



Le Jeu de l'Équité

Bloc de programme Action de Carême / Pain pour le prochain

Règles du jeu

Sujet	Ordinateurs / Portables / iPods équitables
Genre de jeu	Jeu de rôle englobant toutes les parties prenantes de l'électronique, du producteur à l'acheteur
Durée	90 minutes
Catégorie d'âge	Branche Eclais (11-14 ans)
Nbre joueurs	Minimum 7, maximum sans limite, mais pas recommandé pour plus de 30
Nbre meneurs	Minimum 1, 2 conseillés à partir de 15 joueurs
Lieu	Pas d'exigences particulières, peut se jouer partout, aussi à l'intérieur
Objectifs	Se familiariser avec les problèmes sociaux de l'électronique et adopter un comportement qui contribue à leur résolution

Matériel	1 pelote de ficelle ou 1 craie
	1 paire de ciseaux
	Dé: 1 par joueur. S'il y en a moins, ce n'est pas grave, mais l'attente augmente.
	Sol inégal: piste de dé, une par personne dans l'idéal
	Cartes de rôle (à télécharger, un set complet par groupe de 7 joueurs)
	Cartes de revendication (à télécharger, un set complet par groupe de 7 joueurs)
	Cartes de bonus (à télécharger, un set complet par groupe de 7 joueurs)
	Noisettes / Allumettes / Cailloux ou autres, servant de points; 80 unités par groupe de 7 participants
	Informations de fond imprimées (à télécharger)
	1 enveloppe ou, au moins, un trombone par joueur
	Un sachet ou autre objet semblable par joueur pour garder les points
	Facultatif: des étiquettes avec des rôles, à coller pour savoir quels sont les rôles des participants
Règles du jeu imprimées (ce document)	

Durée

Préparation	Imprimer et découper toutes les cartes (cartes de rôle, cartes de revendication et cartes de bonus)	60 min. (à la maison)
	Regrouper les cartes de revendication découpées avec les cartes de rôle correspondantes et les mettre dans une enveloppe (ou les assembler à l'aide d'un trombone). Il faut toujours attribuer la revendication au rôle qui la formule (l'auteur), qui figure donc au sommet de la carte de revendication.	30 min. (à la maison)
	Mettre 10 points dans un sachet pour chaque joueur	10 min. (à la maison)
	Tracer 5 cercles à la craie ou avec une ficelle. Ils représentent les 5 continents. Veillez à faire un grand cercle pour l'Asie.	10 min. (sur place)
	Préparer les règles du jeu, les informations de fond, les enveloppes remplies, les sachets remplis et les dés.	5 min. (sur place)

Introduction	Tout le monde s'assied en rond (pas dans les cercles des continents).	5 min.
	Le meneur de jeu explique brièvement le but du jeu: se familiariser avec les problèmes liés à la production d'ordinateurs, de portables et d'iPods et découvrir ce que chacun peut faire pour les résoudre.	
	Le meneur de jeu pose les questions suivantes et chaque joueur doit les commenter. Il fournit ensuite des informations à ce sujet (si tu le souhaites, tu peux en dire davantage en consultant le document "Informations de fond", mais les informations ci-dessous devraient suffire):	
	Question n° 1: Qui a un portable ou un iPod? Qui a un ordinateur à la maison?	
	Info n° 1: Toutes les personnes qui ont un portable ou iPod ou qui utilisent un ordinateur doivent connaître les problèmes liés à la production de ces appareils.	
Question n° 2: Combien de temps conserves-tu un portable avant de le changer?		

