité puzzle)
- Trouver des indices sur les responsables de la disparition des paysan-ne-s et les classer dans les bons dossiers (activité indices).

Ces deux activités peuvent être faites en même temps en divisant le groupe en deux, puis en tournant.

2^{ÈME} RÉUNION AVEC L'INSPECTEUR PRINCIPAL (6 MIN)

Nouveau message de l'inspecteur

principal (séquence n°2 du DVD) qui fait le point sur les découvertes de l'enquête et apporte quelques informations nouvelles sur la situation réelle des agriculteurs/trices à l'heure actuelle.

Il demande ensuite d'élaborer un schéma pour clôturer le rapport d'enquête.

RÉDACTION DU RAPPORT : ACTIVITÉ SCHÉMA (10 MIN)

- Un-e animateur/trice distribue le matériel et explique l'activité (voir fiche « activité schéma »).
- Après 5 minutes, l'animateur/trice demande de montrer le schéma reconstitué. L'animateur/trice propose une brève discussion (en fonction du temps disponible) avant de montrer le schéma que le jeu propose.

CIBLE DE CULPABILITÉ (10 MIN) FACULTATIF

Un-e animateur/trice pose une cible au sol et présente les photos des suspects. Le groupe choisit qui lui

semble le plus responsable de la situation mise en lumière. Un petit débat peut avoir lieu.

DERNIÈRE RÉUNION AVEC L'INSPECTEUR PRINCIPAL (2 MIN)

Dernier message de l'inspecteur principal (séquence n°3 du DVD). L'inspecteur y félicite les participant-e.s et leur montre une « vidéo de source inconnue » présentant des actions à mettre en place pour soutenir l'agriculture paysanne au Nord et au Sud.

CREATION D'UN CERCLE VERTUEUX (10 MIN) - FACULTATIF

Un-e animateur/trice propose au groupe de créer un cercle vertueux qui propose une agriculture durable à l'inverse du cercle vicieux décrit dans l'activité schéma.

Un-e animateur/trice peut clôturer en présentant le Jeune Magasin-Oxfam de l'école/la possibilité d'en lancer un.

Diviser le groupe pendant le jeu :

Plusieurs activités du jeu vous sont fournies en plusieurs exemplaires (2 puzzles, 3 schémas, 3 cercles vertueux...). Ceci afin de vous permettre de diviser le groupe animé en plus petits groupes qui puissent faire l'animation proposée sans être trop autour de la même activité.

Certaines activités comme « puzzle » et « dossiers d'indices » peuvent être animées en même temps (groupe divisé en deux sous-groupes, on échange d'activité au bout de 10 minutes).

Par facilité de lecture, nous n'avons pas écrit quand et comment diviser le groupe. Faites ce qui vous semble le plus adapté au nombre et à votre style d'animation.

ACTIVITÉ PUZZLE

i LE MESSAGE EN BREF

- Il existe différents types d'agriculture : à tendance plutôt industrielle ou plutôt paysanne.
- Selon la façon dont est produite notre nourriture, les conséquences sont différentes sur l'environnement et les agriculteurs/trices (entre autres).

✂ MATÉRIEL

- 2 puzzles (25 pièces chacun)
- 6 cartes questions plastifiées.
- 8 panneaux (feuilles A4 plastifiées) reprenant chacun une caractéristique d'un des deux modèles agricoles

