

Jeu du commerce alimentaire



OBJECTIFS

Ce jeu propose de mieux comprendre les mécanismes du commerce alimentaire et de prendre conscience qu'en l'état actuel, le commerce mondial ne permet pas à tous les peuples de manger à leur faim et d'atteindre la souveraineté alimentaire. Il est donc conçu de manière à ce que (si tout se déroule comme prévu) les pays du Nord tirent mieux leur épingle du jeu que les pays du Sud.

Plus accessoirement (pour les plus jeunes), cette animation permet aussi d'aborder la question de la nutrition, des différences de productions et de régimes alimentaires de par le monde.

ORGANISATION

■ Le public

10 à 40 personnes (optimum 20 à 30), à partir de 14 ans.

■ La durée

De 1 h 15 à 2 heures (suivant le temps de restitution).

■ L'animation

Deux animateurs au minimum :

- un animateur « maître de jeu »,
- un animateur gérant « l'Espace de production ».

S'il y a d'autres animateurs, ils peuvent aider le maître de jeu (qui a beaucoup de choses à faire), être observateurs ou/et en soutien aux participants si ceux-ci sont jeunes.

■ Le matériel

- Six tables
- La nourriture (voir le tableau n° 2) ainsi que de nombreux contenants (verres, assiettes, bols...).
- Le jeu peut aussi être fait avec moins ou pas du tout de nourriture (voir ci-après).
- Fiches de jeu à photocopier (voir ci-contre).
- Une dizaine de feuilles, 6 stylos, 5 enveloppes (pour y mettre « l'argent »).
- Une « poubelle » (cagette ou autre grand récipient).
- Une étiquette par participant (pour mettre le nom de son pays).
- 5 calculatrices (facultatif).

PRÉPARATION

Attention, le temps d'installation est assez long !

- ♦ Préparer le matériel de jeu :
 - Les fiches pays sur papier cartonné si possible,
 - 10 tableaux : La valeur nutritive de chaque aliment (2 par équipe),
 - Les billets de 1, 10 et 100 Zoolalas (la nouvelle monnaie internationale), photocopiés sur du papier de couleurs différentes.
 - . 12 billets de 100 Z (soit 2 planches).
 - . 54 billets de 10 Z (soit 9 planches).
 - . 60 billets de 1 Z (soit 10 planches).
- ♦ Préparer 5 tables réparties dans une grande salle et correspondant à 5 pays et une 6^e table représentant l'Espace de production.
- ♦ Mettre sur chaque table la nourriture *produite* par le pays (référez-vous aux colonnes « Production » du tableau 1 et surtout pas aux chiffres qui sont sur les fiches pays). Si l'on veut manger tout de suite après le jeu, il est judicieux d'avoir fait cuire au préalable une partie des aliments (riz, pâtes, lentilles...). **Attention**, suivant le nombre de participants, il serait préférable de ne pas tout faire cuire.
- ♦ Sur la table de l'Espace de production doit se trouver 9 billets de 10 Z (pour rendre la monnaie éventuellement), le stock de nourriture supplémentaire (colonne stock dans le tableau 2) qui pourra servir au cours du jeu, les fiches « Règles de production », « Rôle de l'Espace de production » et « Valeur nutritive de chaque aliment », les tableaux 1 et 2, ainsi qu'un stylo et quelques feuilles de papier.
- ♦ Le maître de jeu se munit de la fiche « Rôle du maître de jeu » (et la lit scrupuleusement), du stock d'argent restant (9 billets de 10 Z et 15 billets de 1 Z soit 105 Z) pour faire de la monnaie éventuellement et place à ses côtés la « poubelle » où seront mis les aliments perdus par les pays.
- ♦ Le maître s'assure que les autres animateurs aient bien compris leur rôle, c'est-à-dire la personne qui s'occupe de l'Espace de production (consignes p. 10), et éventuellement ses aides et les observateurs (voir consignes observateurs p. 4)

DÉROULEMENT

- ♦ Répartir les participants en 5 équipes équilibrées (de 2 à 8 joueurs, suivant le nombre). Chaque participant reçoit une étiquette sur laquelle est inscrit le nom de son pays.

Remarque : si le nombre de participants paraît trop important, certains peuvent tenir le rôle d'observateurs.

- ♦ Donner à chaque équipe le matériel dont elle a besoin :
 - Sa fiche pays.
 - Deux tableaux : La valeur nutritive de chaque aliment.
 - Une enveloppe contenant l'argent.
 - . USA : 850 Z (7 billets de 100 Z, 14 billets de 10 Z, 10 billets de 1 Z).
 - . France : 600 Z (5 billets de 100 Z, 9 billets de 10 Z, 10 billets de 1 Z).
 - . Inde : 65 Z (6 billets de 10 Z, 5 billets de 1 Z).
 - . Bolivie : 60 Z (5 billets de 10 Z, 10 billets de 1 Z).
 - . Côte d'Ivoire : 30 Z (2 billets de 10 Z, 10 billets de 1 Z).
 - Un stylo et une feuille de papier (pour faire des calculs éventuellement).
 - Une calculatrice si possible.

Remarque : on peut décider de ne pas donner de calculatrice à certains pays, voire de les priver de papier et crayon ! Le manque de technologie est aussi un frein au commerce !

VARIANTE ALLÉGÉE

Il vous sera peut-être difficile de réunir tous les ingrédients demandés. Dans ce cas il est tout à fait possible d'en remplacer tout ou partie par de petits cartons. Le jeu y perd certainement en saveur mais il est plus vite préparé. À la fin de la règle, figurent quelques planches « d'aliments cartons ». Vous ferez vous-mêmes celles qui vous manquent (nous n'avons pas mis les produits les plus « exotiques » pour vous inciter à les chercher !).

- ♦ Le maître de jeu expose ensuite les modalités du jeu. (Voir ci-dessous)
- ♦ Quand les participants se sont familiarisés avec leur pays, le maître de jeu autorise les échanges et le jeu commence.

Remarque : *si on veut que les participants agissent de façon plus raisonnée, on peut leur indiquer le temps dont ils disposent (45 mn par exemple) et les inciter à s'organiser du mieux qu'ils peuvent au sein de leur équipe (prise de décision commune, répartition des tâches...). Les réactions seront moins spontanées mais certains participants peuvent être plus à l'aise (notamment les adultes).*

■ Quelques précisions sur les règles

Le commerce entre pays

Il n'y a pas de règles particulières, les prix sont libres. À l'usage, on remarque parfois que les participants s'orientent vers du troc. Ce faisant, le risque (ou l'intérêt) est que les écarts entre pays se nivellent et que les inégalités soient moins criantes à la fin du jeu. Libre à vous de décider si vous permettez ou interdisez le troc, selon vos objectifs ! Par ailleurs, s'il voit des vols ou d'autres types de triche, le maître de jeu peut décider de sanctionner... ou pas s'il estime que cela est une composante du commerce mondial !

