

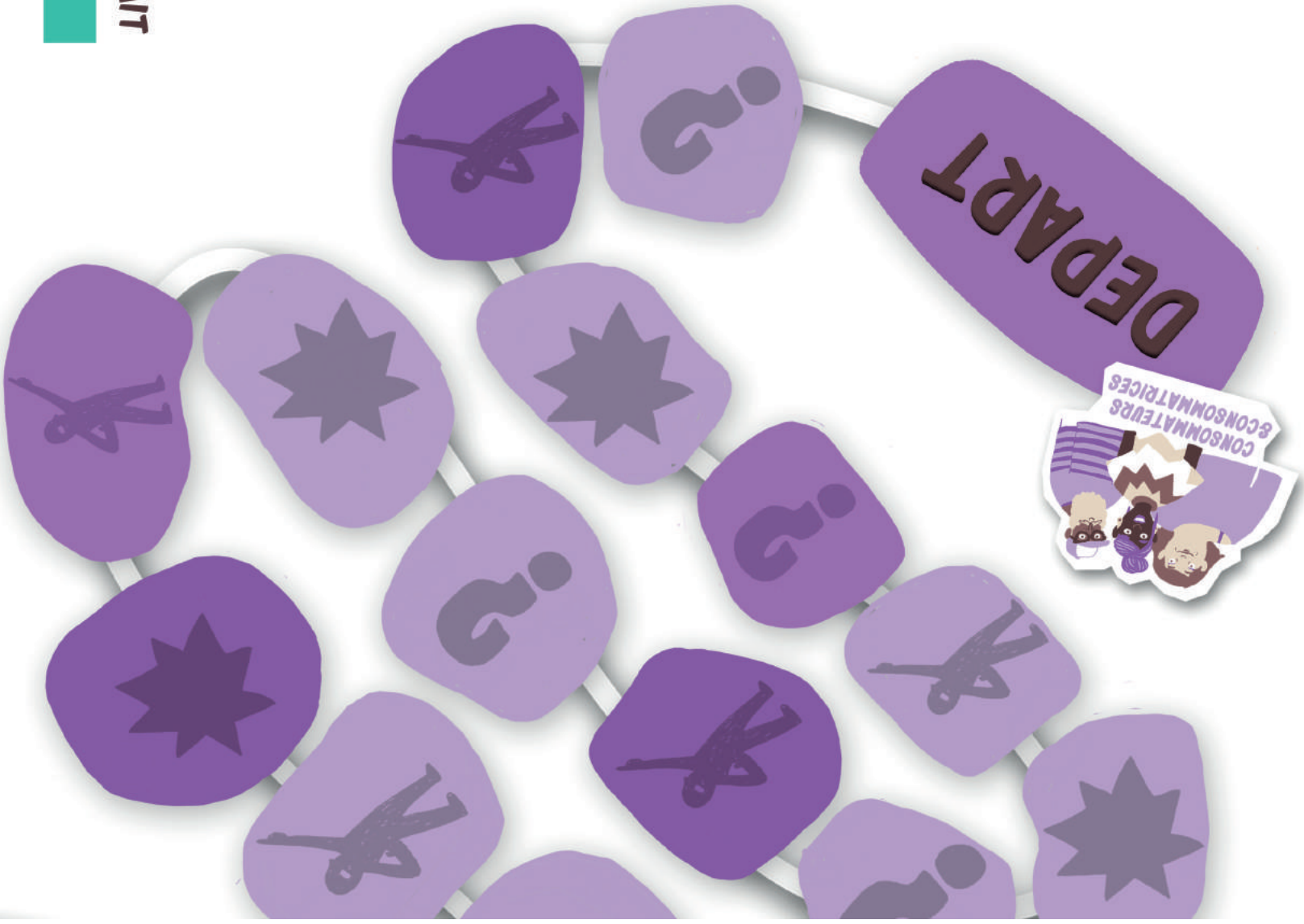
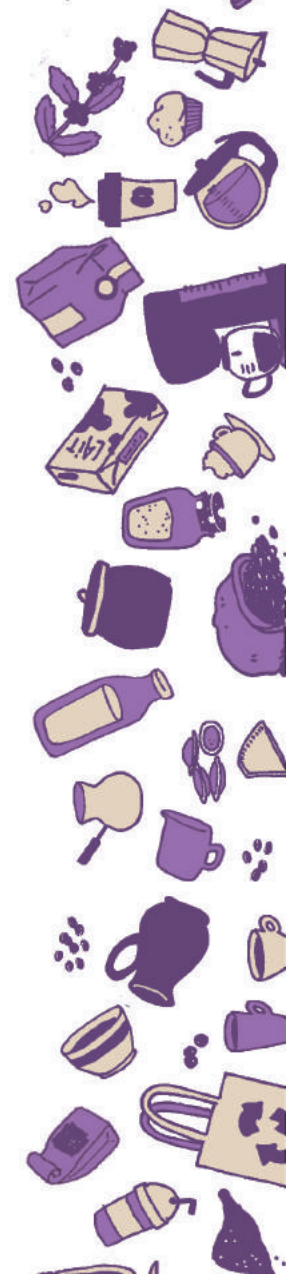


DEPART





COURS DU LAIT

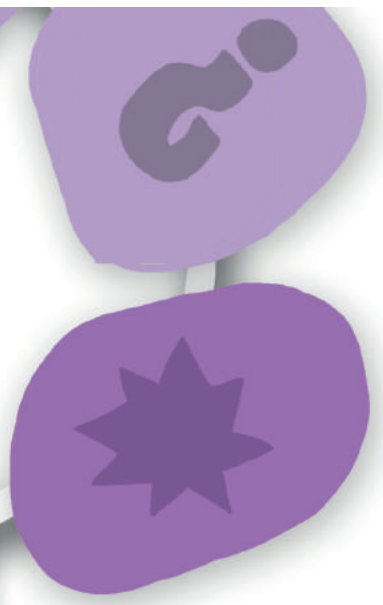




MONDIACCINO

UN MONDE DOUX OU AMER ?





MONDIACCINO

UN MONDE DOUX OU AMER ?





COURS DU CAFÉ

		=	
		=	
		=	
		=	







MONDIACCINO

UN MONDE DOUX OU AMER ?



Contenu du jeu

- 1 plateau (à découper et à assembler)
- 33 cartes « événements/obstacles » (à imprimer recto/verso et à découper)
- 3 feuilles de questions et défis (à imprimer recto/verso)
- 42 pièces « Impact » de deux sortes (à imprimer et à découper)
- 4 pions (à imprimer et à découper)
- 150 “pièces de monnaies”
- 45 jetons “café”
- 45 jetons “lait”
- 45 jetons “café au lait”
- 1 feuille de route “debriefing” (à imprimer)
- A prévoir : de quoi chronométrer pour les trois animateurs de défis, du papier et de quoi écrire, des sachets pour transporter les différents éléments du jeu.



Vous incarnez un acteur mondial (des multinationales, des citoyen.ne.s, des cultivateurs/trices de café ou des éleveurs/ses laitiers).

Vous vivez votre vie en produisant, transformant ou consommant du café et du lait.

Différents événements jalonnent votre parcours et vous pourrez interagir avec les autres acteurs afin de frayer votre chemin vers le monde de demain.

Mais à quoi ressemblera-t-il ?

But du jeu

Les quatre équipes doivent évoluer sur le plateau de jeu en répondant à des questions, en relevant des défis et en réagissant à des évènements. La partie se termine lorsqu'une équipe arrive en premier sur la case finale. A la fin du jeu, tout le monde observe l'état du monde dans le futur. Celui-ci peut être plutôt positif ou négatif selon les choix opérés par les personnages au cours du jeu.

Le jeu est à la fois compétitif et coopératif. Les équipes peuvent évoluer contre ou avec les autres. Des alliances peuvent être conclues ou défaites.

Animation du jeu

Le jeu doit être animé par quatre personnes minimum. Une personne tient le plateau de jeu et y fait jouer chaque équipe. Les trois autres sont placées à différents endroits d'une grande salle, de la cour de récréation ou dans des salles différentes à distance suffisante pour ne pas gêner les autres. Elles sont chargées de faire passer les épreuves de questions ou défis aux équipes.

Entre le plateau et les trois autres animateurs, une zone de négociation existe, suffisamment distincte pour permettre aux équipes de se rencontrer et de négocier sans gêner ceux qui jouent au plateau de jeu ou ceux qui passent des épreuves.

Préparation d'une partie

1. Les participants forment quatre équipes (chacune entre 2 et 6 joueurs de préférence). L'animateur/trice du plateau de jeu distribue une fiche d'identité de personnages à chaque équipe.
2. Chaque pion est placé au début de son parcours sur l'illustration des personnages.
3. On pose près du plateau quatre tas de cartes événements pour les quatre équipes et les sacs contenant les différents jetons. Un jeton est placé sur chaque « cours de bourse » du café et du lait.
4. Les équipes reçoivent un « portefeuille » et les jetons qu'elles auront en début de partie comme indiqué sur leurs fiches de personnage.
 - Les multinationales reçoivent 15 pièces de monnaie.
 - Les éleveurs/euses laitiers reçoivent 8 pièces de monnaie et 2 jetons de lait.
 - Les cultivateurs/trices de café reçoivent 4 pièces de monnaie et 2 jetons de café.
 - Les consommateurs/trices reçoivent 25 pièces de monnaie et 2 jetons de café au lait.

5. Les trois animateurs/trices des questions et défis reçoivent une feuille de questions/défis et une petite réserve de pièces de monnaie. Ils/Elles se placent à différents postes à distance du plateau de jeu.



La partie peut commencer!

Déroulement d'une partie

La multinationale commence à jouer (puis on tourne dans le sens des aiguilles d'une montre). Une fois que toutes les équipes ont pu commencer à jouer, il n'y a plus de tour de jeu. Donc, une équipe peut jouer à chaque retour au plateau de jeu (même si elle joue plus souvent que d'autres). Si une équipe arrive au plateau de jeu alors qu'une autre équipe y joue, elle attend que le plateau se libère.

L'animateur peut demander à une équipe de s'éloigner du plateau pour :

- Lire une carte événement et effectuer le choix que la carte propose;
- Lire une carte obstacle et réaliser le choix éventuel que la carte propose;
- Négocier avec une autre équipe.

L'animateur/trice du plateau gère ainsi au mieux les arrivées et départs des différentes équipes au plateau de jeu. Cela fait partie de la dynamique du jeu.

Comment avancer sur le plateau ?


Pour pouvoir avancer d' une case sur le parcours (toujours une seule case à la fois, on ne peut pas avancer de deux ou plusieurs cases.) :

- Les éleveurs/euses doivent payer 2 pièces de monnaie à l'animateur du plateau de jeu.
- Les cultivateurs/trices doivent payer 2 pièces de monnaie à l'animateur du plateau de jeu.
- Les multinationales doivent payer 1 pièce de monnaie à l'animateur du plateau de jeu.
- Les consommateurs/trices doivent « boire » un café au lait (payer 1 jeton café au lait à l'animateur du plateau de jeu).




Que faire sur les cases ?





Si la case est un  , l'équipe doit se rendre chez un des animateurs et répondre à une question. En cas de bonne réponse, l'équipe reçoit une pièce de monnaie .



Si la case est un  , l'équipe doit se rendre chez un des animateurs et réaliser un défi. En cas de bonne réponse, l'équipe reçoit une pièce de monnaie.



Si la case est  , l'équipe pioche une carte «événement», s'éloigne un peu du plateau de jeu et suit ce qui est indiqué sur la carte.

Lorsque les multinationales tombent sur une case marquée d'un  , elles doivent payer des dividendes à leurs actionnaires. Elles doivent donner à l'animateur de jeu $1/3$ (arrondi à l'inférieur) des pièces de monnaie qu'elles possèdent à ce moment-là.

Comment fonctionnent les cartes événement ?

Les différents acteurs du commerce mondial n'ont pas toujours la vie facile. Il se passe bien des choses sur leurs parcours. Parfois, il faut faire des choix qui peuvent avoir des conséquences sur la planète.

Certaines cartes imposent de faire un choix, d'autres de payer des pièces de monnaie ou encore d'aller négocier avec une autre équipe.

