

La course des paysans



L'animation de la course des paysans est une adaptation du jeu « Élément terre mon cher Watson » développé par l'association Frères des Hommes. Initialement, ce jeu traite les questions d'accès à la terre, mais afin de rapprocher les problématiques abordées aux préoccupations et au quotidien des participants nous avons réalisé une nouvelle version du jeu. Nous avons choisi d'axer le jeu sur la compétition mondiale entre les paysans pour la production de notre nourriture de tous les jours.

Ainsi à travers ce jeu de simulation, les participants découvrent la réalité de différents paysans et les impacts de la compétition mondiale créée par ce marché « globalisé ». Les participants sont invités à expérimenter et à vivre des situations stressantes, injustes mais également à découvrir des alternatives

et des exemples positifs de lutte paysanne et citoyenne.

Dans le cadre du projet « Thé Solidaire ? » nous avons intégré la problématique du commerce mondiale du thé et créer une fiche personnage. Lors du débriefing final nous avons ainsi eu l'occasion de présenter les actions de notre partenaire Sri Lankais, le Workers Solidarity Union et partager nos réflexions sur une consommation critique et le besoin d'une économie sociale et solidaire.

Objectif du jeu :



- Déconstruire le système de l'agro-business et la mondialisation des échanges agricoles.
- Présenter les principales problématiques auxquelles sont confrontés les paysans dans le monde.
- Faire vivre des situations d'inégalités et d'injustices vécues par les paysans dans le monde.
- Illustrer l'impact de la compétition mondiale créée par la libéralisation des échanges.
- Promouvoir des alternatives d'économie sociale et solidaire et soutenir la souveraineté alimentaire et l'agriculture paysanne.



Déroulé du jeu :

Afin de rendre cette fiche d'animation la plus pratique possible, nous présentons les grandes étapes du jeu et son déroulé d'animation. **But du jeu**

- Dans une course relais, chaque joueur interprète un personnage et doit remplir le plus rapidement possible un seau en récupérant de la terre dans le bac collectif.
- Entre chaque course le « maître du jeu » modifie la partie et introduit des événements qui vont bouleverser la situation de chaque participant (ces événements sont inspirés de faits réels).

- Le gagnant est celui qui a rempli avec le plus de terre son seau individuel.

Thèmes abordés :

- Agriculture paysanne
- Mondialisation des échanges agricoles
- Libéralisation et libre échange
- Economie sociale et solidaire
- Commerce équitable
- Agriculture biologique et locale
- OGM



Public :

Ce jeu est adapté à un public de plus de 15 ans. Le nombre de participants peut varier de 07 à 15 joueurs (grâce à la possibilité de créer des équipes, notamment pour la coopérative Guinéenne).

Durée du jeu :

La première partie du jeu dure généralement de 30 à 60 minutes. Pour la deuxième partie dédiée au débriefing, elle dure en fonction de la disponibilité et du type de public (captif ou non) de 15 à 60 minutes.

Matériel et espaces nécessaires :

Il n'y a pas de matériel bien défini et nous conseillons à chaque équipe d'animation d'utiliser et de ré-utiliser le matériel existant et que vous possédez. Pour stocker la terre, vous pouvez utiliser par exemple, une vieille baignoire, une petite piscine gonflable, quatre planches, une grande jardinière etc...

Chaque participant doit avoir un seau qui peut également être une cagette de bois (fermer avec un peu de carton) et son matériel spécifique (voir fiche personnage). Pour le matériel « de production » nous vous conseillons de chercher dans le grenier des jouets de plage ou de trouver votre bonheur lors de la brocante du village.

Pour l'animation du jeu, vous aurez besoin d'un espace d'environ 20 mètres carrés que vous pouvez délimiter avec par exemple un vieux tuyau d'arrosage. L'important est que les participants puissent courir sans heurter d'autres passants.

I

Préparation de la course et répartition des rôles des animateurs



Ce jeu doit être animé au minimum par deux animateurs. Le premier et principal animateur du jeu est « le maître du jeu ». Il dirige la course et le jeu. Il explique les règles du jeu, distribue les cartes personnages, donne le tempo du jeu (top départ, événements etc..) et donne le rythme du jeu pour faire monter la pression et enfin il désigne le gagnant.

