

S'INFORMER

COMPRENDRE

AGIR

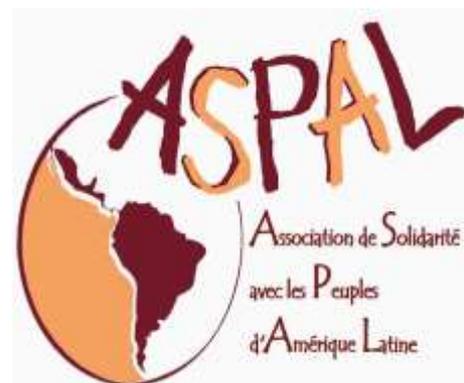
De l'éducation pour l'action



**Artisans
du Monde**

Pour un commerce
équitable

*E'changeons
le Monde.*



E'changeons le Monde

Clarisse Buisson

Chargée d'éducation

17 rue Jean Eymar - 05000 GAP

09 54 15 31 72 / education.elm@free.fr

Mardi - Samedi: 9h30 – 12h30 et 14h30 – 19h

Merci à Artisans du Monde St Etienne pour sa précieuse aide à la réalisation de cette brochure.

SOMMAIRE

Nos tarifs.....	5
Découverte ludique du commerce international.....	6
Un monde inégal.....	7
Se nourrir ici et là-bas.....	8
Sur les traces.....	9
Consomm'action.....	10
Jeu d'orange.....	11
Développement durable.....	12
Goûter solidaire	13
Commerce équitable, quel genre ?	14
Les dessous du téléphone portable.....	15
D'où viennent tes fringues ?.....	16
PUB et emballages.....	17
Nos expositions.....	18

NOS TARIFS

Les interventions proposées dans cette brochure sont prévues pour durer 2h, cependant elles restent toutes adaptables et modifiables en fonction de vos attentes. Nous pouvons établir ensemble des ateliers de 5 ou 6 séances de 1h à 2h, un projet d'année ou simplement des interventions ponctuelles. Nous nous adaptons à vos envies et vos objectifs !

- **Notre offre**

- Des animations ponctuelles sur une ou plusieurs thématiques
- Des projets avec plusieurs séances thématiques
- Des dégustations de produits équitables (jus de fruits, biscuits, chocolat, etc.)
- Soirées projections – débats

- **Les publics ciblés**

- Collèges (animations pages suivantes)
- Ecoles primaires, lycées, MFR, post bac (demander plaquette correspondante)
- Centres de loisirs, MJC, centres sociaux, etc.
- Public adulte

- **Nos tarifs**

- **45 euros** par heure d'intervention en collèges
- Défraiement des frais kilométriques
- Droits de diffusion pour la projection de certains films

Si le coût représente un frein à vos projets, n'hésitez pas à nous contacter pour en discuter.

- **Contacts**

Clarisse Buisson – Chargée d'éducation
09 54 15 31 72 / education.elm@free.fr

DÉCOUVERTE LUDIQUE DU COMMERCE INTERNATIONAL

▪ Objectifs de l'animation

- Grâce à ce jeu ludique, les élèves vont pouvoir appréhender le fonctionnement et les rouages du commerce international. Par quoi est-il dicté ? Place-t-il tous les habitants de la planète sur le même piédestal ?
- Repérer les conséquences des échanges internationaux sur l'économie et la population mondiale (salaires non fixes, instabilité de la bourse, ressources inégalement réparties, etc.).
- Présenter le commerce équitable comme une alternative
- Faire prendre conscience du rôle que nous jouons en tant que consommateurs

▪ Contenu et déroulement de l'animation

Jeu de la mondialisation:

Jeu de rôle au cours duquel les élèves doivent fabriquer des formes en papier, et gagner de l'argent grâce à ce que leur achètera la Banque mondiale (le matériel dont dispose chaque région est très différent).

Débat

UN MONDE INÉGAL

▪ Objectifs de l'animation

- De manière ludique, les élèves réussiront à mieux comprendre les différents types d'inégalités mondiales, comment fonctionnent les échanges internationaux et auront une idée de la répartition des richesses dans le monde.
- Présenter le commerce équitable comme une alternative permettant de palier à certaines de ces inégalités.