⚙ DÉROULEMENT

- Après avoir visionné la première partie de la vidéo, l'animateur/trice rappelle la mission donnée : observer la manière de travailler des paysan.ne.s et identifier les responsables de leur disparition.
- L'animateur/trice peut diviser le groupe en deux équipes plus petites : une équipe puzzle et une équipe dossier d'indices. L'équipe puzzle peut elle-même être divisée en deux car il y a deux puzzles.
- L'animateur/trice présente aux participant.e.s des pièces de puzzle. Il/elle explique que ce sont des photos prises lors de ses voyages à la rencontre des paysan.ne.s du monde mais qu'il les a un peu mélangées. **Les participant.e.s essaient de reconstituer son puzzle le plus rapidement possible.**
- Lorsque c'est fait, l'animateur/trice regroupe tous les participant.e.s autour d'un puzzle terminé. Il/elle présente alors les « cartes questions » et voit si les participant.e.s font des propositions qui correspondent à peu près à la **réponse proposée sur la carte.** (Les questions et réponses sont reproduites page suivante).
- L'animateur/trice distribue les 8 panneaux plastifiés (caractéristiques des modèles) et demandent aux joueurs/euses de les replacer près du puzzle selon qu'ils sont caractéristiques de l'agriculture industrielle ou paysanne.
- L'animateur/trice résume : Il y a différentes manières de produire ce que nous mangeons. Selon la manière de faire, les conséquences sur l'environnement et sur les agriculteurs/trices sont différentes. L'indice pour avancer dans l'enquête : tou-te-s les agriculteurs/trices ne cultivent pas de la même manière et ne vivent pas les mêmes réalités.
- Si le jeu est animé par un.e « Jeune magasin-Oxfam », l'animateur/trice peut aussi demander si les produits de **commerce équitable Oxfam** sont des produits d'agriculture paysanne ou industrielle. Il pourra alors expliquer que les produits Oxfam soutiennent une démarche d'agriculture paysanne. C'est pourquoi une petite photo de jus équitable est présente dans le coin « agriculture paysanne » du puzzle.

⌚ DURÉE

10 à 15 min selon l'approfondissement

📍 LIEU

Assez d'espace pour que les participant.e.s puissent construire un ou deux grands puzzles sans déranger l'activité Indices.



➔ *Bref, les exploitations agricoles belges ne sont pas toutes identiques. Certaines sont plutôt paysannes, d'autres plutôt industrielles mais nous n'avons pas d'exploitation à l'extrême du modèle industriel.*



AIDE/INFOS POUR L'ANIMATEUR/TRICE DE L'ACTIVITÉ PUZZLE

Voici quelques informations utiles pour expliquer les deux modèles agricoles. Pas besoin de tout dire, mais ces éléments vous aideront en cas de questions.

L'**agriculture industrielle** est responsable d'une **grande partie du réchauffement climatique** (33% des gaz à effets de serre sont liés à l'agriculture, principalement l'agriculture industrielle à cause de la déforestation qu'elle nécessite).

L'**agriculture paysanne** fournit la **majorité de la nourriture consommée dans le monde**. En étant plus soutenue elle pourrait être une **solution face au réchauffement climatique et à la faim dans le monde** (3/4 des personnes qui ont faim sont des agriculteurs/trices cultivant à petite échelle, qui n'ont pas les terres et moyens pour produire suffisamment ou pour conserver la nourriture pendant les périodes hors récoltes).

Beaucoup d'agriculteurs/trices belges s'orientent vers une agriculture de plus en plus industrielle, souvent non par envie mais parce qu'ils/elles doivent réussir à produire plus pour moins cher sous peine de devoir arrêter leur métier. Le **fonctionnement actuel du commerce avantage** en effet l'**agriculture industrielle** sans prendre en compte ses effets négatifs pour l'environnement, pour la vie de l'agriculteur/trice et pour la santé des consommateurs/trices.



ACTIVITÉ DOSSIER D'INDICES

i LE MESSAGE EN BREF

Si des paysan.ne.s disparaissent aujourd'hui, c'est parce qu'ils/elles sont confronté.e.s à différents problèmes. Parmi ceux-ci :

- la concurrence déloyale (dumping agricole)
- les bas prix imposés par les distributeurs.
- le changement climatique.
- l'accaparement des terres.

L DURÉE

± 12 min

L LIEU

Un espace qui ne dérange pas l'activité puzzle.

✂ MATÉRIEL

- Les 24 cartons « indices » plastifiés à bord vert.
- Les 4 fardes fermées chacune par un cadenas à code.
- Sur chaque farde une feuille d'énigme.

