

# EQUIT' EN JEU

## Un jeu sur le commerce équitable

Un jeu pour le cycle 5/8 ans pour comprendre les enjeux du commerce équitable et se mettre dans la peau d'un producteur.



Une création de Madame Katty Van Asbroek, enseignante en 3<sup>ème</sup> année maternelle (cycle 5/8) à l'école communale de Petit Han.

Jeu réalisé dans le cadre d'un projet sur le commerce équitable, en collaboration avec Miel Maya Honing (2013).



# Préambule

**Equit' en jeu** a été réalisé par une enseignante dans le cadre d'un projet d'école sur le commerce équitable, en partenariat avec Miel Maya Honing.

Il a été testé sur un groupe d'élèves du cycle 5/8 ans. Il peut être utilisé dans toutes les autres classes du primaire. Il a également été mis à la disposition de tous les élèves de l'école et des parents lors d'une exposition sur le commerce équitable.

Ce document comporte :

- Les règles du jeu.
- Le plateau de jeu ainsi que les cases composant le plateau. Il est conseillé d'imprimer le tout en couleurs et de le reproduire sur une feuille A3.
- Les 2 fiches producteurs.
- Les fiches "Prix des produits" qui sont à photocopier en couleurs et à découper.
- Les fiches "Cartes vie" qui sont à photocopier en couleurs, à découper et à plier en deux.
- Des photos du jeu, à titre informatif.
- Des informations complémentaires.

Vous avez des commentaires ou remarques à propos de ce dossier? N'hésitez pas à nous les communiquer par mail à l'adresse [education@maya.be](mailto:education@maya.be) ou par courrier à Service Éducation de Miel Maya Honing, rue Sainte-Walburge, 207 — 4000 Liège.

D'avance, merci de nous aider à vous proposer des outils qui correspondent au mieux à votre travail.

L'équipe pédagogique de Miel Maya Honing.

\*\*\* Cet outil a un objectif éducatif et n'a aucune vocation commerciale. \*\*\*



# Préambule

## Avant de jouer:

Nous conseillons, avant de commencer ce jeu, d'expliquer à vos élèves la notion de commerce et le mot équitable.

**Commerce** : échange de marchandises, de légumes, de fruits, de vêtements, ... contre de l'argent (pour que les élèves comprennent bien, vous pouvez jouer au petit magasin avec eux).

**Équitable** : quelque chose qui est juste, qui est le même pour tout le monde.

Vous pouvez faire le parallèle avec le partage d'un gâteau d'anniversaire : si on ne le découpe pas de manière équitable, il y a des élèves qui auront un gros morceau, d'autres auront un petit et d'autres encore n'en auront pas du tout. Équitable veut dire que tout le monde a le droit de manger la même part du gâteau. C'est la même chose quand on fait du commerce, tout le monde a le droit d'avoir de l'argent pour pouvoir vivre (manger, se loger, se soigner, aller à l'école, avoir des loisirs et s'habiller).

Vous pouvez expliquer que les règles de vie en classe sont aussi équitables, justes et les mêmes pour tous les élèves.

Vous pouvez également visionner le Film « Changeons » du DVD Fair Kids, pour que les élèves comprennent les conditions de travail des producteurs, le trajet des aliments ainsi que le commerce équitable. Nous pouvons vous fournir les outils nécessaires à cette animation

D'autres termes que vous pouvez également expliquer : producteur, produits et intermédiaires commerciaux (ceux qui emballent, transportent, stockent, ...).

## Pour aller plus loin:

- Montrer sur une carte du monde, ou une mappemonde pour les plus jeunes, d'où vient le chocolat, la banane, le miel (chez nous mais aussi du Mexique par exemple),...et tout autre produit que les élèves mangent tous les jours.

-> Visualiser le monde et les continents, situer la Belgique,...

- Parler des modes de vie dans les pays du Sud, du travail des enfants,...



# Règles du jeu

**Objectif du jeu :** Amener les enfants à comprendre les enjeux du commerce équitable. Montrer que les producteurs gagnent plus d'argent quand on achète des produits issus du commerce équitable.

**But du jeu :** L'équipe qui a rempli le plus rapidement son tableau de jetons et donc qui a remporté toutes les cartes "Vie" a gagné la partie.

## Matériel :

- Un dé et un pion
- Des jetons ou gommettes bleus et rouges (en quantité suffisante)
- Le plateau de jeu (que vous pouvez agrandir)
- Les fiches "Prix des produits" en couleurs
- Les 2 fiches "Pour les producteurs ..."
- Les fiches "Cartes vie" X2
- Une petite boîte pour symboliser les intermédiaires commerciaux

**Durée du jeu :** 1h (avec une quinzaine d'élèves)

## Signification des symboles :



Acheter le produit indiqué sur la case.