Les règles de production

Il était important de permettre aux pays de produire de nouvelles denrées pour ne pas que tout repose sur le commerce, ce qui aurait été trop éloigné de la réalité. Cette

possibilité de produire est matérialisée dans le jeu par « l'Espace de production » qui donne des règles strictes (voir les « Règles de production »). L'idée est de rendre plus facile la production de denrées acclimatées au pays par rapport à celles qui nécessiteraient des investissements importants. Certains pays peuvent très bien ne pas avoir recours à l'Espace de production s'ils trouvent ce qu'ils désirent en commerçant avec les autres pays.

Les événements

Ils sont lus par le maître de jeu de façon audible (et ce n'est pas toujours facile !). Il faut laisser le jeu s'installer un petit moment (5-10 mn) puis dire les événements à intervalle assez court (3-4 mn). Le maître de jeu peut rajouter des événements, changer la nature des conséquences s'il le juge bon pour le déroulement de jeu (appauvrir les pays trop riches...). Si vous êtes inventifs (et nombreux), les événements peuvent être annoncés sous forme de journal télévisé (avec jingle et images).

Les dettes

Le maître de jeu récupère l'argent demandé aux pays à l'occasion d'événements ou note une dette au cas où un pays ne pourrait pas payer. Dans ce dernier cas, il est important qu'il vérifie bien que le pays ne cache pas son argent ! Par ailleurs, les pays ne peuvent ni emprunter de l'argent pour acheter des denrées à un autre pays ni pour en produire eux-mêmes. Vous aurez compris qu'il est utile pour le jeu que certains pays

se retrouvent démunis et ne puissent pas acheter ce qu'ils désirent ! Le maître de jeu doit surveiller les pays qui ont des dettes afin qu'ils les remboursent dès qu'ils ont à nouveau de l'argent. Pour assurer cette surveillance, un 2^e animateur (mobile) est bien utile.

Remarque : *dans le cas où un pays ne peut pas payer un autre pays (événements 3, 4 et 10), le maître de jeu paie à sa place (mais inscrit bien sûr une dette).*

■ La fin du jeu

La longueur optimale du jeu est de 45 mn environ. Il est important d'observer où en est chaque pays : dès qu'un ou deux pays ont atteint leur objectif (généralement les pays occidentaux) et que les jeux sont finis, le maître de jeu annonce alors la fin des tractations.

Les pays font ensuite le compte des calories qu'ils ont en stock (en divisant par 4, on obtient le nombre de calories par personne), des écarts entre ce qu'ils devaient avoir et leur objectif peuvent apparaître. Ils font le compte aussi de ce qu'ils ont comme argent... et comme dette.

Chaque pays donne ensuite ses résultats aux autres. Rappelons qu'en dessous de 2 000-2 200 calories par personne (8 000 à 8 800 cal. pour 4), on parle de sous-nutrition. En dessous de 1 500 calories (6 000 pour 4), il y a famine...

Pour information, voici les chiffres réels en 2000-2002 : USA (3 790 cal.), France (3 630 cal.), Côte d'Ivoire (2 620 cal., un

MODALITÉS DU JEU

Vous représentez 5 pays ayant tous le même désir : manger à votre faim et manger ce que vous aimez. Mais ce n'est pas si évident que ça ! Vous avez chacun sur une table les aliments que vous produisez dans votre pays. Ils ne sont cependant pas suffisants et pas toujours en adéquation avec votre régime alimentaire.

Votre objectif est donc simple : réunir les aliments qui sont notés sur votre fiche, dans la quantité demandée. Ce faisant, vous totaliserez au moins 10 000 calories, ce qui permet de nourrir convenablement 4 personnes pendant un jour. Vous mangerez aussi les produits qui correspondent à vos habitudes et vos envies.

Pour réunir ce qui vous manque, vous avez deux moyens :

- Faire du commerce entre vous grâce à l'argent que vous avez (les Zoolalas).
- Produire vous-mêmes de nouvelles denrées selon des règles strictes que l'Espace de production vous énoncera si vous allez le voir.

Voici quelques autres règles et indications pour que tout se déroule bien :

1. Toute la nourriture doit être visible sur les tables.
 2. Il se passe sans cesse des choses sur la planète Terre. Un certain nombre d'événements vont être annoncés et nous vous demanderons à chaque fois d'arrêter toutes les opérations en cours et de faire silence afin que chacun puisse prendre connaissance des nouvelles du monde.
 3. Il peut arriver qu'un pays ne puisse pas payer une somme qui lui est demandée. Il devra alors le dire au maître de jeu qui inscrira une dette que le pays devra rembourser dès qu'il aura à nouveau de l'argent.
- Maintenant, prenez quelques minutes pour regarder les aliments que vous possédez et lire attentivement les fiches qui vous ont été remises.

des plus hauts chiffres d'Afrique...), Inde (2 420 cal.), Bolivie (2 250 cal.). Avec bien sûr de grands écarts à l'intérieur de chaque pays.

Remarque : lors de certaines séances de ce jeu, il est arrivé que les pays du Sud, excédés, se révoltent et pillent les pays du Nord et l'Espace de production. C'est aussi une forme de fin !

■ La phase de restitution

Il est judicieux de commencer par demander aux participants ce qu'ils ont retenu du jeu. Voici quelques éléments qui peuvent être soulevés, parmi beaucoup d'autres.

- Les règles ne sont pas les mêmes pour tout le monde (marchés protégés au Nord, ouverts au Sud...).
- Les régimes alimentaires se sont modifiés au cours du jeu, de manière plus ou moins forcée.
- Des pays vendent parfois des aliments qui pourraient nourrir leur population.
- Des pays produisent des aliments qu'ils ne consomment pas (cacao en Côte d'Ivoire).
- Il existe une concurrence farouche entre les pays, notamment du Sud. Cela amène souvent une surproduction et la baisse des prix.

Les animateurs et les observateurs, s'il y en a, peuvent à leur tour exprimer (sans jugement bien sûr !) ce qu'ils ont vu dans le comportement des participants. Est-ce que les pays ont produit pour vendre ensuite ou pour leur consommation ? Quelle a été la réaction des pays du Sud quand la situation a commencé à devenir difficile ? Est-ce qu'ils se sont alliés pour faire monter les prix d'un produit (cartel) ? Ont-ils profité d'une position de monopole (thé pour l'Inde) ? Y a-t-il eu de l'entraide entre Nord et Sud ? Des vols ? De la violence ?

