

Règle du jeu

Avant de jouer...

Quelques infos pratiques

Développé avec et pour des animateurs et animatrices de mouvements de jeunesse, *Le monde à travers champs* est adapté à toute animation socio-culturelle à destination de publics variés, jeunes ou adultes.

Public cible

À partir de 12 ans

Une version Enfants, accessible à partir de 8 ans, est également disponible sur ilesdepaix.org/lemondeatraverschamps



Nombre de joueurs

De 3 à 12 équipes de 3 à 6 joueurs

Sur table, il est également possible de jouer en individuel ou en duo (de 3 à 24 joueurs)



Pour compléter ta boîte à outils de l'animation, télécharge le dispositif de débriefing, la FAQ et les défis sur jeu sur ilesdepaix.org/lemondeatraverschamps !



Bon à savoir !



pour les joueurs et joueuses plus âgés ou les plus petits groupes, il est également tout à fait possible de jouer en version "jeu de plateau", sans réaliser les défis proposés... mais pas sans se conscientiser pour autant !

Durée

2h + de 30min à 1h de débriefing, en fonction de la capacité de concentration des joueurs

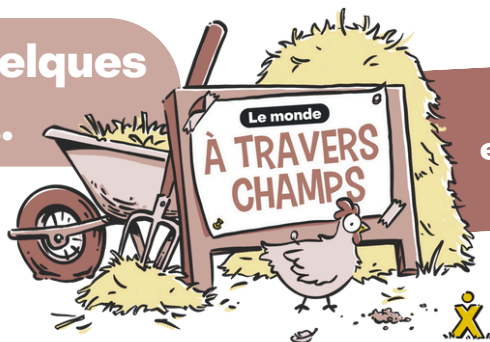
Sur table, la partie sera plus rapide (1h), mais le débriefing nécessitera autant de temps.

But du jeu

Incarner une famille d'agriculteurs et agricultrices du monde, qui fait des choix pour renforcer la résilience de sa ferme et développer son village.



Le jeu en quelques mots...



Une activité de sens et d'engagement au service de la communauté

1 tour de jeu

= une saison

= 3 étapes

Chaque équipe incarne une famille d'agriculteurs et agricultrices d'Europe, d'Afrique ou d'Amérique latine.

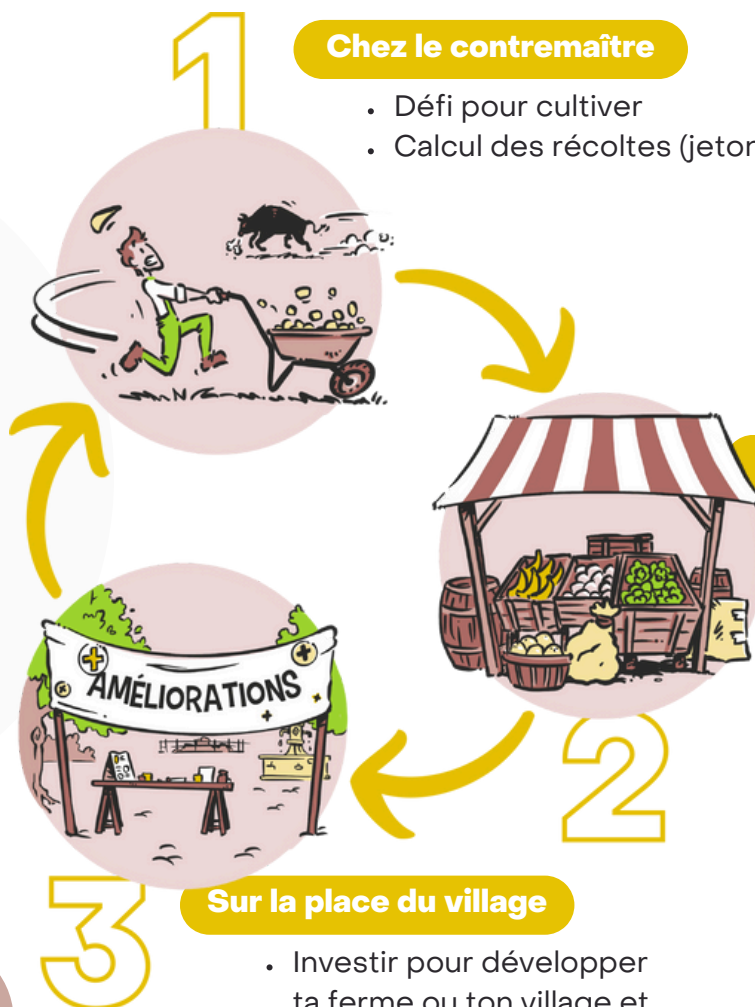
À chaque saison ses étapes et ses choix stratégiques...