▪ Contenu et déroulement de l'animation

Proposition 1

Jeu des chaises :

Jeu interactif mettant en avant les inégalités mondiales de façon schématique.

Film d'animation «la famille Kiagi »

Reconstitution par les jeunes des filières conventionnelles et équitables

Proposition 2

Jeu des affiches:

(interprétation de caricatures)

- Questions sur ces affiches
- Débat
- Film d'animation « la Famille Kiagi »

SE NOURRIR ICI ET LÀ-BAS



▪ Objectifs de l'animation

- Identifier les inégalités d'accès à l'alimentation dans le monde, les causes, les conséquences, les alternatives, etc.
- Insérer les notions et définitions de souveraineté et de sécurité alimentaire.

▪ Contenu et déroulement de l'animation

Proposition 1 (à partir de la 4^{ème})

Jeu du banquet mondial :

Jeu de rôle) mettant en action les jeunes pour produire un certain nombre d'aliments selon le pays.

Débat

Proposition 2 (à partir de la 6^{ème})

Animation autour de l'exposition « A table, qui mange quoi ? » :

Découverte des différentes pratiques alimentaires autour du globe. Notions abordées : inégalités Nord/Sud, malnutrition, déchets/emballages, etc.

Film : « Se nourrir au Burkina Faso, à Cuba et au Népal »

▪ Ressources complémentaires

Documentaires

- « *Que mangeons-nous vraiment ? De la terre à l'assiette* », 1^h33, 2014.
- « *Riz du Bénin, Riz de demain* », 18 min, 2011.
- « *Global Gâchis* », 1^h35, 2011.
- « *Liens à la terre* », 1^h10, 2010 / « *Planète à vendre* », 1^h30, 2010.
- « *Comment nourrir tout le monde ?* », 9 min, 2009.
- « *Je mange donc je suis* », 26 min, 2009.

Expositions

- « *Alimenterre* », les enjeux agricoles actuels, 8 panneaux (80 x 100 cm format portrait).

SUR LES TRACES...

DU CACAO BOLIVIEN, DE L'HUILE D'OLIVE EN PALESTINE, DU SUCRE MASCOBADO DES PHILIPPINES, DU GUARANA AU BRÉSIL.



▪ Objectifs de l'animation

- Insérer la notion de filière, repérer les différences (sociales, environnementales, etc.) entre une filière conventionnelle et équitable.
- Aborder la notion d'agriculture paysanne et familiale.
- Comparer les modes de production d'un pays à un autre

▪ Contenu et déroulement de l'animation

- **Photo-langage sur la filière du produit choisi**
- **Dégustation**
- **Activité ludique autour de la répartition des coûts du produit en filière conventionnelle et en commerce équitable**
- **Projection d'un film** : A la découverte du produit, de sa production au Sud à sa distribution au Nord.



▪ Ressources documentaires

« *Boomerang, le côté obscur de la barre chocolatée* », 1^H30, 2012.

« *La face cachée du chocolat* », 44 min, 2012.

« *Pareil pas pareil* », 7 min, 2009, film d'animation.

CONSOMM'ACTION



▪ Objectifs de l'animation

- Prendre conscience de l'impact de nos achats
- Aborder la notion de consommation responsable



▪ Contenu et déroulement de l'animation

Proposition 1

Jeu du cacao :

Jeu de rôle entre vendeurs et consommateurs de chocolat (de marque, discount et équitable).

