

Règles du jeu

Chic CHOC

Un jeu réalisé par Citoyenneté & Participation avec le soutien du Trade for Development Centre, Un programme d'Enabel (l'Agence belge de développement) dans le cadre de la Semaine du Commerce équitable.



Semaine du
**commerce
équitable**



Belgique
partenaire du développement

Enabel 



FÉDÉRATION
WALLONIE-BRUXELLES



Citoyenneté
& Participation

« Ekichoc » est un jeu pédagogique dont l'objectif est de sensibiliser les joueurs au commerce équitable Sud-Nord en abordant la question par le biais de la filière du cacao.

Trois équipes se constituent autour de ce jeu : les producteur·rice·s, les consommateur·rice·s et les membres d'Ekichoc, l'entreprise de transformation de cacao. L'objectif des deux premières est de faire de l'entreprise Ekichoc un maillon fort du commerce équitable. Reste à savoir si l'entreprise va les suivre sur cette voie.

Le jeu Ekichoc a été créé et testé pour la première fois en 2022 à l'occasion de la Semaine du Commerce équitable. Les observations qui ont émergées alors nous ont permis d'améliorer le dispositif en 2023. Les évaluations menées ensuite auprès de 180 jeunes nous ont confortés tant dans la qualité des outils créés que dans la pertinence du sujet choisi : le chocolat !

Pour la Semaine du Commerce équitable 2024, Citoyenneté & Participation choisit de rendre toute l'animation et le jeu Ekichoc accessibles à tous et toutes en mettant l'ensemble du dispositif en ligne sur le site.

Un projet documenté et animé

Pour soutenir l'animateur·trice dans la présentation du commerce du chocolat, Citoyenneté & Participation met à disposition un dossier informatif et un Power-Point de présentation succinct dont l'utilisation reste très libre.

Iel peut aussi à l'issue de l'animation distribuer une brochure Ekichoc pour faire le point sur le commerce du chocolat équitable.

Les réponses aux questions sont documentées et accompagnées des sources.

Ce document contient les règles pour jouer ...

- Au jeu de rapidité sur le thème du chocolat
- Au jeu Ekichoc avec ses questions et ses défis

Le jeu de rapidité sur les labels – les règles



Il est important de bien distinguer le crédible du factice en matière de labels, c'est pourquoi nous vous proposons un jeu de rapidité et de mémoire sur le thème du chocolat. L'intérêt de ce jeu est aussi de dynamiser le groupe et d'annoncer la couleur ; l'animation sera ludique et énergique.

Les trois équipes jouent dans cet ordre : l'entreprise Ekichoc, les producteur·rice·s et les consommateur·rice·s.

- **Durée du jeu** : 10 minutes
- **Nature du jeu** : clairement compétitive
- **Matériel** : 3 sets de 6 images et 6 descriptions chacun. Un chronomètre. De quoi noter les résultats.

1. Principe

Le jeu consiste à retrouver les paires, à associer des images – labels ou marques de chocolat, à une description énoncée rapidement par l'animateur·trice.

Le jeu est chronométré. L'équipe qui réussit le jeu en un temps record remporte l'épreuve et le droit de retourner deux cases du plateau de jeu à la fin de la partie Ekichoc.

2. Comment jouer ?

Les équipes jouent dans cet ordre : l'entreprise Ekichoc, les producteur·rice·s et les consommateur·rice·s.

La première équipe se positionne en file indienne devant une table sur laquelle l'animateur·trice dispose les images du set N°1. Il tient en main les descriptions correspondantes et choisit librement l'ordre dans lequel les lire.

Dès que le chronomètre est enclenché, l'animateur·trice lit la première description. La première personne de la file doit, le plus vite possible, dire à voix haute le nom du label ou de la marque de chocolat qu'il associe à la description énoncée.

- **Si la réponse est correcte, l'animateur·trice poursuit** avec le même joueur et enchaîne avec une deuxième description et ainsi de suite jusqu'à ce que toutes les images soient identifiées.
- **Si la réponse n'est pas correcte, la personne cède sa place** au joueur derrière lui et part se mettre au bout de la file. Dès que le deuxième joueur se positionne devant la table, l'animateur·trice relit toutes les descriptions depuis le début.

Exemple : le joueur se trompe à la troisième description. Il cède sa place et le joueur suivant doit répondre à la première, deuxième, troisième description et ainsi de suite.

Dès que toutes les images (labels, marques de chocolat) ont été identifiées, le jeu est terminé. On arrête le chronomètre et on note le résultat.

C'est à présent à l'équipe suivante de jouer avec un autre set d'images et de descriptions.

Ekichoc

Règles du jeu

Bienvenue dans le monde du chocolat !

Ekichoc est une entreprise multinationale dont la spécialité est de transformer le cacao en chocolat qu'elle commercialise ensuite. Contrairement à ce qu'on pourrait croire, Ekichoc ne vend pas du chocolat équitable ! L'entreprise, bien consciente que de plus en plus de consommateurs privilégient le chocolat équitable - ils sont même prêts à le payer un peu plus cher - s'est dotée d'un nom qui nous induit en erreur, faisant faussement allusion à l'équité ; EKIchoc - EQUitable..

Le conseil d'administration d'Ekichoc s'interroge : allons-nous continuer à tromper les consommateur·rice·s ? Ou ne serait-il pas temps, au contraire, de faire du chocolat Ekichoc un produit vraiment équitable et de se démarquer durablement de la concurrence ?

Aperçu et buts du jeu Ekichoc

Nombre de joueurs ou de groupes de joueurs : trois + un animateur.