Dans une phase suivante, on revient à la réalité. On peut d'abord la comparer au jeu puis, suivant l'âge et les connaissances des participants et des animateurs, la discussion peut s'engager dans de nombreux domaines :

- Le commerce mondial, comme il existe actuellement, peut-il permettre à chaque pays de se nourrir correctement ?
- Comment conjuguer production locale et commerce international ?
- Faut-il réformer les règles du commerce mondial ? Comment ?
- Faut-il changer les politiques agricoles dans les pays du Nord ?
- En tant que consommateurs, peut-on jouer un rôle ?
- ...

Le jeu mettant l'accent sur les problèmes que rencontrent les pays du Sud, il est important de conclure en rappelant que des gens luttent dans ces pays pour contrebalancer ces mécanismes mondiaux et en citant des exemples de projets de développement réussis.

Il peut être intéressant, lors de cette phase de restitution, de faire intervenir un « expert » ayant observé le jeu et pouvant faire la part entre le vrai et le faux (ou l'approximatif), élargir le débat...

■ Le banquet final

À la suite du jeu et de la restitution, l'idéal est de manger tous ensemble, autour de la même table, en mélangeant les aliments de chaque pays !

■ Des remarques générales sur le jeu

♦ Afin que l'on puisse tirer des leçons de ce jeu, celui-ci se veut le plus proche possible de la réalité. Il prend cependant quelques libertés car les mécanismes sont bien plus complexes. Il est donc bon de préciser quelques choix.

- Les valeurs nutritives de chaque aliment sont grosso modo justes, même si cela dépend bien sûr des quantités. Plus fondamental, tous les « événements » font écho à des situations réelles et peuvent donc être exploités comme telles. On trouvera de plus amples informations dans les documents du CCFD notamment pour les événements 2-6 (poulet) et 7 (soja).
- Par contre, le choix a été fait de prendre une monnaie imaginaire, pour éviter que les participants raisonnent leurs achats en fonction d'un prix réaliste (en dollars par exemple) ce qui aurait nui au jeu. Les écarts entre les montants d'argent de chaque pays sont cependant proportionnels aux vrais écarts de PIB par habitant (chiffres 2005, en parité de pouvoir d'achat). De même, l'Espace de production ne veut rappeler aucune institution, il est uniquement un outil pour matérialiser l'acte de production. Enfin, les régimes alimentaires et les productions de chaque pays sont forcément très simplifiés afin d'augmenter la jouabilité. Il ne convient donc pas de s'y référer précisément.

Remarque : si la question vient, on peut justifier l'absence de production de tomates en France et USA en situant le jeu en hiver.

♦ Le jeu est centré sur les questions de commerce international. C'est pour cela que tous les événements concernent cette thématique. Il aurait été tentant de rajouter d'autres causes importantes de sous-nutrition (guerres, problèmes climatiques, manque d'eau...) mais les participants risquaient de ne retenir que ces causes plus évidentes au détriment des enjeux commerciaux. De même, vous remarquerez que tous les pays partent avec plus de 10 000 calories : on veut montrer (même si c'est un raccourci) que les effets pervers du commerce mondial peuvent engendrer une paupérisation.

♦ Dans un autre registre, le conditionnement des aliments en petites portions est dû à la nécessité du jeu. Avant de manger, on pourra faire une remarque sur ce qui constitue un contre-exemple à ne pas suivre (produits sur-emballés) !

CONSIGNES POUR LES OBSERVATEURS

Les observateurs ne participent pas à l'action du jeu mais sont là pour relever les comportements réfléchis ou spontanés des joueurs. Ils restent donc silencieux et notent au cours du jeu les gestes ou les paroles qu'ils jugent importants dans le but d'exprimer ce que les joueurs ont ressenti, quels ont été leurs choix, leurs stratégies, et également quelles ont été les évolutions au cours de la partie. Si les observateurs sont nombreux, il est intéressant qu'ils observent chacun un pays. Lors de la restitution, leur apport peut être complémentaire de celui des joueurs qui, pris par le feu de l'action, ne mesurent pas forcément la portée de tout ce qu'ils font.

Afin de bien sentir les enjeux, il est préférable que les observateurs aient lu toute la règle avant le jeu ou au moins la partie « La phase de restitution ».

Important : les observateurs doivent faire attention à ce que leurs paroles ne blessent pas les participants. Leur rôle n'est pas de juger des gens individuellement, mais de mettre en exergue les comportements de personnes qui ont joué un rôle, sans les nommer personnellement.

Pour tout éclaircissement sur le jeu ou toute proposition d'amélioration, n'hésitez pas à contacter : Emmanuel Génier
CCFD – 302 avenue Jean Jaurès 69007 Lyon
Tél. : 04 78 38 37 91