- Discussion sur les impacts de la consommation
- Réalisation d'une affiche

Proposition 2

Jeu de la banane :

Les élèves deviennent des vendeurs et consommateurs de bananes (de différentes provenances, à différents prix, produites dans différentes conditions etc)

- Discussion sur les impacts de la consommation
- Réalisation d'une affiche

JEU D'ORANGE



▪ Objectifs de l'animation

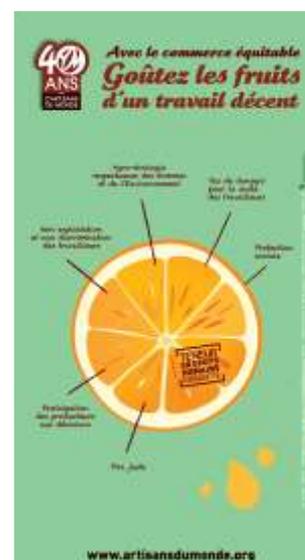
- Découvrir les dessous de la culture des oranges.
- Repérer les différences gustatives entre plusieurs jus d'orange.
- Comparer les conditions de travail dans l'agro-industrie et dans le commerce équitable.
- Aborder les notions de salaire minimum et salaire vital.

▪ Contenu et déroulement de l'animation

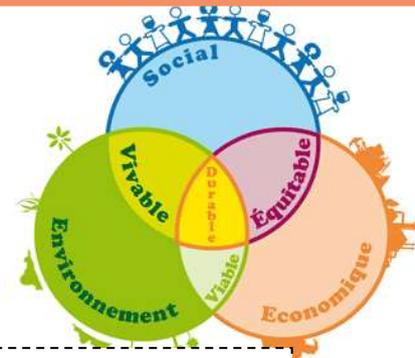
- **Dégustation de divers jus d'oranges** : Les bouteilles sont identiques pourtant un jus différent se cache à l'intérieur. Les élèves seront-ils faire la différence ?
- **Documentaire « Jus d'orange, une réalité acide »** : Le jus d'orange est-il réellement un produit sain, naturel et bon pour la santé ? Nous suivrons pendant 12 000 km le long voyage du jus d'orange, des orangeraias brésiliennes, où les conditions de travail sont pénibles et les vergers arrosés de pesticides, jusqu'à la table de nos vacances, où il y a aussi quelques pépins !
- **Réflexions sur le travail décent et le salaire vital.**

▪ Ressources documentaires

- « Jus d'orange, une réalité acide », 26 min, 2013.
 « The Asia Floor Wage », 7 min, 2012.



DÉVELOPPEMENT DURABLE



▪ Objectifs de l'animation

- Expliquer le concept du développement durable et ses liens avec le commerce équitable
- Aborder la notion de consomm'acteur

▪ Contenu et déroulement de l'animation

- **Jeu des représentations du Développement Durable** : Utilisation du PHOTOLANGAGE, choix de photos et échanges par groupe sur l'idée qu'ils se font du développement durable (énergies renouvelables, démocratie participative, consommation locale, etc.)

ou

- **EXPOSITION pédagogique, coopérative NDEM au Sénégal** : « Le commerce équitable et le développement durable » : questionnaire, échanges sur les piliers du développement durable (économie, social, environnement, politique et culturel). Découverte de la coopérative sénégalaise NDEM exemplaire en matière de développement durable.

et

- **Projection d'un film sur une coopérative** : Faire le lien entre commerce équitable et développement durable
- **Réflexion sur sa propre consommation** : Les moyens d'agir individuellement ou collectivement.

▪ Ressources complémentaires

Documentaires

« Les défis du guarana, un commerce équitable en Amazonie brésilienne », 49 min, 2008.

« Lao Farmers Products, du développement durable au commerce équitable », 47 min, 2006.

Exposition

Coopérative NDEM au Sénégal, un exemple de commerce équitable et de développement durable, 6 panneaux (60 x 80 cm format paysage).

GOÛTER SOLIDAIRE



▪ Objectifs de l'animation

- Comprendre d'où viennent nos produits alimentaires
- Faire la distinction entre commerce conventionnel et commerce équitable. Illustration d'une filière du commerce équitable.

▪ Contenu et déroulement de l'animation

Jeu du Kim (voir, sentir, goûter)

Histoire du cacao

Jeu du chocolat : Un voyage initiatique et ludique de la fève de cacao à la tablette de chocolat (produit brut, lieu de production, conditions de travail, etc.). Découvrir ce qu'est une filière (de la production à la commercialisation). Qui gagne le plus, qui gagne le moins et pourquoi ?