Choisir un produit du commerce équitable.



Choisir un produit du commerce non équitable.



Choisir le produit que l'on veut.



# Règles du jeu

## Déroulement du jeu :

1. Former 2 équipes : (les élèves ont le rôle de consommateurs)

Equipe 1 : achète des produits issus du commerce équitable

Equipe 2 : achète des produits issus du commerce non équitable (filiale traditionnelle).

2. Chacun à son tour, dans une équipe puis dans l'autre, l'élève lance le dé et avance le pion du nombre indiqué. Le pion peut être déplacé dans n'importe quel sens sur le plateau de jeu. (stratégie)

3. L'enfant doit acheter le produit indiqué sur la case où il se trouve ou réaliser l'action proposée par le symbole.

Les produits "achetés" rapporteront des **jetons rouges** qui vont aux producteurs et des **jetons bleus** qui vont aux intermédiaires (transport, transformation, emballage, vente en magasin...).

NB : Certains produits rapportent plus de jetons aux producteurs que d'autres.

L' "argent" des produits du commerce équitable va à l'équipe "équitable" et vice-versa.

Donc, même si un enfant de l'équipe équitable est obligé d'acheter un produit non équitable, il devra donner ses jetons à l'autre équipe du commerce non équitable.

Pour acheter des produits, les enfants puisent dans un pot commun contenant tous les jetons.

## À quoi servent les jetons ?

Les **jetons rouges** seront posés sur la planche de son équipe (fiche "Pour les producteurs ...").

Lorsqu'une bandelette (2 lignes) est remplie, l'équipe peut choisir une carte "Vie".

Ces cartes "Vie" permettent aux producteurs de mieux s'alimenter, d'envoyer les enfants à l'école, d'avoir accès aux soins de santé, de construire ou rénover son habitation.

Les **jetons bleus** iront dans la boîte des intermédiaires.

**Fin du jeu** : La 1<sup>ère</sup> équipe à avoir rempli sa planche de jeu avec les jetons rouges et à avoir remporté les 4 cartes "Vie" a gagné.



## Plateau de jeu

Vous pouvez photocopier et agrandir le plateau de jeu de la page suivante ou découper les cases ci-dessous et reconstituer le plateau de jeu.

	Chocolat	Jus d'orange
	Miel Choco	
	Banane	Cacao
	Café	

Choco



Cacao

Choco

Miel

**ÉQUITA...  
POUR ?**

Jus  
d'orange

Cacao

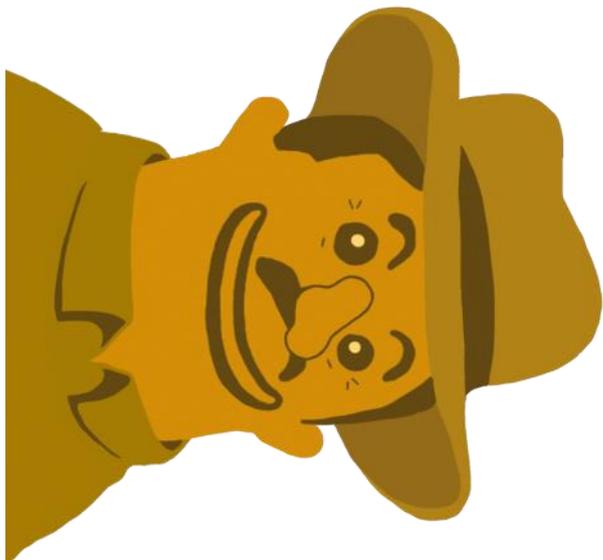
Miel

Banane

Choco

Café

Chocolat



Cacao

Miel

Café

Jus  
d'orange



Chocolat



Banane



Fiche 1

○	○	○	○	○	○	○	○
○	○	○	○	○	○	○	○

Carte vie

○	○	○	○	○	○	○	○
○	○	○	○	○	○	○	○

Carte vie

○	○	○	○	○	○	○	○
○	○	○	○	○	○	○	○

Carte vie

○	○	○	○	○	○	○	○
○	○	○	○	○	○	○	○

Carte vie



Fiche 2

○	○	○	○	○	○	○	○
○	○	○	○	○	○	○	○

Carte vie

○	○	○	○	○	○	○	○
○	○	○	○	○	○	○	○

Carte vie

○	○	○	○	○	○	○	○
○	○	○	○	○	○	○	○

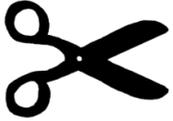
Carte vie

○	○	○	○	○	○	○	○
○	○	○	○	○	○	○	○

Carte vie



# Fiches : Prix des produits



3 red circles, 3 blue circles, 2 blue circles



3 red circles, 3 blue circles, 2 blue circles



3 red circles, 3 red circles, 2 blue circles



3 red circles, 3 blue circles, 2 blue circles



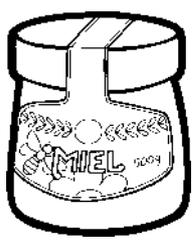
3 red circles, 3 blue circles, 2 blue circles



