

Jeu de la ficelle



Trucs et ficelles en lien avec l'article "Jeu de la Ficelle de la Viande"

<http://jeudelaficelle.net/spip.php?article18>

Public(s) cible(s) : alphas

Trucs et ficelles en lien avec le public cible "alphas"

<http://jeudelaficelle.net/spip.php?mot11>

Phase 0 (se mettre dans le bain)

COMMENT INTRODUIRE LA THEMATIQUE ?

- En travaillant sur les représentations initiales à partir d'un photolangage : faire choisir parmi un lot, l'image qui correspond le mieux par exemple à : l'agriculture, une ferme, un bon repas.... (*Public cible : enfants, adultes, alphas, élèves*)
- En demandant de dessiner soit le système dans le quel nous vivons, soit le modèle de production/consommation alimentaire tel qu'ils se le représentent (cf. *phase 3 du Jeu de la ficelle*) pour : pouvoir faire un aller-retour et/ou compléter le dessin au moment de la phase décodage ou simplement pour avoir un aperçu de l'idée qu'ils se font du modèle alimentaire contemporain. (*Public cible : alphas, tou-te-s*)

SE REAPPROPRIER LA FICHE

- En demandant aux participant-e-s de réécrire les fiches avec leurs propres mots. (*Public cible : enfants, alphas, adolescent-e-s, élèves*)
- En imaginant des nouvelles fiches à partir du vécu/des connaissances des participant-e-s (gros travail en amont). (*Public cible : adultes, alphas, militants*)
- En faisant un travail de l'acteur pour rentrer dans la peau du personnage (travailler la gestuelle, le ton de la voix, la posture...). En effet, pas toujours facile d'interpréter une salade, du phytoplancton ni l'OMC... Si les personnes ne se concentrent que sur leur stress de parler en public, elles passent souvent à côté de l'animation... (*Public cible : alphas, élèves*)
- En créant des sous groupes dans lesquels ceux qui sont plus à l'aise en lecture explique à ceux qui le sont moins. L'animateur peut également passer dans les sous-groupe pour aider et s'assurer que les infos principales ont été bien comprises. En réalité, chaque fiche pourrait faire l'objet d'un exercice (individuel ou collectif) de lecture, compréhension, réécriture... (*Public cible : alphas, élèves*)

ILLUSTRER LES FICHES

- En retraduisant la fiche à travers une saynète (oui oui on parle bien d'une ? scénette ? mais avec la bonne orthographe !). (*Public cible : alphas*)

POINTS D'ATTENTION pour les animateurs-trices (à garder tout au long de l'animation)

- Si vous travaillez avec un public qui présente des difficultés de lecture et/ou d'expression orale, il faudra prévoir bien plus de temps qu'une animation ficelle classique puisqu'il faudra un temps entièrement dédié à la compréhension et à la réappropriation des identités (réécriture, jeu de rôle, illustrations...) avant de passer à la phase de jeu. (*Public cible : enfants, alphas*)

Phase 1 (modélisation)

POINTS D'ATTENTION pour les animateurs-trices

- Pas de panique, il ne faut pas être spécialisé en tout pour animer le Jeu de la ficelle ! Et si vous souhaitez faire semblant, n'oubliez pas les encadrés « **Le saviez-vous ?** » qui se trouvent dans la plupart des fiches thématiques du classeur.



(*Public cible : enfants, adultes, alphas, tou-te-s, militants, adolescent-e-s, élèves*)

- Utiliser un vocabulaire basique, simple, vulgarisé et bien articulé. (*Public cible : alphas*)
- Avec des publics qui présentent des difficultés de compréhension (orales, lectures, vocabulaire...) inutile de multiplier les risques d'incompréhension en s'attardant pendant des heures sur les règles ou sur une explication trop technique de certains enjeux. Mieux vaut faire comprendre le fonctionnement au fur-et-à-mesure (en faisant le jeu) ou faire l'impasse sur une partie des contenus pour favoriser le ressenti (physique) de l'aspect systémique et des interconnexions. (*Public cible : enfants, alphas*)
- Si il y a des difficultés à trouver des liens, ne pas hésiter à appuyer ou à reverbaler certains mots clés présents sur plusieurs fiches. Si, malgré ça, aucun-e participant-e ne se sent en lien, demander l'avis du groupe : « quels sont les principales infos ou thématiques de la dernière identité ? » (*Public cible : enfants, alphas, élèves*)