Extraits documentaires

▪ Ressources documentaires

« *Boomerang, le côté obscur de la barre chocolatée* », 1^h30, 2012.

« *La face cachée du chocolat* », 44 min, 2012.

« *Pareil pas pareil* », 7 min, 2009, film d'animation.

COMMERCE ÉQUITABLE, QUEL GENRE ?



▪ Objectifs de l'animation

- Prendre conscience des inégalités entre les hommes et les femmes en France et dans le monde.
- Montrer que le commerce équitable est un levier pour l'émancipation des femmes
- Découvrir une filière de commerce équitable, exemple de soutien aux femmes.

▪ Contenu et déroulement de l'animation

Jeu de l'extraterrestre : Définir ensemble le genre.

Jeu des positionnements vrai/faux : Pour chaque affirmation, les élèves doivent se positionner dans la salle en fonction de leur réponse.

Power point : « Les inégalités en France » : des données chiffrées pour appréhender la situation française dans des domaines variés (éducation, travail, etc.).

« Question de genre » : Ce jeu sert de support pour initier un débat autour de la question « Qu'est-ce qui est prioritaire pour une réelle égalité entre les femmes et les hommes ? ».

Documentaire : Découverte en vidéo d'un projet de commerce équitable. Le commerce équitable comme levier d'émancipation des femmes.

▪ Ressources documentaires

« *Liban: des terroirs plein d'espoir* » 7-28min, 2017.

« *Misères à crédit* », 47 min, 2009.

« *Yakar, l'espoir* », 54 min, 2009.

« *Paroles de femmes africaines* », 80 min, 2009.

« *A la rencontre du commerce équitable* », 46 min, 2005.

LES DESSOUS DU TÉLÉPHONE PORTABLE

▪ Objectifs de l'animation

- Se rendre compte des impacts sociaux et environnementaux liés aux nouvelles technologies en prenant comme exemple le téléphone portable (travail dans les mines, déchets, etc.).
- Favoriser une réflexion autour du lien « production » et « consommation ».

▪ Contenu et déroulement de l'animation

- **Le portable, ses étapes de fabrication et moi:** Introduire les enjeux environnementaux et sociaux par le photolangage.
- **Extraits documentaire « Les secrets inavouables de nos téléphones » :** Aujourd'hui sur la planète, il y a plus de téléphones portables que de brosses à dents. Conditions de travail indignes, emploi d'enfants par dizaines, pollution, etc. autant de situations dont semblent s'accommoder les fabricants de téléphone.
- **Débat mouvant:** Une ou plusieurs affirmations sont énoncées. Les élèves doivent alors se positionner d'accord, pas d'accord. Les deux camps doivent justifier leurs positions par des arguments. Le but du jeu étant de convaincre l'autre camp.

▪ Documentaire

« *Les secrets inavouables de nos téléphones* », 1^H55, 2014.



D'OÙ VIENNENT TES FRINGUES ?



▪ Objectifs de l'animation

- Montrer les dérives de l'industrie textile. Se rendre compte des impacts sociaux et environnementaux liés à la culture du coton (travail des enfants, matières toxiques, etc.)
- Identifier les moyens d'agir (individuellement, collectivement) et les alternatives existantes (commerce équitable avec des teintures naturelles, coton biologique, etc.).

▪ Contenu et déroulement de l'animation

Proposition 1

Tour de cartes : Remettre en ordre les images de la culture du coton (tissage, production, fabrication, etc.). Différences des moyens de productions (cotton pickers aux USA, récolte manuelle au Burkina Faso).

Projection: « Sang pour sang coton » sur le travail des enfants dans les champs de coton, le trafic d'enfants (Mali, Côte d'Ivoire, etc.) ou « Nous achetons qui paie ? » sur les impacts environnementaux de la culture du coton.

Proposition 2

Répartition des coûts d'un vêtement

Jeu du sac en papier sur **les conditions de travail**

Présentation et discussion autour d'alternatives

Débat mouvant sur ce que le consommateur peut faire

▪ Ressources documentaires

« *La remarquable histoire de Maam Sambaa, village de NDEM, Sénégal* », 1^{H50} découpée en plusieurs séances, 2012.

