

Jeu de la ficelle



Trucs et ficelles en lien avec l'article "Décodage alternatives"

<http://jeudelaficelle.net/spip.php?article246>

Public(s) cible(s) : adultes , tou-te-s , militants

Phase 0 (se mettre dans le bain)

COMMENT INTRODUIRE LA THEMATIQUE ?

- En travaillant sur leurs représentations initiales et partir de leur vécu. Par exemple en proposant de décrire (oralement, par écrit ou par le dessin) :
 - c'est quoi pour vous un *repas idéal* ?
 - quel est votre *repas préféré* ?
 - qu'avez-vous mangé hier ?
 - ...?*(Public cible : enfants, tou-te-s, adolescent-e-s, élèves)*
- 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 visionnant un documentaire qui permet d'avoir une première approche de ce dont il va être question durant l'animation. Vous trouverez quelques propositions de films qui fonctionnent bien **par ici**. *(Public cible : tou-te-s)*
- 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 imaginant des nouvelles fiches à partir du vécu/des connaissances des participant-e-s (gros travail en amont). *(Public cible : adultes, alphas, militants)*

ILLUSTRER LES FICHES

- En créant une image, un élément de déguisement ou tout un déguisement pour chaque fiche. Cela permet à la fois de rendre la phase de jeu plus vivante, et de ne pas perdre le fil (hihihi) de qui était qui/quoi et relié à qui/quoi. *(Public cible : tou-te-s)*

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 ! Comme disait Paolo Freire : « *La meilleure question c'est quand il n'y a pas de réponse, comme ça on peut la chercher ensemble !* » (Public cible : tou-te-s)
- 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)
- Couper-court aux débats, ce sera pour la phase décodage ! C'est parfois frustrant mais le risque que cette phase s'éternise est bien réel ! (Public cible : tou-te-s)

ASTUCES

- Avec un groupe trop important : quelques solutions.
 - à partir de 30 personnes la phase de jeu peut vite devenir interminable. Si vous n'avez pas la possibilité de faire deux groupes en parallèle (donc deux personnes pour animer) vous pouvez par exemple désigner des rapporteurs/observateurs ou donner des tâches comme retranscrire le système au fur et à mesure, noter s'il y avait plusieurs personnes qui se sentaient en lien...
 - Si vous vous retrouvez avec un groupe vraiment très grand (plus que le nombre d'identités dont vous disposez, donc plus que les 35 présentes dans le jeu) mais qui a beaucoup de temps devant lui, vous pouvez proposer des fiches vierges à celles et ceux qui n'ont pas de place/d'identité. La consigne sera alors d'imaginer un rôle (réel - sur base de leur vécu - ou fictif - sur base de leur connaissance) inspiré par ou en lien avec les identités déjà présentes.
(Public cible : tou-te-s)
- Proposer aux participant-e-s d'interpréter leur fiche, de laisser vivre l'acteur qui sommeille en eux ! (Public cible : tou-te-s)

- Insérer des petits extraits vidéo (de 1 à 3 min) comme par exemple celle-ci sur [Monsanto](#) et tous les enjeux autour des OGM ou celle-là sur la [PAC](#)...
Ne pas en abuser sinon vous risquez de rendre cette phase interminable... (*Public cible : tou-te-s, adolescent-e-s, élèves*)
- Utiliser des éléments du contexte direct comme :
 - des emballages tirés de la poubelle pour montrer les ingrédients, additifs chimiques...
 - repérer quelques « *made in* » pour illustrer les règles de libre-échange, les phénomènes de délocalisation...
 - ...
 (*Public cible : tou-te-s, adolescent-e-s, élèves*)
- Retranscrire visuellement la modélisation au fur et à mesure sur un tableau et/ou sur une carte du monde. Cela permet de garder une trace du système modélisé pour les phases suivantes. Vous pourrez également revenir plus facilement sur certains liens mis en évidence pendant le jeu. (*Public cible : tou-te-s*)

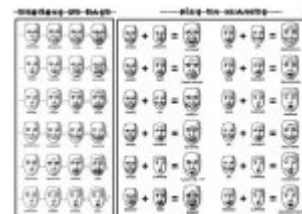
Phase 2 (Phase ressentis)

POINTS D'ATTENTION pour les animateurs

- Faire noter sur un petit papier l'émotion, le mot, l'onomatopée... bref, le ressenti. C'est important de passer par l'écrit pour éviter que les participant-e-s ne soient tentés de répéter ce que les autres ont déjà dit. (*Public cible : tou-te-s, adolescent-e-s*)

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 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*)