

Le parfait maraîcher

Partie principal : partie du programme de l'ONG Klima-Commitment

Directement, une des trois entrées de Klima-Commitment doit être menée.



VEREIN KLIMA COMMITMENT



Thème	Changement climatique (moins de CO ₂ par les produits locaux)
Type	Jeu sur un terrain
Durée	2 heures et demi
Age du groupe	Branche éclai (11-14 ans)
nombre de participants	6 – 40
Nombre d'animateurs	Au moins 5 (1 meneur de jeu, 1 animateur par bureau/marché, 10 serait le mieux (tous les rôles sont occupés en double)
Terrain	Pas de limite
Objectif	Pouvoir expérimenter la vie d'un maraîcher et être sensibilisé à préférer utiliser les produits locaux.

Matériel	1 introduction au jeu (=le document existe)
	Crayons et papier pour tous
	Argent pour jouer : par groupe une feuille complète de Thaler de légumes, des pièces de 1 à 5
	Liste de courses
	Quizz du soleil
	Des feuilles de contrôle des champs, 1 par groupe et un couple en réserve
	2 listes de questions pour le marché des graines (une d'elle appartient au marché noir)
	2 sets de cartes de réponses pour le marché des graines (un des deux appartient au marché noir)
	3 exemplaires de chaque carte de fruits et de légumes (= 72 cartes)
	3 Bacs étiquetés
	2 bacs pour les sets de cartes de réponses
	3 balles de ping-pong
	2x chaque carte de fruit du marché noir et des légumes du marché noir (- 48 cartes)
	5x carte de mauvaises herbes (= 20 cartes)
	50 pinces à linge
	Eventuellement diplômes
	Eventuellement des prix
	Liste de prix minimum
	Stylos rouge et vert pour le ministère de l'Agriculture, stylo bleu pour le marchés aux légumes et aux fruits
	Les animateurs doivent tous avoir l'heure sur eux
Instructions pour les compléments : elles peuvent être appliquées après autorisation, lorsque c'est joué pour la seconde fois, lorsque les règles sont bien comprises de tous. Ou lorsque les participants sont plus vieux, les compléments peuvent être inclus.	
Dans le cas où les compléments sont appliqués : calendrier, les cartes champignons, les contrôles de champignons, prix du supermarché, tableau des saisons pour le marché aux légumes, liste d'idées de catastrophes	

Temps

Préparation	Tout imprimer : instruction de jeu, argent du jeu, liste de course, le quizz du soleil, les feuilles de contrôles des champs, les listes de questions pour le marché aux graines, les sets de cartes de réponses pour le marché aux graines, les cartes de légumes et de fruits, les cartes de légumes et de fruits pour le marché noir, les cartes de mauvaises herbes, les diplômes, la liste de prix minimum, éventuellement les choses des compléments	30 min. (à la maison)
	Découper les choses : l'argent du jeu, les sets de cartes de réponses du marché aux graines, les cartes fruits et légumes, les cartes fruits et légumes du marché noir, les cartes des mauvaises herbes	60 min. (à la maison)
	Numéroter les pinces à linge	10 min. (à la maison)

