

Août 2004

Éduquer
Autrement

Le jeu de la banane

En continuité avec l'article « Créons nos marchés », voici une approche du commerce à partir d'un jeu. Une façon de réfléchir à l'équilibre mondial et nous remettre en cause dans nos comportements.

Nous avons expérimenté ce jeu avec une dizaine d'enfants de 11 à 13 ans. Le collectif Tiers monde de Poitiers, créateur du jeu édité en 1987 et qui nous a servi de base pour réaliser celui-ci, propose de le faire avec un groupe de 15 à 30 personnes et de préférence avec des plus de 14 ans. Ceci doit sûrement accentuer la dynamique mais rendre le débat plus difficile à organiser ensuite. Deux parties de 1 h 30 environ ont été réalisées, les enfants ayant demandé de rejouer suite à la première partie. C'est pendant la deuxième partie qu'ils ont osé sortir de l'application stricte des règles et inventer leurs solutions face aux difficultés rencontrées.

Les enfants furent répartis en cinq groupes, représentant 5 pays : Estonie, Suisse, France, USA, Île de Pâques. Chaque pays reçoit de l'argent de départ, du matériel, des bananes selon sa richesse économique de départ (voir ci-contre).

5 minutes écoulées représentent une journée dans le jeu. Chaque jour, chaque personne jouant se nourrit avec une banane. Si une personne reste trois jours sans manger, elle meurt.

Chaque pays peut gagner de l'argent et avec cet argent, acheter des bananes, qui lui serviront à nourrir sa population (les joueurs du groupe).

Un pays fabrique avec son matériel, des formes (cadre de gauche) qu'il peut vendre à la banque.

Pour fabriquer ces formes il utilise du matériel (ciseau, papier, crayon). Certains pays ont déjà ce matériel, d'autres devront l'acheter (voir tarif). Ils doivent aussi acheter le gabarit (forme cartonnée), qu'ils utiliseront pour faire leurs propres formes. Si les pays fabriquent des médaillons avec leurs formes accrochées à une ficelle, les formes se vendent plus chères à la banque. Le zingo est une monnaie inventée pour faire les transactions entre les pays.

Comment fonctionne le commerce ?

Le jeu de la banane esquisse les grandes lignes d'un ensemble de rapports fort complexes.

Outre une approche du commerce, ce jeu permet d'expérimenter l'abondance et le manque, d'étudier nos propres réactions dans l'une et l'autre des situations, d'analyser nos ressentis et entrevoir d'autres comportements.

Prix des outils et matériaux :

Ciseaux : 15 zingos

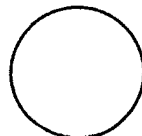
Papier : 10 zingos

Crayon : 5 zingos

Ficelle : 5 zingos

Scotch : 2 zingos

Les formes et leurs prix (Cette affiche doit être vue par tous et toutes).



3 zingos
(En médaillon :
12 zingos)



1 zingo



1 zingo



5 zingos
(En médaillon :
10 zingos)

Voici comment on été répartis le matériel et les joueurs entre les différents pays. Le mieux est de reproduire à l'échelle du jeu les différences industrielles et de population existant à l'heure actuelle entre ces pays. Vous pouvez bien sûr choisir d'autres pays qui vous parlent mieux.

Estonie : 1 personne. 1 crayon, 4 feuilles de papier, 5 zingos.

Suisse : 1 personne. 2 paires de ciseaux. 20 zingos

France : 2 personnes. 1 paire de ciseaux, 1 crayon, 2 feuilles de papier. 5 zingos

USA : 2 personnes. 2 paires de ciseaux, 2 crayons, 1 feuille de papier, 10 zingos

Île de Pâques : 3 personnes. 3 feuilles de papier. 5 zingos.

Banque et vente de banane : 2 personnes. 50 bananes. 20 zingos.

Vente de matériaux et outils : 1 personne qui fait aussi l'animation du jeu et la pendule des jours.

Consignes de jeu

Extrait du jeu du commerce mondial édité par le groupe Tiers monde de Poitiers en 1987

Les objectifs : Chaque groupe cherche à gagner le plus d'argent possible à l'aide du matériel qui lui a été donné. Aucun autre matériel ne peut être utilisé. On crée la richesse en fabriquant des formes de papier (matière première). Les biens que vous fabriquez sont représentés sur l'affiche, placée à côté de la banque. Chaque forme a sa propre valeur. Ces formes fabriquées sont données à la fin de chaque journée (une journée dans le jeu = 5 minutes réelles) au banquier qui les vérifie et les porte au crédit de votre compte bancaire. Vous pouvez fabriquer autant de formes que vous voulez. Plus vous en ferez, plus vous serez riches.

Les règles : Il n'y a que quatre règles toutes simples.