L'objectif ? Améliorer les conditions de vie de sa famille !

Possibilité de jouer en extérieur avec des défis qui bougent ou sur table avec de grands ados

Chez le contremaître

- Défi pour cultiver
- Calcul des récoltes (jetons)



Au marché

- Choisir un contrat
- Négocier le prix (lancer de dé)

Sur la place du village

- Investir pour développer ta ferme ou ton village et améliorer les conditions de vie de ta famille et de ta communauté.

Un peu de piment...

Toutes les 10 minutes, un évènement !

Lorsque le jingle retentit, un évènement (climat, politique, économie...) se produit et affecte toutes les fermes du jeu !



Sensibiliser

= jouer + débriefer

Pour sensibiliser les jeunes au mieux, un outil de débriefing est inclus. De quoi faire le point sur les découvertes et éviter toute incompréhension ou frustration !

On t'a vendu du rêve ? Alors c'est parti !



Bonjour !

Tu tiens entre les mains la boîte à outils de *Le monde à travers champs*, un jeu destiné à des joueurs à partir de 12 ans, ainsi qu'à leurs animateurs et animatrices.

Ce n'est pas un jeu ordinaire ! Son objectif est de sensibiliser les joueurs aux conditions de vie et aux contraintes des agriculteurs et agricultrices dans le monde, de leur montrer que d'autres voies plus justes et durables existent et, pourquoi pas, de les encourager à se mobiliser concrètement.



© Les Scouts ASBL

Le savais-tu ?

Iles de Paix est une ONG belge de coopération internationale. En Afrique et en Amérique latine, elle soutient des familles paysannes dans leur transition vers une agriculture familiale durable et une alimentation responsable.

En Belgique, les projets de l'association visent l'**Éducation à la Citoyenneté Mondiale et Solidaire** du public principalement scolaire et contribue à l'**Éducation Permanente** du public adulte. Notre objectif ? Que chacun puisse développer son esprit critique et se mobiliser en faveur d'un monde plus juste, en s'intéressant aux conditions de vie d'autres êtres humains, en décryptant le fonctionnement du monde et l'impact de notre alimentation sur celles et ceux qui en sont à l'origine, en saisissant les enjeux fondamentaux des systèmes alimentaires...

> **Envie d'en savoir plus ?**



**iles
de
paix**

Un jeu Iles de Paix, mais pourquoi ?!

Si...

- Ton staff et toi souhaitez faire vivre à vos jeunes une animation qui les fasse réfléchir ;
- Vous voulez vous engager dans un service à la communauté et faire avancer les Objectifs du Développement Durable #2 "Faim zéro" et #12 "Consommation et production responsables" ;
- Ton groupe participe à la campagne de sensibilisation et de récolte de fonds d'Iles de Paix et tu aimerais outiller les jeunes pour rendre cet engagement citoyen plus conscient et critique et lui donner du sens ;

... alors ce jeu est fait pour toi !

Objectifs pédagogiques

- Comprendre le fonctionnement du monde et sa complexité (enjeux, défis, acteurs, interconnexions, etc.) et développer de la curiosité pour ce qui s'y passe ;
- Défendre l'égalité entre les êtres humains, prendre conscience des inégalités dans l'accès à des conditions de vie favorables, partout dans le monde ;
- Débattre de problèmes éthiques liés aux systèmes alimentaires et rechercher des solutions gagnantes pour tous ;
- Travailler les notions de justice, de solidarité et de durabilité, pour visualiser la société que l'on souhaite et déterminer les actions à entreprendre.





Quand et comment jouer ?