Le maître du jeu doit également tenter de « théâtraliser » la course et d'interagir avec les spectateurs. Il doit expliquer et répéter afin d'essayer au maximum d'inclure et de sensibiliser le public. Il doit aussi accentuer les situations et créer des frustrations en avantageant ou non certains joueurs.

Enfin, le maître du jeu doit surtout créer une situation informelle et ludique propice à la simulation. Il doit parfois être sarcastique et ironique pour accentuer les déséquilibres. Son rôle est également celui d'expliquer avec des mots simples les événements parfois complexes.

Pour cela il est secondé par « l'arbitre du jeu ». Ce deuxième animateur assiste et aide le maître du jeu à définir les règles, répartir le matériel et introduire les changements créés par les différents événements. L'arbitre doit également faire respecter les règles et à la fin de chaque tour, distribuer des pénalités. Les entorses aux règles (triches, vols de terre etc...) auront également un rôle important lors du débriefing.

L'arbitre a un rôle plus neutre et moins provocateur, et cela sera donc à lui d'animer une discussion informelle mais sérieuse lors du débriefing.



Les autres animateurs ont un rôle d'observateurs lors de la course et de rapporteur lors du débriefing. Ils sont également situés en marge de la course de façon à expliquer aux spectateurs la situation. Ils sont souvent les meilleurs « rabatteurs » pour la course suivante. Ils peuvent également endosser un rôle lors des événements ou lors de la course (la jolie jeune fille barbue qui porte le panneau des rounds comme lors des matchs de boxe).

2

L'accroche du jeu

Cette deuxième étape est essentielle pour poser les bases du jeu. Elle permet d'introduire la problématique de la mondialisation des échanges agricoles et du pourquoi de la course des paysans. Lors de cette étape, les animateurs attirent bien souvent les derniers participants. Pour introduire le jeu, les animateurs peuvent partir du dernier petit déjeuner pris par un des participants (un thé, des céréales, du nutella et du pain) pour questionner les autres sur l'origine des produits. Cette question anodine permet de créer un lien entre les participants et les différents personnages qui produisent l'alimentation dans le monde.

L'objectif de cette courte deuxième phase est de faire entrer peu à peu les participants dans le jeu et de les faire devenir des joueurs prêts « à mouiller le maillot ».

3

Distribution des personnages et présentation des règles



Avant de débuter la course, il convient de distribuer les fiches personnages. Lors de la deuxième phase, le maître du jeu a déjà une petite idée du profil de certains participants. Il y a toujours dans un groupe des personnes plus à l'aise, plus réservé, certains se mettent plus en avant que d'autres. Le maître du jeu aura peu de temps pour attribuer les personnages et devra s'appuyer sur sa première impression pour

« choisir » les rôles de chacun. Il devra par exemple séparer des couples ou des groupes d'amie(s) ou au contraire conserver ces groupes. Il devra choisir des personnes visiblement athlétiques pour certains personnages et proposer des personnages plus « tranquilles » pour des personnes plus âgées.

Une fois avoir expliqué que chaque joueur « interprétera » un rôle, il est important d'expliquer que les participants ne sont plus eux-mêmes mais qu'ils doivent à partir de maintenant agir en fonction de leur personnage. L'arbitre explique ensuite que chaque joueur est dorénavant un paysan dont la fonction est de produire. La production agricole est symbolisée par la récolte de terre. L'objectif du jeu est donc de produire le plus possible et donc de remplir le plus possible son seau.

Les « nouveaux » paysans reçoivent donc leur fiche personnage qu'ils lisent individuellement. Les animateurs s'assurent que chaque joueur a bien compris sa fiche et invitent ensuite chaque joueur à se présenter au reste du groupe en expliquant sa nationalité, la nature de la production, le mode de production et son matériel.

Une fois les présentations faites, les animateurs distribuent le matériel à chaque paysan et les place près de leur seau sur la ligne de départ.