Certaines cartes événement peuvent devenir un obstacle sur le parcours d'une autre équipe. On retourne alors la carte pour que la face «obstacle» soit visible et on la place sur une case au choix devant le pion de l'équipe désignée par la carte.

Exemple: L'équipe "Multinationales" tire une carte événement, elle fait le choix de transformer cette carte en obstacle sur le parcours des producteurs/trices laitiers. Elle retourne donc la carte et la place sur le parcours des producteurs/trices laitiers devant le pion de ceux-ci.

Transformer une carte événement en obstacle n'est jamais une obligation. Une équipe qui a posé un obstacle peut toujours décider de le retirer.


Certaines cartes événement peuvent être conservées par l'équipe. Elles permettent de prouver

leur appartenance (par exemple à une coopérative). L'équipe qui détient la carte a droit à l'avantage que procure cette carte (ex : recevoir plus de jetons par questions/défis réussis).



Comment apparaissent les impacts ?

Pendant le jeu, en fonction des choix réalisés comme indiqué sur les cartes événements, des cartons vont être posés par l'animateur-trice du plateau de jeu sur la case finale du monde. Ils représentent les conséquences des choix plutôt respectueuses ou plutôt néfastes sur les droits humains socio-économiques et sur l'environnement.

 Une pastille verte ou rouge sur les cartes événement est indiquée face aux différents choix possibles. L'animateur/trice doit donc bien demander aux équipes le choix qu'elles font et poser un carton (de fond vert ou rouge) sur la case finale.

Parfois, la carte événement ne laisse pas le choix !
Il existe également une carte comportant un impact à la fois positif et négatif à placer sur la case finale du monde.



Que signifient les obstacles ?

Si la case sur laquelle une équipe arrive est occupée par une carte obstacle, l'équipe lit l'obstacle et suit ce qui est indiqué sur la carte. L'équipe ne peut avancer tant que l'obstacle la bloque. Une fois l'obstacle levé, la carte est défaussée et l'équipe joue normalement. Elle va réaliser la question ou le défi indiqué sur la case.

Tant que l'équipe concernée par l'obstacle n'est pas arrivée sur la case où l'obstacle se trouve, elle peut toujours tenter de convaincre l'équipe qui a placé l'obstacle de le retirer.

La négociation

Une équipe peut à tout moment proposer à une autre équipe de discuter pour éventuellement former des alliances, négocier des achats, des ventes de café, lait ou café au lait. Parfois, des négociations sont proposées par des cartes événement /obstacles .

Règles de la négociation

- Si une équipe approche une autre équipe et demande de négocier/discuter quelque chose, l'autre équipe est obligée d'accepter de discuter.
- Les négociations ont lieu dans la zone de négociation, en dehors du plateau de jeu pour ne pas gêner.
- La négociation ne peut pas durer plus de 3 minutes.

Le marché mondial

Tout au long du jeu, les cultivateurs/trices et les éleveurs/euses reçoivent, à chaque fois qu'ils/elles reviennent au plateau de jeu, un certain nombre (entre 1 et 3 choisi au hasard par l'animateur/trice) de jetons « café » (pour les cultivateurs/trices) ou « lait » (pour les éleveurs/euses).

Les jetons peuvent être conservés ou vendus aux multinationales après négociations des prix.

Les multinationales peuvent acheter le café et le lait soit aux équipes des cultivateurs/trices et éleveurs/euses soit directement auprès de l'animateur/trice de jeu.



L'animateur/trice vend le café et le lait au cours de la bourse indiquée près du plateau de jeu. Ce cours évolue à tout moment à la hausse ou à la baisse (au choix de l'animateur/trice qui fait bouger le jeton sur la jauge du prix du café et du lait quand il/elle le souhaite).

Conseil : Les cultivateurs/trices et les éleveurs/euses ont donc intérêt à accepter un prix en dessous du cours du marché pour écouler leur production.

Avec des jetons de café et de lait, les multinationales peuvent fabriquer du café au lait. Pour cela, elles échangent 1 jeton « lait » et 1 jeton « café » pour obtenir 1 jeton « café au lait » chez l'animateur de jeu. Elles peuvent échanger en une fois plusieurs jetons.

Les multinationales peuvent revendre leur café au lait aux citoyens (après négociation des prix). Les citoyens en ont besoin car ils doivent boire un café au lait pour avancer dans le jeu. Ils doivent « boire » (donner à l'animateur) un café au lait pour avancer d'une case.

Attention, seules les multinationales peuvent acheter du café et du lait au plateau de jeu et ont le pouvoir de le transformer. Si les consommateurs/trices veulent acheter du café et du lait en direct auprès des éleveurs/euses et des cultivateurs/trices, c'est possible mais ils devront s'arranger ensuite avec les multinationales pour les transformer...

Plus de jetons ?

Si, au cours de la partie, une équipe n'a plus de jeton et ne peut plus payer pour avancer, deux possibilités s'offrent à elle. Elle peut négocier avec une autre équipe pour obtenir un don ou un prêt de jetons, ou reculer de deux cases et recevoir 10 jetons de l'animateur de jeu.

Fin du jeu

Le jeu s'arrête lorsqu'une des quatre équipes arrive en premier à la case finale. Toutes les équipes se réunissent alors au plateau de jeu pour observer l'état du monde. Et c'est le moment de débriefer ce qui a été vécu pendant le jeu.

Conseils de jeu pour animateurs/trices créatifs/ves

Ne lisez pas ce qui suit si vous avez déjà la tête pleine de règles. Vous savez tout ce qu'il faut pour tenter une partie. Voici cependant des idées pour aller plus loin...

En fonction des choix que font les joueurs.euses, des cartes évènements, des négociations, aucune partie ne se ressemble. L'animateur/trice du plateau de jeu doit faire avancer le jeu, s'assurer que les équipes ne négocient pas trop longtemps et prennent des décisions. Si des questions concernant les règles (« peut-on faire ceci ou cela ? ») arrivent pendant le jeu, l'animatrice/teur y répond souverainement et peut éventuellement choisir lui-même l'orientation à donner dans l'idée de ne pas bloquer le jeu.

Des mécanismes et des stratégies (alliances, blocages, solutions créatives) peuvent être mis en places. Souvent, ils sont aussi un reflet de la réalité. L'animateur/trice ou quelqu'un qui observe le jeu peut noter ces moments de jeu particuliers pour y revenir plus tard dans le débriefing. Il faut plutôt accueillir favorablement ces initiatives des joueurs/euses et ne pas les écarter sous prétexte qu'elles ne sont pas envisagées dans les règles.

Voici des exemples issus des parties tests du jeu :

-L'équipe des multinationales qui voit son pion bientôt arriver sur une case où elle devra rémunérer ses actionnaires, peut décider d'acheter un maximum de café et de lait. Ceci afin de ne devoir payer en monnaie que le tiers d'une petite somme de leur trésorerie restante.

Dans le débriefing, on peut présenter cet exemple pour montrer que les multinationales ont une série de stratégies pour conserver un maximum de bénéfices, même si généralement les actionnaires sont bien rémunérés et si c'est plutôt du côté des taxes et impôts que les montants sont réduits à peu de chagrin grâce à des stratégies d'évasion fiscale.

-Les consommateurs/trices peuvent acheter le café au lait aux multinationales en demandant si le café qui a servi à le faire a bien été acheté un bon prix auprès des cultivateurs/trices et non sur le marché mondial. La multinationale peut être honnête ou mentir. Elle peut avoir acheté un peu à l'un, un peu à l'autre et tenter de faire croire qu'elle est éthique. Toutes ces manières de jouer peuvent trouver un écho dans la réalité. (Labels éthiques flous, manque de transparence...).

En réaction, les consommateurs/trices pourraient demander un engagement écrit en menaçant de bloquer le parcours de la multinationale avec des obstacles. Ils pourraient aussi, pourquoi pas, demander à l'animateur/trice de devenir certificateur indépendant.

-Dans des cas plus extrêmes, on a vu des consommateurs/trices décider d'arrêter de boire du café au lait et ne plus avancer sur le plateau en réaction à des prix trop élevés et au dictat de la consommation. Pourquoi pas ? Même s'il est préférable que le jeu avance pour tout le monde.

-Certaines équipes peuvent tenter de mettre au point une filière intégrée équitable. Le café et le lait peut être acheté directement auprès des producteurs/trices. Ils auront en principe quand même besoin de la multinationale pour en faire un produit transformé. Mais nous avons hésité à permettre de transformer le lait et le café en café au lait au plateau de jeu moyennant un peu d'argent.

Nous vous laissons décider de nouvelles règles, amusez-vous à en créer !

Ce jeu a été réalisé sur base d'une idée originale des élèves de l'Institut Saint-Roch à Theux (Belgique).

Ils ont été les concepteurs/trices du jeu, les premiers à le tester et à animer. Le Service Mobilisation Jeunes d'Oxfam-Magasins du monde a travaillé à sa réalisation.

Ce jeu est un des outils pédagogiques créés à l'occasion du projet européen Erasmus+ "Jeunes Ambassadeurs du Commerce Equitable".

Un merci à tous les partenaires du projet.

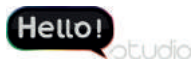
Un merci tout particulier à Simon, Christelle, Franck, Thomas et Béné !

Merci à toutes celles et ceux, jeunes et adultes, qui ont testé le jeu et l'ont enrichi de leurs suggestions.

Merci à Arnaud et Odile qui en ont fait une vraie belle édition.



**Artisans
du Monde**
Pour un commerce
équitable



Ce jeu a été réalisé sur base d'une idée originale des élèves de l'Institut Saint-Roch à Theux (Belgique).

Ils ont été les concepteurs/trices du jeu, les premiers à le tester et à animer. Le Service Mobilisation Jeunes d'Oxfam-Magasins du monde a travaillé à sa réalisation.

Ce jeu est un des outils pédagogiques créés à l'occasion du projet européen Erasmus+ "Jeunes Ambassadeurs du Commerce Equitable".

Un merci à tous les partenaires du projet.
Un merci tout particulier à Simon, Christelle, Franck, Thomas et Béné !

Merci à toutes celles et ceux, jeunes et adultes, qui ont testé le jeu et l'ont enrichi de leurs suggestions.

Merci à Arnaud et Odile qui en ont fait une vraie belle édition.



Voici des exemples issus des parties tests du jeu :

-L'équipe des multinationales qui voit son pion bientôt arriver sur une case où elle devra rémunérer ses actionnaires, peut décider d'acheter un maximum de café et de lait. Ceci afin de ne devoir payer en monnaie que le tiers d'une petite somme de leur trésorerie restante.

Dans le débriefing, on peut présenter cet exemple pour montrer que les multinationales ont une série de stratégies pour conserver un maximum de bénéfices, même si généralement les actionnaires sont bien rémunérés et si c'est plutôt du côté des taxes et impôts que les montants sont réduits à peu de chagrin grâce à des stratégies d'évasion fiscale.

-Les consommateurs/trices peuvent acheter le café au lait aux multinationales en demandant si le café qui a servi à le faire a bien été acheté un bon prix auprès des cultivateurs/trices et non sur le marché mondial. La multinationale peut être honnête ou mentir. Elle peut avoir acheté un peu à l'un, un peu à l'autre et tenter de faire croire qu'elle est éthique. Toutes ces manières de jouer peuvent trouver un écho dans la réalité. (Labels éthiques flous, manque de transparence...).



Vous incarnez un acteur mondial (des multinationales, des citoyen.ne.s, des cultivateurs/trices de café ou des éleveurs/ses laitiers).

Vous vivez votre vie en produisant, transformant ou consommant du café et du lait.

Différents événements jalonnent votre parcours et vous pourrez interagir avec les autres acteurs afin de frayer votre chemin vers le monde de demain.

Mais à quoi ressemblera-t-il ?