Le jeu a été pensé pour **jouer en extérieur**, en réalisant des défis qui bougent, mais il est également possible d'y jouer "sur table", plutôt avec des grands ados ou des adultes.

Bon à savoir : pour faire passer les bons messages et éviter que les jeunes repartent avec des questions brûlantes ou des représentations erronées, le **débriefing** est une étape incontournable de toute activité d'éveil de l'esprit critique. Lorsque tu planifies de jouer, il ne faut donc pas oublier de prévoir un moment suffisant après la partie.

Et si ta crainte est de manquer toi-même d'informations sur la thématique, une **FAQ** est prévue à la fin de ce cahier, n'hésite pas à la consulter !

Si tu prévois de **participer à la campagne** de sensibilisation et de récolte de fonds avec ton groupe, la dernière réunion avant le congé de Noël est l'occasion toute trouvée de faire vivre une activité qui fasse sens et encourage à la solidarité... en attendant de s'engager de manière concrète, quelques semaines plus tard !



© Thaïssa Heuschen

La camp... quoi ?

Chaque année, Isles de Paix organise une grande campagne de sensibilisation et de récolte de fonds, le **3^e weekend de janvier**. L'argent récolté sert à financer ses programmes d'agriculture familiale et durable au Bénin, au Burkina Faso, en Ouganda, au Pérou, en Bolivie et en Tanzanie. Pour les mouvements de jeunesse, la campagne annuelle d'Isles de Paix est avant tout un grand moment de solidarité à vivre ensemble. Tu peux y participer et mobiliser ton groupe ou ton unité autour de ce projet citoyen porteur de sens.

> Découvrez comment !



Règle du jeu

Matériel

- 1 “carnet de ferme” (2 A4 pliés en deux) par équipe
- 1 liste de défis
- 1 paquet (par stand) de cartes “événements” triées par numéro
- 5 affiches (A3)
 - 1 Plateau de jeu
 - 1 Tarif des contrats par stand Marché
 - Tarif des améliorations par stand Place du village
 - 2 affiches de pub : coopérative et produits chimiques
- 2 jeux de cartes “Ressources” :
 - “Champs”
 - “Main-d’œuvre et tracteurs”
- 1 jeu de cartes “Avantages”
- Jetons “Récoltes” (x1 et x9)
- 1 série de billets factices (agrodollars)

Pour le débriefing :

- Le dispositif d’animation
- 1 annexe “Questionnaire” par équipe
- 1 carte “Résultats” par équipe

À prévoir en plus

- Des **enveloppes A5** : 1 par famille + pour ranger le matériel de chaque stand
- Éventuellement : **un signe distinctif visible** pour les équipes membres de la coopérative (gilet fluo, bonnet, casquette... ou simplement porter son foulard sur la tête)
- **3 dés à jouer**
- Sifflet ou baffle pour lancer un **jingle**



N’oublie pas de prévoir, à chaque stand, de quoi valider les étapes de jeu (tampon encreur, bic d’une couleur originale pour signer...) pour limiter le risque de triche.

Staff nécessaire

Il est possible de jouer avec un **minimum de 3 animateurs** mais, si le staff est plus nombreux, il est conseillé de dupliquer les rôles aux stands, pour faire deux files (ou plus) et ainsi éviter les “embouteillages” d’équipes.

Déroulement d'une partie

Une partie du *Monde à travers champs* se déroule en plusieurs saisons, pour une durée totale d'**1h30 à 2h environ**. Les équipes jouent chacune à leur rythme, certaines pourraient donc avoir le temps de faire plus de saisons de jeu que d'autres sur une même durée de jeu.

L'objectif est de développer sa ferme et son village pour améliorer les conditions de vie de sa famille et de sa communauté, être heureux et en bonne santé.