3 red circles, 3 blue circles, 2 blue circles



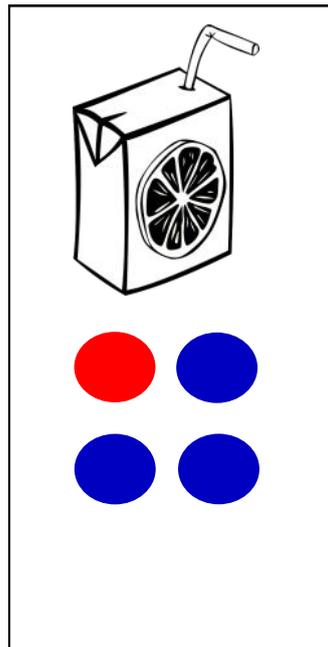
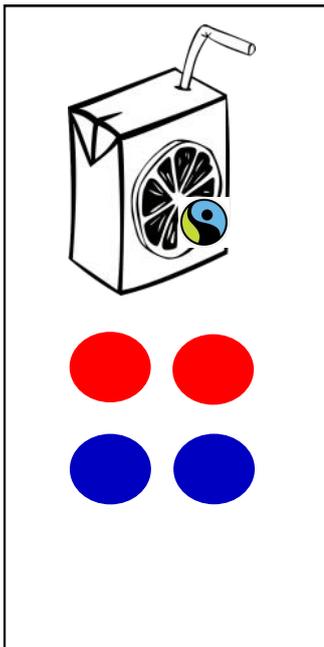
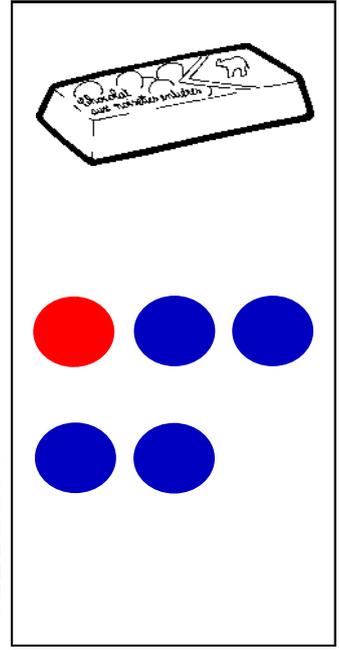
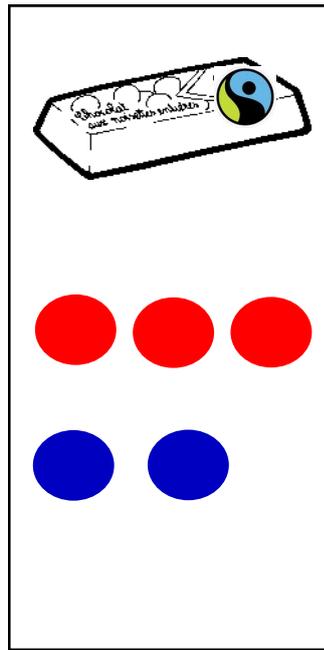
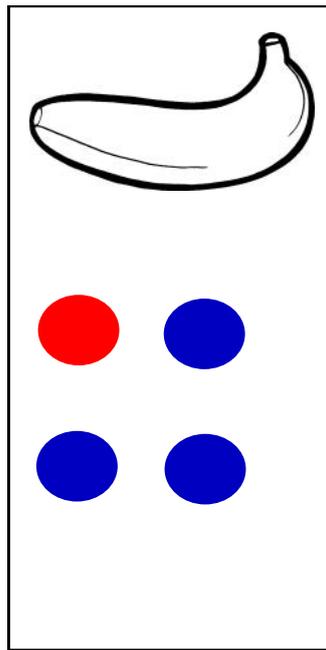
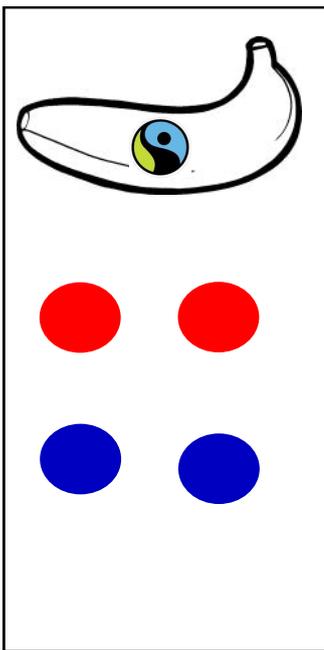
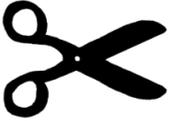
3 red circles, 3 blue circles, 2 blue circles