Contenu du jeu

- 1 plateau (à découper et à assembler)
- 33 cartes « événements/obstacles » (à imprimer recto/verso et à découper)
- 3 feuilles de questions et défis (à imprimer recto/verso)
- 42 pièces « Impact » de deux sortes (à imprimer et à découper)
- 4 pions (à imprimer et à découper)
- 150 “pièces de monnaies”
- 45 jetons “café”
- 45 jetons “lait”
- 45 jetons “café au lait”
- 1 feuille de route “debriefing” (à imprimer)
- A prévoir : de quoi chronométrer pour les trois animateurs de défis, du papier et de quoi écrire, des sachets pour transporter les différents éléments du jeu.

2

But du jeu

Les quatre équipes doivent évoluer sur le plateau de jeu en répondant à des questions, en relevant des défis et en réagissant à des événements. La partie se termine lorsqu'une équipe arrive en premier sur la case finale. A la fin du jeu, tout le monde observe l'état du monde dans le futur. Celui-ci peut être plutôt positif ou négatif selon les choix opérés par les personnages au cours du jeu.

Le jeu est à la fois compétitif et coopératif. Les équipes peuvent évoluer contre ou avec les autres. Des alliances peuvent être conclues ou défaites.

Animation du jeu

Le jeu doit être animé par quatre personnes minimum. Une personne tient le plateau de jeu et y fait jouer chaque équipe. Les trois autres sont placées à différents endroits d'une grande salle, de la cour de récréation ou dans des salles différentes à distance suffisante pour ne pas gêner les autres. Elles sont chargées de faire passer les épreuves de questions ou défis aux équipes.

Entre le plateau et les trois autres animateurs, une zone de négociation existe, suffisamment distincte pour permettre aux équipes de se rencontrer et de négocier sans gêner ceux qui jouent au plateau de jeu ou ceux qui passent des épreuves.

4

En réaction, les consommateurs/trices pourraient demander un engagement écrit en menaçant de bloquer le parcours de la multinationale avec des obstacles. Ils pourraient aussi, pourquoi pas, demander à l'animateur/trice de devenir certificateur indépendant.

-Dans des cas plus extrêmes, on a vu des consommateurs/trices décider d'arrêter de boire du café au lait et ne plus avancer sur le plateau en réaction à des prix trop élevés et au dictat de la consommation. Pourquoi pas ? Même s'il est préférable que le jeu avance pour tout le monde.

-Certaines équipes peuvent tenter de mettre au point une filière intégrée équitable. Le café et le lait peut être acheté directement auprès des producteurs/trices. Ils auront en principe quand même besoin de la multinationale pour en faire un produit transformé. Mais nous avons hésité à permettre de transformer le lait et le café en café au lait au plateau de jeu moyennant un peu d'argent.

Nous vous laissons décider de nouvelles règles, amusez-vous à en créer !

19

Conseils de jeu pour animateurs/trices créatifs/ves

Ne lisez pas ce qui suit si vous avez déjà la tête pleine de règles. Vous savez tout ce qu'il faut pour tenter une partie. Voici cependant des idées pour aller plus loin...

En fonction des choix que font les joueurs.euses, des cartes événements, des négociations, aucune partie ne se ressemble. L'animateur/trice du plateau de jeu doit faire avancer le jeu, s'assurer que les équipes ne négocient pas trop longtemps et prennent des décisions. Si des questions concernant les règles (« peut-on faire ceci ou cela ? ») arrivent pendant le jeu, l'animatrice/teur y répond souverainement et peut éventuellement choisir lui-même l'orientation à donner dans l'idée de ne pas bloquer le jeu.

Des mécanismes et des stratégies (alliances, blocages, solutions créatives) peuvent être mis en places. Souvent, ils sont aussi un reflet de la réalité. L'animateur/trice ou quelqu'un qui observe le jeu peut noter ces moments de jeu particuliers pour y revenir plus tard dans le débriefing. Il faut plutôt accueillir favorablement ces initiatives des joueurs/euses et ne pas les écarter sous prétexte qu'elles ne sont pas envisagées dans les règles.

17

Plus de jetons ?

Si, au cours de la partie, une équipe n'a plus de jeton et ne peut plus payer pour avancer, deux possibilités s'offrent à elle. Elle peut négocier avec une autre équipe pour obtenir un don ou un prêt de jetons, ou reculer de deux cases et recevoir 10 jetons de l'animateur de jeu.

Fin du jeu

Le jeu s'arrête lorsqu'une des quatre équipes arrive en premier à la case finale. Toutes les équipes se réunissent alors au plateau de jeu pour observer l'état du monde. Et c'est le moment de débriefer ce qui a été vécu pendant le jeu.

16

Préparation d'une partie

1. Les participants forment quatre équipes (chacune entre 2 et 6 joueurs de préférence). L'animateur/trice du plateau de jeu distribue une fiche d'identité de personnages à chaque équipe.

2. Chaque pion est placé au début de son parcours sur l'illustration des personnages.

3. On pose près du plateau quatre tas de cartes événements pour les quatre équipes et les sacs contenant les différents jetons. Un jeton est placé sur chaque « cours de bourse » du café et du lait.

4. Les équipes reçoivent un « portefeuille » et les jetons qu'elles auront en début de partie comme indiqué sur leurs fiches de personnage.

- Les multinationales reçoivent 15 pièces de monnaie.
- Les éleveurs/euses laitiers reçoivent 8 pièces de monnaie et 2 jetons de lait.
- Les cultivateurs/trices de café reçoivent 4 pièces de monnaie et 2 jetons de café.
- Les consommateurs/trices reçoivent 25 pièces de monnaie et 2 jetons de café au lait.

5



Le marché mondial

Tout au long du jeu, les cultivateurs/trices et les éleveurs/euses reçoivent, à chaque fois qu'ils/elles reviennent au plateau de jeu, un certain nombre (entre 1 et 3 choisi au hasard par l'animateur/trice) de jetons « café » (pour les cultivateurs/trices) ou « lait » (pour les éleveurs/euses).

Les jetons peuvent être conservés ou vendus aux multinationales après négociations des prix.

Les multinationales peuvent acheter le café et le lait soit aux équipes des cultivateurs/trices et éleveurs/euses soit de jeu directement auprès de l'animateur/trice.



L'animateur/trice vend le café et le lait au cours de la bourse indiquée près du plateau de jeu. Ce cours évolue à tout moment à la hausse ou à la baisse (au choix de l'animateur/trice qui fait bouger le jeton sur la jauge du prix du café et du lait quand il/elle le souhaite).

14

Déroulement d'une partie

La multinationale commence à jouer (puis on tourne dans le sens des aiguilles d'une montre). Une fois que toutes les équipes ont pu commencer à jouer, il n'y a plus de tour de jeu. Donc, une équipe peut jouer à chaque retour au plateau de jeu (même si elle joue plus souvent que d'autres). Si une équipe arrive au plateau de jeu alors qu'une autre équipe y joue, elle attend que le plateau se libère.

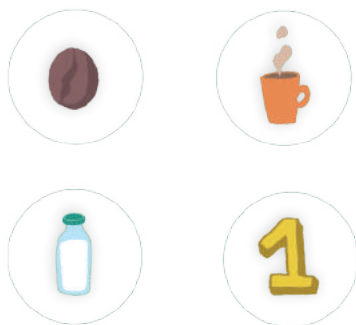
L'animateur peut demander à une équipe de s'éloigner du plateau pour :

- Lire une carte événement et effectuer le choix que la carte propose;
- Lire une carte obstacle et réaliser le choix éventuel que la carte propose;
- Négocier avec une autre équipe.

L'animateur/trice du plateau gère ainsi au mieux les arrivées et départs des différentes équipes au plateau de jeu. Cela fait partie de la dynamique du jeu.

7

5. Les trois animateurs/trices des questions et défis reçoivent une feuille de questions/défis et une petite réserve de pièces de monnaie. Ils/Elles se placent à différents postes à distance du plateau de jeu.



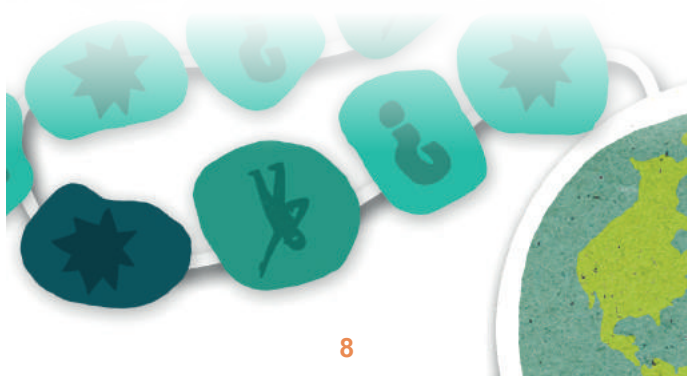
La partie peut commencer!

6

Comment avancer sur le plateau ?

Pour pouvoir avancer d'une case sur le parcours (toujours une seule case à la fois, on ne peut pas avancer de deux ou plusieurs cases.):

- Les éleveurs/euses doivent payer 2 pièces de monnaie à l'animateur du plateau de jeu.
- Les cultivateurs/trices doivent payer 2 pièces de monnaie à l'animateur du plateau de jeu.
- Les multinationales doivent payer 1 pièce de monnaie à l'animateur du plateau de jeu.
- Les consommateurs/trices doivent « boire » un café au lait (payer 1 jeton café au lait à l'animateur du plateau de jeu).



8

Conseil : Les cultivateurs/trices et les éleveurs/euses ont donc intérêt à accepter un prix en dessous du cours du marché pour écouler leur production.

Avec des jetons de café et de lait, les multinationales peuvent fabriquer du café au lait. Pour cela, elles échangent 1 jeton « lait » et 1 jeton « café » pour obtenir 1 jeton « café au lait » chez l'animateur de jeu. Elles peuvent échanger en une fois plusieurs jetons.

Les multinationales peuvent revendre leur café au lait aux citoyens (après négociation des prix). Les citoyens en ont besoin car ils doivent boire un café au lait pour avancer dans le jeu. Ils doivent « boire » (donner à l'animateur) un café au lait pour avancer d'une case.

Attention, seules les multinationales peuvent acheter du café et du lait au plateau de jeu et ont le pouvoir de le transformer. Si les consommateurs/trices veulent acheter du café et du lait en direct auprès des éleveurs/euses et des cultivateurs/trices, c'est possible mais ils devront s'arranger ensuite avec les multinationales pour les transformer...

15

La négociation

Une équipe peut à tout moment proposer à une autre équipe de discuter pour éventuellement former des alliances, négocier des achats, des ventes de café, lait ou café au lait. Parfois, des négociations sont proposées par des cartes événement /obstacles .

Règles de la négociation

- Si une équipe approche une autre équipe et demande de négocier/discuter quelque chose, l'autre équipe est obligée d'accepter de discuter.
- Les négociations ont lieu dans la zone de négociation, en dehors du plateau de jeu pour ne pas gêner.
- La négociation ne peut pas durer plus de 3 minutes.

13

Parfois, la carte événement ne laisse pas le choix ! Il existe également une carte comportant un impact à la fois positif et négatif à placer sur la case finale du monde.




Que signifient les obstacles ?


Si la case sur laquelle une équipe arrive est occupée par une carte obstacle, l'équipe lit l'obstacle et suit ce qui est indiqué sur la carte. L'équipe ne peut avancer tant que l'obstacle la bloque. Une fois l'obstacle levé, la carte est défaussée et l'équipe joue normalement. Elle va réaliser la question ou le défi indiqué sur la case.


Tant que l'équipe concernée par l'obstacle n'est pas arrivée sur la case où l'obstacle se trouve, elle peut toujours tenter de convaincre l'équipe qui a placé l'obstacle de le retirer.


12

Que faire sur les cases ?

Si la case est un  , l'équipe doit se rendre chez un des animateurs et répondre à une question. En cas de bonne réponse, l'équipe reçoit une pièce de monnaie .

Si la case est un  , l'équipe doit se rendre chez un des animateurs et réaliser un défi. En cas de bonne réponse, l'équipe reçoit une pièce de monnaie.

Si la case est  , l'équipe pioche une carte «événement», s'éloigne un peu du plateau de jeu et suit ce qui est indiqué sur la carte.

Lorsque les multinationales tombent sur une case marquée d'un  , elles doivent payer des dividendes à leurs actionnaires. Elles doivent donner à l'animateur de jeu $\frac{1}{3}$ (arrondi à l'inférieur) des pièces de monnaie qu'elles possèdent à ce moment-là.