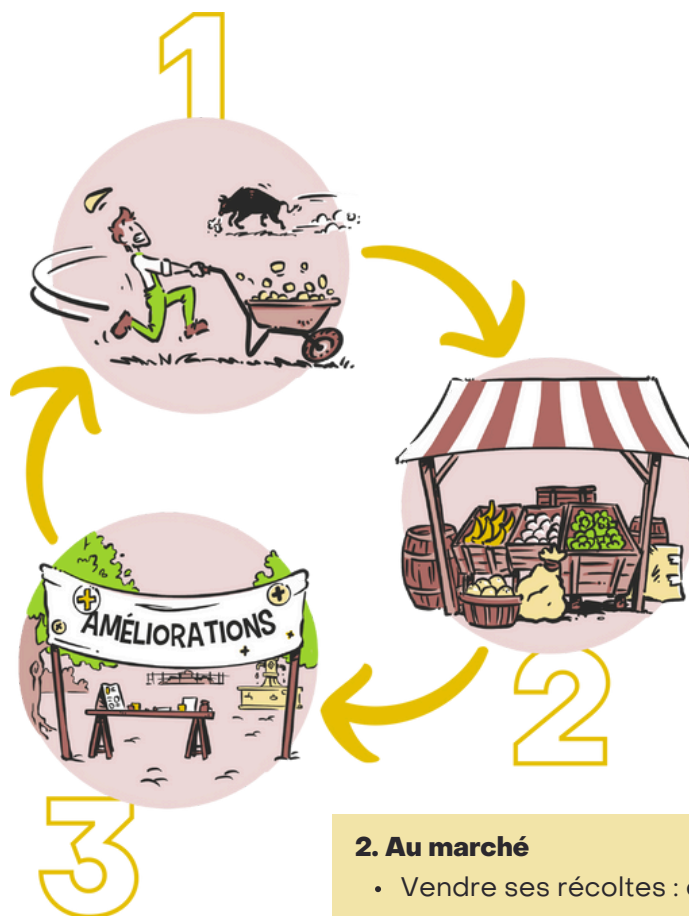
Déroulement d'une Saison (tour de jeu)

À chaque saison, les étapes de jeu sont les mêmes :

1. Au bureau du contremaître

Produire et récolter : après avoir réalisé un défi, multiplier ses champs et ressources pour obtenir ses cartes "récoltes" :

- 1 paysan obtient 1 récolte sur un champ
- 1 tracteur travaille obligatoirement sur 3 champs identiques à la fois et obtient 3 récoltes par champ, pour un total de $3 \times 3 = 9$ récoltes par tracteur et par saison.



3. Sur la place du village

Faire des achats permettant de développer son village ou d'avoir accès à davantage de moyens de production, et ainsi améliorer ses conditions de vie.

2. Au marché

- Vendre ses récoltes : en fonction des récoltes disponibles, choisir un contrat à remplir, et lancer le dé pour en calculer le prix.
- Stocker les récoltes non vendues dans l'entrepôt (en les inscrivant dans le carnet de ferme) pour les conserver jusqu'à la prochaine saison (au-delà de laquelle elles pourrissent).



Une saison se termine une fois que **toutes les étapes ont été validées** (à chaque stand). L'équipe retourne alors au bureau du contremaître pour en commencer une nouvelle avec un nouveau défi, et ainsi de suite.



Préparation

Préparer et distribuer les kits de jeu

En début de partie, chaque équipe reçoit, dans une enveloppe, un kit de jeu comprenant:

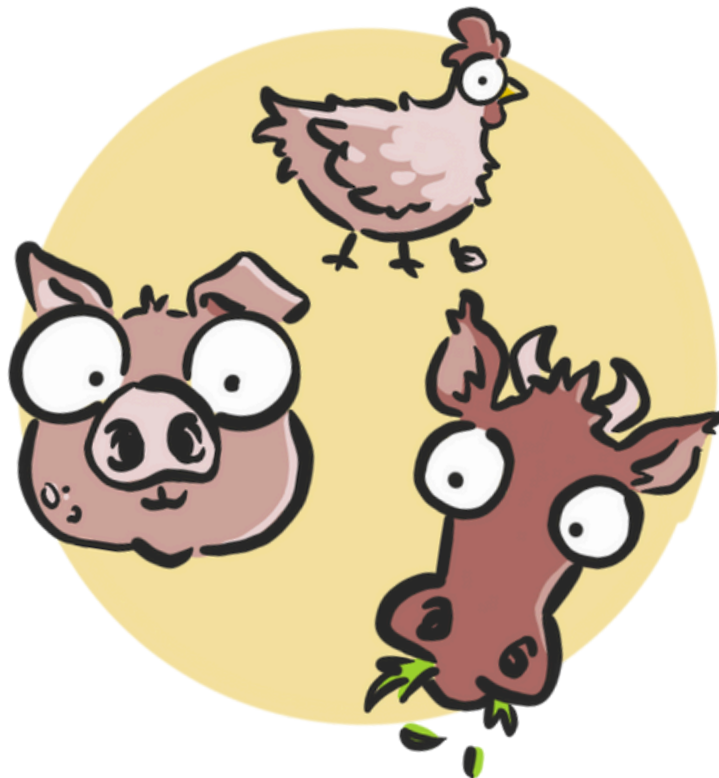
- son “carnet de la ferme” ;
- son budget de base en billets ;
- les cartes “ressources” dont elle dispose pour la partie.