4

La course

La course se déroulera en 4 rounds d'une minute environ, pendant lesquels les paysans devront le plus vite possible courir pour remplir leur seau de terre. Après chaque round, le maître du jeu fera un point sur la situation et sur la course. L'arbitre quant à lui rapportera les éventuels « entorses » aux règles et attribuera des pénalités à certains joueurs. Enfin entre chaque round, le maître du jeu introduira



des événements qui bouleverseront les situations (voir fiches événements). Chaque joueur recevra un bonus ou un handicap pour la suite de la course. Une fois les événements introduits, la course peut reprendre.

5

La fin du jeu (and the winner is...)

Une fois le dernier round terminé, les joueurs sont invités à rejoindre la ligne de départ afin de faire le point sur la quantité de terre produite durant la course. Le maître du jeu commence par les paysans ayant le moins produit et termine par l'annonce du vainqueur.



A ce moment-là, le maître du jeu annonce la fin officielle du jeu et invite les joueurs à « sortir » de leurs rôles. Mais l'animation n'est pas finie et les participants sont invités à s'asseoir en cercle pour un temps d'échanges.

Le débriefing

La deuxième partie, dite « débriefing » est la partie la plus importante et intéressante de l'animation. La course est en effet une excuse pour illustrer les déséquilibres agricoles mondiaux et de susciter une



discussion. Dans la rue, il n'est pas facile d'assurer cette transition. La course est un moment ludique, dynamique et physique. Le maître du jeu doit alors faciliter une transition vers un moment d'échange et de partage plus calme. Pour cela, nous conseillons de préparer l'espace débriefing avant le début de la course. Des chaises disposées en cercle et un verre d'eau permettent de créer de manière simple une atmosphère plus propice à l'échange.

1.

Découvrir l'envers du décor



La première phase du débriefing débute par un échange sur les ressentis des participants. Commencez par questionner les joueurs et donnez l'opportunité à tous d'exprimer leur ressenti personnel. Ces émotions, comme la colère, la tristesse, l'ennui ou l'énerverment seront des points sur lesquels vous pourrez rebondir lors des phases successives.

Utilisez des questions simples comme par exemple : Comment vous sentez vous ? Comment avez-vous vécu le jeu ? Comment avez-vous vécu votre personnage ? Qu'est-ce qui vous a le plus marqué au cours du jeu ou comment avez-vous vécu l'annonce des résultats du jeu ?

Les animateurs et en particulier ceux qui ont observé le jeu font part de ce qu'ils ont observé et noté tout au long du jeu comme les stratégies de groupe, les comportements des joueurs. Ils peuvent également citer les phrases clés et amusantes sans forcément citer leurs auteurs.

Cette phase permet à tous de prendre du recul par rapport à ce qui vient d'être vécu et de sortir du jeu. Ce premier temps est donc dédié aux impressions sur le jeu.



2.

Déconstruire le jeu

Cette deuxième phase vise à impliquer les participants dans des réflexions autour des problématiques alimentaires et agricoles. Il convient donc d'interroger les participants sur ce qu'ils ont compris du jeu avec encore une fois des questions simples :

- Pensez-vous que ces événements sont réels ?
- D'après-vous que représente la terre dans ce jeu ?
- Quelle réalité est illustrée dans ce jeu à travers les handicaps imposés aux joueurs ?
- Pensez-vous que le jeu reflète la réalité ?
- Que représentent les outils dans le jeu ?



L'animateur aura pour rôle de rebondir sur les réponses des participants pour clarifier ou illustrer les liens du jeu avec la réalité. Son rôle sera également de définir certains concepts ou éclaircir par des exemples concrets des situations du jeu.

Les animateurs présenteront pour chaque joueur les problématiques soulevées par le jeu, comme les OGM pour Haiti, l'accès à la terre au Brésil, l'impact du libre-échange en Guinée, les conditions de travail au Sri Lanka, l'agriculture industrielle, intensive et polluante en Espagne, la rémunération et le juste des prix payés aux paysans en France etc...

Lors de ces échanges, les participants ont bien souvent des choses à partager et cela sera au groupe de décider sur quelles problématiques l'échange portera. Chaque groupe est différent et par conséquent chaque débriefing l'est également.