9



Comment fonctionnent les cartes événement ?

Les différents acteurs du commerce mondial n'ont pas toujours la vie facile. Il se passe bien des choses sur leurs parcours. Parfois, il faut faire des choix qui peuvent avoir des conséquences sur la planète.

Certaines cartes imposent de faire un choix, d'autres de payer des pièces de monnaie ou encore d'aller négocier avec une autre équipe.

Certaines cartes événement peuvent devenir un obstacle sur le parcours d'une autre équipe. On retourne alors la carte pour que la face « obstacle » soit visible et on la place sur une case au choix devant le pion de l'équipe désignée par la carte.

Exemple: L'équipe "Multinationales" tire une carte événement, elle fait le choix de transformer cette carte en obstacle sur le parcours des producteurs/trices laitiers. Elle retourne donc la carte et la place sur le parcours des producteurs/trices laitiers devant le pion de ceux-ci.

Transformer une carte événement en obstacle n'est jamais une obligation. Une équipe qui a posé un obstacle peut toujours décider de le retirer.

Certaines cartes événement peuvent être conservées par l'équipe. Elles permettent de prouver


10

leur appartenance (par exemple à une coopérative). L'équipe qui détient la carte a droit à l'avantage que procure cette carte (ex : recevoir plus de jetons par questions/défis réussis).



Comment apparaissent les impacts ?

Pendant le jeu, en fonction des choix réalisés comme indiqué sur les cartes événements, des cartons vont être posés par l'animateur-trice du plateau de jeu sur la case finale du monde. Ils représentent les conséquences des choix plutôt respectueuses ou plutôt néfastes sur les droits humains socio-économiques et sur l'environnement.

 Une pastille verte ou rouge sur les cartes événement est indiquée face aux différents choix possibles. L'animateur/trice doit donc bien demander aux équipes le choix qu'elles font et poser un carton (de fond vert ou rouge) sur la case finale.

11

En tant que citoyens/citoyennes d'Europe au niveau de vie confortable, il vous arrive d'être interpellé.e.s par l'état du monde. Mais vous êtes bien sûr comme tout être humain, des consommateurs/consommatrices, parfois avides de bonnes affaires, parfois méfiant.e.s quant à ce que vous vendent les multinationales.



Recevez 25 pièces de monnaie et 2 jetons « café au lait » au départ.

Règle spéciale : pour avancer d'une case (à la fois), vous devez chaque fois boire une « tasse de café au lait », c'est-à-dire donner un jeton « café au lait » à l'animateur/trice au plateau de jeu.

Vous êtes un géant de l'agro-alimentaire. Cherchant sans cesse à conquérir de nouvelles parts de marché et à dégager une grande marge de profit afin de satisfaire vos actionnaires, vous n'hésitez pas à profiter de votre taille pour imposer vos conditions sur le marché et jouer avec les fluctuations de prix. Cependant, vous êtes aussi conscient que les consommateurs/trices sont de plus en plus attentifs/ives à ce qui se cache derrière leurs achats...



Recevez 15 pièces de monnaie au départ.

Règle spéciale : pour avancer d'une case (à la fois), vous devez payer 1 pièce de monnaie. A chaque fois que vous arriverez sur une case « \$ » vous devrez rémunérer vos actionnaires. Vous payerez un tiers (arrondi inférieur) de votre monnaie.

Pour renflouer les caisses, achetez du café et du lait à un bon prix et après transformation, revendez votre café au lait aux consommateurs/trices.

Vous vivez dans le Sud-Est du Pérou dans les vallées de Tambopata et Inambari, sur des terrains favorables à la culture du café arabica, entre 1200 et 1800 mètres d'altitude. Tirillés entre le cours du café sur le marché mondial et des alternatives équitables, vous tentez d'améliorer votre quotidien et de protéger votre tradition d'une agriculture paysanne et familiale.



Recevez 4 pièces de monnaie au départ.

Règle spéciale : pour avancer d'une case (à la fois), vous devez payer 2 pièces de monnaie.

A chaque fois que vous revenez au plateau de jeu, vous recevrez aléatoirement entre 1 et 3 jetons « café » symbolisant votre récolte du moment. Essayez de le revendre à un bon prix aux multinationales.

Vous vivez dans votre exploitation familiale de la passion du métier. Avec quelques dizaines de vaches laitières, vous produisez et vendez votre lait malgré les fluctuations du prix du marché et malgré une forte concurrence mondialisée. Entre fins de mois difficiles et souhait de reconversion, vous cherchez à rendre du sens à votre métier.



Recevez 8 pièces de monnaie au départ.

Règle spéciale : pour avancer d'une case (à la fois), vous devez payer 2 pièces de monnaie.

A chaque fois que vous revenez au plateau de jeu, vous recevrez aléatoirement entre 1 et 3 jetons « Lait » symbolisant votre production du moment. Essayez de revendre votre lait à un bon prix aux multinationales.



MULTINATIONALES



**CONSUMMATEURS
& CONSOMMATRICES**



**PRODUCTEURS
& PRODUCTRICES
DE LAIT**



**PRODUCTEURS
& PRODUCTRICES
DE CAFÉ**



Questions & Défis (1er animateur)

Lorsqu'une équipe réussit une question ou un défi, elle peut recevoir une pièce.

Matériel à prévoir : un chrono, du papier et de quoi écrire.

Niveau facile

LES TROIS CRITERES

L'animateur donne trois critères: deux font partie du commerce équitable et un (en gras) n'en fait pas partie. L'équipe doit trouver quel critère ne fait PAS partie du commerce équitable.

-Il faut assurer de bonnes conditions de travail.

-Il faut sensibiliser les travailleurs pour qu'ils se plaignent moins de leurs difficultés.

-Il faut veiller au respect de l'environnement.

-En plus du salaire, le groupe de producteurs reçoit une prime pour des projets collectifs (comme construire une école).

-Une avance est payée au producteur lors de la commande.

-Les travailleurs reçoivent un salaire trop bas pour vivre décemment.

-Les syndicats et protestations des travailleurs sont interdits.

-Les producteurs peuvent participer aux décisions prises par l'entreprise.

-Les travailleurs peuvent avoir accès à des formations pour acquérir de nouvelles compétences.

Niveau difficile

LE MOT TABOU

Un membre de l'équipe essaye de faire deviner un mot sans pouvoir dire les six mots interdits (ou dérivés proches), ni mimes, ni rébus. Ces mots peuvent être écrits sur un papier que la personne qui fait deviner garde devant elle.

A deviner :

Alternative – mots interdits : autre – système – dominant – choix – solutions – mode

Artisan – mots interdits : fabricant – ouvrier – artiste – travailleur – produit – objet

Traçabilité – mots interdits : filière – transparence – origine – produit – chaîne – contrôle

Crise – mots interdits : économie – problème – faillite – colère – krach – angoisse

QUESTIONS

Au Pérou, les cultivateurs de café (même équitable) sont tentés d'abandonner leurs plantations au profit d'une autre culture bien plus rentable, laquelle ?

Le cacao, le riz ou la coca ?

La coca. Cette plante est plus facile à cultiver et se récolte plusieurs fois par an. Elle rapporte également plus d'argent essentiellement parce qu'elle sert aux narcotrafiquants qui la transforment en cocaïne. Il est difficile pour les coopératives de café équitable de lutter contre cette tendance.

Au Pérou, les cultivateurs de café doivent faire face à un fléau qui ravage les plantations et diminue la production. Quel est-il ?

La rouille (une maladie de la plante), les sauterelles ou les pluies acides ?

La rouille. Les feuilles de la plante jaunissent, et même si les baies ne sont pas atteintes directement, la plante peut mourir. Sans recourir à des traitements chimiques, les coopératives de café bio et équitable cherchent à diversifier les espèces de café et d'autres moyens pour résister à cette maladie.

Un pays a particulièrement boosté sa production de café ces dernières années. Lequel ?

L'Australie, le Vietnam ou la Suisse ?

Le Vietnam qui a même dépassé le Brésil en 2012 est devenu le premier exportateur mondial du café robusta. A eux deux, le Brésil et Vietnam exportent près de 50 % du café consommé dans le monde.

Combien vaut (environ) le kilo du café le plus cher au monde ?
25 €, 250 €, 2500 € ?

250€/KG (parfois même bien plus) – Il s'agit du Kopi Luwak. Il est fait à partir de grains de café retrouvés dans les excréments d'un petit rongeur (certains en font d'ailleurs malheureusement un élevage intensif).
Défis sans chrono

DÉFIS

SCULPTURE HUMAINE

Toute l'équipe réalise une sculpture humaine (mime immobile) sur un thème. L'animateur juge la qualité de l'œuvre et la cohésion de groupe.

Propositions de thème : révolution – inéquitable – injustice – exploitation

PUB

Toute l'équipe crée et joue une publicité (ou contre publicité) afin de promouvoir le commerce équitable (ou de dénoncer les agissements des multinationales). L'animateur juge si la pub est suffisamment convaincante et intéressante.

PIERRE-PAPIER-CISEAU

« Le commerce mondial est une jungle où souvent le plus fort écrase le plus faible. Il faut que ça change ! » Chaque membre de l'équipe fait un pierre-papier-ciseau contre l'animateur. L'équipe doit remporter une majorité de manches (en cas d'égalité, un joueur rejoue une dernière manche).

BATAILLE DE POUCES

« Le commerce mondial est une jungle où souvent le plus fort écrase le plus faible. Il faut que ça change ! » Chaque membre de l'équipe fait une bataille de pouces contre l'animateur. L'équipe doit remporter une majorité de manches (en cas d'égalité, un joueur rejoue une dernière manche).

QUE SUIS-JE ?

Donner un nom propre ou commun à un.e joueur.euse: il/elle doit le faire deviner au reste de l'équipe en ne répondant à leurs questions que par oui ou non. En moins d'une minute.

Propositions : Nestlé – Paysan.ne – Georges Clooney – Machine à café – Vache – Lama – Pesticide

CHABADA

L'équipe doit trouver au moins trois chansons contenant le mot donné et chanter un extrait de la chanson. En moins d'une minute.

Propositions : Lumière – Bonheur – Rêve – Soleil

LA MINUTE DE SILENCE

« Dans le commerce conventionnel, c'est le court terme qui l'emporte souvent : - Si je trouve ton café trop cher, tant pis pour toi, je vais me servir ailleurs ! - Mais si un.e acheteur.se peut faire cela facilement, un.e cultivateur/trice ne peut pas décider de faire pousser autre chose si facilement ! Pour y remédier, le commerce équitable souhaite une relation commerciale qui dure dans le temps ! »

Défi : Chacun-e de l'équipe doit compter une minute dans sa tête et dire stop quand il-elle estime que la minute est écoulée. L'animateur surveille son chrono. Une marge d'erreur de 5 secondes est tolérée. Il faut que toute l'équipe réussisse.

Questions & Défis (2ème animateur)

Lorsqu'une équipe réussit une question ou un défi, elle peut recevoir une pièce.

Matériel à prévoir : un chrono, du papier et de quoi écrire.

Niveau facile

LES TROIS CRITERES

L'animateur donne trois critères, deux font partie du commerce équitable et un (en gras) n'en fait pas partie. L'équipe doit trouver quel critère ne fait PAS partie du Commerce équitable.

- Les produits vendus sont souvent créés à partir du savoir-faire traditionnel de la population locale.
- Une attention particulière est portée à la condition des femmes.
- **Le prix payé au producteur varie tout le temps en fonction du cours de la bourse.**

- **Faire pression sur les travailleurs pour qu'ils travaillent plus vite.**
- Faire pression sur le commerce international pour le rendre plus juste.
- Montrer qu'il est possible de respecter le travail des producteurs à l'origine du produit.

- Sensibiliser les citoyens aux problèmes causés par la mondialisation.
- Sensibiliser les multinationales et essayer de faire changer leurs pratiques.
- **Une petite partie de l'argent récolté une fois le produit vendu sert à protéger la forêt amazonienne.**

Niveau difficile

LE MOT TABOU

Un membre de l'équipe essaye de faire deviner un mot sans pouvoir dire les six mots interdits (ou dérivés proches), ni mimes, ni rébus.

A deviner :

Equitable – mots interdits : équité – juste – honnête – commerce- respect – éthique

Label – mots interdits : étiquette – logo – marque – équitable – bio – produit

Syndicat – mots interdits : défense – travailleur – droit – manifestation – grève – association

Europe – mots interdits : continent – organisation – parlement – commission – politique – frontières

QUESTIONS

Quel pays d'Amérique du Sud est le premier exportateur de café biologique et équitable au monde ?

L'Argentine, le Pérou, le Chili.

Le Pérou. Malheureusement, encore trop peu de café consommé dans le monde est bio et équitable: il faut sensibiliser tous les buveurs et buveuses de café !

A l'origine, d'où vient la plante de café?

D'Inde, d'Ethiopie ou de la planète Mars.

D'Ethiopie. Le café va connaître un essor avec sa culture au Yémen (Moka – 15ème siècle) et sa consommation dans la péninsule arabique et turque. Il fait son apparition en Europe au 17ème siècle seulement.

Quel pays consomme le plus de café au monde ?

Les Etats-Unis, l'Italie ou la Chine ?

Les Etats-Unis.

Quelles sont les deux espèces de café les plus répandues ?

L'espresso et le déca, l'arabica et le robusta, le Lavazza et le Douwe Egberts ?

L'arabica et le robusta. Le robusta est plus productif car il nécessite moins d'entretien et est naturellement plus résistant. L'arabica a un goût suave et équilibré, légèrement acide, plutôt réservé aux cafés de dégustation, mais il est aussi moins productif car beaucoup plus sensible aux maladies.

DÉFIS

SCULPTURE HUMAINE

Toute l'équipe réalise une sculpture humaine (mime immobile) sur un thème. L'animateur juge la qualité de l'œuvre et la cohésion de groupe.

Propositions : oppression – libération – manifestation – agriculture

PUB

Toute l'équipe crée et joue une publicité (ou contre publicité) afin de promouvoir le commerce équitable (ou de dénoncer les agissements des multinationales). L'animateur juge si la pub est suffisamment convaincante et intéressante.

PRISE DE VOIX

« Le commerce mondial est une jungle où souvent le plus fort écrase le plus faible. Il faut que ça change ! »
Deux adversaires crient en même temps « Wazaaaaaaa... » Celui qui tient le plus longtemps remporte le combat.

PAR LA BARBICHETTE

« Le commerce mondial est une jungle où souvent le plus fort écrase le plus faible. Il faut que ça change ! »
Chaque membre de l'équipe fait une bataille de « Je te tiens tu me tiens par la barbichette » contre l'animateur. On pince le menton de son adversaire, on se regarde dans les yeux et on récite ensemble la comptine « Je te tiens, tu me tiens par la barbichette, le/la premier.e qui rira aura une tapette ». Le ou la premier.e qui rit a perdu. L'équipe doit remporter une majorité de manches (en cas d'égalité, un joueur rejoue une dernière manche).

QUE SUIS-JE ?

Donner un nom propre ou commun à un.e joueur.euse: il/elle doit le faire deviner au reste de l'équipe en ne répondant à leurs questions que par oui ou non. **En moins d'une minute.**

Propositions : Miel – Pérou - Supermarché- Yaourt

CHABADA

L'équipe doit trouver au moins trois chansons contenant le mot donné et chanter un extrait de la chanson. **En moins d'une minute.**

Propositions : Lune – Jamais – Toujours – Libre/liberté/libérer

COOPERATION !

« Travailler dans le commerce équitable, c'est travailler en équipe, répartir l'effort, être solidaire ».

Défi : L'animateur-trice donne un nombre aléatoire de têtes, de mains, de genoux, d'épaules, de derrières, de pieds et l'équipe doit réussir à ce qu'il y ait exactement ce qui a été dit qui touche le sol (chaque fois tenir pendant 10 secondes).

Questions & Défis (3ème animateur)

Lorsqu'une équipe réussit une question ou un défi, elle peut recevoir une pièce.

Matériel à prévoir : un chrono, du papier et de quoi écrire.

Niveau facile

LES TROIS CRITERES

L'animateur donne trois critères: deux font partie du commerce équitable et un (en gras) n'en fait pas partie. L'équipe doit trouver quel critère ne fait PAS partie du Commerce équitable.

- Le travail forcé des enfants est interdit.
- Les travaux dangereux sans protections adéquates sont interdits.
- **Les pauses au travail sont interdites.**

- La culture de variétés anciennes ou locales est encouragée.
- **L'utilisation des pesticides dans les champs est encouragée.**
- Une agriculture qui s'inscrit dans le paysage, la faune et la flore locale est encouragée.

- L'égalité femme/homme est un objectif .
- L'amélioration des conditions de vie des producteurs/trices et travailleur/euses est un objectif.
- Le sponsoring d'évènement sportifs avec des marques équitables est un objectif.**

Niveau difficile

LE MOT TABOU

Un membre de l'équipe essaye de faire deviner un mot sans pouvoir dire les six mots interdits (ou dérivés proches), ni mimes, ni rébus.

A deviner :

Surconsommation – mots interdits : gaspillage – épuisement – achat – environnement – trop

Prix – mots interdits : valeur – argent – étiquette – concours – cher – bon marché

Mondialisation – mots interdits : global – international – universel – terre – planète – époque

Coopérative – mots interdits : association – entreprise – commerce – démocratie – organisation - groupement

QUESTIONS

Quelle autre boisson que le café utilise la torréfaction dans sa fabrication?

Le thé froid, le rhum, la bière ?

La bière ! Le malt est en principe également torréfié.

Qu'est-ce qu'une drupe ?

Un plant de café, le fruit du caféier, la pellicule qui recouvre le grain de café après séchage ?

Il s'agit de la cerise, le fruit du caféier qui contient le grain de café.

Combien y a-t-il de producteurs, trices de café dans le monde, en comptant les membres de leurs familles?

2,5 millions, 25 millions, 250 millions ?

25 millions. Un paquet de personnes ! Si seulement tout le café vendu dans le monde pouvait être équitable...

Combien d'importateurs et négociants contrôlent 40% du marché mondial ?

5, 50 ou 500 ?

Seulement 5 : ECOM (Espagne), Louis Dreyfus (Français), Neuman (Allemagne), VOLCAFE (Allemagne), OLAM (Singapour). Cette concentration du pouvoir sur le marché leur permet d'imposer leurs prix et leurs conditions et de faire pression sur les nombreux producteurs de café.

DÉFIS

SCULPTURE HUMAINE

Toute l'équipe réalise une sculpture humaine (mime immobile) sur un thème. L'animateur juge la qualité de l'œuvre et la cohésion de groupe.

Propositions : changement climatique – commerce – démocratie - écologie

PUB

Toute l'équipe crée et joue une publicité (ou contre publicité) afin de promouvoir le commerce équitable (ou de dénoncer les agissements des multinationales). L'animateur juge si la pub est suffisamment convaincante et intéressante.

PRISE « YEUX »

Le commerce mondial est une jungle où souvent le plus fort écrase le plus faible. Il faut que ça change ! Chaque membre de l'équipe fait une prise « yeux » contre l'animateur. L'équipe doit remporter une majorité de manches (en cas d'égalité, un joueur rejoue une dernière manche). Prise Yeux : deux adversaires face à face, ferment les yeux, comptent « 3,2,1 » et les ouvrent en même temps. Celui qui tient le plus longtemps sans cligner remporte le combat.

PRISE « PIEDS »

Le commerce mondial est une jungle où souvent le plus fort écrase le plus faible. Il faut que ça change ! Chaque membre de l'équipe fait une prise « pieds » contre l'animateur. L'équipe doit remporter une majorité de manches (en cas d'égalité, un joueur rejoue une dernière manche). Prise Pied : Deux adversaires face à face, se mettent sur la pointe d'un pied. Celui qui tient le plus longtemps sans tomber ou reposer son ou ses pieds remporte le combat

QUE SUIS-JE ?

Donner un nom propre ou commun à un.e joueur.euse, il/elle doit le faire deviner au reste de l'équipe en ne répondant à leurs questions que par oui ou non. [En moins d'une minute.](#)

Propositions : Vache – Lama - Pesticide

CHABADA

L'équipe doit trouver au moins trois chansons contenant le mot donné et chanter un extrait de la chanson.

[En moins d'une minute.](#)

Propositions : Eau – Temps – Cœur - Pourquoi

DESSINE-MOI

L'équipe doit deviner au moins trois mots dessinés par un membre de l'équipe [en moins d'une minute.](#)

Propositions : caféier (la plante de café) – multinationale – commerce équitable – Amérique du sud – lait – égalité – salaire – esclave – consommateur/trice – label – manifestation – magasin.

Vous découvrez que les conditions de travail des producteurs/trices travaillant pour les multinationales sont très mauvaises.

Vous décidez de suivre la campagne d'une ONG qui dénonce cette situation, vous en parlez autour de vous, vous faites signer une pétition.

Vous donnez 1 pièce et reculez d'une case. Vous pouvez alors transformer cette carte en obstacle pour les multinationales.

OU

Vous ne réagissez pas et continuez à avancer.



Bientôt aura lieu une semaine du commerce équitable.

Vous y participez activement en invitant des cultivateurs/trices de café à venir témoigner.

Vous payez 2 pièces pour les faire venir, mais les cultivateurs/trices de café doivent également payer 1 pièce.

Vous pouvez alors transformer cette carte en obstacle pour les multinationales.

OU

Vous ne réagissez pas et continuez à avancer.



La coupe du monde de football, les élections et les grandes vacances occupent la plupart des esprits. Il est difficile de sensibiliser le grand public aux enjeux de la mondialisation.

Reculez d'une case



C'est la période des soldes, Tout le monde se rue sur les grandes marques et sur les promotions.

Vous choisissez de faire de même en fermant les yeux sur vos achats, perdez 2 pièces et placez cette carte en obstacle pour les éleveurs/veuses laitières.

OU

Vous préférez ne pas acheter aux grandes marques même à bas prix et privilégiez des achats durables et éthiques, perdez 4 pièces.



Après avoir reçu un bel héritage (4 pièces), votre banquier vous propose d'investir votre nouveau capital dans les actions des multinationales.

Si vous investissez, vous redonnez ces 4 pièces à la banque mais vous recevrez ce que les multinationales payent à chaque fois.

OU

Vous faites un don de cet héritage et les donnez aux cultivateurs/trices de café ou aux producteurs/trices laitiers.



Vous avez la possibilité de vous engager pour faire de votre ville la première «Ville du commerce équitable» du pays.

Vous ne réagissez pas et continuez à avancer.

OU

Vous vous engagez pour une « Ville du commerce équitable »

Payez 2 pièces. Vous devez à présent être certains que votre café au lait est équitable. Vous pouvez acheter du café et du lait directement aux producteurs/trices à un prix équitable, et négocier la transformation en café au lait avec les multinationales.



Grâce aux ONG, aux médias, à des citoyens engagés, les consommateurs/trices se préoccupent de plus en plus des inégalités générées par le commerce mondial. De nouvelles alternatives de consommation se développent également !

Avancez d'une case.



Pause-café, café du commerce, café sur le pouce, le café est partout et vous en consommez presque tous les jours. Malheureusement, peu de consommateurs/trices s'inquiètent de la provenance de celui-ci, pourvu qu'il reste bon marché.

Placez cette carte comme un obstacle pour les cultivateurs de café.

OU

Poussez la porte d'un magasin de commerce équitable et faites vos achats de café. Payez 2 pièces.

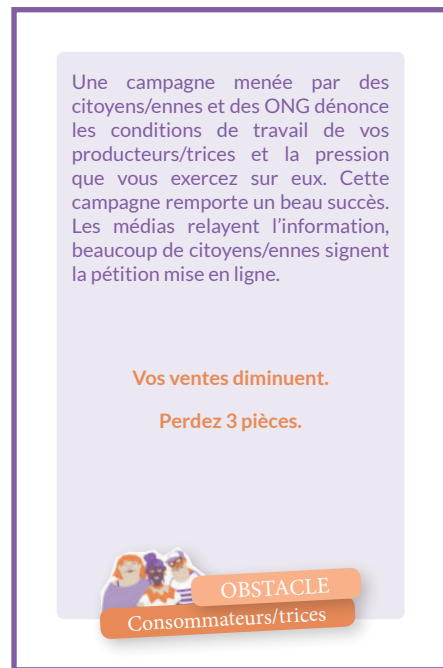




Une semaine du Commerce équitable dénonce auprès des citoyens/ennes les agissements des multinationales. Il est démontré qu'il est possible de faire du commerce autrement, de manière plus respectueuse des travailleurs/euses et de l'environnement que ce que vos multinationales font habituellement.

Votre marque de café est moins bien perçue par les consommateurs/trices.

Perdez 3 pièces.



Une campagne menée par des citoyens/ennes et des ONG dénonce les conditions de travail de vos producteurs/trices et la pression que vous exercez sur eux. Cette campagne remporte un beau succès. Les médias relayent l'information, beaucoup de citoyens/ennes signent la pétition mise en ligne.

Vos ventes diminuent.

Perdez 3 pièces.



Les consommateurs/trices se désintéressent de vos difficultés. Ils continuent à enrichir les multinationales en achetant le lait et produits laitiers sans s'inquiéter de votre sort.

Perdez 1 pièce.



Les consommateurs/trices se désintéressent de vos difficultés. Ils continuent à enrichir les multinationales en achetant du café sans s'inquiéter de votre sort.

Perdez 1 pièce.



Membre de la coopérative (+ 1)

Une coopérative de café équitable propose que vous la rejoignez.

Reculez de deux cases pour prendre le temps d'entrer dans la coopérative et conservez cette carte pour recevoir à chaque question ou défi réussi une pièce en plus.

OU

Vous refusez de devenir membres de la coopérative et restez isolés.



Vos enfants vont à l'école et vous aident en partie lors de la récolte du café. Ils savent que c'est un dur métier et ne souhaitent pas vraiment le continuer.

Vous leur souhaitez de pouvoir poursuivre des études mais vous ne souhaitez pas non plus voir votre exploitation agricole disparaître...



A cause de fortes pluies, le camion ne peut atteindre votre village et vous perdez la possibilité de vendre une partie de vos récoltes.

Perdez 1 pièce.



L'état a décidé de soutenir l'agriculture paysanne et familiale. Vous recevez des aides pour maintenir votre exploitation.

Recevez 2 pièces.



Vous avez l'occasion de suivre une formation sur les maladies des caféiers et les méthodes pour les combattre de manière biologique.

Payez 1 pièce pour suivre cette formation.

OU

Continuez sans tenir compte de cette opportunité.



Payer des soins de santé devient plus cher car l'état fait des économies drastiques et diminue ses dépenses en santé publique.

Vous faites tout pour attirer l'attention sur cette situation qui vous semble injuste : vous allez manifester, vous contactez une ONG... et vous reculez d'une case car cela vous prend du temps.

OU

Vous acceptez: on ne peut rien y faire...



Votre petite exploitation ne vous rapporte que peu d'argent...

Vous décidez d'envoyer votre fils aîné travailler dans une mine. Gagnez 3 pièces.

OU

Vous préférez rester fidèles à la tradition de vos ancêtres et vous tentez, à côté du café, de nouvelles cultures d'agrumes.



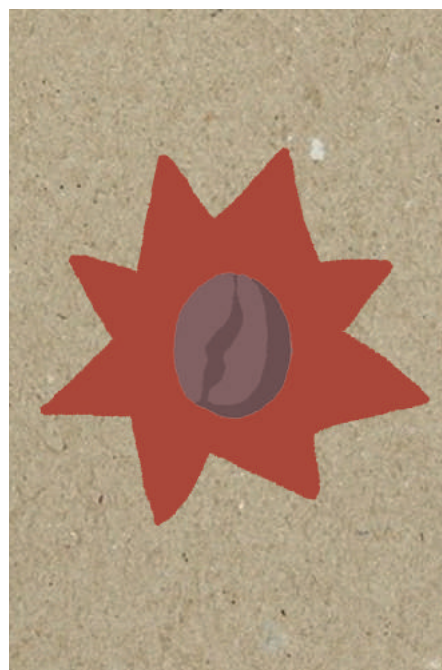
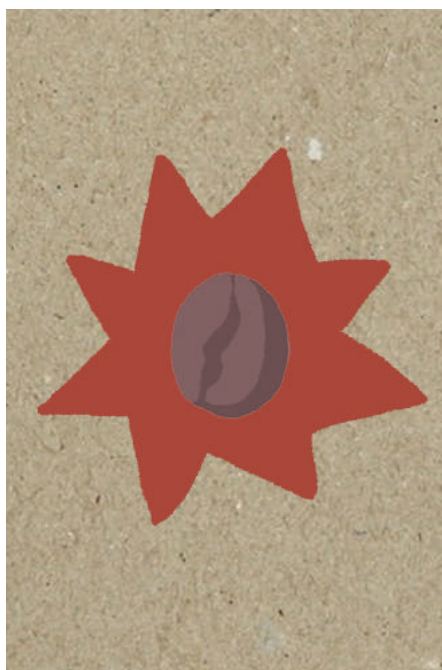
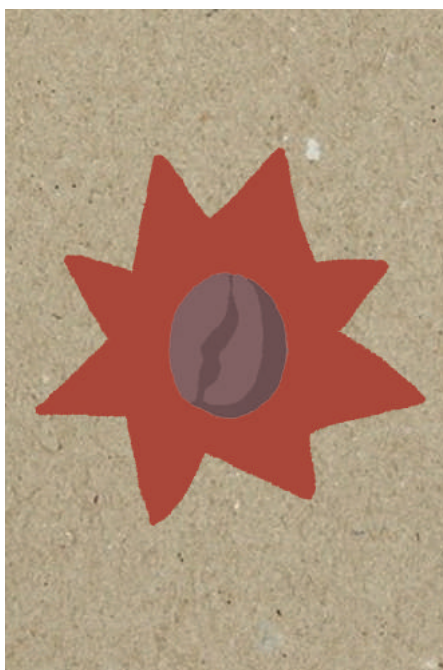
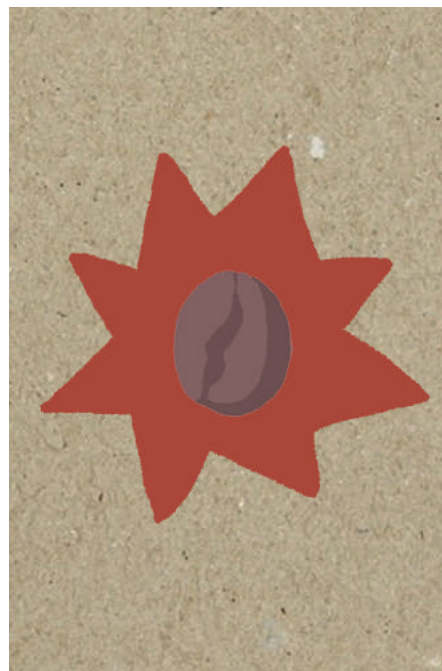
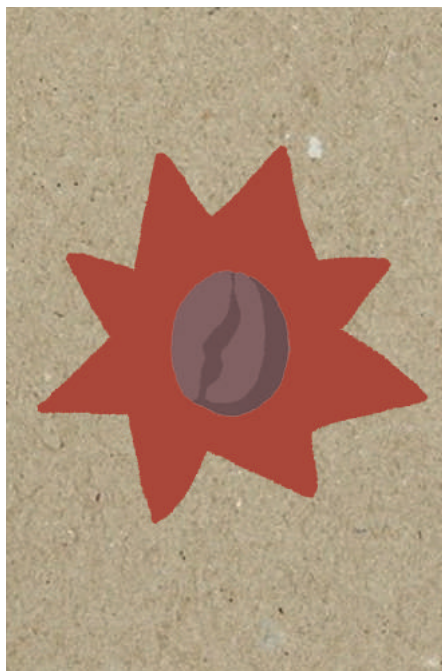
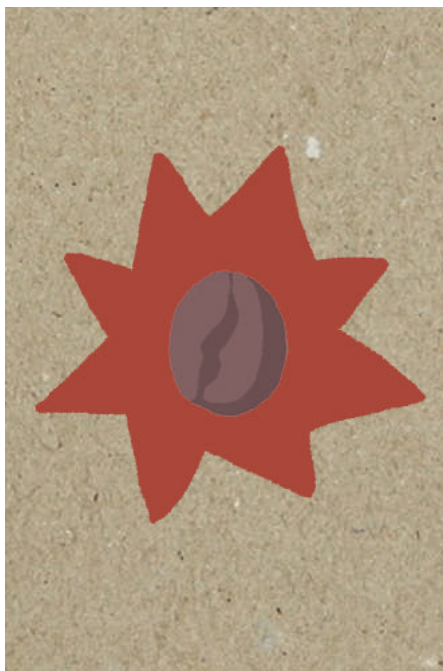
Votre café de première qualité a remporté un prix dans une foire internationale.

Vous n'en savez rien et continuez à vendre normalement votre café.

OU

Vous êtes membres d'une coopérative (vous devez posséder la carte) et vous en profitez pour négocier un soutien de 3 pièces par les consommateurs/trices pour vous aider à développer le commerce équitable. Vous pouvez alors transformer cette carte en obstacle sur le parcours des multinationales.





A l'occasion d'un salon du café, les cultivateurs alertent les consommateurs/trices sur l'importance d'obtenir un prix équitable pour le café.

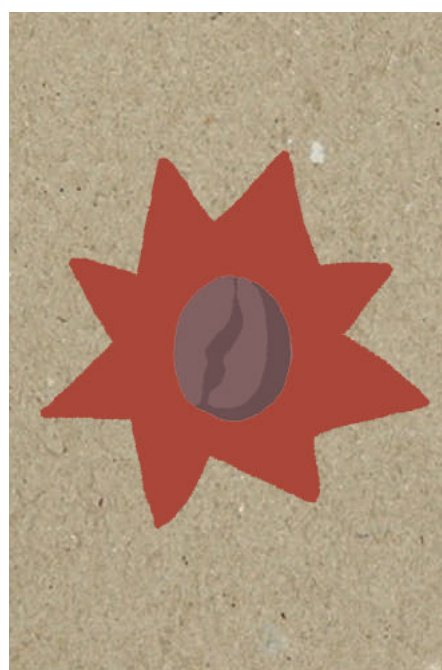
Vous négociez avec les cultivateurs/trices un prix minimum pour le café et ceux-ci lèvent l'obstacle.

OU

Vous perdez 5 pièces car vos ventes diminuent.



OBSTACLE
Cultivateurs-trices de café



Vos actionnaires vous imposent de sans cesse augmenter les profits de votre Multinationale.

Vous faites pression sur les producteurs/trices.
Vous transformez cette carte en obstacle, soit pour les cultivateurs/trices de café, soit pour les producteurs/trices laitiers.

OU

Vous perdez des actionnaires et perdez 5 pièces.



La surproduction et la spéculation sur le cours du café a fait chuter le prix du café. Cela fait votre affaire car une fois acheté, vous pourrez le revendre à prix d'or.
Le cours mondial du café dégringole à 4 café pour 1 pièce.

Vous pouvez transformer cette carte en obstacle sur le parcours des cultivateurs de café.

OU

Vous décidez d'acheter une partie de votre café à un label équitable. Payez 3 pièces.



Une nouvelle crise du lait commence. Sur l'échelle du cours mondial, le prix du lait diminue d'une case. Vous vous faites une plus grande marge et donc plus de bénéfices.

Vous pouvez transformer cette carte en obstacle sur le parcours des producteurs/trices laitiers.

OU

Vous acceptez de payer un bon prix pour le lait. Donnez 5 pièces aux producteurs/trices laitiers.



La publicité de votre nouveau café glacé Expressissimo a très bien fonctionné. Vos ventes augmentent.

Recevez 5 pièces.



Les consommateurs/trices européens.e.s sont de plus en plus stressés.e.s au travail. Les pauses-café sont devenues une habitude dans toutes les entreprises. Vos ventes augmentent.

Recevez 5 pièces.



Une forte canicule s'est abattue sur l'Europe cet été, vous avez créé une offre promotionnelle sur votre café au lait glacé, les ventes ont été très bonnes.

Recevez 5 pièces.



Une agence de pub vous propose une nouvelle campagne marketing qui surfe sur la vague « éthique » et « écologique » et tente de donner une bonne image des produits de votre marque.

Vous acceptez et vous pouvez transformer cette carte en obstacle sur le parcours des consommateurs.

OU

Vous préférez modifier réellement vos pratiques et vous investissez dans une grande enquête interne. Payez 2 pièces.



Une maladie a touché les plans de café au Pérou et les récoltes sont désastreuses. Vous décidez rapidement de vous tourner vers le café asiatique pour les prochains mois.

Vous pouvez placer cette carte comme un obstacle sur le parcours des cultivateurs/trices de café.



Le lait de Nouvelle-Zélande est proposé sur le marché mondial à prix cassés. Vous vous tournez vers celui-ci pour augmenter vos marges sur le prix de votre café au lait.

Vous pouvez placer cette carte en obstacle sur le parcours des producteurs/trices laitiers.



Une nouvelle crise du lait commence. Le litre de lait est passé en dessous de 10 centimes.

Faites appel aux consommateurs/trices pour vous aider à y faire face en vous achetant au moins 2 cartons de lait.

OU

Perdez 2 pièces.



OBSTACLE
Multinationale

La surproduction et la spéculation sur le cours du café a fait chuter le prix du café.

Faites appel aux consommateurs/trices pour vous aider à y faire face en vous achetant au moins 2 sacs de café.

OU

Payez 2 pièces.



OBSTACLE
Multinationale

La multinationale à qui votre production est destinée fait pression pour diminuer sans cesse le prix d'achat, afin de pouvoir rassasier ses actionnaires.

Perdez 1 pièce.

OU

Négociez avec la multinationale pour qu'elle lève l'obstacle.



OBSTACLE
Multinationale



Vous avez des difficultés à vendre votre lait à un bon prix en raison de la concurrence des éleveurs de Nouvelle-Zélande.

Perdez 2 pièces.



OBSTACLE
Multinationale

Vous avez des difficultés à vendre votre récolte qui a en partie été touchée par une maladie.

Perdez 2 pièces.



OBSTACLE
Multinationale

De plus en plus, les multinationales redorent leurs images auprès des consommateurs/trices. Vous êtes un peu perdus entre pratiques réellement éthiques ou seulement bluff.

Tentez de faire pression sur la multinationale pour qu'elle retire une nouvelle publicité ambiguë et qu'elle lève votre obstacle.

OU

Fermez les yeux sur vos achats.



OBSTACLE
Multinationale

Vous décidez de commercialiser une partie de votre lait en fromage en vente directe à la ferme. Cela vous permet de maintenir votre exploitation qui connaît des jours difficiles.

Recevez 2 pièces.



ÉVÈNEMENT
producteurs/trices laitiers

Un syndicat laitier vous propose de les rejoindre pour faire entendre ensemble votre voix auprès des dirigeants européens et tenter de rallier les citoyens à votre cause.

Payez 1 pièce pour entrer dans le syndicat. Vous pouvez transformer cette carte en obstacle pour les multinationales.

OU

Vous refusez de devenir membre du syndicat.



ÉVÈNEMENT
producteurs/trices laitiers

Votre tracteur nécessite de lourdes réparations. Vous devez les effectuer mais craignez que cela ne plombe vos finances.

Perdez 2 pièces.



ÉVÈNEMENT
producteurs/trices laitiers

En faisant vos comptes ce mois-ci, vous constatez que vous produisez à perte. Votre moral est au plus bas. Vous décidez de faire appel à vos concitoyens pour attirer l'attention des médias et du grand public sur les problèmes que vous vivez.

Les consommateurs/trices acceptent de reculer d'une case pour prendre le temps de vous écouter.

OU

Perdez 2 pièces.



ÉVÈNEMENT
producteurs/trices laitiers

Un enseignant vous demande si sa classe peut venir visiter votre exploitation et vous interviewer.

Pas le temps, il faut travailler et avancer.

OU

Vous acceptez et perdez 1 pièce. Vous discutez avec eux et témoignez des difficultés que vous vivez au quotidien. Cela vous touche que vous puissiez partager votre vécu et que des jeunes s'intéressent à ces questions.



ÉVÈNEMENT
producteurs/trices laitiers

La politique agricole de l'Europe est telle que le prix du lait ne cesse de chuter, ce qui vous conduit à produire à perte.

Afin d'attirer l'attention sur le problème, vous participez à la manifestation des agriculteurs/trices devant les bâtiments de la Commission Européenne et vous épandez du lait sur les champs. Vous perdez 2 pièces.

OU

Vous restez chez vous et continuez à travailler, il n'y a de toute façon pas moyen de faire changer d'avis les politiciens.



ÉVÈNEMENT
producteurs/trices laitiers

Votre travail de producteur/trice laitier ne vous rapporte pas assez.

Vous décidez de changer de travail. A chaque tour, vous ne gagnerez plus de lait, mais vous gagnerez 1,2 ou 3 pièces.

OU

Vous décidez de continuer malgré tout.



ÉVÈNEMENT
producteurs/trices laitiers

Vous cherchez des moyens d'action pour faire changer les choses. Vous pouvez décider d'appeler au boycott des produits des multinationales.

Si les consommateurs/trices vous suivent dans votre action, ils/elles ne peuvent plus acheter de café au lait aux multinationales, jusqu'à ce que vous le leur permettiez à nouveau.

Vous payez également 3 pièces.

Vous pouvez alors transformer cette carte en obstacle sur le parcours de la multinationale.



ÉVÈNEMENT
producteurs/trices laitiers



Les producteurs/trices laitiers s'organisent et rejoignent le syndicat laitier au niveau européen. Il devient pour vous plus difficile d'imposer vos prix.

Tentez de convaincre les producteurs/trices de quitter le syndicat et de lever l'obstacle.

OU

Acceptez que les éleveurs défendent leurs positions. Perdez 2 pièces.



OBSTACLE
producteurs/trices laitiers



Les producteurs/trices laitiers appellent au boycott de vos produits. Les citoyens/consommateurs ont l'air d'embrayer.

Vous négociez avec les cultivateurs et les citoyens consommateurs pour qu'ils lèvent l'obstacle et cessent leur boycott.

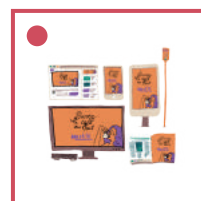
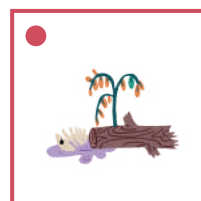
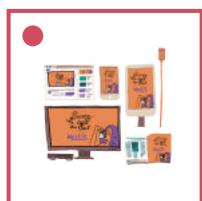
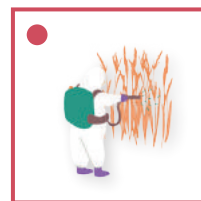
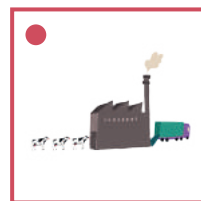
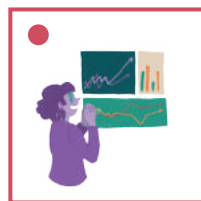
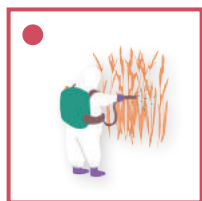
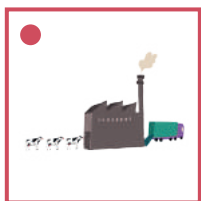
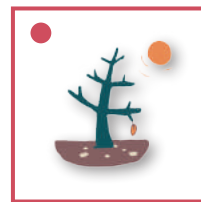
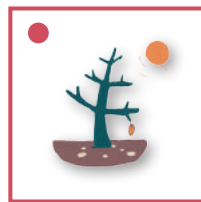
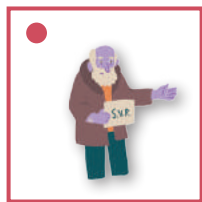
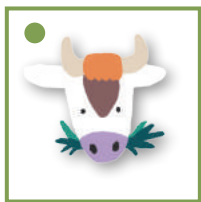
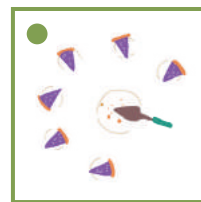
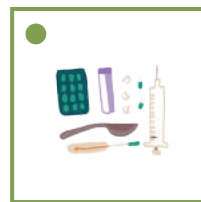
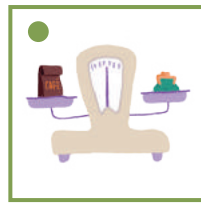
OU

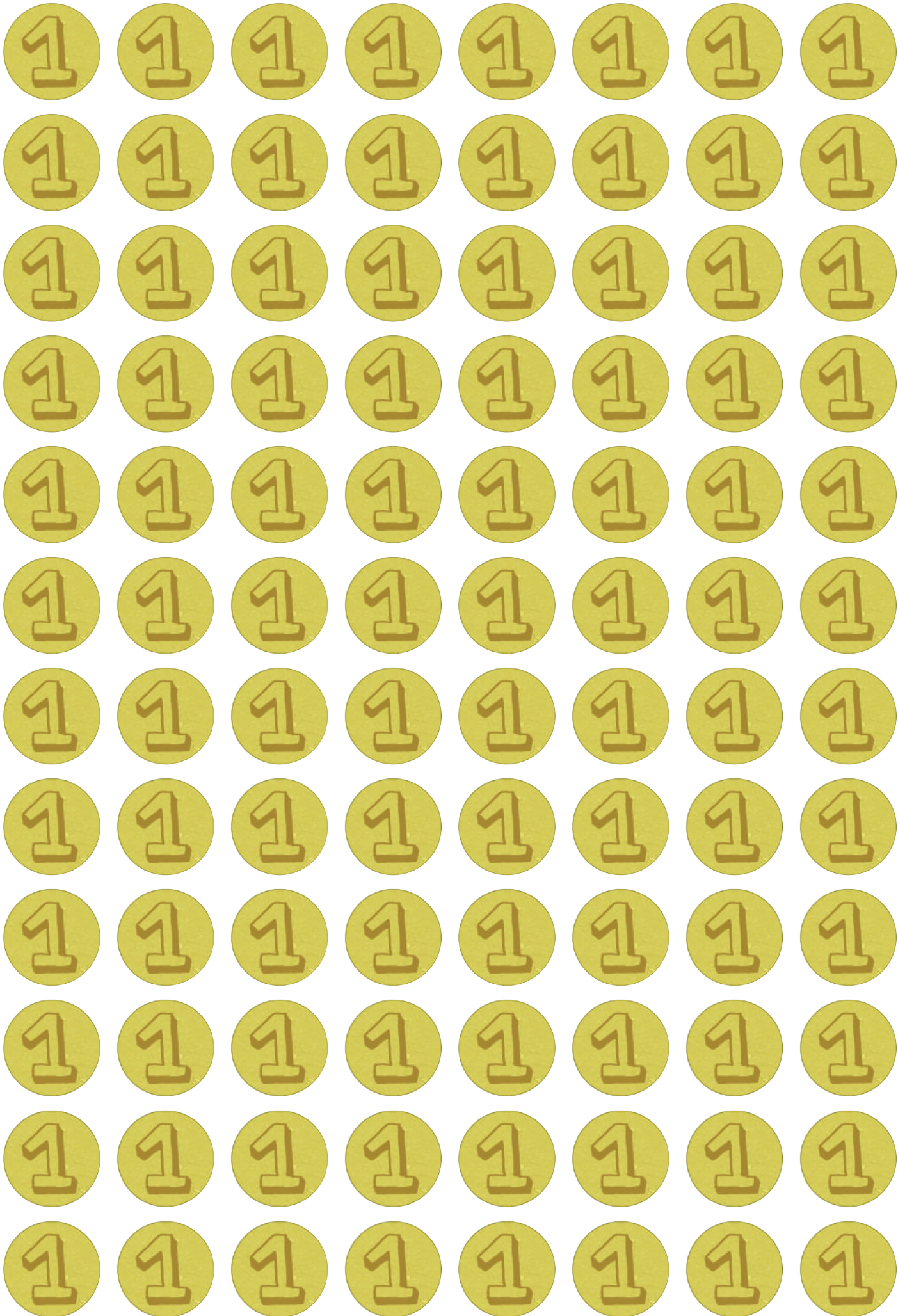
Vous perdez 8 pièces car vos ventes diminuent fortement.

