



TE FORMER OU PROGRAMMER UNE ANIMATION AVEC LE JEU DE LA FICELLE

Les ONG Rencontre des Continents et Quinoa proposent aux acteurs éducatifs une formation de deux journées pour s'approprier le Jeu de la Ficelle

Journée 1:

«Dans quel monde vivons-nous? Une ficelle pour comprendre»

Mieux comprendre les enjeux de la mondialisation, construire un regard critique sur la société de consommation et ses impacts, mieux comprendre les crises actuelles et leurs liens avec le modèle néo-libéral pour mieux connaître et valoriser les alternatives

Journée 2:

«Trucs et ficelles pour l'animateur»

S'approprier le contenu du Jeu de la Ficelle en tant qu'animateur/trice. Imaginer, proposer et échanger en groupe des variantes et des pistes d'animations liées à différents publics et contextes. Être capable d'exploiter la farde méthodologique.

Prochaines formations: les 25 et 26 février (sous réserve)

INFOS ET INSCRIPTIONS: ERIC PETITJEAN - TÉL: 02/893.08.77

ERIC@QUINOA.BE WWW.QUINOA.BE ET WWW.RENCONTREDESCONTINENTS.BE

FORMATION «LE JEU DE LA FICELLE» POUR SENSIBILISER À UN AUTRE MODÈLE DE DÉVELOPPEMENT

Comment utiliser ce jeu pour mener des projets «citoyenneté» adaptés à nos publics? Le CIEP vous propose une formation autour du «Jeu de la Ficelle» en 2 séances.

1^{ère} séance: Découverte du jeu et de ses apports pour mener un projet concret.

2^{ème} séance: Travail pratique de mise en projet spécifique pour nos publics.

DATES: MODULE 1 - 2 MATINÉES - LES 4 ET 18 MARS DE 9H À 12H30

OU MODULE 2 - 2 SOIRÉES - LES 9 ET 16 MARS DE 18H30 À 21H30.

LIEU: MOC DE NAMUR, PLACE L'ÏLON, 17

PAF: GRATUITE MAIS L'INSCRIPTION EST UN ENGAGEMENT À PARTICIPER AUX 2 DEMI-JOURNÉES DU MODULE CHOISI.

NOMBRE DE PARTICIPANTS: ENTRE 12 ET 20.

INSCRIPTIONS: FRANCINE BAILLET AU 02/246.38.41 OU FRANCINE.BAILLET@CIEP.BE

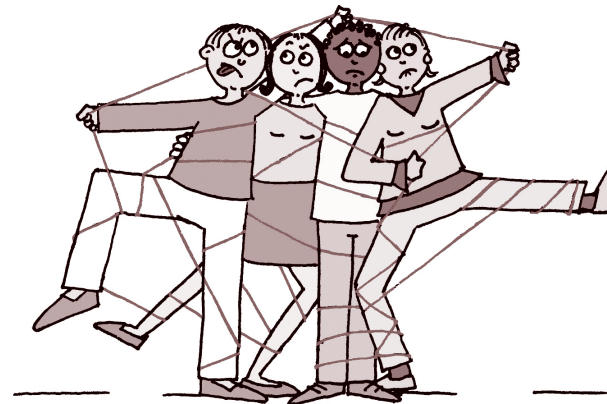


Fiches pédagogiques



Pour aborder l'alimentation et ses enjeux actuels, pourquoi ne pas jouer au Jeu de la Ficelle?

PAR MARIE DE VROEY, QUINOA ONG



Le Jeu de la Ficelle est un outil interactif qui convient parfaitement pour animer une activité, une animation ou une formation sur les enjeux actuels de l'alimentation. Au fil du jeu, une ficelle déroulée entre les participants représente symboliquement les liens, les implications et les impacts de nos choix de consommation. Le Jeu de la Ficelle semble tout à fait adapté à la campagne de cette fin d'année du CIEP «*Que la course au profit expire pour que la planète respire... Ca vous inspire?*», qui est insérée dans ce numéro de l'&. C'est pourquoi nous vous présentons brièvement cet outil ¹.

correspond à l'un des trois cercles. Au centre, on a le contenu de notre assiette quotidienne. Le second cercle est celui des «organiseurs», avec les éléments, les organismes et les institutions qui régissent, structurent ou déterminent notre mode de consommation. Le troisième, tout à fait à l'extérieur, représente les impacts sociaux, économiques, écologiques, sanitaires et culturels du modèle de la société de consommation.

