

## Polar péruvien caféiné

Voici le module nr. 1 de 3 modules consacrés au thème du commerce équitable. L'enchaînement avec les modules 2 et 3 est possible mais non obligatoire.



**youngCARITAS**



### Consignes

<b>Thème</b>	Commerce équitable: le commerce du café dans les pays du Sud
<b>Genre du bloc</b>	Jeu sur le terrain
<b>Durée</b>	160 minutes
<b>Age groupe-cible</b>	Tranche d'âge scout / 11-14 ans
<b>Nbre participants</b>	Min. 6, idéal 15, sans limitation vers le haut, mais plus de 40 ne sont pas recommandés
<b>Nbre chefs</b>	Jusqu'à 10 participants 2 chefs, 10-20 participants 2-4 chefs, 20-30 participants 2-6 chefs, 30-40 participants 2-8 chefs
<b>Terrain</b>	Forêt (ou terrain similaire à faible visibilité)
<b>Objectifs</b>	Découvrir les problèmes liés au commerce du café et reconnaître les avantages du commerce équitable. Etre sensibilisé à acheter si possible des produits Fairtrade pour soutenir les cultivateurs.

<b>Matériel</b>	Par groupe (de 3-5 part.) 20 sacs de café: peuvent être vrais ou symboliques, nous recommandons des petits sachets en tissu contenant une poignée de grains de café. Si le temps manque, des sachets de congélation feront l'affaire, au besoin des billets portant l'inscription "sac de café".
	Devise: par groupe 80 billets de dollars (à imprimer et découper selon le modèle)
	Un dé par chef (les „coyotes“ comptent comme chefs)
	1 certificat Fairtrade (à imprimer) par groupe
	5 cartes-bonus (à imprimer et découper selon le modèle) par groupe
	Par participant 1 ruban à glisser dans les pantalons (de couleur égale, peuvent aussi être traditionnellement en laine fine et attachés autour du haut du bras, dans ce cas plusieurs sont nécessaires par personne)
	Chocolat
	Par participant env. 1.5 banane
	Allumettes
	Bois pour le feu
	1 cuillère par participant
	Quelques chaises de camping (p.ex. 1-2 par groupe)
	Papier d'aluminium
	Papier journal, briquet pour faire du feu
	Ev. ruban de délimitation
	1 exemplaire imprimé du déroulement du jeu

### Temps

<b>Préparatifs</b>	Bricoler les sacs de café	30-90' (à la maison)
	Imprimer les billets de dollars et les découper	30' (à la maison)
	Imprimer les documents	5' (à la maison)
	Découper les cartes-bonus	15' (à la maison)
	Acheter le nécessaire comme les bananes ou le chocolat	30' (à la maison)
	Découper / organiser les rubans	20' (à la maison)
	Définir les limites du terrain, au moyen d'un ruban de délimitation si néc.	20' (sur place)
	Déterminer l'emplacement de la bourse du café, év. marquer	10' (sur place)

<b>Introduction</b>	Expliquer le jeu (voir partie principale) et former des groupes (3-5 scouts par groupe), délimiter clairement les limites du territoire. Indiquer où se trouve la bourse du café et à quels endroits les sacs de café de chaque groupe doivent être stockés.	15'
	Distribuer les sacs de café: par groupe 20 sacs	5'
	Les groupes installent leur camp	10'

Le jeu commence à une heure clairement convenue ou au coup de sifflet du chef de jeu

<b>Partie principale</b>	<p>Les scouts sont des cultivateurs de café qui doivent vendre leur récolte. Pour se faire, ils doivent transporter leurs sacs de café de leur base jusqu'au port et les apporter à la bourse du café. Un seul sac de café peut être transporté par trajet.</p> <p>Au port se trouve la bourse du café, où le café est vendu. Le prix connaît de fortes fluctuations, comme c'est effectivement le cas à la bourse du café. Le groupe peut donc avoir de la chance et obtenir un bon prix pour le café, mais si les participants jouent de malchance et que le prix du café est au plus bas, ils n'en tirent qu'un mauvais prix. La valeur du cours actuel est défini par le jet du dé: si le participant obtient un 1, il reçoit 1 dollar pour son sac de café, s'il obtient un 6, il reçoit 6 dollars, etc.</p> <p>Lorsque le groupe se trouve à la bourse, il peut décider de fonder une coopérative Fairtrade. Cela a l'avantage que le groupe recevra dès à présent un prix minimum garanti pour son café ainsi qu'une prime Fairtrade. Pour cela, le groupe doit être disposé à subir une perte de temps, étant donné qu'il doit d'abord fonder la coopérative. Voici le déroulement de la fondation de la coopérative: Le groupe doit suspendre son jeu pour 10'. Pendant ce temps, la coopérative se voit attribuer un nom. La gestion de la coopérative est déterminée et le groupe doit payer la certification (10 dollars).</p> <p>Durant le jeu sur le terrain, des coyotes s'immiscent dans la partie et ils veulent acheter le café à mauvais prix aux cultivateurs. Lorsque le groupe est dépisté par un coyote (les joueurs ont tous un ruban dans leur pantalon, le coyote doit parvenir à se saisir d'un des rubans), le groupe doit jouer aux dés avec le coyote. Chaque chiffre implique d'autres conséquences:</p> <p>1 = Les cultivateurs doivent vendre leur café au coyote au prix fixé par ce dernier</p> <p>2 = Les chemins d'accès sont inondés, le groupe doit attendre 3 minutes avant de pouvoir continuer</p> <p>3 = neutre, le groupe peut continuer sans conséquences</p> <p>4 = Une tempête tropicale a endommagé la récolte, le groupe doit céder la moitié des sacs de café qu'il a avec lui. Si une seule personne est en route, elle doit céder le sac de café entier.</p> <p>5 = La demande de café en Europe s'est effondrée, le groupe doit ramener le sac de café au camp (et peut ensuite retenter sa chance)</p> <p>6 = Le groupe reçoit du coyote une "carte-bonus" (ce qui signifie: la prochaine fois que les participants du groupe sont suivis par un coyote, ils peuvent poursuivre leur route sans être inquiétés.)</p> <p>Lorsque deux groupes se rencontrent, ils ont la possibilité de se mesurer lors d'un jeu et d'obtenir ainsi la récolte de café du groupe adverse (le groupe adverse doit jouer quand l'un de ses participants s'est vu tirer le ruban de son pantalon). Le jeu peut être défini par les chefs scouts, en fonction de l'âge et du caractère des groupes.</p> <p>Idées de jeu: dés, „feuille-caillou-ciseau“, course (p.ex. chaque participant du groupe doit toucher un arbre, le groupe de celui qui est le dernier à toucher un arbre ou qui n'en a pas a perdu), etc. Laissez libre cours à votre fantaisie!</p> <p>Les camps des autres groupes peuvent être découverts et pillés. Il est toutefois permis de ne voler et de ne transporter qu'un seul sac de café par fois.</p> <p>Le jeu est terminé quand un groupe a vendu le premier tous ses sacs de café, ou après que le temps imparti par les chefs se soit écoulé. Le groupe qui a vendu le premier tous ses sacs de café reçoit en bonus 20 dollars.</p> <p>Le groupe qui détient le plus d'argent a gagné.</p>	90'
--------------------------	--	-----

