



# REGLES DU JEU

5 communautés

1 spéculateur foncier

19 questions

Droits humains



## Contexte

Les participant.e.s sont regroupé.e.s par équipe au sein de cinq communautés : Guaranis (Brésil), Romandie (Suisse), Mubende (Ouganda), Essakane (Burkina Faso) et Luisita (Philippines).

Monsieur Big\$sou\$ est numéro 1 sur le marché de la spéculation agricole. Il a invité les cinq communautés à une réunion pour négocier. Il leur propose d'acheter leurs terres en contrepartie d'une petite somme d'argent. Pour lui, l'agriculture est un secteur d'avenir, il n'y a rien de mieux pour spéculer et faire du profit.

Face à cela, les communautés doivent prouver qu'elles connaissent leurs droits afin de se défendre et de ne pas être expulsées de leurs terres qui leur permettent de se nourrir.

## Principe du jeu

Pour prouver qu'elles connaissent leurs droits, les communautés doivent répondre correctement aux questions qui leur sont posées par l'animateur/trice du jeu. Leurs connaissances sont symbolisées par une assiette et des haricots. En cas de bonne réponse, la communauté gagne des haricots. En cas d'erreur, un certain nombre de haricots lui est repris. La règle d'or pour chaque équipe est donc la suivante : faire en sorte que son assiette ne soit jamais vide afin de ne pas être expulsé.

## Début du jeu

Pour une bonne disposition du jeu, veuillez vous référer à la fiche **TCF – doc 1 – Comment utiliser le TCF**. Une fois le jeu et les équipes installés, le PREZI peut être lancé.

Pour parcourir la première partie **Dia 3 → Dia 13**, l'animateur/trice se laisse guider par le PREZI avec l'aide de la fiche **TCF – doc 4 - Intro - Droit à l'alimentation et FIAN**. La première partie a pour but de présenter la problématique de la faim dans le monde et la lutte pour le droit à l'alimentation. La dernière dia de la première partie **Dia 14** présente FIAN Suisse et ses activités.

L'animateur/trice passe ensuite à la deuxième partie  **Dia 15** qui permet de présenter les communautés  **Dia 17 → Dia 47** et d'expliquer les règles du jeu  **Dia 48 → Dia 53**.

L'animateur/trice distribue à chaque communauté cinq haricots au début de la partie à mettre dans l'assiette. Ces haricots représentent leurs droits.

Ensuite, l'animateur/trice introduit le principe de **l'assiette du partage Dia 51**. Disposée au centre du jeu, il s'agit d'une assiette commune à toutes les équipes et M. Big\$ou\$ n'a pas le droit d'y toucher. Au début du jeu, l'animateur/trice dépose également **5 haricots** dans cette assiette commune. Il s'agit en fait d'une sorte de sécurité sociale lorsque les communautés sont en difficulté.

Les communautés doivent décider **à ce moment-là** si elles souhaitent y contribuer ou pas. Une fois la décision prise, les communautés doivent s'y tenir, autrement dit, elles ne peuvent pas décider d'adhérer à l'assiette commune (ou de la quitter) au milieu de la partie.

Si une communauté décide de contribuer à l'assiette commune, elle s'engage à reverser **2 de ses haricots** à chaque fois qu'elle **répond correctement** à une question. Elle garde alors dans son assiette 3 des 5 haricots remportés et en dépose 2 dans l'assiette commune.

En cas de **mauvaise réponse**, chaque communauté **perd en principe 5 haricots**. Néanmoins, si la communauté contribue à l'assiette du partage, elle perd **seulement 3 haricots** de son assiette et complète celle-ci avec **2 haricots** qu'elle va piocher dans l'assiette commune.

Enfin, si une équipe perd **tous ses haricots**, elle a le droit de **prendre 5 haricots** dans l'assiette commune pour continuer la partie. A la fin du jeu, les haricots de l'assiette commune sont répartis équitablement entre les communautés qui y ont contribué.

## Déroutement du jeu Dia 54 → Dia 75

Chaque question est lue à haute voix par l'animateur/trice.

Il existe 4 catégories de questions : 1° les questions générales, 2° les questions bonus, 3° les questions malus et 4° les questions de rapidité.

Chaque catégorie de questions requiert des modes de réponses et une répartition de haricots spécifiques. La contribution (ou non) à l'assiette du partage influence également la répartition des haricots. Vous pouvez imprimer la Carte FIAN recto-verso à donner à chaque équipe, le verso étant un aide-mémoire reprenant les règles ci-dessous, référez-vous à la fiche **TCF - doc 3bis - Carte FIAN**.

**1° Les questions générales (G)** : elles s'adressent à **toutes les communautés**. Il s'agit de questions à choix multiples. Les communautés disposent d'un temps de réflexion et de concertation (sablier ou à décider par l'animateur/trice<sup>1</sup>) avant de répondre. Chaque équipe inscrit sur son ardoise la lettre correspondant à sa proposition de réponse. Les équipes attendent le signal de l'animateur/trice avant de lever leur ardoise afin que toutes les équipes puissent dévoiler leur réponse en même temps.