<p><i>Info n° 2: Les appareils ne cessent de baisser de prix et les ventes augmentent. En conséquence, les ouvriers et ouvrières doivent toujours travailler davantage pour les produire et reçoivent un salaire en perpétuelle diminution. Avant Noël, chaque ouvrière ou ouvrier fait jusqu'à 120 heures supplémentaires et leurs congés sont supprimés. Pourtant, leur salaire ne permet souvent même pas d'acheter suffisamment de nourriture pour les enfants.</i></p>	
<p>Question n° 3: A votre avis, quels sont les dangers liés à la fabrication d'appareils électroniques?</p>	
<p><i>Info n° 3: Les produits chimiques et les matériaux entrant dans la fabrication des appareils peuvent être très toxiques. Puisqu'ils ne reçoivent d'habitude ni masques respiratoires ni gants, les ouvriers et ouvrières peuvent tomber gravement malades.</i></p>	
<p>Question 4: A votre avis, qui vient en aide à ces personnes?</p>	
<p><i>Info n° 4: Principalement des organisations non-gouvernementales, comme Action de Carême ou Pain pour le prochain, p.ex. ou des syndicats</i></p>	
<p>Pour les questions qui suivent, les joueurs se placent dans les cercles qu'ils estiment corrects. Ensuite, le meneur de jeu les corrige et les place dans les cercles corrects.</p>	5 min.
<p>Question n° 5: Où se situent les entreprises qui vendent des ordinateurs? Placez-vous dans les cercles qui conviennent.</p>	
<p><i>Info n° 5: Le siège de la plupart des marques électroniques se trouvent en Europe, en Amérique du Nord et en Asie (Apple, Dell, Hewlett Packard, ACER).</i></p>	
<p>Question n° 6: Où sont fabriqués la plupart des ordinateurs et des portables? Placez-vous dans les cercles qui conviennent.</p>	
<p><i>Info n° 6: La plupart des marques ne fabriquent plus elles-mêmes leurs appareils, mais sous-traitent la production en Chine, en Thaïlande, aux Philippines, au Mexique et en Europe de l'Est. Ils recherchent les coûts les plus bas, peu importe en général les conditions de travail.</i></p>	
<p>Question n° 7: D'où proviennent les matières premières entrant dans la fabrication d'appareils électroniques? Placez-vous dans les cercles qui conviennent.</p>	
<p><i>Info n° 7: Les mines se trouvent en Afrique, en Amérique du Sud ou en Asie. Puisqu'elles sont à l'autre bout du monde, les marques pensent qu'elles n'ont pas à s'en soucier. Les conditions de travail dans les mines sont d'habitude très précaires. Les mesures de sécurité sont inexistantes, les mineurs ne portent pas de vêtement de protection et le travail des enfants est monnaie courante, car ils se fauillent plus facilement dans les galeries.</i></p>	
<p>Question n° 8: Où sont vendus la plupart de ces appareils? Placez-vous dans les cercles qui conviennent.</p>	
<p><i>Info n° 8: En Europe, en Amérique du Nord et en Asie.</i></p>	

Partie principale	<p>Il faut maintenant distribuer les enveloppes avec les cartes de rôle. Le meneur de jeu peut soit les distribuer au hasard, soit attribuer les rôles, soit permettre aux joueurs de choisir leur rôle. Il suffit que tous les rôles soient représentés. Les joueurs reforment ensuite le cercle et lisent le rôle que leur indique leur carte. Lorsque la carte d'un rôle a déjà été lue, il suffit d'annoncer son rôle, il n'est plus nécessaire de relire tout le texte.</p>	10 min.
	<p>Le meneur de jeu explique ensuite le jeu:</p> <p>Chaque personne désire améliorer sa situation. Le but est de réaliser le plus rapidement possible les revendications qui figurent sur les cartes de rôle. Pour formuler une revendication, les joueurs doivent rechercher l'un des rôles mentionnés sur la carte (un directeur de fabrique, p.ex.) et lui formuler leur revendication. Les joueurs jouent la confrontation aux dés: tous peuvent jouer avec un dé, à l'exception des directeurs de fabrique, des directeurs de mine et des marques, qui peuvent jouer avec deux dés. C'est le nombre de points le plus élevé qui l'emporte (dès lors, la personne ayant deux dés a un "pouvoir de persuasion" bien supérieur, comme dans la réalité). Le perdant doit donner au gagnant le nombre de points figurant sur la carte de revendication. Les revendications réussies ne peuvent plus être utilisées, contrairement aux revendications qui ont échoué.</p>	5 min.