⚙ DÉROULEMENT

Attention, choisissez une des deux versions :

- version facile (peu de temps et/ou participant.e.s jeunes) : VERT CLAIR
- version plus difficile (plus de temps et/ou participant.e.s plus âgé.e.s) : VERT CLAIR + VERT FONCÉ

Afficher sur chaque farde les énigmes à bord vert clair ou foncé (les deux difficultés de la même énigme sont sur le recto et verso, il suffit de choisir celle que vous voulez).

Si vous voulez la version plus difficile, donnez aux participant.e.s tous les indices (24 indices). Sinon, ne donnez que les indices au bord vert clair (16 indices)

1. **L'animateur/trice dit** avoir déjà amassé des infos et des témoignages de paysan.ne.s. Ces témoignages révèlent pourquoi ces derniers/ères disparaissent. Les « causes » et la manière dont le crime se perpétue apparaissent clairement.
2. **L'animateur/trice explique les consignes.** Il/elle veut bien aider les enquêteurs/euses mais n'a plus souvenirs des codes qui ouvrent ses dossiers ni de quels indices se rangent dans quels dossiers.
3. **Les participant.e.s sont divisé.e.s en quatre sous-groupes et chaque sous-groupe reçoit une farde avec une énigme.** Il faut trouver le code qui ouvre le cadenas. A l'intérieur, un texte explique la thématique du dossier.
4. Les participant.e.s doivent alors chercher les indices qui correspondent au thème de leur farde parmi tous les indices étalés sur une table. On peut mettre au défi les groupes d'être les premiers à clôturer leur dossier.
5. Une fois les fardes reconstituées, **les participant.e.s résument pour les autres groupes la cause de la disparition des paysan.ne.s qui apparait dans leurs dossiers.** Ils/elles peuvent illustrer leur explication à l'aide des indices. Cela permet d'identifier 4 causes de disparition des paysan.ne.s :
 - Les prix trop bas reçus par des agriculteurs/trices en Belgique (avec le poids des supermarchés qui impose un prix bas à tou.te.s les producteurs/trices),
 - Les prix bas reçus par des agriculteurs/trices dans d'autres pays (avec entre autre la concurrence de produits subsidiés ou industriels venus de l'étranger), ou autrement dit le "dumping agricole".
 - Les changements climatiques.
 - L'accaparement des terres.



LES ÉNIGMES DES FARDES

Réponses aux énigmes

FARDE À ÉNIGMES DUMPING AGRICOLE

Code : 853

Indices à replacer dans la farde

INDICE

EXPLICATION DU DUMPING

JE VENDS MES MANGUES À 100F LE KILO

JE VENDS MES MANGUES IMPORTÉES À 50F LE KILO

CEST ÇA LE DUMPING!

INDICE

JEU CULTIVONS

INDICE

Moussa Mbava

A: presidence@gov.gh
Soutenez-nous!

Sur le Président,

Permettez de vous écrire car la situation est devenue insupportable pour les cultivateurs de riz. En ville, à 20 km (moi), les gens achètent du riz venu de Chine ou des États-Unis. Ces produits coûtent moins cher que le riz

autres pays, l'État protège ses agriculteurs, par exemple en augmentant le prix des produits venus de l'étranger. Pourquoi ne faites-vous pas la même chose ? Vous faites ces produits rentrer chez nous sans taxe et sans droits de douane. Pour les cultivateurs locaux, nous sommes plus vifs de notre travail !

chers cultivateurs, nous nous sommes regroupés pour contrer ces importations qui nous empêchent de travailler. Soutenez-nous !

Mbava

INDICE

JEU CULTIVONS

INDICE

EXPORTATIONS DE POULETS : L'EUROPE PLUME L'AFRIQUE !

INDICE

JEU CULTIVONS

INDICE

QUEL PRODUIT EST PLUS AVANTAGEUX ?

MMH...

INDICE

JEU CULTIVONS

INDICE

« Poulet-bicyclette » et « Poulet-avion »

- Les producteurs européens, soutenus par les subventions de l'Europe pour le blé, continuent à produire des volailles dont les meilleurs morceaux sont vendus sur place, tandis que le reste (ailes et croupions) partent en Afrique à prix cassé : 1,37€/kg contre 2,28 pour le poulet produit sur place.
 - Au Cameroun, ce système a supprimé 110.000 emplois par an entre 1996 et 2003.
 - Le pays restera durablement dépendant parce que les paysans ont durablement disparus.

Extrait de diaporama – UENPA 09 Cécile Fléché

Pour une agriculture durable
Conseils d'Etat du NPA
Cycle - un monde en action
Mars 2010 14h - 17h

INDICE

JEU CULTIVONS

INDICE

Une guerre du poulet va-t-elle s'engager entre l'Afrique et l'Union européenne ? (...) Les producteurs africains accusent leurs homologues européens d'inonder le continent de cuisses de poulet à bas prix, au détriment des filières locales.

Les agriculteurs européens (...) ne se privent pas d'écouler leurs poulets en Afrique subsaharienne, sans s'inquiéter le moins du monde des dégâts causés aux filières locales.

Le poulet européen se vend bien parce qu'il est bon marché. Au Ghana, il est trois fois moins cher que le poulet local dans le commerce de détail. Mais du coup, le Ghana a perdu une partie de sa filière volaille et détruit de nombreux emplois.

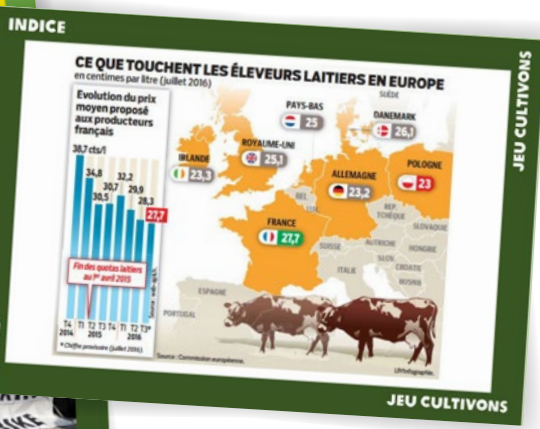
INDICE

JEU CULTIVONS

FARDE À ÉNIGMES PRIX BAS

Code : 719

Indices à replacer dans la farde



FARDE À ÉNIGMES CHANGEMENT CLIMATIQUE

Code : 369

Indices à replacer dans la farde

INDICE **JEU CULTIVONS**

INDICE **JEU CULTIVONS**

INDICE **JEU CULTIVONS**

INDICE **JEU CULTIVONS**

Mukelabai face aux restes de sa maison abandonnée à cause d'inondations. «Nous avons mis nos vêtements dans des sacs, nous avons ramé en canoë pour sauver nos récoltes et notre nourriture.»

INDICE **JEU CULTIVONS**

6 PAGES SPECIALES **L'été le plus chaud depuis 1947** **34°C VENDREDI**

PERIODE DE CANICULE. QUELS SONT LES SIGNAUX D'ALERTE ?

Les Ehpad en lutte contre la canicule

JEU CULTIVONS

JEU CULTIVONS

Impossible de cultiver ! Les récoltes sont détruites. Et chez vous ?

Aussi ! Sécheresse partout

Que pouvons-nous faire ?

A cause du changement climatique, ça arrive de plus en plus souvent...

Mais ce n'est pas nous, paysans d'Inde, qui polluons, pourquoi cette injustice ?

On subit pourtant les conséquences en pleine face

Comment faire pour résister

JEU CULTIVONS

FARDE À ÉNIGMES ACCAPAREMENT DES TERRES

Code : 491

Indices à replacer dans la farde

INDICE

La géographie des accaparements de terre

■ Accapareurs : pays d'origine des investisseurs qui cherchent des terres agricoles à l'étranger
 ■ Accapareurs : pays cibles ou hôtes de ces investissements étrangers
 ■ Les deux : pays à la fois origine et cible de ces investissements
 © Pays où la sous-alimentation touche plus de 10 % de la population

JEU CULTIVONS

INDICE

56 MILLIONS D'HECTARES

Es un gran problema

C'est à peu près la superficie de l'Espagne. C'est aussi la surface agricole rachetée à grande échelle en Afrique. Autant de terres qui pourraient servir à produire des denrées alimentaires sur un continent où, chaque année, 17 millions d'enfants meurent de faim.

LES GRANDES TRANSACTIONS FONCIÈRES PRIVENT LES PLUS DÉMUNIS DE LEUR SEUL MOYEN DE SUBSISTANCE. AGISSEZ MAINTENANT : WWW.OXFAM.ORG/TERRES

CULTIVONS **OXFAM**

JEU CULTIVONS

INDICE

JEU CULTIVONS

INDICE

Etats-Unis

JEU CULTIVONS

INDICE

« Avant, nous cultivons du maïs, des haricots et nous élevions quelques poulets. Nous vendions au marché et avions de quoi nous nourrir. Puis, un jour, une grande compagnie a acheté à notre gouvernement les terres qui avaient l'accès à l'eau. Nos parcelles de terre ne valaient plus rien si on ne pouvait plus les arroser. Ils nous ont alors proposé de les racheter à bas prix. Comme je ne voulais pas vendre, ils m'ont envoyé leur avocat. Nous avons un titre de propriété mais il n'a jamais été enregistré. Ils ont réussi à nous voler notre terre. De quoi allons-nous vivre ? »

JEU CULTIVONS

INDICE

TERRES ALIÉNÉES : PAYS CIBLES DES INVESTISSEURS EUROPÉENS

Toutes nos données se basent sur les registres des terres (2004 à 2010) en ha

ASIE	AMÉRIQUE	AFRIQUE
Koweït : 813 ha	Égypte : 100 ha	Égypte : 100 ha
Indonésie : 200 ha	Colombie : 100 ha	Égypte : 100 ha
Indonésie : 200 ha	Colombie : 100 ha	Égypte : 100 ha
Indonésie : 200 ha	Colombie : 100 ha	Égypte : 100 ha

JEU CULTIVONS

ACTIVITÉ SCHÉMA

i OBJECTIFS

- Faire le lien entre les causes et les conséquences des problèmes rencontrés par les paysan.ne.s.
- Se rendre compte que les consommateurs/trices ont un rôle dans ces causes et conséquences.

L DURÉE

± 10 min

L LIEU

Un local permettant de former 3 sous-groupes.

✂ MATÉRIEL

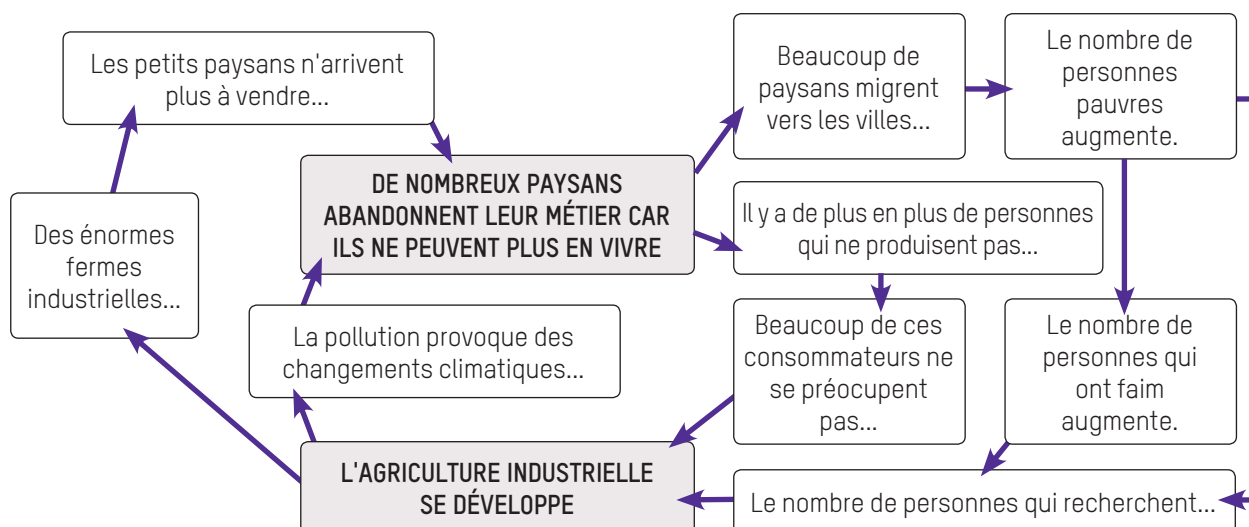
- 3 paquets de 11 plaquettes différentes (18,5x18,5cm)
- 3 x 1 bâche

⚙ DÉROULEMENT

- L'animateur/trice prépare 1, 2 ou 3 espaces dans le local.
- Dans chaque espace, il/elle place une bâche et dépose 11 plaquettes différentes (pour que les participants puissent reconstituer le schéma).
- L'animateur/trice explique que, pour terminer le rapport d'enquête, **il faut replacer les plaquettes illustrées aux bons endroits de la bâche**. (Les plaquettes correspondent aux éléments découverts dans l'enquête). Il s'agit de comprendre quelle plaquette/situation entraîne la plaquette/situation suivante (cause-conséquence). 6 plaquettes peuvent être placées directement puisqu'elles sont déjà représentées sur la bâche. Pour les autres, il faudra se creuser les méninges !
- Lorsque les participant.e-s ont complété le schéma, l'animateur/trice **compare les résultats obtenus par les différentes équipes**. S'il y a des différences, l'animateur/trice en discute brièvement (en fonction du temps disponible) avant de montrer le schéma que le jeu propose.

VARIANTE

Pour un public plus jeune (12-13ans / 1ère-2ème secondaire), vous pouvez éventuellement pré-placer une plaquette supplémentaire (« le nombre de personnes qui ont faim augmente » par exemple) sur la bâche. Cela réduit beaucoup la difficulté de l'activité. Voici le **schéma final** que nous proposons :



FACULTATIVE

ACTIVITÉ CIBLE DE CULPABILITÉ

OBJECTIFS

- Se demander qui trouve un intérêt au système de l'agriculture industrielle et qui est à même de faire changer les choses.
- Débattre sur le rôle qu'ont les consommateurs/trices dans ce système défaillant.

DURÉE

10 min

LIEU

Un local avec un espace suffisant au sol.

MATÉRIEL

- Un grand point rouge plastifié à placer au centre de la pièce
- 6 photos de suspect.e.s.
- Une feuille d'alibis pour aider l'animateur/trice à animer le débat

DÉROULEMENT

Sauter cette activité si vous n'avez pas le temps, ou si vous sentez que l'attention du groupe diminue nettement.

- **L'animateur/trice dispose un gros point rouge au centre de la pièce et explique qu'il s'agit du cœur de la cible.** La cible représente la culpabilité des suspect.e.s.
- **L'animateur/trice propose au groupe de se concerter** pour placer les différentes photos de suspect.e.s en fonction de leur culpabilité plus ou moins grande dans le système qui mène à la disparition des agriculteurs/trices partout dans le monde. Plus la photo est placée proche du centre, plus on estime que le/la suspect.e est responsable de ce qui se passe.
- L'animateur/trice lance ensuite le débat. Clairement, le système industriel profite énormément aux dirigeant.e.s des grandes entreprises de l'agro-alimentaire, et de la grande distribution. Il profite aussi à ceux/celles qui y investissent de l'argent (actionnaires, spéculateurs/trices). Les consommateurs/trices (c'est vous, c'est nous, tous et toutes !) sont sans doute responsables du problème lorsqu'ils/elles ne font pas attention à ce qu'ils/elles achètent et profitent des prix bas et de l'abondance. Mais du coup, ils/elles peuvent aussi par leurs choix, faire changer les choses.
- L'enquête a en tous cas permis de démontrer que les agriculteurs/trices ne sont pas gagnant.e.s dans ce système et que leur sort n'est pas une fatalité mais bien la conséquence d'un système mis en place ! La carte « pas de chance » devrait donc logiquement se situer loin du centre. Mais l'animateur/trice respecte le choix du groupe, tout en donnant également son avis, il-elle peut s'aider de la feuille d'alibis pour animer le groupe.
- L'activité consiste à susciter le débat. Il n'y a pas de bonne ou mauvaise réponse, ni de solution. L'animateur/trice gère le débat qui ne doit pas être très long, il peut se contenter de quelques observations puis enclenche la dernière séquence vidéo.

