



Jeu « Trivial Contre la Faim » | Classe de 3^{ème} de l'Ecole de culture générale Ella Maillard (GE) | DELPHINE CONUS BILAT

Le droit à l'alimentation en jeu

Sensibiliser les jeunes – dès quinze ans – à la question du droit à l'alimentation et relier nos habitudes de consommation au sort de millions de paysannes et paysans à travers le monde. Voici le défi qu'a choisi de relever l'organisation FIAN grâce au jeu « Trivial Contre la Faim ». Exemple d'une session animée par deux bénévoles, Léa Winter et Margot Mayoraz, dans une classe genevoise.

« Vous voilà, par groupe, dans la peau de cinq communautés paysannes de différentes parties du monde. Vous avez face à vous le PDG d'une multinationale qui cherche à s'emparer de vos terres. Pour vous défendre, vous allez devoir répondre à des questions. Une bonne réponse vous rapporte des haricots, une mauvaise vous en enlève. A la fin du jeu, si votre assiette est vide, alors vous perdez vos terres », débute Léa. Elle ajoute que les communautés viennent du Brésil (Guaranis), de l'Ouganda (Mubende), du Burkina Faso (Essakane), des Philippines (Luisita) et de la Suisse (Romands). À partir de là, dix-huit questions, posées par Margot, vont s'enchaîner.

Malnutrition, bananes et compagnie

« À quoi fait référence le terme de malnutrition ? » Les étudiant-e-s apprennent ainsi qu'il se rapporte autant à la sous-alimentation qu'à la suralimentation. « Que représente la part du prix total d'un kilo de bananes reversée à l'ouvrier agricole ? » Devant leur scepticisme concernant le chiffre de 1 %, Margot précise : « Environ un quart du prix est lié au transport, un quart aux taxes et près de la moitié constitue le bénéfice du supermarché qui commercialise le produit. » Quant au nombre d'exploitations agricoles qui disparaissent chaque semaine en Suisse, là aussi la réponse interpelle. En effet, il s'agit bien de plus de vingt, soit trois par jour ! Finalement, au terme des ques-

tions, nos cinq communautés auront réussi à prouver qu'elles étaient suffisamment informées et aucune ne sera dépossédée de ses terres.

Et après ?

L'effet « compétition » sur l'intérêt pour la thématique a été flagrant. Ces jeunes se sont véritablement « pris au jeu », tout en s'impliquant dans le choix des réponses. Mais l'activité ne s'est pas arrêtée au comptage des haricots. Elle a été suivie par une phase de réflexion sur les actions qui pouvaient être entreprises, individuellement ou collectivement, tant au niveau local que global. Les discussions se sont rapidement orientées vers la question des labels, du commerce équitable et des produits locaux. La possibilité de s'impliquer dans des jardins collectifs ou dans des associations comme FIAN, ainsi que l'importance de participer lors de votations sur le sujet ont aussi été évoquées. Au final, le fait de communiquer davantage sur ce sujet est apparu comme essentiel. « Pour FIAN, ce jeu constitue une nouvelle approche. Notre travail principal, qui consiste à soutenir les communautés paysannes, notamment celles que nous présentons dans le jeu, est souvent difficile à expliquer au public ou à nos membres. Ce jeu est une manière différente et ludique de faire connaître nos activités » précise Léa. En deux périodes, il est toutefois difficile de faire le tour de ces notions complexes. Dans l'idéal, « Trivial Contre la Faim » pourrait servir à amorcer un travail plus conséquent, par exemple sur le thème des enjeux globaux liés à l'alimentation en géographie ou en économie, ou sur la question des droits humains en philosophie ou en droit. Mais en attendant, vous referez bien une petite partie ?

Atelier sur les droits humains | Amnesty International

Esperanza – Le jeu

L'histoire débute ainsi : « Imaginez que vous voguez sur l'océan à bord d'un voilier. Un matin, le vent se lève, il se met à pleuvoir, puis la tempête se déchaîne. Vous réussissez à vous enfuir dans un canot de sauvetage et échouez sur une île inconnue, que vous baptisez île d'Esperanza. Sur cette île, qui offre suffisamment à manger et à boire pour assurer votre survie, une véritable communauté va s'établir autour de règles de vie : le pacte Esperanza. » La vie pourrait s'écouler sans encombres, mais des indigènes vivant depuis longtemps sur l'île, les Rakyats, vont, à la suite d'une grande sécheresse, se confronter aux naufragés. Comment le pacte va-t-il être renégocié ? Les deux communautés arriveront-elles à s'entendre ?

Ce jeu a pour objectif d'aborder la question des droits humains de manière ludique et de permettre aux participant-e-s de comprendre leur importance dans la vie quotidienne. La principale question soulevée, à savoir celle de l'accès aux ressources, va leur permettre de faire le lien entre droits humains et développement durable. Mais au-delà des thématiques abordées, ce jeu permet d'exercer des compétences comme la collaboration, le changement de perspective et la résolution de problèmes.

Téléchargement : [www.amnesty.ch/fr/Ecole et Formation/Espace Ecole](http://www.amnesty.ch/fr/Ecole-et-Formation/Espace-Ecole)

www.education21.ch/fr/ressources/catalogue



Analyse EDD « Trivial Contre la Faim »

Pour aller plus loin

Ethica

Postobligatoire

Jeu de simulation à télécharger, visant à promouvoir une consommation et des comportements financiers responsables, des points de vue social et environnemental. En expérimentant de nouveaux rôles, les participant-e-s ont la possibilité de visualiser les conséquences de leurs actes. Ce jeu permet également d'explorer de manière ludique des notions économiques et financières de base.

L'eau : plus qu'un jeu

Cycle 3 et postobligatoire

Jeu pédagogique à télécharger gratuitement sur le site de l'OFEV. L'objectif est d'aménager un territoire durant 80 ans, avec un budget donné et en maintenant les variables « qualité de vie », « force économique » et « diversité des espèces » à un niveau aussi élevé que possible, en faisant face à des intempéries ou autres difficultés qui se produisent au hasard.

Un « Escape game » pour découvrir les alternatives alimentaires

Cycle 3 et postobligatoire

Enfermé-e-s dans une salle, les participant-e-s, par groupe, ont 50 minutes pour résoudre des énigmes qui leur permettront de sortir. Il s'agit de comprendre la problématique, à savoir les conséquences du système alimentaire actuel, puis d'identifier différentes alternatives.

Toutes ces ressources peuvent être téléchargées sous : www.education21.ch/fr/ressources/catalogue

Dimensions du DD	Compétences	Principes pédagogiques
<ul style="list-style-type: none"> - Société (individu et collectivités) - Economie (processus soutenable) - Espace (local et global) 	<ul style="list-style-type: none"> - Penser de manière critique et constructive - Changer de perspective 	<ul style="list-style-type: none"> - Réflexion sur les valeurs et orientation vers l'action