Il y a deux règles spéciales: lorsque les ouvriers d'une mine ou d'une fabrique adressent une revendication aux organisations, ils gagnent à tous les coups sans jeter les dés et le meneur de jeu leur donne les points (ces cartes portent la mention "Ouvrier-ère gagne"). Et si un joueur accède à la revendication de l'autre sans jeter les dés, il peut prendre une carte de bonus qui lui sera utile lors de la prochaine confrontation.	
Une négociation est effectuée dans le cercle à des fins de démonstration.	
Ceux et celles qui ont 20 points dans leur sachet le signalent au meneur de jeu. Cette partie se termine dès que trois joueurs ont 20 points.	
Tout compris? C'est parti!	2 x 20 min.
Les gagnants sont tous ceux qui ont 11 points ou plus. Tous les autres sont des perdants. Les gagnants se regroupent d'un côté et les perdants de l'autre. Les joueurs regardent quels rôles ont les premiers et quels rôles ont les derniers.	
Le meneur de jeu rassemble ensuite les cartes et redonne dix points à chaque joueur. La deuxième partie peut commencer, non sans avoir au préalable changé de rôle. A la fin de la partie, les gagnants et les perdants se rassemblent de nouveau chacun de leur côté.	

Fin du jeu	Les joueurs échangent en petits groupes sur leurs sentiments pendant le jeu et sur ce qu'ils pourraient faire pour améliorer la situation des personnes défavorisées dans ce jeu de rôle.	10 min.
	Tous les joueurs forment ensuite un cercle et chaque groupe rapporte brièvement ses réflexions.	5 min.
	Si certains aspects n'ont pas été abordés, le meneur de jeu peut y revenir. Il faut mentionner les éléments suivants:	5 min.
	1. Ecrire aux marques informatiques et mentionner les problèmes qui surviennent dans leurs fabriques.	
	2. Raconter au plus grand nombre possible d'amis et de proches d'où provient leur portable ou leur ordinateur et dans quelles conditions ils sont produits.	
	3. Utiliser aussi longtemps que possible le portable ou l'ordinateur et ne pas acheter à tout prix le dernier modèle.	
	4. Demander aux enseignants ou au conseil communal quels ordinateurs ils achètent et leur énoncer les aspects dont il faut tenir compte.	
	5. Faire à l'école des exposés sur les conditions de travail dans l'électronique. Action de Carême et Pain pour le prochain se feront un plaisir de vous aider.	
	6. Privilégier les marques qui oeuvrent en faveur des droits des ouvriers et ouvrières (> Pour l'instant, c'est Hewlett Packard qui s'investit le plus, mais la solution n'est pas encore satisfaisante).	
	Explique ensuite aux joueurs ce que font Action de Carême et Pain pour le prochain:	5 min.
1. Ils oeuvrent en faveur de l'interdiction du travail des enfants, c'est-à-dire que les enfants ne peuvent pas travailler avant seize ans.		
2. Ils oeuvrent en faveur de l'interdiction des travaux forcés. On parle par exemple de travaux forcés lorsqu'une personne endettée est contrainte de travailler sous peine d'une sanction.		
3. Ils oeuvrent en faveur de l'interdiction de la discrimination, c'est-à-dire que personne ne peut être défavorisé en raison de la couleur de sa peau, d'un handicap, parce qu'il est un homme ou une femme, en fonction d'une religion ou d'opinions politiques.		
4. Ils oeuvrent en faveur du droit des ouvriers et ouvrières à former des syndicats et à négocier avec l'employeur.		

Le bloc de programme est ainsi terminé. Nous te remercions de l'avoir réalisé!