1. Toutes les formes doivent être découpées avec des ciseaux qui ont des tranchants propres et affilés, et doivent être exactement de la taille indiquée. Les formes sont remises au banquier pour votre compte.
2. Vous ne pouvez utiliser que le matériel qui vous a été distribué.
3. On n'a pas le droit d'user de sa force physique pendant le jeu.
4. L'animateur représente les Nations Unies et interviendra dans tous les désaccords.

Répétez deux fois les règles puis annoncez : « La fabrication peut commencer ». Au début du jeu, certains joueurs vous bombarderont de questions. Contentez vous de dire que les règles ont été données et répétez-leur si nécessaire. Il y aura quelques minutes de confusion puis le jeu commencera.

L'animateur de jeu va observer et noter ce qui se passe pendant le jeu. Les pays riches n'ayant pas de matière première vont en chercher, les pays ayant de la matière première vont d'abord la vendre à très bas prix avant de réaliser leur pouvoir. Certains pays vont se sentir négligés et impuissants : n'oublions pas que si la population ne mange pas, elle meurt.

Au bout de 5 minutes, le meneur de jeu stoppe le jeu et la banque reçoit ses clients et note sur une affiche l'état des comptes pour chaque pays de façon visible pour chacun. Elle note aussi la consommation de bananes sur la journée par la population et... les morts éventuelles suite au manque d'aliments. Il est important de prendre le temps d'accompagner le groupe dans le choix du joueur qui meurt et de lui donner un nouveau rôle (au sein de la banque par exemple), pour atténuer un éventuel sentiment d'échec ou d'abandon. Une façon d'aborder la question serait de commencer par l'interrogation « qui accepte de mourir et de jouer un nouveau rôle à la banque ? ». Le choix se fait alors parmi les volontaires et sera moins vécu comme une « exclusion » du jeu.

La personne animant le jeu et la banque vont simuler l'activité économique du monde réel. Ils peuvent :

- **Changer les valeurs marchandes :** vous changez les valeurs de chacune des formes. Par exemple « le rond ne vaut plus rien ». Tous ceux qui auront des gabarits de rond se rendent compte que cela ne vaut plus rien. C'est le cas lorsqu'une technologie n'est plus adaptée. De même s'il y a beaucoup de rectangles qui sont fabriqués, leur valeur va baisser. À l'inverse, une forme rare va augmenter de prix.
- **Le vendeur de matériau donne à un groupe une feuille de couleur** sans rien dire de plus. L'animateur signale secrètement par un papier à un ou deux groupes (qui n'ont pas eu cette feuille de couleur) que si la forme est en couleur, elle double ou triple sa valeur. Les autres groupes chercheront à acquérir du papier couleur. Le groupe qui en possède le vendra sans connaître sa véritable valeur. C'est le cas lorsqu'un pays détient une ressource dont il ne connaît pas la valeur (le cuivre de Zambie par exemple à la fin du XIXe siècle).
- **Une aide internationale ?** Vous pouvez proposer à un pays en difficulté une aide de l'ONU à condition que la vente des biens ainsi fabriqués revienne pour un tiers par exemple aux pays ayant fourni l'aide (ciseaux par exemple). Ceci peut lancer l'idée d'une coopération (ce qui ne vient pas naturellement aux joueurs). Cela permet de différencier l'assistance (je donne avec rien en échange), la coopération (tous gagnants) et l'exploitation (au bout du compte le perdant reste le même).
- **Inciter à un cartel de producteurs.** Proposer par exemple à ceux qui ont beaucoup de papier de s'unir et stabiliser le prix du papier afin de ne plus être individuellement exploités par les groupes désireux d'acquérir du papier. C'est le cas de l'OPEP par exemple avec le pétrole.
- **Simuler une grève** (Risque surtout pour les pays industrialisés). Vous supprimez par exemple les crayons pendant une journée dans un des pays, cela symbolise la grève d'une catégorie d'ouvriers. On comprend alors le risque d'une grève pour un pays. La fois suivante vous pouvez annoncer la grève de crayons à l'avance pour voir ce que le pays va mettre en place pour ne pas être inquiété par cette grève (emploi d'une personne d'un autre pays pour travailler, fabrication des formes à l'avance, etc.)

Pour éviter toute accusation d'injustice, il peut être plus facile de tirer au sort les événements ou les pays qui vivent l'événement...

Pour le débat qui va suivre le jeu, il est fondamental de laisser d'abord s'exprimer chaque personne (adultes compris) sur ses ressentis pendant le jeu. De forts sentiments d'injustice pourront être ainsi exprimés ainsi que du malaise de ceux et celles qui se sont enrichis alors que d'autres mouraient. Après avoir accueillis par une écoute active et compatissante ces sentiments, vous pourrez passer plus facilement à l'analyse et comparer ce qui s'est passé à ce qui se passe dans le monde actuellement.