Courriel : e.genier@ccfd.asso.fr

Jeu du commerce alimentaire • © CCFD • février 2007

ÉVÉNEMENTS AU COURS DU JEU

1. Les USA subventionnent certains de leurs agriculteurs pour qu'ils cultivent du riz et arrivent à le vendre malgré des coûts de production bien plus élevés que dans la plupart des autres pays producteurs.
Conséquence : les USA gagnent 2 bols de riz qu'ils viennent de produire [donnés par l'Espace de production].
2. Le Brésil, l'Indonésie et l'Union européenne ont des surplus de poulet qu'ils exportent de façon massive, congelés et en morceaux dans les ports africains.
Conséquence : La Côte d'Ivoire gagne 2 morceaux de poulet [donnés par l'Espace de production].
3. Le mode de vie américain fait rêver dans tous les pays. Les consommateurs des pays du Sud veulent de la boisson au cola !
Conséquence : L'Inde, la Côte d'Ivoire et la Bolivie sont obligés d'acheter aux USA chacun 2 bouteilles de boisson au cola au prix de 20 Z l'unité.
4. L'arachide produite en Côte d'Ivoire est utilisée par les populations locales mais est aussi exportée dans les pays du Nord sous forme d'huile et de cacahuètes grillées. Or sous la pression des organisations internationales, priorité est donnée à l'exportation pour que ce pays rembourse ses dettes.
Conséquence : Si la France et les USA n'ont pas leur quota d'arachides, la Côte d'Ivoire est obligée de leur vendre au prix de 10 Z.
5. Toute une partie côtière de l'Inde est transformée en pisciculture où sont produites des crevettes qui alimentent les marchés occidentaux. Cette culture polluante amène l'appauvrissement et la salinisation des terres qui se situent à proximité, ce qui réduit le rendement des autres cultures.
Conséquence : L'Inde perd 3 bols de riz et 2 de légumes secs. Le pays perd aussi 50 Z parce qu'il s'appauvrit [Le maître de jeu récupère l'argent, la nourriture est déposée dans la « poubelle »].
6. L'exportation massive de poulets vers la Côte d'Ivoire a ruiné les paysans ivoiriens qui élevaient de la volaille !
Conséquence : la Côte d'Ivoire perd 3 morceaux de poulet parce que la production locale s'est effondrée et 50 Z en raison de l'appauvrissement du pays [idem].
7. En Amérique du Sud, la culture du soja s'intensifie parce que cette plante est exportée vers l'Europe et les USA pour nourrir le bétail. Du coup, certains paysans boliviens sont expulsés de leurs terres, d'autres voient les champs et leur bétail intoxiqués par les épandages d'insecticides faits par avion sur les immenses champs de soja.
Conséquence : La Bolivie perd 2 morceaux de poulet, 3 unités de maïs, 1 bol de quinoa et 3 pommes de terre. Elle perd aussi 50 Z à cause de l'appauvrissement qui s'en suit.
8. Il y a surproduction de cacao dans le monde parce que trop de pays en produisent ! Les cours mondiaux s'effondrent et les pays producteurs voient leurs revenus se réduire.
Conséquence : La Bolivie perd 30 Z et la Côte d'Ivoire 50 Z.
9. Alerte en Inde, les variétés OGM de coton, censées résister aux maladies, se révèlent inadaptées au contexte local et donc moins productives. Des milliers de petits paysans qui s'étaient endettés pour leur culture se retrouvent ruinés, nombre se suicident.
Conséquence : Les firmes agro-industrielles s'enrichissent... l'Inde s'appauvrit et perd 50 Z.
10. Les consommateurs de la Côte d'Ivoire délaissent de plus en plus leur alimentation traditionnelle au profit d'aliments fabriqués à partir de blé, une céréale qui n'est pas cultivée localement.
Conséquence : La Côte d'Ivoire est obligée d'acheter à la France une baguette et un bol de pâtes au prix de 30 Z chacun. Elle perd aussi 3 unités de manioc ou d'igname parce que ces cultures sont délaissées.

RÈGLES DE PRODUCTION (À AFFICHER)

L'espace de production est le lieu (virtuel) où vous pouvez produire des aliments. Les règles sont les suivantes :

A. Pour produire une denrée qui **pousse naturellement** sur son sol, un pays doit payer **un dixième de sa valeur en calories**, avec un minimum de 10 Z.
Il s'agit des denrées **qui sont présentes sur la table du pays** au début du jeu.

- Ex :** La Bolivie veut produire 1 unité de quinoa : $400 \text{ cal.}/10 = 40 \text{ Z}$.
La Côte d'Ivoire veut produire 1 unité de café : $2 \text{ cal.}/10 = 0,2 (<10)$...
donc cela coûte **10 Z**.

B. Pour produire une denrée qui **ne pousse pas naturellement** sur son sol, un pays doit payer **la moitié de sa valeur en calories**, avec un **minimum de 40 Z**.
Il s'agit des denrées **qui sont absentes de la table du pays** au départ du jeu.

- Ex :** L'Inde veut produire une unité de boisson au cola : $140 \text{ cal.}/2 = 70 \text{ Z}$.
Les USA veulent produire une unité de tomate : $25 \text{ cal.}/2 = 12,5 (<10)$...
donc cela coûte **40 Z**.

Ce surcoût s'explique parce que la denrée n'est pas adaptée au climat ou à la saison et nécessite donc de gros investissements (cultures sous serre, irrigation...).

Les sommes sont à verser à l'Espace de production qui donne en contrepartie les denrées.

LES USA

Bonjour, vous êtes les USA ! Votre objectif est simple :

Réunir les aliments qui sont notés ci-dessous, dans la quantité demandée.

Ce faisant, vous totaliserez au moins **10 000 calories**, ce qui permet de nourrir convenablement 4 personnes pendant un jour. Vous mangerez ainsi les produits qui correspondent à vos habitudes et vos envies.

■ Poulet : 8	■ Tomate : 3
■ Pain : 3	■ Pomme : 4
■ Riz : 2	■ Ananas :
■ Pâtes : 2	■ Banane : } 5 au choix
■ Maïs : 3	■ Orange : }
■ Légumes secs : 1	■ Thé : 4
■ Quinoa : -	■ Cacao/chocolat : 4
■ Igname ou manioc : -	■ Café : 4
■ Arachide (cacahuète) : 4	■ Boisson au cola : 12
■ Pomme de terre : 2	■ Sucre : 30
■ Chips : 4	■ Sauce/huile : 10
■ Fromage : 3	■ Ketchup : 10

Pour attendre cet objectif, vous pourrez :

- **faire du commerce** avec les autres pays. Essayez toujours d'acheter au plus bas prix en faisant jouer la concurrence,
- **produire** selon des règles strictes (allez voir l'Espace de production).

Si vous n'arrivez vraiment pas à réunir les aliments qu'il vous faut, vous pouvez toujours essayer d'atteindre les 10 000 calories avec ce que vous trouverez (aidez-vous de la fiche « valeur nutritive » pour les calculs).

Et si vous avez tout ce qu'il vous faut, vous pouvez toujours vendre au meilleur prix ce vous avez en surplus !

Au début du jeu, vous avez **850 Zoolalas (Z)**, la monnaie mondiale.

Un conseil : cachez cette fiche et votre argent pour ne pas que les autres pays les voient !

LA FRANCE

Bonjour, vous êtes la France ! Votre objectif est simple :

Réunir les aliments qui sont notés ci-dessous, dans la quantité demandée.

Ce faisant, vous totaliserez au moins **10 000 calories**, ce qui permet de nourrir convenablement 4 personnes pendant un jour. Vous mangerez ainsi les produits qui correspondent à vos habitudes et vos envies.

■ Poulet : 8	■ Tomate : 4
■ Pain : 4	■ Pomme : 4
■ Riz : 2	■ Ananas :
■ Pâtes : 5	■ Banane : } 5 au choix
■ Maïs : 1	■ Orange : }
■ Légumes secs : 1	■ Thé : 4
■ Quinoa : -	■ Cacao/chocolat : 4
■ Igname ou manioc : -	■ Café : 4
■ Arachide (cacahuète) : 2	■ Boisson au cola : 6
■ Pomme de terre : 2	■ Sucre : 25
■ Chips : 4	■ Sauce/huile : 5
■ Fromage : 7	■ Ketchup : 5

Pour attendre cet objectif, vous pourrez :

- **faire du commerce** avec les autres pays. Essayez toujours d'acheter au plus bas prix en faisant jouer la concurrence,
- **produire** selon des règles strictes (allez voir l'Espace de production).