ACTIVITÉ CERCLE VERTUEUX

i OBJECTIFS

- S'essayer à construire le changement.
- Fédérer le groupe autour d'une vision positive et d'action concrète.

L DURÉE

5-10 min

L LIEU

Un local avec un espace suffisant.

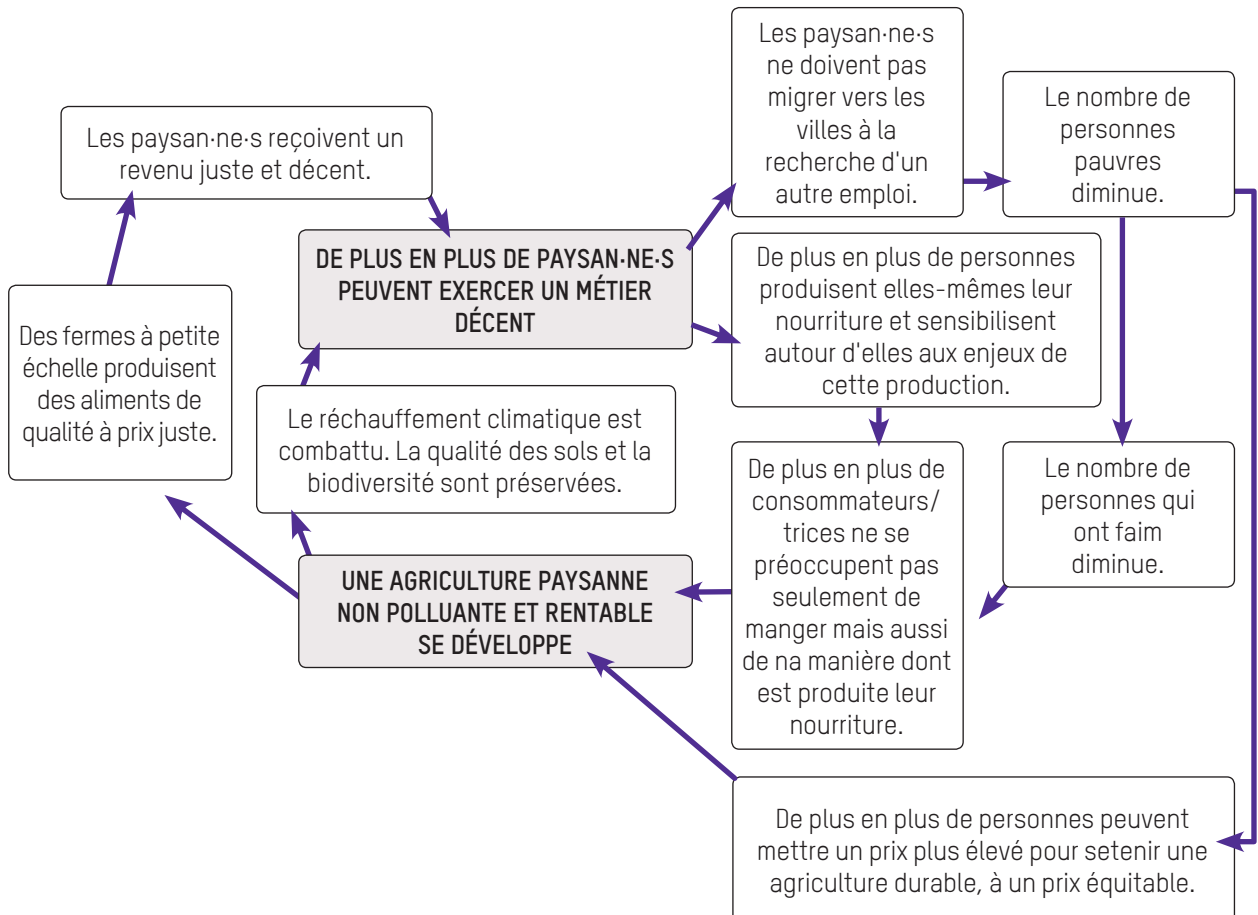
✂ MATÉRIEL

- Le matériel de l'activité schéma + 3 paquets de 11 plaquettes à placer au-dessus

⚙ DÉROULEMENT

Sautez cette activité si vous n'avez pas le temps, ou si vous sentez que l'attention du groupe diminue nettement.

- L'animateur/trice explique que les enquêteurs/euses ont brillamment mené leur enquête. Mais il/elle ne souhaite pas les laisser déprimer sur l'état des choses. Il est temps de passer au team-building des enquêteurs/euses afin de repartir serein.e.s et motivé.e.s vers d'autres aventures.
- L'animateur/trice distribue au groupe des cartons sur lesquels une phrase est indiquée. Les participant-e-s tentent de replacer ces phrases sur le schéma de l'activité schéma précédente. Les phrases construisent une alternative positive au schéma du cercle vicieux de départ.



POUR ALLER PLUS LOIN :

LE PROJET DES JEUNES MAGASINS-OXFAM (JM-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.

Ces équipes vendent des produits équitables à certaines récréations et 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 « Cultivons » et des rencontres leur sont proposés. Aujourd'hui, il y a environ 130 JM-Oxfam en Wallonie et à Bruxelles.