Ensuite, les participants reçoivent chacun une carte d'identité:

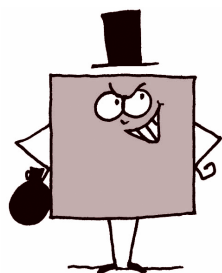
Au centre: les participants deviennent, par exemple, un bœuf, une laitue, une banane...

Par exemple, «je suis un bœuf: Entier, haché, reconstitué ou ce que vous voulez. J'ai été produit dans des élevages industriels qui créent quelques petits problèmes environnementaux: on ne sait que faire de mes flatulences et déjections. Je consomme beaucoup d'eau (25.000 litres pour produire 100 g de bœuf). Aujourd'hui, je ne mange plus que des protéines végétales (soja, manioc, céréales) produites intensivement par les pays du



Sud. Je mange aussi un peu de poisson mais il ne faut pas le dire. Si je suis un bœuf, il me faut 7 à 10 kg de céréales et de légumineuses pour produire 1 kg de viande, pour le porc, ce rapport est de 4 kg pour 1 kg. Le bétail des pays du Nord mange autant de céréales que tous les habitants de l'Inde et la Chine réunis».

Dans le second cercle: les participants entrent dans la peau d'une multinationale, d'une publicité, ou encore d'une enseigne de la grande distribution.



Par exemple, «je suis l'OMC. Je suis une organisation internationale qui regroupe actuellement près de 150 Etats, mais une trentaine de nouveaux frappent aussi à ma porte. Mon père est le GATT (Accord Général sur le Commerce et les Tarifs douaniers) et ma mère est la guerre commerciale. Le FMI (Fonds Monétaire International) et la Banque Mondiale sont mes amis. Nous avons un même rêve: instaurer la plus grande liberté possible en matière de circulation internationale des marchandises, des services et des capitaux. Je préconise donc, pour le plus grand bien de tous, de supprimer les obstacles à l'épanouissement économique

pour relier différents processus d'éducation ou de sensibilisation à l'attention de publics diversifiés: éducation formelle, éducation permanente, organisations de jeunesse, monde associatif dans son ensemble et public plus large. Créé initialement par Daniel Cauchy, systémicien et formateur, il a été expérimenté durant près de dix ans avec différents publics. Il est actualisé aujourd'hui grâce aux apports de 12 organisations appartenant à des domaines d'action très diversifiés: formation, coopération au développement, recherche scientifique, action syndicale, promotion de la santé, défense de l'environnement, agriculture paysanne... Une collaboration transdisciplinaire nécessaire afin d'aborder la société contemporaine et la thématique de la consommation sous l'angle de l'approche systémique.

Une proposition méthodologique: l'approche systémique

Le Jeu de la Ficelle est un outil pédagogique fondé sur l'approche systémique, une démarche qui nous permet de comprendre comment fonctionnent les systèmes vivants, les sociétés, les groupes, les organisations mais aussi de mieux cerner le rôle que nous pouvons y jouer, guidés par notre éthique. La systémique est plutôt une méthodologie transdisciplinaire qui permet de rassembler et d'organiser les connais-

sances en vue d'une plus grande efficacité de nos actions.

Le Jeu de la Ficelle a été élaboré selon l'approche systémique à plusieurs égards. Tout d'abord dans ses objectifs pédagogiques et son fonctionnement. Il s'agit, en effet, d'un outil de modélisation d'un système complexe - ici, la société de consommation et ses impacts - destiné à favoriser tant la compréhension des relations entre les éléments qui constituent ce système qu'à susciter un positionnement éthique de la part de tout un chacun-e: en quoi suis-je concerné-e, responsable de cette situation et que puis-je y changer?

L'approche systémique a orienté non seulement les contenus, mais a également eu une influence sur tout le processus de réalisation de l'outil, en conviant des acteurs de domaines très divers à travailler ensemble sur des thématiques communes.

CONTENU DU JEU

Le Jeu de la Ficelle est constitué d'un dossier pratique d'animation comprenant différents éléments:

- Un préambule qui présente l'origine et l'histoire du jeu ainsi que son processus de construction.
- Un mode d'emploi qui présente les objectifs du jeu, les instructions et



conseils pour l'animer ainsi que les variantes et exploitations possibles.