Si vous n'arrivez vraiment pas à réunir les aliments qu'il vous faut, vous pouvez toujours essayer d'atteindre les 10 000 calories avec ce que vous trouverez (aidez-vous de la fiche « valeur nutritive » pour les calculs).

Et si vous avez tout ce qu'il vous faut, vous pouvez toujours vendre au meilleur prix ce vous avez en surplus !

Au début du jeu, vous avez **600 Zoolalas (Z)**, la monnaie mondiale.

Un conseil : cachez cette fiche et votre argent pour ne pas que les autres pays les voient !

LA BOLIVIE

Bonjour, vous êtes la Bolivie ! Votre objectif est simple :

Réunir les aliments qui sont notés ci-dessous, dans la quantité demandée.

Ce faisant, vous totaliserez au moins **10 000 calories**, ce qui permet de nourrir convenablement 4 personnes pendant un jour. Vous mangerez ainsi les produits qui correspondent à vos habitudes et vos envies.

- | | |
|----------------------------|-------------------------|
| ■ Poulet : 5 | ■ Tomate : 6 |
| ■ Pain : 1 | ■ Pomme : - |
| ■ Riz : 4 | ■ Ananas : - |
| ■ Pâtes : - | ■ Banane : - |
| ■ Maïs : 8 | ■ Orange : } 8 au choix |
| ■ Légumes secs : 3 | ■ Thé : - |
| ■ Quinoa : 6 | ■ Cacao/chocolat : - |
| ■ Igname ou manioc : - | ■ Café : 6 |
| ■ Arachide (cacahuète) : - | ■ Boisson au cola : - |
| ■ Pomme de terre : 8 | ■ Sucre : 10 |
| ■ Chips : - | ■ Sauce/huile : 10 |
| ■ Fromage : - | ■ Ketchup : - |

Pour attendre cet objectif, vous pourrez :

- **faire du commerce** avec les autres pays. Essayez toujours d'acheter au plus bas prix en faisant jouer la concurrence,
- **produire** selon des règles strictes (allez voir l'Espace de production).

Si vous n'arrivez vraiment pas à réunir les aliments qu'il vous faut, vous pouvez toujours essayer d'atteindre les 10 000 calories avec ce que vous trouverez (aidez-vous de la fiche « valeur nutritive » pour les calculs).

Et si vous avez tout ce qu'il vous faut, vous pouvez toujours vendre au meilleur prix ce vous avez en surplus !

Au début du jeu, vous avez **60 Zoolalas (Z)**, la monnaie mondiale.

Un conseil : cachez cette fiche et votre argent pour ne pas que les autres pays les voient !

LA CÔTE D'IVOIRE

Bonjour, vous êtes la Côte d'Ivoire ! Votre objectif est simple :

Réunir les aliments qui sont notés ci-dessous, dans la quantité demandée.

Ce faisant, vous totaliserez au moins **10 000 calories**, ce qui permet de nourrir convenablement 4 personnes pendant un jour. Vous mangerez ainsi les produits qui correspondent à vos habitudes et vos envies.

- | | |
|----------------------------|-------------------------|
| ■ Poulet : 5 | ■ Tomate : 3 |
| ■ Pain : - | ■ Pomme : - |
| ■ Riz : 4 | ■ Ananas : - |
| ■ Pâtes : 1 | ■ Banane : } 9 au choix |
| ■ Maïs : - | ■ Orange : - |
| ■ Légumes secs : - | ■ Thé : - |
| ■ Quinoa : - | ■ Cacao/chocolat : - |
| ■ Igname ou manioc : 12 | ■ Café : 2 |
| ■ Arachide (cacahuète) : 6 | ■ Boisson au cola : - |
| ■ Pomme de terre : - | ■ Sucre : 15 |
| ■ Chips : - | ■ Sauce/huile : 10 |
| ■ Fromage : - | ■ Ketchup : - |

Pour attendre cet objectif, vous pourrez :

- **faire du commerce** avec les autres pays. Essayez toujours d'acheter au plus bas prix en faisant jouer la concurrence,
- **produire** selon des règles strictes (allez voir l'Espace de production).

Si vous n'arrivez vraiment pas à réunir les aliments qu'il vous faut, vous pouvez toujours essayer d'atteindre les 10 000 calories avec ce que vous trouverez (aidez-vous de la fiche « valeur nutritive » pour les calculs).

Et si vous avez tout ce qu'il vous faut, vous pouvez toujours vendre au meilleur prix ce vous avez en surplus !

Au début du jeu, vous avez **30 Zoolalas (Z)**, la monnaie mondiale.

Un conseil : cachez cette fiche et votre argent pour ne pas que les autres pays les voient !

L'INDE

Bonjour, vous êtes l'Inde ! Votre objectif est simple :

Réunir les aliments qui sont notés ci-dessous, dans la quantité demandée.

Ce faisant, vous totaliserez au moins **10 000 calories**, ce qui permet de nourrir convenablement 4 personnes pendant un jour. Vous mangerez ainsi les produits qui correspondent à vos habitudes et vos envies.

- | | |
|----------------------------|-----------------------|
| ■ Poulet : 3 | ■ Tomate : 4 |
| ■ Pain : 3 | ■ Pomme : - |
| ■ Riz : 9 | ■ Ananas : - |
| ■ Pâtes : - | ■ Banane : - |
| ■ Maïs : - | ■ Orange : - |
| ■ Légumes secs : 5 | ■ Thé : 20 |
| ■ Quinoa : - | ■ Cacao/chocolat : 2 |
| ■ Igname ou manioc : - | ■ Café : 4 |
| ■ Arachide (cacahuète) : 2 | ■ Boisson au cola : 2 |
| ■ Pomme de terre : - | ■ Sucre : 20 |
| ■ Chips : - | ■ Sauce/huile : 10 |
| ■ Fromage : - | ■ Ketchup : - |
- } 8 au choix

Pour attendre cet objectif, vous pourrez :

- **faire du commerce** avec les autres pays. Essayez toujours d'acheter au plus bas prix en faisant jouer la concurrence,
- **produire** selon des règles strictes (allez voir l'Espace de production).

