Le jeu des crayons



Certains pays en voie développement ont un sous-sol riche de matières premières et pourtant ces richesses ne permettent pas à ces pays ne sortirent de la pauvreté…
Voici un jeu pour aider les jeunes à comprendre les mécanismes et les rapports de force du commerce international entre pays pauvres détenteurs des matières premières et pays riches industrialisés.

1. Préalables

- Tranche d'âge : A partir de 10 ans
- Effectif : groupe de 10 à 30 personnes
- Temps : au moins une heure

Matériel nécessaire :

- Une boîte que l'on peut fermer avec un cadenas
- Un cadenas et sa clé
- 2 ou 3 taille-crayons
- 4 à 6 crayons non taillés… comme ils sont difficiles à trouver dans le commerce, il est plus simple d'acheter des crayons et de couper la pointe avec une scie à bois.
- Feuilles de papier de couleur (pour éviter la triche : les joueurs ne peuvent pas rajouter n'importe quelle autre feuille de papier) : le nombre de feuilles de papier dépend du nombre de joueurs. Prévoir : nombre de feuilles = nombre de joueur -1.

2. Déroulement

a. Explications

- Les crayons représentent les richesses minérales des pays du Tiers-Monde, pétrole d'Arabie Saoudite et du Nigéria, manganèse du Gabon, cuivre du Chili et de Zambie…
- La boite représente le sous-sol de ces pays.
- Le cadenas signifie que ces richesses ne sont pas accessibles telles quelles.
- La clé du cadenas représente donc l'accès aux technologies d'extraction (mines, derricks pétroliers…)
- Les taille-crayons signifient : avec la matière première brute, on ne peut rien faire, il faut savoir les transformer, les commercialiser… C'est cette deuxième forme de technologie qui est ainsi signifiée.
- Les feuilles de papier signifient que le but de l'économie, c'est que les gens aient un travail et à manger.

Le but du jeu sera donc que chaque participant puisse écrire sur une feuille, avec un crayon : « j'ai du travail et à manger ».

Les explications ci-dessus sont données à l'ensemble du groupe, lentement, pour que tout le monde comprenne. On peut éventuellement noter ces éléments sur un tableau pour que l'on puisse s'y référer.

b. Division en groupe et instructions

- Le groupe est divisé en deux sous-groupes inégaux : les riches et les pauvres. Les riches forment environ 1/3 des effectifs, les pauvres 2/3.
- Tout le monde reste dans la même salle : avec les moyens de communication actuels, tout le monde sait tout sur tout le monde !
- Le groupe des riches reçoit la clé du cadenas, les taille-crayons, 2/3 des feuilles.
- Le groupe des pauvres reçoit la boîte cadenassée contenant les crayons et 1/3 des feuilles.
- Ensuite est donnée la consigne suivante : au bout de x minutes, chaque jouer devrait avoir une feuille sur laquelle est marqué au crayon « j'ai du travail et à manger ». Les joueurs qui n'auront pas cela seront considérés comme morts.

Remarque sur la gestion du temps
– Selon l'âge des joueurs et le temps dont vous disposez, vous pouvez ou non

donner des instructions sur la manière de négocier ou laisser les groupes se débrouiller (cela prend du temps, mais c'est intéressant pour observer les jeux de pouvoir).
– Si vous imposez la procédure, le plus simple est d'envoyer des délégués (2-3) qui discuteront par tranche de 10 minutes, puis retrouvent leur groupe pour rechercher de nouvelles instructions et consignes.

c. Négociations

- Les négociations seront difficiles… Il paraît qu'il est arrivé que des joueurs en soient venus aux mains ! Autre extrême dans un groupe « mou » : les pauvres se sont laissé déposséder avec fatalisme.
- En général, les pays riches, magnanimes, proposent de céder la clé contre la moitié des crayons. Mais dès qu'ils font leurs calculs, les pays pauvres s'aperçoivent qu'ils n'auront plus aucun moyen de pression.
- La richesse du jeu provient du processus de conscientisation qu'il enclenche chez le joueur quand celui-ci s'investit vraiment dans le jeu.
- Il n'y a pas de solution globale possible : il y aura toujours un sacrifié au moins. Pour éviter cela, il est possible d'accepter que le groupe de pauvres déchire en deux (= partage) une feuille.

d. Clôture

Il faut être strict comme animateur sur le respect de l'horaire défini au départ : si l'on a dit 40 minutes, le jeu est clos sans pitié à ce moment-là et on compte les vivants et les morts.

e. Evaluation

Ce moment est essentiel : il permet de formuler et d'intégrer les découvertes du jeu. Il est nécessaire de demander aux uns et aux autres ce qu'ils ont ressenti en jouant, comment ils ont vécu leur situation, ce qu'ils ont découvert des mécanismes économiques.
Si vous voulez faire ce jeu dans le cadre d'une campagne de développement, soyez prêts à informer sur un projet répondant au souci et aux difficultés révélées par le jeu : par exemple, projets alternatifs de Tanzanie ou essai de moraliser l'argent via la SCOD (Oikocredit).

Tirée d'une fiche d'animation préparée par le Service missionnaire de l'Union des

Églises Protestantes d'Alsace et de Lorraine.

Crédit : Point KT – photo Pixabay