3

Débattre et discuter

Les échanges suscités par la deuxième phase permettent une transition naturelle vers une phase d'échange plus libre et plus informelle. N'hésitez pas à créer des petits groupes de discussion en fonction des centres d'intérêt des participants. L'avantage d'être plusieurs animateurs est de permettre de conduire des discussions plus intimes en petit groupe.



Les animateurs doivent inciter les participants à exprimer leurs points de vue sur la situation et à partager leurs expériences relatives au sujet. Le lien avec la consommation est souvent une porte d'entrée facile pour créer de la proximité entre les joueurs et les personnages du jeu.

Lors de cette troisième phase certains joueurs qui ont peut-être moins de temps que les autres en profiteront pour vous saluer. Ne faites donc pas durer cette phase trop longtemps et au premier signe invitez l'ensemble du groupe à une dernière réflexion collective avant de se quitter.

4

Explorer des alternatives

Afin de ne pas finir le jeu sur une vision pessimiste du monde et ne pas se laisser envahir par la fatalité et l'impuissance la dernière phase du débriefing visera donc à explorer ensemble des alternatives. Il s'agit donc de questionner les participants sur les alternatives à leur échelle, réalisables et concrètes. Elles peuvent être individuelles ou collectives, locales ou internationales, au quotidien ou ponctuelle... L'objectif est de rebondir de manière positive et de faire le lien avec l'engagement des participants afin de valoriser leur pouvoir d'agir.



Comment peut-on agir en tant que citoyen pour promouvoir une agriculture paysanne ? Connaissez-vous des personnes, des associations, des mouvements qui luttent contre la mondialisation des échanges agricoles ?

Après avoir laissé les participants partager leurs connaissances, leurs questionnements, leurs doutes, leurs espoirs, les animateurs vont en guise de conclusion présenter le droit à la souveraineté alimentaire. Pour cela, ils vont s'appuyer sur les actions des personnages lors du dernier round du jeu. Chaque personnage est inspiré par une situation réelle de lutte, de résistance, de création de solidarité. Les animateurs présenteront donc le mouvement Papaye en Haïti, Le mouvement des paysans sans terre (MST) au Brésil, du Workers Solidarity Unions au Sri Lanka, de la fédération des producteurs Guinéens, de la Confédération Paysanne en France etc..

L'objectif est de montrer que partout dans le monde des personnes se mobilisent pour soutenir l'agriculture paysanne et la souveraineté alimentaire. Ces luttes sont d'ailleurs interdépendantes et se croisent notamment au travers des actions du mouvement international de la Via Campesina. La convergence des luttes, la coopération et la solidarité sont des réponses concrètes face à la compétition créée par la mondialisation.

Les animateurs pourront s'appuyer sur le projet « Thé Solidaire ? » pour illustrer ces alternatives d'économie sociale et solidaire et d'agriculture paysanne.



CARTE D'IDENTITE DE

PEDRO
(ESPAGNE, ALMERIA)



Tu es un grand producteur espagnol de fraises qui utilise la méthode de culture hors-sol (moyen artificiel). Grâce au ton cocktail de produits chimiques tu produis toute l'année à bas coût pour tous les supermarchés d'Europe.

Matériel : 1 sceau
1 pelle

CARTE D'IDENTITE DE

JEAN PETIT COEUR
(HAITI, ANSE ROUGE)



Tu es un petit producteur de cacao sur une montagne isolée, tu utilises toujours des méthodes manuelles et traditionnelles. Cette agriculture de subsistance te permet à peine de nourrir ta famille.

Matériel : 1 tasse



CARTE D'IDENTITE DE

LA FAMILLE DIOP
(GUINEE, CONAKRY)

Vous êtes une famille guinéenne réunie en une coopérative familiale. Votre production de pommes de terre est manuelle et traditionnelle, un travail très physique. Vous vendez tout sur le marché local.

Matériel : 1 Cuillère par personne et 1 gobelet, des ficelles.