	Installer les différents bureaux, là y poser les petits travaux utiles (comme par exemple l'inscription sur les 3 bacs) et les papiers tout comme le matériel qui correspond.	20 min. (sur place)
Partie principale	Le meneur de jeu explique en quoi consiste le jeu suivant, que nous devons mieux prendre en compte les produits locaux (par ex.: les légumes et les fruits), afin de ne pas trop consommer de CO ₂ dans les transports. C'est pourquoi les éclais doivent prouver qu'ils seraient de bons maraîchers. Ensuite, il explique les grands principes du jeu :	1 min.
	Les participants sont répartis en groupes de 3 à 7 participants. Chaque groupe reçoit un champ sur lequel il peuvent cultiver différents fruits et légumes. Ceux-ci doivent être ensuite vendus sur le marché. Avec l'argent gagné, ils peuvent acheter aux autres groupes des fruits et légumes, car au début du jeu chaque groupe reçoit une liste de course. Le groupe qui possède en premier tous les fruits et légumes qui se trouvent sur sa liste de course, a gagné. Les animateurs présentent les différents bureaux et marchés et expliquent ce que les participants devront faire à tour de rôle (au mieux montrer un exemple).	10 min.
	Une fois que les groupes sont faits et les listes de course tirées à l'aveugle, chaque groupe reçoit la même somme d'argent (environ 50 pièces de légumes). Ensuite les différentes parcelles de champs vont être vendues aux enchères (par ex. : 1 parcelle de 15 m ² , la 2e de 16m ² , la 3e de 13m ² , la 4e de 14m ² , la 5e de 17m ² , la 6e de 13m ² . Les parcelles doivent être de tailles différentes pour que certains groupes soient avantagés au départ, mais pas trop pour ne pas que cela compte. Les parcelles vont être vendues les unes après les autres, sans que les participants sachent la taille exacte des suivants, ni combien ils ont dépensé pour une plus petite parcelle. Chaque champs est appelé, ainsi les groupes ont le temps de décider combien d'argent ils veulent proposer. Cette somme est écrite sur un morceaux de papier. Au signal, chaque groupe lève son papier en l'air.	120 min.
	Le groupe qui a proposé au mieux remporte le champs. Si deux groupes ont la même proposition, ls deux groupes reçoivent un champs de la même taille. Pour tous les groupes, l'argent proposé est retiré, aussi pour ceux qui n'ont pas reçu le champs. A la fin, tous les groupes qui n'ont plus d'argent ou n'ont pas encore de champs, reçoivent un morceau gratuitement qui est plus petit que ceux des autres. Ainsi, chacun a un champs (ce n'est pas possible d'en posséder deux). Ainsi le jeu peut vraiment commencer. A partir de là, le jeu dure deux heures. Les animateurs du jeu siffleront la fin du jeu.	
	D'abord il faut semer. Pour pouvoir semer, les groupes doivent acquérir leurs cartes fruits et légumes. Ils peuvent faire cela sur le marché aux graines. Pour obtenir une carte, le participant doit répondre correctement à 2 questions (les réponses sont dans un bac et il faut les retrouver dedans). L'animateur du marché aux graines pose les questions. Pour l'animateur : marché aux graines 1. Questions qui vont servir aux participants pour gagner des fruits et légumes. 2. Chercher dans cette liste le fruit/légume 3. Poser deux questions figurant dans cette liste 4. Aussitôt que le participant a trouvé les réponses dans le bac, chercher la carte correspondante au fruit/légume. 5. Regarder sur la carte combien de temps avant la récolte 6. Compter à quelle période il faut récolter et le mettre sur la carte.	

Les groupes peuvent semer autant qu'ils ont de place dans le champs. Chaque carte de graines a besoin de 4m² de surface. Chaque semence doit être approuvée par le Ministère de l'Agriculture (BfL). Ainsi le meneur du jeu a le contrôle de la quantité semée. Le Ministère de l'Agriculture contrôle également les récoltes : sur le marché ne peut être vendu que ce qui a été approuvé par le ministère. Ainsi le meneur de jeu sait si les groupes correspondant disposent de champs prêts à être semés, car juste récoltés. Ensuite, ils vont avec leur carte de graines au ministère de l'agriculture et l'animateur autorise tout.

Pour les animateurs : ministre de l'agriculture (MA)

- Ils conduisent un contrôle des champs au début du jeu grâce à la feuille de contrôle :

1. Nom du groupe écrit en haut de la feuille
2. Avec une couleur, indiquer la taille du champs (Marcher le long de la bordure : 1 carré, c'est 1m²)

Pour chaque agrandissement de champs :

1. La bourse aux champs annonce quel groupe a gagné un morceau supplémentaire.
2. Chercher la feuille correspondant au groupe
3. Inscire la nouvelle surface dans un dessin vide.
4. Attribuer au champs ce qui est cultivé.
5. Barrer le vieux dessin

Si un groupe veut semer pour la première fois :

1. Chercher la feuille du groupe concerné
2. Prendre en échange les cartes de semences du groupe.
3. Inscire dans un dessin vide combien de parcelles sont touchés par cette semence (le dessiner ou le marquer)
4. inscire dans un signe, quels légumes ou fruits vont être cultivés dans cette parcelle.
5. Rendre les cartes de semences signés en rouge.

Si un groupe veut semer une autre fois :

1. Chercher la feuille du groupe.
2. Prendre les cartes de semence du groupe.
3. Contrôler s'il reste assez de parcelles libres disponibles.
4. Si oui, inscire une nouvelle semence (marquer une parcelle libre et inscire ce qui va être cultivé)
5. Rendre les cartes de semence au groupe. une fois sianées en rouae.