<b>Fin</b>	<p>Lorsqu'un groupe a vendu tous ses sacs de café, il peut échanger l'argent du jeu contre les ingrédients pour les bananes au chocolat. Il y a un secteur avec les ingrédients de base et un second secteur avec les ingrédients en prime. Seuls les groupes certifiés Fairtrade ont le droit d'acheter les ingrédients en prime. Le groupe décide d'un commun accord des produits qu'il souhaite acheter avec l'argent.</p>	10'
	<p>A la table (ou sur la bâche ou sur un tas par terre) avec les ingrédients de base se trouvent du chocolat, des bananes, du papier d'alu et des allumettes</p> <p>A la table destinée aux groupes certifiés Fairtrade se trouvent en outre des cuillères, du bois et des chaises de camping</p>	
	<p>Les groupes peuvent désormais préparer leurs bananes au chocolat au-dessus du feu (un feu commun pour tous). Ceux qui n'ont pas de bois doivent d'abord encore aller en chercher dans la forêt. Les allumettes dûment payées sont utilisées pour tous en toute solidarité.</p>	30'
	<p>Pendant que tout le monde est assis autour du feu, attendant les bananes ou les mangeant, tu racontes, comme chef scout, que ce jeu correspond de toutes pièces à la réalité – les cultivateurs de café n'obtiennent des prix équitables que s'ils disposent de la certification Fairtrade. Ensuite, tu racontes ce que Max Havelaar et youngCaritas font pour améliorer la situation de ces gens, et tu expliques ce que chaque scout peut faire pour y contribuer:</p>	
	<p>Max Havelaar: les cultivateurs certifiés Fairtrade perçoivent pour leurs produits un prix minimal garanti leur assurant un revenu stable. Max Havelaar offre à des petits cultivateurs de régions défavorisées du Sud un accès aux marchés du Nord et favorise des relations commerciales aussi durables et directes que possible.</p> <p>Les employés des plantations touchent au minimum le salaire légal et bénéficient notamment de vacances payées, de vêtements de protection et d'une prévoyance sociale. En outre, les producteurs se voient attribuer une prime fixe contraignante destinée à financer des projets communautaires. Cette prime est versée directement à chaque achat sur un compte spécifique de l'organisation de producteurs concernée. Les petits cultivateurs et les ouvrières des plantations décident de manière autonome et démocratique des projets qu'ils entendent réaliser avec cet argent. Il peut s'agir par exemple de la construction de puits d'eau potable ou d'écoles, de la conversion à la culture biologique ou du subventionnement de visites chez le médecin.</p>	
	<p>youngCaritas: les produits issus du commerce équitable représentent un double avantage: grâce à eux, les petits paysans et leurs familles peuvent mener une vie meilleure tout en produisant des biens dans le respect de l'environnement. Et grâce au commerce équitable, les consommatrices/consommateurs des pays riches peuvent consommer sans mauvaise conscience des produits à haute valeur ajoutée, comme le chocolat ou le café. youngCaritas s'engage en faveur du commerce équitable et te propose des informations complètes à ce sujet. Veux-tu trouver toi-même tes réponses fair-play?</p>	
	<p>Ce que les scouts peuvent faire:- Sois attentif lors de tes achats au label Max Havelaar - Demande dans ton restaurant préféré s'ils ont des produits issus du commerce équitable - Parle du commerce équitable à tes amis/ta famille/tes connaissances - Engage-toi en tant que membre auprès de youngCaritas</p>	

**Le bloc de ce programme se termine ici, merci de l'avoir mis en œuvre!**