Si vous n'arrivez vraiment pas à réunir les aliments qu'il vous faut, vous pouvez toujours essayer d'atteindre les 10 000 calories avec ce que vous trouverez (aidez-vous de la fiche « valeur nutritive » pour les calculs).

Et si vous avez tout ce qu'il vous faut, vous pouvez toujours vendre au meilleur prix ce vous avez en surplus !

Au début du jeu, vous avez **65 Zoolalas (Z)**, la monnaie mondiale.

Un conseil : cachez cette fiche et votre argent pour ne pas que les autres pays les voient !

La valeur nutritive de chaque aliment

Aliment	Unité	Calories par unité
Poulet	Une portion	200 cal.
Pain	Une baguette (ou un chapati)	400 cal.
Riz	Un bol	350 cal.
Pâtes	Un bol	350 cal.
Maïs	Une petite boîte ou un épi	200 cal.
Légumes secs	Un bol	300 cal.
Quinoa	Un bol	400 cal.
Igname ou manioc	Une portion	150 cal.
Arachide (Cacahuète)	Un petit paquet ou un bol	600 cal.
Pomme de terre	Une pomme de terre	100 cal.
Chips	Un petit paquet ou un bol	300 cal.
Fromage	Une portion	150 cal.
Tomate	Une tomate	25 cal.
Pomme	Un fruit	60 cal.
Ananas	Un fruit	100 cal.
Banane	Un fruit	100 cal.
Orange	Un fruit	80 cal.
Thé	Une dosette	1 cal.
Cacao/chocolat	Une dosette ou une barre	50 cal.
Café	Une dosette	2 cal.
Boisson cola	Une bouteille 33 cl	140 cal.
Sucre	Un morceau	25 cal.
Sauce/huile	Une dosette	70 cal.
Ketchup	Une dosette	10 cal.

Rôle de l'espace de production

Consignes à destination de l'animateur qui le gère

- Vous affichez « les règles de production » et distribuez les denrées produites (contre la somme nécessaire bien sûr). Pour savoir quelle règle appliquer, aidez-vous du tableau 1 « Données par pays » : si pour un pays, la denrée est présente dans la colonne « départ », appliquez la règle **A**, sinon la règle **B**.
- Si vous n'avez pas dans votre stock la denrée demandée (ce qui devrait être rare), vous pouvez la prendre dans la « poubelle » si elle s'y trouve ou, à défaut, la remplacer par un morceau de papier que vous pourrez facilement identifier (pour éviter que des faux circulent !).
- IMPORTANT** : vous n'octroyez pas de prêt aux pays, ni pour produire ni pour acheter des denrées dans un autre pays !
- Si le maître de jeu est seul, il est judicieux que vous l'épauliez, notamment en gardant un œil sur la « poubelle ».

Rôle du maître de jeu

- Vous lancez le jeu et vous vous assurez de son bon déroulement.
- Vous énoncez les événements et gérez ce qu'ils entraînent (récupération des denrées et des sommes d'argent dues par les pays).
- Vous tenez à jour les dettes des pays au cas où ceux-ci ne pourraient pas payer une somme due lors d'un événement.
- Vous faites de la monnaie si nécessaire mais n'octroyez pas de prêt aux pays, ni pour produire ni pour acheter des denrées dans un autre pays.
- Vous surveillez la « poubelle » pour éviter les vols !

Important : comme dans tout jeu de rôle, il est possible qu'apparaissent des comportements inattendus : personnes mal à l'aise, tricherie, refus de respecter les règles, violence verbale ou physique... En gardant à l'esprit que la transgression fait partie du jeu, vous devez juger ce que vous autorisez ou non, en n'hésitant pas à arrêter la partie si celle-ci devient incontrôlable.

Le rôle du maître de jeu est donc lourd. L'idéal est de le répartir entre deux ou trois animateurs.

Jeu du commerce alimentaire
Tableau 1 : Données par pays

ALIMENTS	USA				FRANCE				BOLIVIE				COTE D'IVOIRE				INDE					
	Départ		Objectif		Départ		Objectif		Départ		Objectif		Départ		Objectif		Départ		Objectif			
	Nb	Nb Cal.	Nb	Nb Cal.	Nb	Nb Cal.	Nb	Nb Cal.	Nb	Nb Cal.	Nb	Nb Cal.	Nb	Nb Cal.	Nb	Nb Cal.	Nb	Nb Cal.	Nb	Nb Cal.		
Poulet	10	2000	8	1600	10	2000	8	1600	3	600	5	1000	3	600	5	1000	2	400	3	600		
Pain	5	2000	3	1200	6	2400	4	1600			1	400					4	1600	3	1200		
Riz			2	700			2	700	2	700	4	1400	2	700	4	1400	13	4550	9	3150		
Pâtes	1	350	2	700	9	3150	5	1750							1	350						
Maïs	4	800	3	600			1	200	8	1600	8	1600										
Légumes secs			1	300			1	300	7	2100	3	900					3	900	5	1500		
Quinoa				0					4	1600	6	2400										
Igname ou manioc													10	1500	12	1800						
Arachide (cacaohouète)	2	1200	4	2400			2	1200					7	4200	6	3600	2	1200	2	1200		
Pomme de terre	3	300	2	200	1	100	2	200	6	600	8	800										
Chips	7	2100	4	1200	5	1500	4	1200														
Fromage	1	150	3	450	15	2250	7	1050														
Tomate			3	75			4	100	12	300	6	150	8	200	3	75	4	100	4	100		
Pomme	2	120	4	240	6	360	4	240														
Ananas			Par exemple 1 2 2 4	100			Par exemple 1 2 2 4	100					3	300	Par exemple 1 8	100	1	100	Par exemple 1 3 4 20	100		
Banane				200				200	10	1000	6	600	10	1000		8	800	6		600	3	300
Orange				160				160	2	160	2	160						8		640	4	320
Thé				4	4			4	4									50		50	20	20
Cacao / chocolat			4	200			4	200	5	250			10	500			2	100	2	100		
Café			4	8			4	8	12	24	6	12	10	20	2	4	8	16	4	8		
Boisson au cola	22	3080	12	1680	4	560	6	840											2	280		
Sucre	10	250	30	750	30	750	25	625	30	750	10	250	10	250	15	375	15	375	20	500		
Sauce / huile	5	350	10	700	4	280	5	350	17	1190	10	700	16	1120	10	700	3	210	10	700		
Chetchup	20	200	10	100	3	30	5	50														
TOTAL		12900		13567		13380		12677		10874		10372		10390		10204		10841		10078		

