

PRENDRE EN MAIN "NOURRIR LE MONDE EN 2030" EN MILIEU SCOLAIRE



Pour faciliter la prise en main du jeu "Nourrir le monde en 2030" nous avons choisi de vous proposer cette fiche pédagogique.

Pour en savoir plus sur l'animation de cet outil pédagogique, vous pouvez aussi consulter notre [vidéo tutorielle](#) dédiée.



PUBLIC

Lycéen·nes



DURÉE DE L'ANIMATION

Prévoir une session d'1h. Durée du jeu 35 min + Débriefing 25 min



OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

À la fin de l'activité, les élèves seront capables de :

- Comprendre certains enjeux liés à l'accès à l'alimentation pour tou·tes (ODD "Faim zéro").
- Mettre en évidence le lien entre les choix individuels et collectifs sur cet accès à l'alimentation.





LIENS AVEC LES PROGRAMMES SCOLAIRES

Histoire - Géographie / EMC :

- L'inégal accès aux ressources et les inégalité socio-économiques (seconde tech. et gén.)

Philosophie :

- Le but de l'enseignement de la philosophie, en cycle terminal, est de permettre à chaque élève de s'orienter dans les problèmes majeurs de l'existence et de la pensée, dont fait partie l'égalité des genres.

Sciences Économiques & Sociales :

- Articulation entre l'individu et le collectif, entre autre autour du vote et de la délibération (programme 1ère gén.)



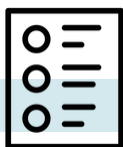
LA POSTURE D'ANIMATION

“Nourrir le monde en 2030” est un **outil d'Éducation à la Citoyenneté et à la Solidarité Internationale** (ECSI). Or, l'ECSI repose sur plusieurs principes issus de l'éducation populaire. **La participation et la réciprocité des échanges sont deux de ses fondamentaux.** Lors d'une animation, chacun·e est invité·e à exprimer son point de vue et à se positionner dans une relation d'échange avec l'autre. Cette relation **visé la coconstruction des savoirs et des compétences.**

Ainsi la personne qui anime la séance (que ce soit un·e animateur·rice d'association d'ECSI ou un·e enseignant·e) n'est pas extérieur·e au groupe. Il ou elle en est membre et participe au **socle commun de connaissances** au même titre que l'ensemble des participant·es.

Cette démarche implique évidemment une forme d'**horizontalité des échanges** présente à la fois dans les mécanismes des activités proposées mais aussi dans la posture d'animation. La personne qui a ce rôle devra donc veiller à ce que sa parole ne prenne pas plus d'importance que celle des élèves. En effet, cela pourrait limiter la **libre expression d'opinions diverses** au sein du groupe, essentielle à la richesse des échanges. La personne qui anime la séance a alors pour rôle principal de **veiller au cadre respectueux et bienveillant des débats**, d'inciter les élèves à creuser leurs réflexions par des questions (Que veux-tu dire par... ? Pourquoi penses-tu cela ? Peux-tu nous donner des exemples ?) et de partager ses connaissances si elles enrichissent la discussion.

Pour faciliter cette horizontalité, il peut être **judicieux de modifier l'agencement de la salle** (tables et chaises) en privilégiant une disposition en cercle. La personne qui anime intègre alors le cercle, au même titre que les élèves.



ÉLÉMENTS DE DÉBRIEF

Fondamental dans la mise en place d'un outil pédagogique d'ECSI, le débrief peut ne pas être aussi évident qu'il peut y paraître. Dans cette phase, il s'agit bien de **faire le lien entre le vécu et le ressenti des participant·e·s et les réalités systémiques qui les entourent**. L'intention est ainsi d'aller au-delà de la dynamique de jeu pour faire émerger une réflexion critique. Pour ce faire, nous vous proposons d'utiliser une méthode basée sur **4 R** : **R**ésultats, **R**essenti, **R**etours d'observation et **R**éalité. Ci-après vous trouverez une série de questions type qui pourront vous guider dans la mise en place de cette méthode.