Le budget et les ressources sont indiqués dans le carnet de ferme de chaque famille.

Le carnet de la ferme

Le carnet de la ferme permet de **suivre le nombre de saisons jouées**. Comme il est **spécifique à chaque équipe**, le nombre à imprimer dépend du nombre d'équipes participantes. À chaque saison de jeu, l'animateur de chaque stand valide l'étape correspondante. Une fois que toutes les étapes de la saison sont validées, l'équipe peut passer à la saison suivante de son carnet de ferme, en commençant par un nouveau défi auprès du contremaître.

On y retrouve également la **situation de départ de la famille**. Le jeu comporte 6 scénarios de départ possibles : **6 familles fictives** d'agriculteurs du monde sont décrites, chacune avec sa photo et ses ressources de départ. Sur chacun des trois continents représentés, on trouve une famille qui produit de manière durable, et une autre qui le fait de manière industrielle.



Si les équipes sont plus nombreuses, les familles existent toutes dans une **version dédoublée** (jeu “bis”), en changeant seulement la photo et le nom de famille, pour former un total de 12 :

	Jeu de base	Jeu bis
Europe : agriculture industrielle d'exportation	Famille 1 : De Jong	Famille 7 : Peters
Afrique : agriculture industrielle d'exportation	Famille 2 : Nwosu	Famille 8 : Traoré
Amérique latine : agriculture familiale et durable	Famille 3 : Ponce Villar	Famille 9 : Garay Ponciano
Afrique : agriculture familiale et durable	Famille 4 : Kebirungi	Famille 10 : Fante
Amérique latine : agriculture industrielle d'exportation	Famille 5 : Flores	Famille 11 : Chávez
Europe : agriculture familiale et durable	Famille 6 : Martin	Famille 12 : Dulac



Il est possible de jouer avec un **minimum de 3 équipes** de 3 à 6 joueurs. En fonction du nombre de participants, il suffit de télécharger et d'imprimer le **nombre de carnets nécessaires, dans l'ordre des fichiers** (par exemple : pour une partie à 4 équipes, distribuer les carnets numérotés de 1 à 4, et ainsi de suite).

Si le staff choisit de jouer avec des fermes jumelles, les joueurs n'en sont pas informés et jouent "en aveugle", ce qui peut donner lieu à des réflexions intéressantes lors du débriefing.

Les cartes "ressources" de la famille

Les cartes "ressources" sont à présenter au contremaître après avoir réussi un défi, pour obtenir les récoltes de la saison. Elles concernent la main-d'œuvre, les éventuels tracteurs et les champs de la famille.

4 types de champs sont disponibles :

- Un élevage
- Des céréales (du blé)
- Des légumes
- Des agrocarburants destinés à l'exportation^[1]



Prends le temps !

Lors de la distribution, le staff veille à **laisser un peu de temps** aux équipes et à circuler parmi elles pour s'assurer **que chaque participant comprenne bien** sa situation de départ et la succession des étapes du jeu. Cela permet aux équipes de mettre en place, dès le départ, les stratégies les plus intéressantes à débriefer en fin de partie.

Le jeu se lance dès qu'une équipe est prête et se présente au stand du contremaître.



