

Outil pédagogique

Le Jeu de la ficelle

Le jeu de la ficelle est un outil pédagogique interactif réalisé par les ASBL Quinoa et Rencontre des Continents.

Il permet une animation dynamique autour des questions liées à la problématique de l'alimentation, de la surexploitation des ressources naturelles, des inégalités Nord/Sud, de la consommation responsable, ...

Objectif du jeu

Faire prendre conscience des impacts de notre mode d'alimentation sur l'environnement, la santé, ...

Déroulement du jeu

Chaque participant reçoit une carte d'identité et, selon celle-ci, se place dans un des trois cercles concentriques :

1. L'assiette exemple : *je suis une courgette du Kenya*
2. Les organisateurs exemple : *je suis votre supermarché préféré*
3. Les impacts exemple : *je suis une forêt tropicale dense et humide*

La démarche consiste à établir des liens entre les identités. Ces liens correspondent aux impacts et implications de nos choix de consommation.

Ces liens sont représentés par une ficelle qui relie les différentes identités.

Au terme du jeu, tous les participants forment une grande toile systémique.

Application en géographie

Ce jeu a été testé en début d'année scolaire dans les classes de 4^e année comme introduction aux thématiques à aborder dans le programme de Géographie à savoir l'accès aux ressources en eau et en nourriture.

En plus, d'être une phase d'accroche, il permet d'aborder certaines notions comme « nappe phréatique », « irrigation », ... mais également la notion de lien entre composantes spatiales (exemple : lien entre terres agricoles et forêt tropicale humide).

Ce jeu a été adapté aux élèves de 4^e. Ainsi, certaines cartes d'identité, jugées trop complexes pour des élèves de 15-16 ans, n'ont pas été sélectionnées, comme par exemples la PAC, le FMI, ...

D'autres peuvent être ajoutées en fonction des séquences d'apprentissage abordées durant l'année.

Exemples : *Je suis la crevette de Madagascar ; Je suis un paysan indonésien (huile de palme)*

Pour gagner du temps en classe, il est préférable d'avoir installé les chaises en cercles concentriques avant le début du cours.

Il est également intéressant de prévoir un planisphère politique pour situer les différents organisateurs et impacts.

Intéressé(e) par le Jeu de la ficelle ?

Ce jeu est disponible en ligne à l'adresse suivante : <http://www.jeudela ficelle.net/>