- A. En cas de **bonne réponse**, la communauté remporte +5 haricots ou +3 (et +2 mutualisés) si elle contribue à l'assiette commune.
- B. En cas de **mauvaise réponse** ou d'absence de réponse, elle perd -5 haricots ou -3 (et -2 mutualisés) si elle contribue à l'assiette commune.

<sup>1</sup> En fonction du temps disponible pour l'animation, l'animateur/trice décidera d'établir un temps maximum de réflexion (de minimum 1 minute) ou d'utiliser un sablier.



**2° Les questions bonus (B)** : elles concernent **une communauté spécifique**, mais toutes les communautés peuvent y répondre. Dans un temps imparti (sablier ou à décider par l'animateur/trice), les équipes se concertent et donnent leur réponse en l'écrivant sur leur ardoise.

- C. En cas de **bonne réponse**, elle remporte +5 haricots. Attention : aucun haricot n'est reversé dans l'assiette du partage pour les questions bonus.
- D. En cas de **mauvaise réponse**, elle ne perd rien.

**3° Les questions malus (M)** : elles s'adressent à **toutes les communautés**. Le principe est le même que pour les question G, sauf que pour les questions M aucun haricot ne peut être gagné.

- E. En cas de **bonne réponse**, la communauté ne perd rien.
- F. En cas de **mauvaise réponse**, la communauté perd -5 haricots ou -3 (et -2 mutualisés) si elle contribue à l'assiette commune.

**4° Les questions de rapidité (R)** : elles s'adressent à **toutes les communautés**. Les équipes écrivent leur réponse directement sur l'ardoise et la lèvent le plus rapidement possible.

- G. En cas de **bonne réponse**, la première communauté à donner la bonne réponse remporte les +5 haricots. Attention : aucun haricot n'est reversé dans l'assiette du partage pour les questions de rapidité.
- H. En cas de **mauvaise réponse**, la première communauté perd -5 haricots ou -3 (et -2 mutualisés) si elle contribue à l'assiette du partage. La seconde communauté peut alors montrer sa réponse et ainsi de suite.

Une fois les réponses données et les haricots répartis en conséquence, **plusieurs scénarios** sont possibles :

- I. **Chacune des communautés a encore des haricots dans son assiette** : on passe alors à la question suivante.
- J. **Une communauté n'a plus de haricots dans son assiette** :
  - K. si la communauté contribue à l'assiette commune, celle-ci peut prendre directement 5 haricots dans l'assiette commune et continuer la partie ;
  - L. si la communauté ne contribue pas à l'assiette commune, elle est contrainte de passer son tour pour les deux prochaines questions. A l'issue de la deuxième question, elle pourra reprendre 5 haricots et reprendre la partie.



## La carte FIAN – Appui « Droits humains »

L'action de FIAN vise à apporter un appui juridique aux communautés en difficulté. C'est une sorte de carte JOKER. Au début de la partie, l'animateur/trice distribue une carte « FIAN – Appui Droits humains » à chaque équipe, que celle-ci contribue ou non à l'assiette du partage.

**En cas de besoin, chaque communauté peut ainsi bénéficier de l'aide de FIAN** dans son combat pour le droit à l'alimentation. Si une communauté décide d'utiliser cette carte à un moment de la partie, **l'animateur/trice viendra alors lui souffler la bonne réponse** ; elle s'assure ainsi soit de gagner 5 haricots, soit de ne pas en perdre (dans le cas d'une question malus).

Attention, cette carte n'est valable qu'**une seule fois** et ne peut pas être utilisée lorsqu'il s'agit de questions de rapidité.

Les équipes trouveront également au dos de cette carte un **aide-mémoire** récapitulant les modalités de distribution des haricots.

## Fin du jeu

A la fin du jeu, l'animateur/trice répartira en parts égales les haricots de l'assiette du partage entre les équipes qui y ont contribué pendant le jeu. Chaque communauté compte le nombre de haricots restants dans son assiette. Il n'y a pas de gagnant à proprement parler. Le but est de déterminer si la communauté connaît ou non ses droits.

Au-delà de 20 haricots dans son assiette, la communauté est considérée comme « spécialiste du droit à l'alimentation ». Si son assiette est vide, M. Big\$ou\$ viendra déposséder la communauté de ses terres.

Cette explication de l'animateur/trice vient avant tout introduire l'après-jeu, autrement dit une réflexion commune et approfondie sur ce que signifie réellement « connaître ses droits » pour les communautés ainsi que les possibilités d'actions qui en découlent.

Les participant.e.s se rendront vite compte que simplement « connaître ses droits » ne suffit pas, mais que c'est une arme importante pour mener des actions en faveur de la réalisation des droits humains et donc du droit à l'alimentation.

## L'après-jeu : Et maintenant ?



*Dia 76 → Dia 82*

Voir la fiche *TCF – doc 6 – Et maintenant ? Passons à l'action !*