[1] Les agrocarburants sont des combustibles liquides d'origine agricole obtenus à partir de plantes contenant de l'huile (par exemple de palme ou de colza) ou du sucre (canne, maïs, betterave), ou encore suite à la fermentation de matières organiques. Ils représentent ici une utilisation à usage ni local, ni alimentaire des terres agricoles.



Prévoir 3 stands pour 3 rôles



Matériel

- Pile de cartes "événements" classées par numéro
- Liste des défis
- Stock de cartes récoltes correspondant aux 4 types de champs disponibles, en version simple ou "x 9" (selon que les champs sont récoltés avec ou sans tracteur)
- Affiche de pub pour les produits chimiques

Le bureau – animateur contremaître

Les équipes vont voir le contremaître sur ce stand pour réaliser un défi par saison et obtenir les cartes "récoltes" correspondant à leur situation. Lorsque c'est fait, le contremaître valide l'étape en cochant la case correspondante dans le carnet de la ferme.

Réaliser un défi

Les défis sont réalisés à chaque tour de jeu pour représenter la récolte.

Le contremaître est libre de choisir dans la liste ou d'inventer les défis qu'il donne à chaque équipe (plus longs ou plus rapides à exécuter), ce qui lui permet de gérer les éventuels embouteillages.



Une liste de 25 défis est proposée à la fin de ce cahier !

Calculer ses récoltes

1 paysan obtient 1 récolte sur un champ ;

1 tracteur obtient 3 récoltes sur un champ, et travaille obligatoirement sur 3 champs identiques à la fois, donc $3 \times 3 = 9$ récoltes identiques par tracteur et par saison.



Acheter des produits chimiques

Chez le contremaître, les familles peuvent décider d'utiliser des produits chimiques sur un ou plusieurs champs. Ceux-ci permettent de doubler la récolte de ce(s) champ(s), ce qui se cumule avec le rendement des tracteurs (2×3 récoltes \times 3 champs = 18 récoltes par tour sur un seul champ récolté par un tracteur !).



Attention : il faut **augmenter la dose à chaque saison** : 1 dose par champ à la saison 1 d'utilisation, 2 à la saison 2, 3 à la saison 3, etc. Si l'équipe veut arrêter d'utiliser des produits chimiques, elle doit laisser le(s) champ(s) concerné(s) se régénérer pendant 3 saisons (pas de récoltes possibles pendant cette période). L'usage de produits chimiques sur un champ est indiqué en cochant la case de chaque saison concernée sur la carte de celui-ci.



Le marché – animateur négociant

Les familles vont voir le négociant sur ce stand pour choisir un ou plusieurs contrats de vente de leur production et en découvrir le prix en lançant le dé. C'est là aussi qu'elles peuvent décider de stocker des récoltes dans leur entrepôt, jusqu'à la saison suivante. Lorsque c'est fait, le contremaître valide l'étape en cochant la case correspondante dans le carnet de la ferme.

Si les participants sont nombreux, le marché peut être dédoublé en deux stands séparés (marché local et marché mondial).

Matériel

- Pile de cartes "événements" classées par numéro
- Stock de billets factices
- Affiche tarif des contrats
- 3 dés à jouer

Tarif des contrats

Les contrats disponibles comportent tous une quantité de produits demandés, et un prix proposé en échange. Le prix du contrat se calcule en lançant le dé. Si on obtient :

- 1 ou 2 : prix le plus bas
- 3 ou 4 : prix moyen
- 5 ou 6 : prix le plus haut



Sur le marché local, **ce picto** permet de réserver certains contrats à un mode de production de plus petite échelle.

Entrepôt

Les équipes doivent laisser toutes leurs cartes "récoltes" de la saison au marché. Si certaines n'ont pas été vendues durant la saison, l'animateur complète la case correspondante de l'entrepôt, en indiquant le chiffre (max : 3) à la saison suivante du carnet de la ferme (pour en tenir compte au bon moment dans les calculs). Au-delà de la saison suivante, les récoltes stockées pourrissent et ne peuvent plus être vendues.





La place du village – animateur vendeur

Les familles vont voir le vendeur sur ce stand pour acheter des avantages destinés à améliorer leur ferme ou leur village.