Si un groupe a récolté et veut vendre sur le marché :

1. Prendre les cartes de semences au groupe.
2. Contrôler la durée qui est inscrite sur la carte (si c'est autorisé de récolter à cette période)
3. Si c'est ok, signé la carte en vert et la rendre au groupe.
4. Chercher la feuille du groupe.
5. Attribuer un signe vide qui se situe toujours sur le champs et qui n'est pas cultivé)

Pour gagner de l'argent, les groupes doivent vendre leurs légumes et fruits au marché. Pour cela, ils doivent obtenir le tampon "cultivés" du MA sur les cartes de semence. Ensuite, les cartes peuvent être apportées au marché, où les vendeurs peuvent les prendre et les vendre. Aussitôt qu'un groupe a l'argent, il peut s'acheter lui-même des fruits et légumes, ce qui signifie acquis. Ainsi, ils peuvent acheter ce qu'il y a sur leur liste qui a été distribuée au début du jeu. Afin qu'ils ne puissent pas acheter les fruits et légumes qu'ils ont cultivés, les vendeurs du marché tamponnent ceux qui ont été vendus.

Pour l'animateur : marché aux légumes et aux fruits

1. Prendre les cartes de semence du groupe.
2. Contrôler que les deux tampons (rouge et vert) du MA s'y trouvent.
3. Regarder sur la liste des prix ceux qui correspondent au prix minimum des fruits et légumes concernés. (éventuellement faire attention à la saison : voir "compléments").
4. Annoncer ce qui est à vendre et les prix minimum.
5. Récupérer l'argent de la personne à qui est adjugée la vente.
6. Tamponner la carte et la rendre au vendeur.

Pour pouvoir plus cultiver, les groupes peuvent arandir leur champs. Cela est possible grâce à la bourse aux champs pour jouer d'autre mètres carré (au maximum, un groupe peut posséder un champs de 30m²).

Pour l'animateur : bourse des champs

1. Préparer les 3 bacs qui sont marqués de "a", "b" et "c", avec des balles de ping-pong (3 suffisent)
2. Si un participant veut jouer pour plus de champs, lui poser des questions sur quizz du soleil et dire laquelle des trois propositions est la bonne.
3. Le participant doit prendre la balle de ping-pong qui correspond à la bonne réponse. S'il réussit trois fois, il reçoit un mètre carré supplémentaire pour son champs.
4. Il faut prévenir le Ministère de l'Agriculture de qui a gagné un champs (à quel groupe appartient le participant qui a gagné).

Les cartes des graines peuvent être achetées au marché noir. Pour cela, il faut répondre aux mêmes questions que pour le marché officiel. Les cartes de graines gagnées sont mieux : la récolte est plus importante ou est mûre plus vite. Là faire attention : celui qui vient sur le marché noir prend le risque de se faire arnaquer ! Car si une carte de graines est gagnée, il faut tirer une carte d'un tas sans voir ce qu'il y a d'écrit dessus. Ainsi, c'est possible de tirer une carte mauvaise herbe.

Pour l'animateur : marché noir

1. Lire l'exercice ou la question et la donner au participant.
 2. Si la réponse est correcte, laisser tirer une carte cachée.
 3. Si une carte de graines est tirée, regarder sur la carte la durée jusqu'à la récolte, calculer le temps qu'il reste avant la récolte et l'inscrire sur la carte.
 4. Si une carte mauvaise herbe est tirée : donner au participant une pince à linge (le mieux est de numéroter les pinces à linge avant et partager dans le bon ordre, ainsi c'est sûr qu'à la fin chacun rend ses pinces à linge) et remettre la carte mauvaise herbe dans la pile et mélanger.
- Input: le vendeur du marché noir peut se déguiser en vrai contrebandier avec un long manteau, un chapeau, des lunettes de soleil et peut tourner sur le terrain de jeu. Il peut accrocher les cartes gagnantes à l'intérieur de son manteau.*

Celui qui a tiré une carte mauvaise herbe reçoit une pince à linge du dealer de graines qui retire un point. Cela profite donc de s'en débarrasser le plus vite possible. C'est pourquoi il est autorisé d'accrocher ces pinces à linge sur les autres joueurs (si possible sans se faire remarquer).

5 minutes avant la fin du jeu, le meneur de jeu siffle que le jeu dure encore 5 minutes et tous sont vivement invités à libérer leurs champs des mauvaises herbes.	
Ensuite, le meneur de jeu siffle la fin du jeu et chacun donne ses cartes de fruits et légumes, ses listes de course et ses mauvaises herbes (pincés à linge). Chaque produit acheté et qui est sur la liste de course donne un point. Chaque pince à linge retire un point.	10 min.
Maintenant a lieu l'annonce du classement ! C'est possible de partager des prix et/ou de donner des diplômes aux gagnants.	2 min.
<i>Si le jeu est joué une autre fois, il peut être étendu avec les compléments de la liste.</i>	

Ainsi la partie du programme est finie, merci de l'avoir menée.

Maintenant, suis la sortie de Klima-Commitment qui se trouvent dans un document séparé sur la home du site du MSdS.

