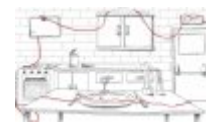


Jeu de la ficelle



Trucs et ficelles en lien avec l'article "Le jeu de la ficelle financière"

<http://jeudelaficelle.net/spip.php?article20>

Public(s) cible(s) : adultes

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*)

SE REAPPROPRIER LA FICHE

- En imaginant des nouvelles fiches à partir du vécu/des connaissances des participant-e-s (gros travail en amont). (*Public cible : adultes, alphas, militants*)

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*)

- N'oubliez pas les encadrés « **Le saviez-vous ?** » qui se trouvent dans la plupart des fiches thématiques du classeur (à actualiser vous-même, ahah !). Ces petites infos vous permettront, d'en rajouter une couche sur l'une ou l'autre thématique présente dans les fiches **identité**. Cette façon d'animer permet de rendre l'info encore plus marquante mais attention à ne pas en abuser.

Par contre essayez dans la mesure du possible, de préparer ces notes en tenant compte du contexte et/ou du public. (*Public cible : adultes, tou-te-s, militants, 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*)

Phase 4 (alternatives)

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*)