- 35 cartes d'identité à jouer avec les participants. Chaque carte introduit un sujet.
- 30 cartes d'identité à jouer avec les publics peu scolarisés ou les enfants de 10 à 14 ans.
- 21 fiches thématiques d'information sur les sujets abordés par les cartes d'identité et par le jeu en général. Elles doivent aider l'animateur à préparer l'activité en prodiguant des informations utiles et faciliter sa tâche en lui fournissant des éléments d'argumentation pour les discussions pendant et après l'animation. A consulter au gré des besoins, elles peuvent également servir aux participants pour approfondir certaines thématiques.
- Des ressources: une présentation de l'approche systémique, un lexique, des liens utiles, une bibliographie et quelques pistes pour mettre en place des alternatives.
- Le réseau des associations qui ont participé à l'élaboration du jeu.

En outre, un carnet d'accompagnement et de réflexion est également disponible pour penser autrement notre rapport au monde et ouvrir des perspectives d'actions alternatives à notre modèle de société actuel. Il permet d'aller plus loin dans l'approche systémique, de questionner les fondements

de notre modèle de société, de se positionner en termes éthiques et politiques, ainsi que d'explorer et de construire des alternatives.



LES IMPACTS ÉCOSYSTÉMIQUES DE NOTRE MODÈLE ALIMENTAIRE, AU CŒUR DU JEU

Au cours de ces dernières années, l'alimentation s'est affirmée comme l'un des thèmes les plus porteurs d'inquiétudes et d'enjeux collectifs pour notre société, mais aussi des plus révélateurs des excès de notre modèle de développement. A l'enjeu de la sécurité alimentaire au Nord, répond celui de la souveraineté alimentaire au Sud. Fondé sur la surexploitation des ressources naturelles, les échanges inégaux et le protectionnisme agricole, notre modèle de société est au cœur même des inégalités Nord-Sud. L'alimentation se révèle ainsi un point de départ particulièrement

pertinent et un thème mobilisateur pour initier une démarche éducative transversale et multiple d'éveil à la citoyenneté et à la solidarité, à l'environnement et à l'ouverture aux relations Nord-Sud.

Des thématiques telles que la solidarité, la globalisation, l'écologie, la consommation responsable, la souveraineté alimentaire ou la sécurité alimentaire, peuvent être abordées à partir d'un acte quotidien qui touche chacun: la consommation alimentaire. Sous l'éclairage de l'approche systémique, le contenu de notre assiette devient révélateur des impacts, des interactions et des incidences de notre modèle de consommation sur l'environnement, la santé ou la sphère socio-économique. La démarche de base du Jeu de la Ficelle consiste à énoncer les liens, les impacts et les implications de nos choix de consommation, à les représenter par une ficelle reliant les différents acteurs en interrelation. L'activité se visualise par une immense toile d'araignée liant les éléments de l'assiette à diverses thématiques: la qualité de l'eau, le Fonds Monétaire International (FMI), la publicité, la déforestation, la malbouffe, la faim, etc. Par ces liens, le Jeu de la Ficelle souhaite mettre en évidence l'interdépendance des dimensions économique, sociale, culturelle, environnementale et politique et, plus loin, l'interdépendance de l'ensemble

des êtres humains. Il permet aussi un positionnement en termes éthiques et politiques, et ouvre la perspective d'actions individuelles ou collectives.

DÉROULEMENT DU JEU

L'animation du jeu peut prendre entre 2 et 3 heures. Il se déroule en 3 étapes successives, qui sont dans l'ordre:

- Le jeu proprement dit (entre 45 minutes et une heure);
- L'expression du ressenti (environ 10 minutes);
- L'analyse, avec un temps particulier pour le décodage politique et éthique (entre 20 minutes et une heure).

La modélisation se construit en trois cercles concentriques, qui peuvent être représentés schématiquement comme suit:



Au début du jeu, les participants sont invités à se placer selon les trois cercles et reçoivent chacun une identité qui



A partir de cette porte d'entrée, ce jeu permet une réflexion plus globale sur notre modèle de société de consommation et ses conséquences en termes d'enjeux écologiques et sociaux, d'enjeux Nord-Sud, d'impacts sur la santé, en offrant un éclairage sur les relations entre le contenu de l'assiette moyenne du Belge et diverses problématiques comme la qualité de l'eau, la dette extérieure d'un pays du Sud, la malnutrition, le réchauffement climatique ou les conditions de travail d'un ouvrier au Costa Rica. Il révèle aussi des liens indissociables entre les sphères économique, sociale, environnementale et politique de notre société. Il souligne également l'interdépendance entre les différentes populations de la planète face au phénomène de la globalisation et du tout-au-marché.