- **Résultat** : Quelle(s) équipe(s) a (ont) avancé le plus loin, le plus facilement ?
- **Ressenti** : Comment vous êtes-vous senti·es en un mot pendant le jeu ? Ce ressenti a-t-il évolué entre la phase 1 et la phase 2 ? Pourquoi ?
- **Retour d'observation** : Qu'est-ce qui a permis à certaines équipes d'aller plus vite ? Qu'est-ce qui était bloquant pour les autres ?
- **Réalité** :
 - A votre avis, quel parallèle peut-on faire entre la réalité et ce que vous venez de vivre ? Quelles catégories de personnes représentaient les équipes ?
 - Dans quels domaines de la vie quotidienne retrouve-t-on ces inégalités ? Existe-t-il des sphères de la vie quotidienne où l'on peut être témoin des inégalités homme-femme autres que celle représentées par les quatre zones du plateau de jeu ?
 - Les cartes règles illustrent-elles des réalités ? Lesquelles ?
 - A quoi correspondent les injustices symbolisées dans le jeu ? Quelles en sont les conséquences ? Les éléments perpétrateurs ?





POINTS DE VIGILANCE

- Le fait que l'on ne joue pas de personnages (avec un nom, un visage) et qu'il n'y a pas non plus de domaine individuel à gérer (tel qu'une parcelle à cultiver, par exemple) rend complexe l'identification et la perception de l'intérêt individuel.
- De plus, le lien entre l'intérêt individuel et l'intérêt collectif n'est pas toujours explicite dans le jeu : les joueur·ses peuvent souvent se demander "quel est mon intérêt personnel" (pour gagner) ou "quel est notre intérêt collectif" à faire ceci ou cela. L'animateur·rice doit alors être capable d'expliciter les enjeux en se distanciant du jeu et en rappelant les joueur·ses à un principe de réalité : si cela avait lieu en vrai, que feriez-vous ? Ce sont ces choix-là qu'il faut alors "mettre en jeu".
- Les effets de certaines cartes durent parfois sur plusieurs tours : il est aisé de l'oublier, il faut alors inviter les joueur·ses à être vigilant·es sur les effets durables de ces cartes.
- Plus l'équipe perd collectivement, plus on tend à jouer "perso" : c'est alors à l'animateur·rice d'inviter les joueur·ses à prendre de la distance, à réfléchir puis à décider ensemble.
- Le risque est d'être pris dans le jeu pour gagner et d'en oublier le fond, la raison pour laquelle on le joue. Là encore, l'animateur·rice doit sans cesse ramener au sujet (l'enjeu de l'alimentation) et inviter les joueur·ses à réfléchir à ce qu'ils disent, font, décident.
- Il n'est pas toujours donné une explication des causes et des problèmes : c'est à l'animateur·rice, avec la complicité des joueur·ses, d'évoquer des exemples concrets pour alimenter la réflexion collective. Les "coups" du jeu ne sont que des prétextes à aborder tel ou tel aspect de la question de l'alimentation.



POUR ALLER PLUS LOIN



LES FEMMES ET L'ALIMENTATION

Pourquoi les femmes sont-elles plus touchées par la sous-nutrition ? - Action Contre La Faim :

<https://www.actioncontrelafaim.org/a-la-une/pourquoi-les-femmes-sont-elles-plus-touchees-par-la-sous-nutrition/>

La place des femmes dans l'agriculture - Alimenterre :

<https://www.alimenterre.org/system/files/2019-10/1153-fiche-thematique-genrealimenterre.pdf>

Les femmes ou la clé de la sécurité alimentaire :

<http://ebrary.ifpri.org/utills/getfile/collection/p15738coll2/id/125820/filename/125851.pdf>

Ressources d'Artisans du Monde sur la question du genre dans le commerce / alimentation :

<https://www.artisansdumonde.org/campagnes-demobilisation/thematiques/egalite-femmes-hommes/>

Cette fiche a été conçue dans le cadre du projet ACT'ODD 2 afin de faciliter la prise en main de l'outil "Nourrir le monde en 2030" pour les acteur·rices éducatifs en milieu scolaire.



COORDINATION DU PROJET



6 bis rue Albin Haller - 86000 Poitiers
Tel : (+33) 05 49 41 49 11
contact@kurioz.org - www.kurioz.org
www.comprendrepouragir.org

PARTENAIRES DU PROJET



PARTENAIRES FINANCIERS



Cette fiche est mise à disposition selon les termes de la Licence Creative Commons Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale - Pas de Modification 4.0 International.

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/deed.fr>

Conception-rédaction : KuriOz et les partenaires techniques
Graphisme : KuriOz

Crédits images : Target by Raptors collective from Noun Project - Attention by Тимур Минвалеев from Noun Project - Communication by didik from Noun Project - Debriefing by Ralf Schmitzer from the Noun Project - Education by Rudez Studio from the Noun Project - Idea by Mada Creative from Noun Project - Objectives by romzicon from the Noun Project - Time by sumhi_icon from the Noun Project