CARTE
D'IDENTITE DE

MARIANA
(BRESIL,
RECIFE)



Dans le Nord-Est du Brésil avec ta famille tu produis le fameux café "Do Brasil". Le terrain de ton grand père n'est pas très grand mais il te permet de pouvoir cultiver et d'y avoir un potager pour les besoins de ta famille. Avec peu tu arrives à faire beaucoup et tu en es très fière.

Matériel: 1 petit pot

CARTE D'IDENTITE DE
SHIVA Et VIJI (SRI LANKA) KOTAGALA)



Shiva tu es un grand propriétaire terrien. Tu possèdes une plantation de thé au Sri Lanka qui produit pour des multinationales plus importantes.



Viji tu es l'une des centaines ouvrières agricoles de la plantation. Tu travailles 12h par jour dans des conditions précaires.

Matériel : 1 brouette et 1 pelle

CARTE D'IDENTITE DE
ALAIN
(FRANCE, ROUSSILON)



Tu produis des pêches dans le Sud de la France. La production est moderne mais très coûteuse. Tu vends la récolte exclusivement à la grande distribution.

Matériel : 1 sceau
1 pelle

Fiche événement

Evénement 1

- Brésil : Est-ce que je pourrais voir votre titre de propriété ? L'animateur demande de manière autoritaire à Mariana de justifier la possession de la terre par un acte de propriété et en l'absence de ce document expulse Mariana. Sans terre, elle ne peut donc pas participer au prochain round.
- Haïti : Quelles chance Jean, au marché la semaine dernière tu as rencontré un type formidable de la Monsanto qui t'a offert les premières graines de maïs pour changer de production et changer de vie. A toi les récoltes pharaoniques ! Tu rentres dans la modernité, tu as donc le droit à une grande tasse de café (un mug).
- Sri Lanka : Alors comment ça va dans la plantation ? Vous êtes fatigués ? Pas toi Viji je parle à Shiva. Eh oui toujours cette pression des marchés, toujours plus, plus vite et moins cher. Tu dois prendre soin de toi, prends cette chaise pour te reposer.
- France : C'est bien Alain, tu produis bien, mais ça n'a pas l'air d'aller. Eh oui je sais tu travailles beaucoup et pour pas grand-chose. Tu veux tout lâcher ? Changer de vie ? Tu travailles à l'aveuglette sans savoir à l'avance à combien tu vendras ta production. Eh bien justement voici un bandeau pour te couvrir les yeux !
- Espagne : Que tal mon Pedro ? Tout va bien ? En Europe on est tous très content de toi, ne change rien et continue comme ça. Tu as un peu chaud, que calor, tiens l'Europe prend soin de toi, couvres toi avec cette jolie casquette.

- Guinée : Eh bien les Guinéens faut pas se presser, c'est pas à ce rythme-là qu'on va nourrir la population. Etant donné la situation et sur les conseils avisés du FMI le gouvernement a décidé d'ouvrir le marché aux patates européennes, très bonnes et moins chère ! Face à ces pommes de terre subventionnés vos patates locales ont du mal à se vendre par conséquent vous perdez votre gobelet.

Evénement 2

- Brésil : Todo ben Mariana ? Bon pas de terre pas de travail ! Les temps sont durs, du coup soit tu files en ville dans les favelas soit tu retravailles la terre. Par chance, le propriétaire terrien qui a récupéré la terre que tu occupais illégalement dans sa bonté d'âme se propose de t'embaucher comme ouvrière agricole. Tu devras maintenant mettre la terre récolté dans le seau de ce latifundiste qui décidera ensuite de ta part.
- Haïti : Alors Jeannot, cette nouvelle production de maïs, super, il t'avait pas menti ! Maintenant que tu as vendu ta récolte tu vas pouvoir payer les nouvelles semences pour cette nouvelle année. Mais non je crois que tu n'as pas bien compris, tu ne peux pas replanter les graines que tu as conservé, elles sont stériles, tu dois acheter les semences OGM et les produits qui vont avec, tout est dans le contrat. Tu as les mains liées par ce contrat. (lui attacher les mains dans le dos avec de la ficelle).
- Sri Lanka : Shiva tu es mieux avec ta chaise ? Mais les multinationales à qui tu vends te demandent encore de baisser les prix. Pas le choix c'est eux qui décident, tu dois encore baisser tes coûts de production. Ton ouvrière te coûte trop chère, soit elle travaille plus soit tu en prends une autre. Pour la motiver, voici une nouvelle technique de management pour lui mettre un peu la pression et lui rappeler qui est le chef. (Shiva reçoit un pistolet à eau).
- France : Alain tu vois que tu as bien réfléchi, tu ne peux plus continuer comme ça. Tous ces produits que tu utilises pour traiter ça te coûte trop cher et c'est pas bon pas l'environnement. Tu as donc décidé de passer au bio,