- Pas de panique, souvent quelqu'un d'autre a la réponse [même si c'est faux] ! (*Public cible : adultes, alphas, tou-te-s, militants, élèves*)
- Si vous en avez l'occasion durant la phase de jeu (autrement dit, si le temps le permet), ou dans la foulée du jeu, laissez la place aux témoignages. Il n'est pas rare que des participant-e-s aient vécu des situations proches ou similaires à celles présentées dans les fiches (migrant-e-s, agriculteurs-rices, parents débordés... ou enfants de...). Une autre possibilité est de créer des fiches avant le jeu sur base de ces témoignages et récits de vie. (*Public cible : adultes, alphas, militants, élèves*)
- Donner la parole aux participants plutôt que de donner les explications mais attention au temps ! (*Public cible : adultes, alphas, militants, adolescent-e-s*)
- Choisir les fiches d'identité (voire en adapter ou en imaginer de nouvelles) en fonction du contexte (matières du cours, objectifs pédagogiques) et/ou du public. (*Public cible : adultes, alphas, tou-te-s, militants, adolescent-e-s, élèves*)

ASTUCES

- Prévoir un temps assez long pour relire avec chaque participant-e sa fiche d'identité pour ne pas devoir passer par la lecture lors du jeu. Cela demande donc *d'apprendre par cœur* un petit texte donc du temps... (*Public cible : alphas*)

Améliorer le dispositif pédagogique

- Adapter les fiches « identité »
Avec certains publics (enfants, ados ou adultes avec difficultés de lecture) le moment de se présenter et donc de lire à haute voix, peut vite devenir un calvaire...
Une première idée pour rendre les contenus plus accessibles est tout simplement de simplifier et ou de raccourcir les textes.
Il existe déjà des fiches « enfants » avec des textes plus simples et des identités un peu

plus proches de leur réalité (barre chocolatée...) ici :



et une version «

simplifiée » là :



(*Public cible : enfants, alphas, élèves*)

- Faire deviner son personnage : proposer aux participant-e-s de lire leur texte puis demander au reste du groupe s'ils ont deviné de qui/quoi il s'agit (par exemple en terminant à la Julien Lepers par « *Je suis..., je suis...??* »). ça rajoute un petit enjeu et ça stimule les gens à bien écouter. (*Public cible : enfants, alphas, adolescent-e-s, élèves*)

Phase 2 (Phase ressentis)

POINTS D'ATTENTION pour les animateurs

- Attention, bien préciser qu'il ne s'agit pas d'un moment d'analyse mais bien d'un moment où l'on parle avec les tripes (ou avec le cœur), où l'on exprime le sentiment inspiré par le vécu de l'animation. (*Public cible : alphas*)
- Traduire une émotion en un seul mot (*Public cible : alphas*)

ASTUCES

- Faire exprimer les ressentis :
 - avec des émoticônes (ex : p'tites patates...)



- avec un photo-langage
- sur base de code couleur
- ...

(*Public cible : alphas, tou-te-s*)

Phase 3 (décodage)

POINTS D'ATTENTION pour les animateurs-trices

- Si il y a le temps : un dessin du système ou d'autres formes sur leurs représentations. En sachant qu'elles viennent déjà avec des critiques du système pendant le jeu : à réutiliser pendant cette phase > GROUPE ALPHA. (*Public cible : alphas*)

Phase 4 (alternatives)

POINTS D'ATTENTION pour les animateurs-trices

- Définir ce qu'est une alternative > ? une solution pour un monde plus vivable, plus joyeux, plus respectueux > GROUPE ALPHA. (*Public cible : alphas*)
- Illustrer avec ce qui a déjà été dit dans le jeu > importance de partir des pépites.+ terminer avec un débat mouvant sur ce qui est possible ou pas > GROUPE ALPHA. (*Public cible : alphas*)

ASTUCES

- Utiliser d'autres supports pour inspirer les participant-e-s avant de se lancer dans une phase de réflexion collective autour de la question des alternatives.
Des films documentaires comme « **Solutions locales pour un désordre global** » (de Coline Serreau, 2013 - [visible ici](#)) ou « **Cultures en transition** » (de Nils Aguilar, 2012 - [bande-annonce](#)) proposent un bon point de départ pour une discussion sur notre modèle de production alimentaire. (*Public cible : adultes, alphas, tou-te-s, militants, adolescent-e-s, élèves*)