Plus d'info : jm@mdmoxfam.be – 010 420 214 – www.jmoxfam.be



LA VISITE DU CARREFOUR DU MONDE – BOLIVIE

Dans les bâtiments d'Oxfam Solidarité, à Bruxelles, sont proposés des ateliers d'immersion. Un atelier dure 3 heures et se compose de plusieurs activités (jeu de rôle, expo, vidéo, débat). L'atelier Bolivie aborde plus particulièrement l'impact des changements climatiques sur les agriculteurs/trices du Sud et le lien avec nos modes de productions et de consommations. Où sont les responsabilités ? Quelles sont les solutions durables envisageables ?

Conditions d'inscription :

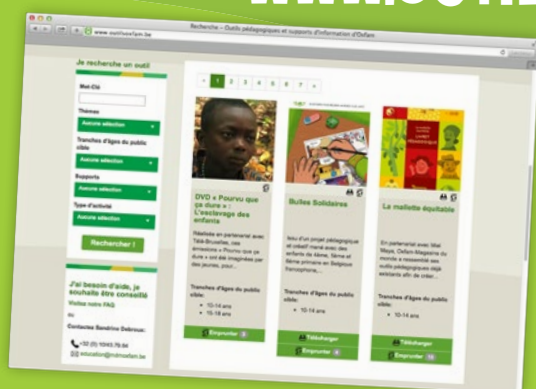
Pour les jeunes à partir de 16 ans (toutes sections et orientations) et les adultes (hautes écoles, centres d'enseignement adultes, associations, teambuilding)

- Réservé aux groupes de 12 à 24 personnes
- 5 euros par personne (gratuit pour les accompagnateurs/trices)
- Réservation souhaitée au minimum 4 semaines à l'avance
- Une préparation minimale est requise avant la visite
- Ateliers en français ou néerlandais, sur demande en anglais ou en espagnol (Bolivie)

www.oxfamsol.be/fr/carrefoursdumonde

Cet outil a été produit par Oxfam-Magasins du Monde. C'est une nouvelle version du Jeu Cultivons, créé dans le cadre de la campagne Cultivons d'Oxfam-en-Belgique lancée en 2011.

Pour emprunter cet 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