2

LES OBJECTIFS POURSUIVIS

Les objectifs poursuivis par le Jeu de la Ficelle sont multiples: ils vont notamment de l'information, la sensibilisation, de la prise de conscience à l'action.

- Faire prendre conscience des impacts de notre modèle alimentaire sur l'environnement, la sphère socio-économique et la santé.
- Renforcer les capacités à établir des liens entre des thématiques locales et

globales, des enjeux au Nord et au Sud, la consommation et ses impacts écologiques ou sociaux.

- Favoriser la construction d'une pensée globale, complexe et critique.
- Favoriser la construction d'un regard critique sur le modèle de notre société de consommation.
- Ouvrir des perspectives d'actions alternatives au modèle actuel, tant individuelles que collectives.
- Favoriser la mise en projet d'une école, d'une association, d'un groupe de consommateurs ou de citoyens, etc.

POUR QUELS PUBLICS?

Conçu idéalement pour un groupe entre 20 et 35 joueurs, le Jeu de la Ficelle peut être lancé avec un minimum de 10. Le public cible est composé aussi bien d'adultes, d'étudiants, d'élèves du secondaire supérieur et inférieur que d'enfants du primaire, à partir de la 5ème et le public alpha (une version simplifiée est disponible).

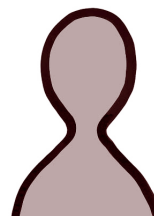
TRANSVERSALITÉ ET APPROCHE SYSTÉMIQUE, DEUX SPÉCIFICITÉS DU JEU

Décloisonner les thématiques et les acteurs

Fondé sur une démarche transdisciplinaire, le Jeu de la Ficelle est conçu

du marché mondial: exit les taxes à l'importation, les quotas, finies les réglementations bureaucratiques encombrantes en matière de droits sociaux et de protection de l'environnement.»

Dans le dernier cercle, les participants deviennent un océan, un paysan belge ou un enfant du Kenya.



Par exemple, «*je suis Rosibel, activiste du Salvador. Je suis coordinatrice du mouvement des femmes salvadoriennes. Mon combat pour plus de justice et de meilleures conditions de travail est très difficile. Notre région est un paradis pour les investisseurs des pays riches. Nos très bas salaires et nos conditions de travail nous mettent en concurrence avec vos travailleurs. Je voudrais unifier nos combats. Un produit très bon marché chez vous représente beaucoup de bénéfices pour une multinationale, beaucoup de chômage chez vous et de l'exploitation chez nous.*»

Ensuite, chaque joueur est invité à présenter sa nouvelle identité et il doit expliquer pourquoi il se sent en lien avec d'autres éléments du cercle. Au fil des présentations, les différents éléments des trois cercles vont être mis en lien



à l'aide d'une ficelle, pour former une grande toile complexe qui relie tous les participants entre eux. Ce moment permet la visualisation des liens et des tensions entre les différents éléments.

La première phase du jeu se termine lorsque tous les participants ont décliné et joué leur identité, qu'ils sont tous reliés les uns aux autres et qu'ils visualisent et sentent physiquement, grâce à la ficelle qui les relie, les liens et les interactions entre eux.

Les étapes suivantes du jeu sont tout d'abord une phase de partage des émotions, de mise en évidence du «système» et de ses règles, puis finalement une étape de construction d'alternatives.

7

1. Le Jeu de la Ficelle est un jeu créé par Daniel Cauchy et réalisé par les ONG: Rencontre des Continents, Quinoa et Solidarité socialiste, en partenariat avec le CNCD, Oxfam Solidarité, Etopia, La Fondation Polaire Internationale, la FUGEA, ITECO, Le Réseau Idée et l'asbl Jeunesse et Santé. Avec le soutien scientifique du Dr. Gauthier Chapelle et le soutien du CGRI (Commissariat Général aux Relations Internationales) et du CNCD (Centre National de Coopération au Développement).
Le Jeu de la Ficelle est téléchargeable gratuitement sur le site de l'ONG Quinoa: <http://www.quinoa.be/jeu-de-la-ficelle>
Nous remercions vivement l'ONG Quinoa d'avoir accepté de présenter cet outil.