Jeu du commerce alimentaire

Tableau 2 : Achats de nourriture

Aliments	Total Départ	Total Objectifs	Stock Espace de production	À ACHETER	Quantité pour 1 unité	Précisions	Calories par unité
Poulet	28	29	2	30	portion (blanc, cuisse, aile...)		200
Pain	15	11		15	baguette (ou chapati pour l'Inde)		400
Riz	17	21	4	21	bol 100 g cru	soit 2 kg crus	350
Pâtes	10	8		10	bol 100 g cru	soit 1 kg cru	350
Maïs	12	12	1	13	petit boîte (ou épi)		200
Légumes secs	10	10	1	11	100 g lentille ou pois	soit 1 kg cru	300
Quinoa	4	6	2	6	bol 100 g cru	soit 600 g crus	400
Igname ou manioc	10	12	2	12	100 g	soit 1,2 kg (environ)	150
Arachide (Cacahouète)	11	14	3	14	paquet 100g si possible		600
Pomme de terre	10	12	2	12	1 pomme de terre		100
Chips	12	8		12	petit paquet		300
Fromage	16	10		16	portion		150
Tomate	24	20	2	26	1 tomate		25
Pomme	8	8		8	1 fruit		60
Ananas	4	4		4	1 fruit		100
Banane	26	21		26	1 fruit	Equitable c'est mieux !	100
Orange	10	10		10	1 fruit		80
Thé	50	28		50	dosette	Equitable c'est mieux !	1
Cacao / chocolat	17	10	3	20	dosette ou barre de chocolat	Equitable c'est mieux !	50
Café	30	20		30	dosette	Equitable c'est mieux !	2
Boisson au cola	26	20		26	bouteille 33cl	Equitable c'est mieux !	140
Sucre	95	100	10	105	morceau	Equitable c'est mieux !	25
Sauce / huile	45	45	3	48	dosette sauce		70
Chetchup	23	15		23	dosette		10

À photocopier en 10 exemplaires et à découper



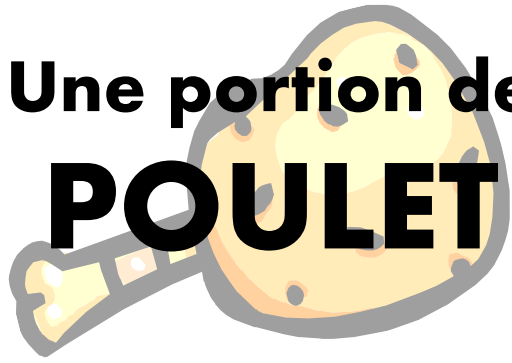
À photocopier en 9 exemplaires et à découper



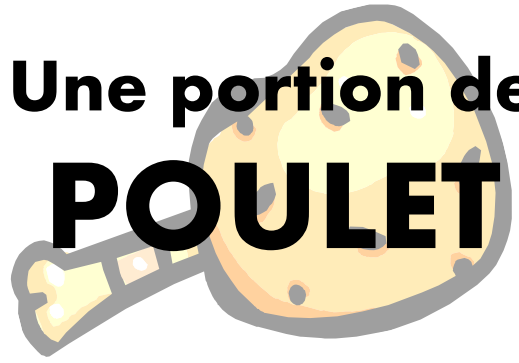
À photocopier en 2 exemplaires et à découper