3 red circles, 3 blue circles, 2 blue circles

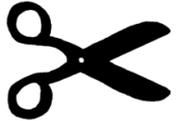


# Fiches : Prix des produits





## Fiches : Cartes vie



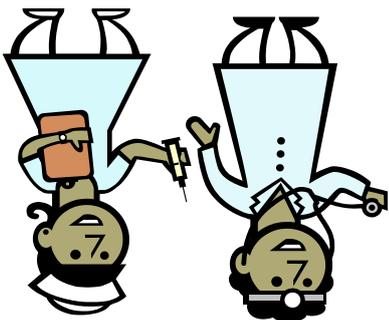
Découper et plier les cartes en deux.



Pouvoir manger à sa faim et manger de bonnes choses



Pouvoir aller à l'école



Pouvoir se soigner, aller chez le médecin

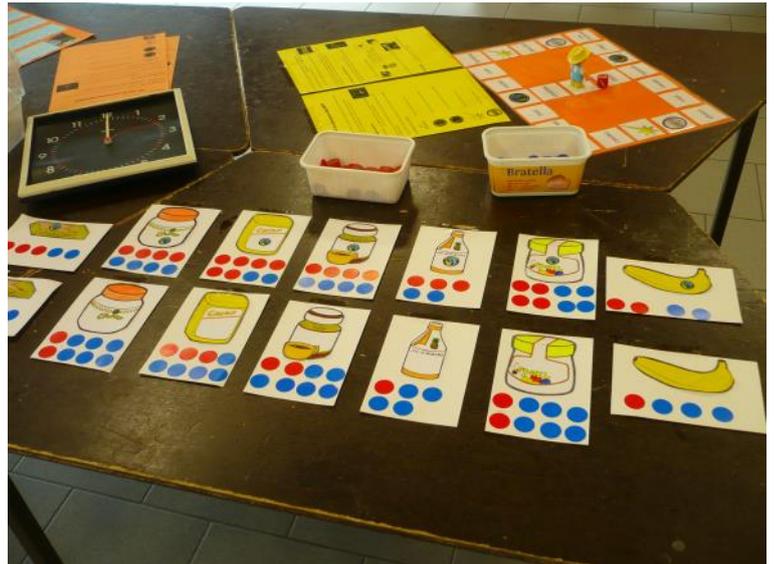


Avoir une maison, un toit au dessus de sa tête

Reproduire cette fiche deux fois



# Quelques photos du Jeu





# Informations complémentaires



Dans ce jeu, nous avons mis en avant un seul label, celui de Fairtrade Belgium. Nous sommes conscients qu'il en existe d'autres et qu'il est aussi important d'en parler. Toutefois, pour ne pas surcharger les élèves d'informations, nous nous sommes axés sur le plus répandu en Belgique : le label indépendant Fairtrade.

Ci-dessous, d'autres labels certifiant les produits issus du commerce équitable (ceci n'est pas exhaustif, il existe d'autres labels):



Pour parler du commerce équitable en classe et sensibiliser vos élèves, d'autres fiches et dossiers sont disponibles gratuitement sur notre site [www.maya.be](http://www.maya.be) :

- Comment aborder le commerce équitable en maternelle? (3-6 ans)
- Banana'mimémo (3-6 ans)
- À la découverte du Guatemala et du commerce équitable (6-8 ans)

Ce dossier peut s'inscrire dans un **projet pédagogique autour du commerce équitable**. Pour toutes questions, veuillez nous contacter par téléphone (04/380.06.18 — 0499/37.63.51) ou par email ([education@maya.be](mailto:education@maya.be)).

**Miel Maya Honing asbl** est une organisation non gouvernementale (ONG) agréée.

Elle est active au Nord et au Sud.

Au Sud, ses activités consistent en l'appui à des organisations apicoles en Amérique du Sud et en Afrique, sous la forme de projets de développement.

Au Nord, elle sensibilise la population belge au commerce équitable du miel, dans les écoles et via la campagne Communes du Commerce Équitable.



Pour plus de renseignements : [www.maya.be](http://www.maya.be)