« *Sang pour sang coton, la face cachée de l'or blanc* », 55 min, 2010.

« *Noir coton, Burkina Faso du coton à la souveraineté alimentaire* », 55 min, 2009.

« *Nous achetons, qui paie ?* », 25 min, 2003.

« *Cambodge, le salaire de la faim* »



PUB ET EMBALLAGES

▪ Objectifs de l'animation

- Réfléchir sur nos modes de consommation
- Apprendre à déchiffrer des emballages et à pouvoir faire des choix de consommation en fonction des étiquettes
- Leur faire prendre conscience du rôle que nous jouons en tant que consommateur

▪ Contenu et déroulement de l'animation

Comparaison d'emballages

La jungle des labels : Plusieurs labels sont présentés. Aux élèves de trouver leur signification !

Lecture ou visionnage de publicités

Débat

▪ Ressources complémentaires

Publicité Artisans du Monde, The XX infinity, 38 secs, 2015.

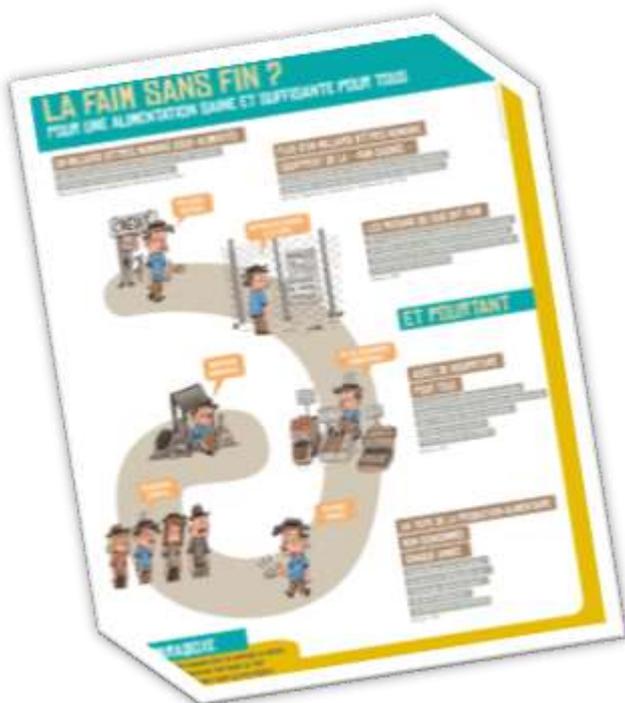


NOS EXPOSITIONS

Les expositions peuvent être exposées dans **le hall**, au **CDI** ou à **la cantine** par exemple.

Thématiques :

- Le commerce équitable et développement durable (coopérative au Sénégal NDEM) qui retrace les différents piliers du développement durable, exposition « Autres échanges, autre monde »
- Le commerce équitable
- Les enjeux agricoles actuels
- Les pratiques alimentaires dans le monde avec l'exposition « A table ! »
- Haltes aux préjugés sur les migrations, Ritimo.

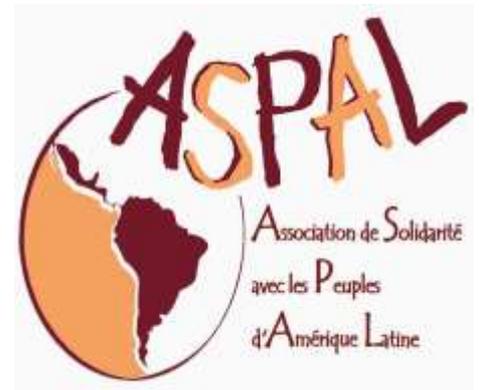




**Artisans
du Monde**

Pour un commerce
équitable

*E'changeons
le Monde.*



E'changeons le Monde

Clarisse Buisson

Chargée d'éducation

17 rue Jean Eymar - 05000 GAP

09 54 15 31 72 / education.elm@free.fr

Mardi - Samedi: 9h30 – 12h30 et 14h30 – 19h

AGRÉÉ PAR

l'Éducation

Nationale

Membre du réseau:

