

Un T-shirt en filature

Branché ou bon marché, le t-shirt est un objet culte chez les jeunes. Mais au-delà du look et du confort, quels sont les critères qui influencent nos actes d'achat (responsables)? Le jeu *Un T-shirt en filature* invite à emprunter le cycle de vie réel de ce bout de chiffon adulé et à débattre en classe de façon vivante des enjeux d'une production et d'une consommation durables. À vous de jouer!

Ramon Martos, éducation21

Pour Susanne Paulus, collaboratrice d'éducation21, «*Un T-shirt en filature* est une super ressource qui permet à la fois de prendre conscience de la complexité de la chaîne de production d'un t-shirt et de se situer clairement en tant que consommateur/trice au sein de cette chaîne».

D'où vient votre t-shirt?

Le jeu emmène les participant-e-s dans les ateliers bruyants et instables des faubourgs de Dhaka jusqu'aux étalages cossus de nos magasins européens. Grâce à des cartes représentant les différentes étapes du processus, les élèves reconstituent le cycle de vie d'un t-shirt, de la culture du coton jusqu'à son recyclage ou son élimination. Ils identifient ensuite, pour chacune de ces étapes, les impacts sur l'environnement, la santé et les conditions de travail des ouvriers, tout comme celle de la répartition des revenus dans la chaîne production-distribution.

Consomm'acteurs de demain

Car aujourd'hui, l'acte d'achat engage la responsabilité de chacun. Dès l'âge où un jeune reçoit de l'argent de poche, il fait des choix et devient un acteur du système de consommation mondial. Si ce choix repose largement sur des éléments émotionnels (marque, look, avis des amis...), le jeu permet de prendre conscience de manière objective des arguments rationnels qui peuvent influencer l'acte d'achat (type de coton, travail des enfants, salaire, traçabilité...). Il invite également les élèves à se questionner et à débattre autour des valeurs qui président à tout achat.

Modulable et adapté au PER

Conçu pour des groupes de six à vingt-quatre participants, cet outil modulable est destiné aux élèves du secondaire I et II (dès 12 ans). Il permet d'animer des périodes entre 30 minutes et plusieurs sessions, pouvant ainsi devenir l'ossature d'un programme de cours sur plusieurs semaines. Les activités sont ancrées dans les objectifs du Plan d'études romand, dans les thèmes des Sciences humaines et sociales (SHS) et de la For-



Objectifs pédagogiques

- Identifier le nombre d'étapes dans le cycle de vie d'un produit.
- Identifier les impacts environnementaux, sociaux et économiques tout au long du cycle de vie.
- Prendre en compte les informations disponibles et l'utilité des labels et autres signes distinctifs.
- Découvrir la répartition des coûts et des revenus tout au long de la chaîne.
- Se positionner par rapport aux valeurs accordées à certaines caractéristiques d'un article.

Liens internet: www.ecolive.ch/produits/t-shirt
Évaluation éducation21: www.education21.ch/fr/coupdecoeur-f

mation générale (FG), notamment pour le cycle 3 et le postobligatoire.

Les activités proposées sont à la fois ludiques, informatives et réflexives. Comme le rappelle Susanne Paulus, «il est rare de trouver une ressource d'une telle qualité qui combine des informations factuelles et des pistes de questionnement au niveau éthique. Très bien fait!»