c'est plus sain et tu vendras tes fruits un meilleur prix. (Alain reçoit un tamis pour nettoyer sa terre).

- Espagne : Toi pas besoin de passer au bio, t'as la santé. L'Europe souhaite miser sur toi, et te permet de moderniser ta production. Ces nouveaux cocktails chimiques te permettront de produire encore plus vite des fraises qui résisteront encore plus au voyage aux quatre coins de l'Europe. (le maitre du jeu enfile un pulvérisateur et arrosera José lors du prochain round).

Guinée : C'est pas juste, vous avez raison. Grâce à votre mobilisation avec les autres producteurs vous avez fait réagir votre gouvernement. Désormais pendant les mois de récolte des pommes de terre locales, les patates européennes seront taxés grâce à des barrières douanières, vous n'aurez donc plus de problème à les vendre. Vous récupérez votre gobelet.

Evénement 3

- Haïti : Jean tu vois que les copains du mouvement paysan Papaye avaient raison de te conseiller de ne pas rentrer dans le système de l'agro-business. C'est la fin de ton contrat et tu décides donc de te libérer et de reprendre ta production de cacao. Mais cette fois tu le vendras à travers la filière du commerce équitable. Tout travail mérite salaire. (On retire la ficelle et Jean récupère sa tasse de café)
- Brésil : Toi aussi Mariana, tu ne trouves pas ton compte. Cette terre est la tienne et pas question de récupérer les miettes que ton patron te laisse. Avec l'aide du mouvement des Sans Terre tu décides d'occuper ta terre et reprendre ce qui te revient ! (Mariana récupère son seau)
- Sri Lanka : Trop c'est trop. Viji tu en a marre de travailler comme une esclave pour presque rien. Avec ton syndicat, le Workers Solidarity Union tu décides de faire grève. Si il veut produire, il devra le faire lui-même et se bouger les fesses. (Viji ne participera pas au dernier round, laissez le choix à Shiva de prendre ou non sa place).

- France : Le bio c'est mieux, regardez la jolie terre qu'Alain produit. Il semble mieux mais c'est pas encore ça. Toujours cette grande distribution qui t'impose les prix. Alain malin a trouvé un moyen de faire sans eux. Avec la vente directe et surtout avec l'AMAP qui a été créée il vend directement aux consommateurs. (Avancer le seau de Jean)
- Espagne : Bah Pedro tu es tout mouillé ! Faut donner de sa personne c'est vrai mais pas à n'importe quel prix. Pour l'Europe la santé des paysans est importante. On va quand même garder nos recettes chimiques mais faut pas que ça te pique les yeux. (Pedro reçoit un masque de plongée et le maître du jeu continu de l'asperger).
- Guinée : Aie, c'était trop beau pour être vrai. On peut ou on peut pas entraver le marché ? Eh ben non on peut pas, les pays européens se sont plaints à l'OMC. Le gouvernement ne peut pas se mettre l'Europe à dos et a été obligé de retirer les barrières douanières. Mais vous ne baisser pas les bras et avec les autres producteurs vous lancé une campagne pour promouvoir la consommation des pommes de terre locale. Dans le combat vous retrouvez votre dignité, comme l'a dit Sekou Touré « Nous préférons la pauvreté dans la liberté à la richesse dans l'esclavage ». (ils perdent de nouveaux leurs gobelets mais l'animateur détache symboliquement les ficelles).

Cette fiche pédagogique a été réalisée dans le cadre du projet « Global Education Agora »

www.geagora.eu