Améliorer sa ferme

Prix des équipements supplémentaires :



- Un tracteur : 200\$
- De la main-d'œuvre dont le prix dépend du continent représenté par l'équipe : 50\$ en Europe, 30\$ en Amérique latine, 20\$ en Afrique.
- Un champ : 125\$

S'inscrire à la coopérative

Inscription : 10\$

S'inscrire à la coopérative permet de **travailler de façon solidaire** avec les autres familles du jeu.

Les familles inscrites reçoivent un **signe distinctif** et un chemin est dessiné sur le plateau des fermes, entre la ferme de la famille et la coopérative (au centre du plateau). **Entre elles uniquement**, elles peuvent :



- Mettre un tracteur en commun et récolter les champs de leurs deux fermes, pour produire davantage et vendre mieux ;
- Se partager leur entrepôt pour stocker et vendre de plus grandes quantités en une fois ;
- Mettre leurs récoltes en commun pour vendre de plus grands volumes et se partager les bénéfices ;
- Se prêter des récoltes ou de l'argent pour faire face à des événements défavorables, etc.



Améliorer son village

A chaque saison, les familles ont la possibilité d'acheter des améliorations pour leur village, qui sont **coloriées au fur et à mesure sur le plateau de jeu**. Chacune d'entre elles comporte des avantages concrets directement utilisables dans le jeu, représentés par des **cartes à tirer au sort**. La famille conserve ses cartes jusqu'à la fin de la partie, dans l'enveloppe de son kit de jeu. Elles seront utilisées lors du débriefing.

Lorsque c'est nécessaire, l'animateur vendeur signe la carte pour signifier que l'avantage a bien été reçu.

Annoncer les événements

L'animateur vendeur annonce les changements d'événements, en lançant **un jingle toutes les 10 minutes**. A ce moment-là, tous les animateurs tournent la carte "événement" du dessus de la pile de leur stand pour révéler l'événement suivant et influencer les récoltes ou les revenus de l'ensemble des équipes jusqu'au prochain jingle (sauf mention contraire : l'effet de certaines cartes "événement" est permanent). Attention donc, lors de l'installation, à ce que tous les stands entendent bien le jingle !



En respectant l'ordre des événements, il est possible d'**organiser deux parties** du Monde à travers *champs*: une qui utilise les événements numérotés de 1 à 11, et l'autre, de 12 à 22, pour que les plus impactants n'interviennent que dans un deuxième temps. Cela peut, par exemple, permettre de rejouer après le débriefing, en tenant compte des découvertes du groupe.

Fin de partie : calcul des conditions de vie des villages

Lorsque le temps de jeu est écoulé (par exemple via un coup de sifflet ou un jingle spécifique), tout s'arrête : il n'est plus possible d'effectuer ni récolte, ni vente, ni achat.

Même si les équipes ont déjà une intuition de comment les uns et les autres s'en sont sortis au cours du jeu, le calcul du score est intégré au temps de débriefing pour en tirer des observations, du sens, bref : des apprentissages.





Remerciements

Ce jeu n'aurait pas pu voir le jour sans l'énergie, les trouvailles et l'engagement des animateurs qui ont consacré du temps, du talent et du cœur au groupe de travail, de mars à décembre 2024. Un énorme et sincère merci donc à Gilles Desitter et Jérémie Mirolo de Jupille-Bas (OM014), Lorin Vervoort et Maxime Kinet-Poleur de la Collégiale de Huy (VM004), Yanis Wellens de Liège St Servais (LG007) et Manoé Dubois de la Basilique de Koekelberg (BH55), ainsi qu'à tous ceux qui n'ont fait que passer parmi nous.

Merci également à Matthieu Grégoire, Animateur fédéral Bruxelles-Abbaye, pour son co-pilotage sans faille, ainsi qu'à la centaine d'animateurs et animatrices des T1 de Toussaint 1 et des T3 de Toussaint 3 2024, qui l'ont testé en premier et dont l'enthousiasme, les retours et suggestions ont permis de peaufiner le tout.





Éditeur responsable
Iles de Paix ASBL
Rue du Marché 37
4500 Huy
085 23 02 54
www.ilesdepaix.org

iles
de
paix

En partenariat avec



Avec le soutien de



Illustrations



bl-graphics.be