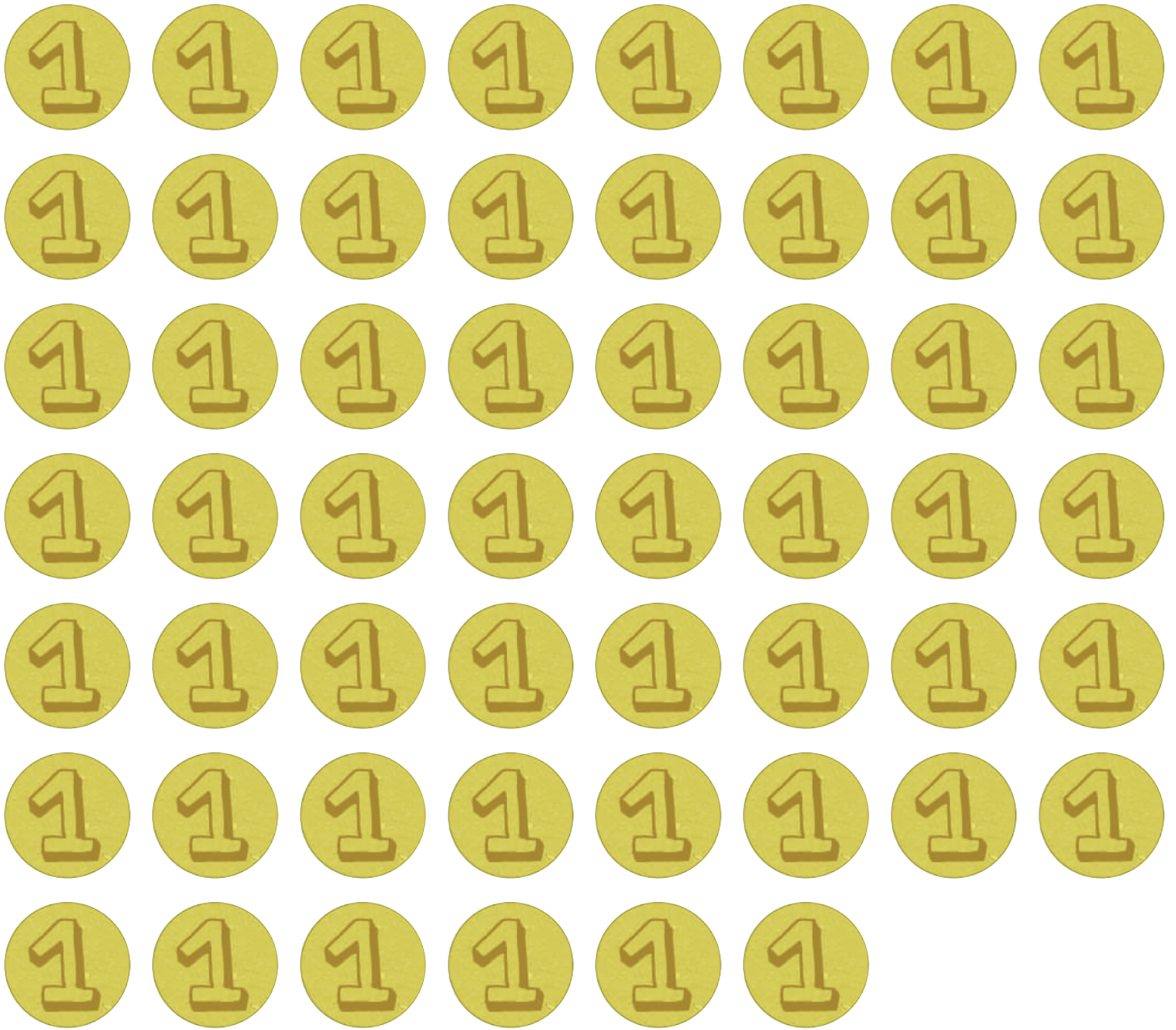


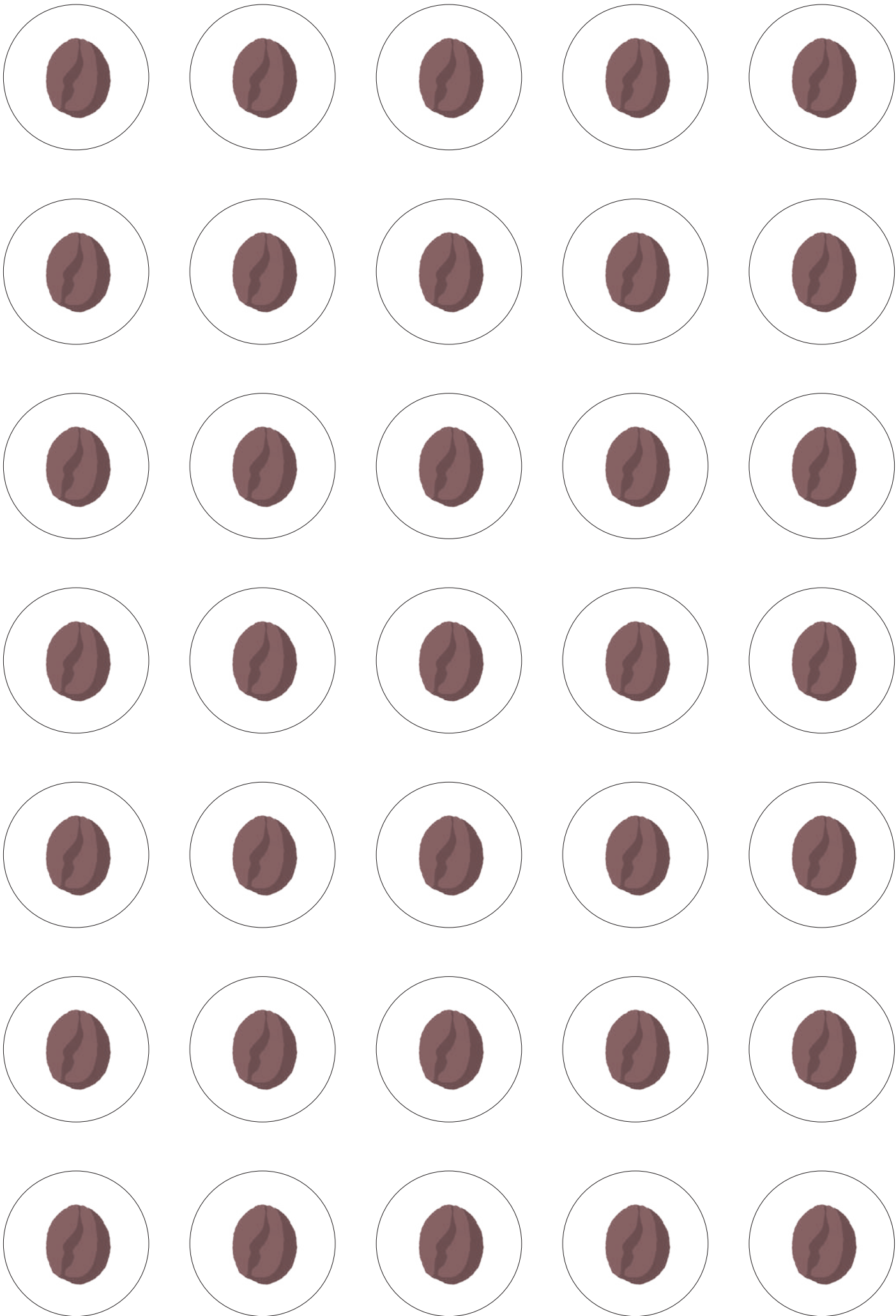
OBSTACLE
producteurs/trices laitiers

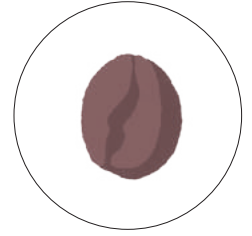
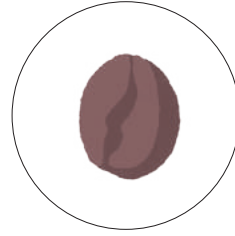
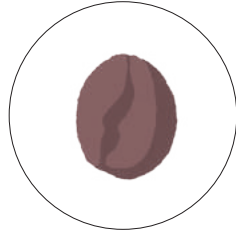
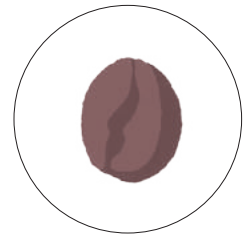
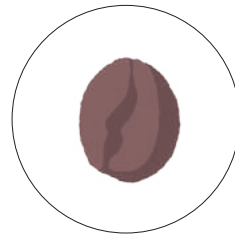
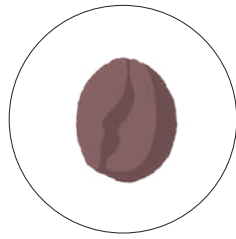
















Débriefing du jeu

En fonction du temps de débriefing dont on dispose, on peut aller plus ou moins loin dans le canevas proposé ici.

Autour du plateau de jeu, chaque équipe explique en quelques mots comment elle a joué, ce qu'elle a essayé de faire, les difficultés rencontrées, les stratégies.

- L'animateur/trice peut souvent poser la question « Pensez-vous que dans la réalité, cela se passe comme ça ? ». Le groupe essaye d'y répondre avec ce qu'il sait, l'animateur/trice qui se sent à l'aise avec la thématique peut apporter du contenu et éventuellement recadrer la discussion lorsqu'il s'aperçoit que les participants ont plutôt une fausse image de la réalité. Il est possible et mieux de répondre « on ne sait pas » à la question et de décider que le groupe va faire des recherches sur le commerce mondial pour répondre aux interrogations soulevées.

- Le groupe peut observer l'état du monde, la case finale du jeu, et faire des commentaires. L'animateur/trice peut souvent poser la question : « Avez-vous pensé, pendant le jeu, à l'impact de vos actions sur la planète ? » « Etiez-vous parfois coincés dans votre rôle ? Sans possibilité de choix ? » « Quel était pour vous le vrai but du jeu : arriver le plus vite possible à la case finale, faire de l'argent, survivre, faire des choix avec un bon impact social et environnemental ou tous ces objectifs en même temps ? »

- L'animateur/trice peut poser la question aux participants : « Que pensez-vous avoir appris, découvert, à travers ce jeu ? »

Ce que le jeu cherche à mettre en évidence :

- Le commerce mondial est dominé par quelques grands acteurs agro-industriels qui peuvent faire pression sur les prix et réaliser des bénéfices importants.

- Ces multinationales subissent elles-mêmes la pression de leurs actionnaires. Il faut être très rentable.

- Les producteurs du Nord comme du Sud font face à toute une série de difficultés dans leurs métiers.

- Mais surtout, les producteurs du Nord comme du Sud sont mis en concurrence avec un marché mondialisé et sont souvent obligés de vendre à très bas prix leur production.

- Ces prix bas les empêchent d'envisager sereinement l'avenir et bien souvent de mener une vie décente. Ils ne parviennent pas à faire face aux dépenses essentielles (logement, soins de santé, éducation...).

- Les citoyens/consommateurs du Nord peuvent tout à la fois fermer les yeux sur ce système ou tenter à leur échelle de faire changer les choses.

- Il est possible de construire une alternative au système dominant à travers un commerce équitable qui achète directement à bon prix auprès de producteurs réunis en coopérative.

- Il est possible de faire pression sur les multinationales en leur demandant de modifier leurs pratiques. Elles sont attentives à ce que veulent les consommateurs.

- Les choix de production et de consommation que nous faisons au quotidien ont un impact sur les inégalités sociales, la pauvreté et l'environnement de notre monde.