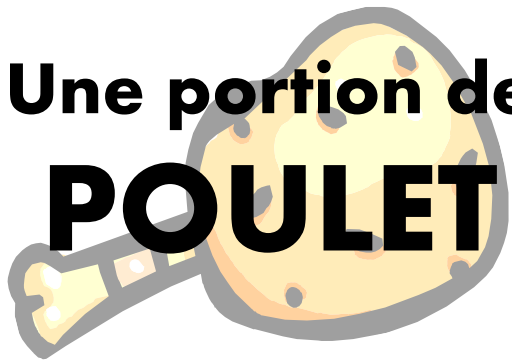
Une portion de
POULET



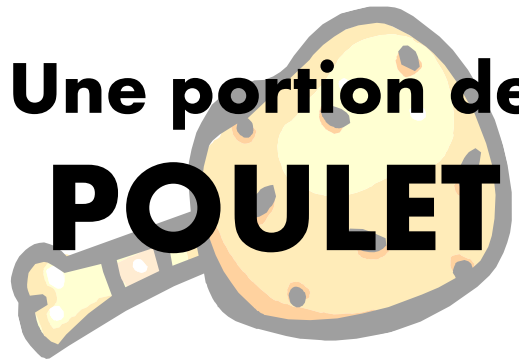
Une portion de
POULET



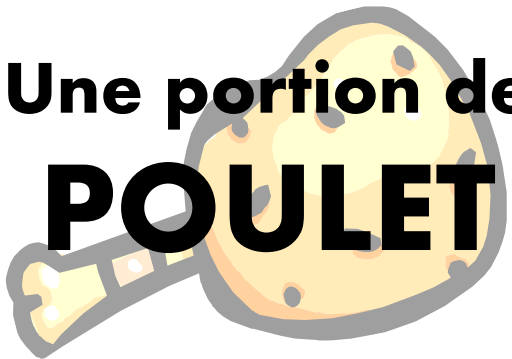
Une portion de
POULET



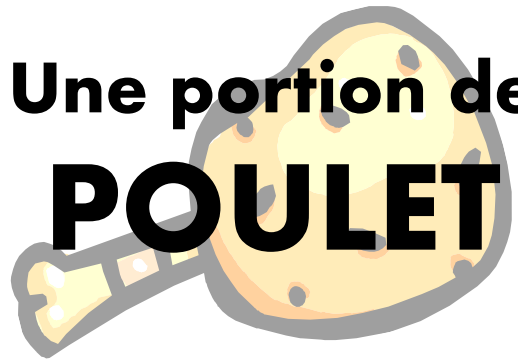
Une portion de
POULET



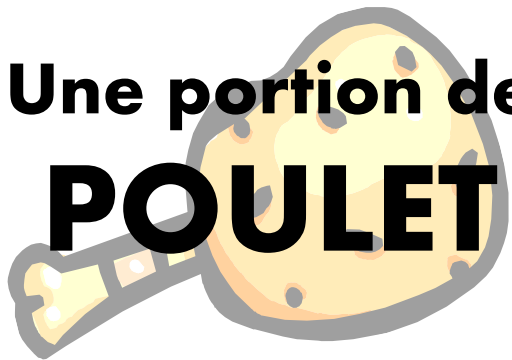
Une portion de
POULET



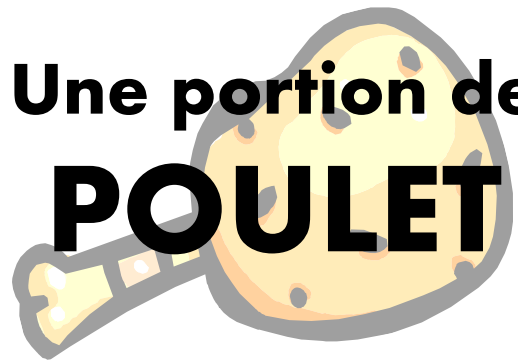
Une portion de
POULET



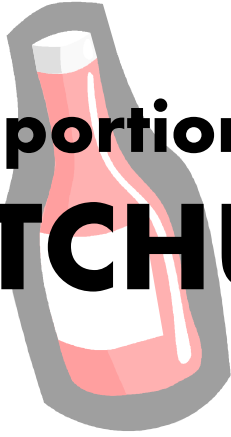
Une portion de
POULET



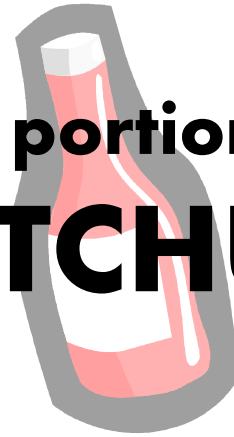
Une portion de
POULET



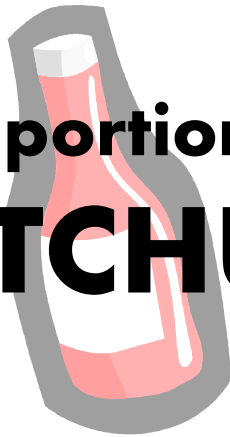
Une portion de
KETCHUP



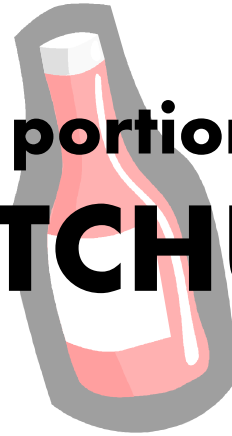
Une portion de
KETCHUP



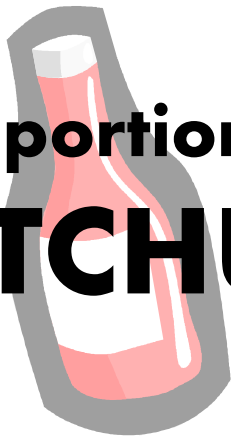
Une portion de
KETCHUP



Une portion de
KETCHUP



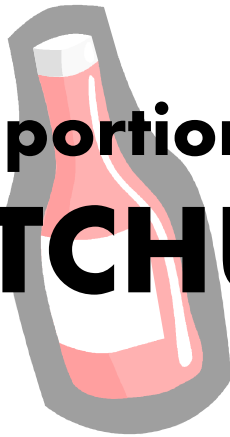
Une portion de
KETCHUP



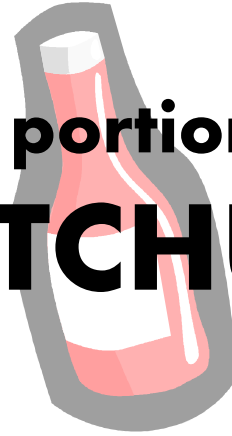
Une portion de
KETCHUP



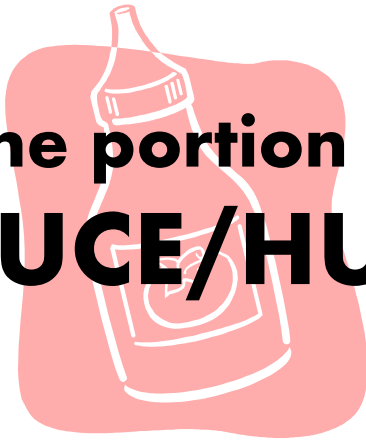
Une portion de
KETCHUP



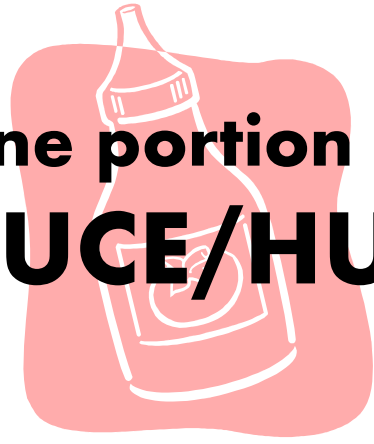
Une portion de
KETCHUP



Une portion de
SAUCE/HUILE



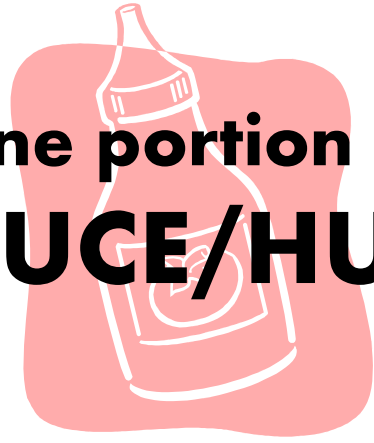
Une portion de
SAUCE/HUILE



Une portion de
SAUCE/HUILE



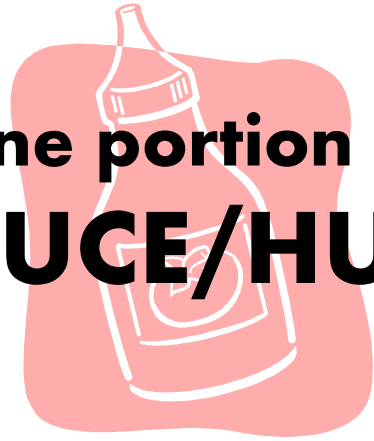
Une portion de
SAUCE/HUILE



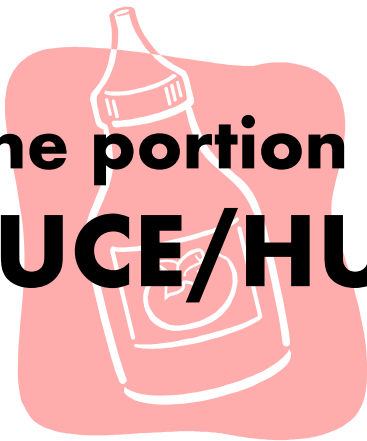
Une portion de
SAUCE/HUILE



Une portion de
SAUCE/HUILE



Une portion de
SAUCE/HUILE



Une portion de
SAUCE/HUILE