Durée du jeu : 1 heure. L'animateur·trice procède à 4 tours de table de questions et alterne avec des défis. Questions et défis sont subdivisés en 4 niveaux (du simple au plus difficile)

Nature du jeu : compétitive ou collaborative selon la stratégie choisie par l'équipe « entreprise »

1. Principe :

Les joueurs et joueuses sont réparti.es en trois groupes représentant les trois étapes principales de la filière du cacao : production, transformation et consommation. Ils représentent donc les producteur·rice·s de cacao, l'entreprise Ekichoc (qui donc transforme et commercialise) et les consommateur·rice·s.

Les producteur·rice·s. et les consommateur·rice·s. ont un objectif commun : contraindre une société multinationale nommée Ekichoc à être aussi équitable que son nom le laisse imaginer ! À l'heure actuelle, cette multinationale exploite les petits producteur·rice·s, saccage l'environnement et escroque les consommateur·rice·s.

C'est la troisième équipe qui représente l'entreprise Ekichoc, qui donne le ton au jeu ; compétitif ou collaboratif. Soit elle prend l'option « profit » et elle affronte les deux autres équipes. Soit elle s'associe aux producteur·rice·s et les consommateur·rice·s en choisissant l'option "équité", pour améliorer ses pratiques et produire du chocolat équitable.

Contenu du jeu Ekichoc

- 1 plateau de jeu, divisé en 24 pièces (une face grise et une face colorée)



- 15 cartes questions pour les producteur·rice·s
- 18 cartes questions pour les consommateur·rice·s
- 14 cartes questions pour l'entreprise Ekichoc



- 3 fichiers Réponses aux questions
- 1 document A4 avec les divers labels évoqués dans les questions
- 3 porte-noms « producteur·rice·s », « consommateur·rice·s » et « Entreprise Ekichoc » à placer devant chaque équipe.



- Les défis
 - > Explicatif et correction « Action en chaîne »
 - 3 sets de 6 images « action »
 - > Explicatif et correction « La pâte à tartiner »
 - 1 set d'ingrédients pour l'entreprise.
 - 2 sets d'ingrédients pour les producteur·rice·s et consommateur·rice·s.
 - > Explicatif et correction « Tablette de chocolat »
 - 3 sets de « morceaux de chocolat »
 - > Explicatif et correction « Géographie »
 - 3 cartes du monde vierges



Pour prolonger le jeu

- Explicatif et correction « Etapes de fabrication »
- 3 sets de 6 images « Etapes »

Il vous faudra :

- 1 sablier / 1 chronomètre
- Du chocolat équitable ! même si ce n'est pas nécessaire pour jouer 😊

A. Installation du plateau et but du jeu

Le plateau de jeu est un puzzle a deux faces : les morceaux de la face grise/négative représentent un monde dans lequel les produits équitables n'existent pas. Et les morceaux de la face colorée/positive illustrent le monde dans lequel les entreprises se sont converties au commerce équitable et respectent les producteur·rice·s.

1. Quelle est la stratégie de l'entreprise Ekichoc ?

Souhaite-t-elle plus de profit ou plus d'équité ? C'est à l'équipe "entreprise" de décider.

- **Si elle choisit l'option profit/compétition**, nous considérons le marché du chocolat tel qu'il est aujourd'hui avec une partie équitable et l'autre non. Ici le plateau des 24 pièces est mixé : 12 morceaux du côté coloré et 12 morceaux du côté gris.
 - > Le but pour les producteur·rice·s et les consommateur·rice·s est de faire apparaître les pièces colorées.
 - Quand l'une de ces équipes répond correctement à une question ou réussit un défi, elle retourne **une** pièce pour faire apparaître le côté coloré.
 - > Le but pour l'entreprise Ekichoc est de retourner les pièces colorées pour exhiber le côté gris.
 - Quand cette équipe répond correctement à une question ou réussit un défi, elle retourne **deux** pièces pour faire apparaître le côté gris.

- **Si elle choisit l'option équité/collaboration**, nous évoluons dans un monde dans lequel les produits équitables n'existent pas. Mais l'entreprise Ekichoc est bien consciente de la nécessité d'opérer un changement dans ses pratiques pour le bien des êtres humains et de l'environnement. Elle prétend même devenir le fer de lance du chocolat équitable. Ici toutes les pièces sont tournées du côté gris.
 - > Le but commun aux trois équipes est de faire apparaître les pièces colorées.
 - Quand l'une de ces équipes répond correctement à une question ou réussit un défi, elle retourne **une** pièce pour faire apparaître le côté coloré.

	Option « profit »	
	En cas de bonne réponse	En cas de mauvaise réponse
Producteurs	Retourner 1 carte du côté négatif (noir et blanc) vers le côté positif (couleur)	Ne pas retourner de carte
Consommateurs		
Entreprise	Retourner 2 cartes pour faire apparaître côté négatif (noir et blanc)	

Option « équité »		
	En cas de bonne réponse	En cas de mauvaise réponse
Producteurs	Retourner 1 carte pour faire apparaître le côté positif (couleur)	Ne pas retourner de carte
Consommateurs		
Entreprise		

2. À chacun sa spécialité !

La partie se joue en **quatre¹ tours de tables** au cours desquels l'animateur·trice pose des questions à chaque équipe. **Des questions spécifiques sont attribuées à chaque équipe** : les consommateur·rice·s ne répondront pas aux mêmes questions que les producteur·rice·s par exemple.

Sur chaque pièce du plateau se trouvent **des numéros de 1 à 4 représentant le niveau de difficulté des questions**. Elles peuvent prendre diverses formes : choix multiples, questions ouvertes, vrai ou faux. À chaque tour, le niveau de difficulté augmente. L'équipe commence par une question niveau 1 jusqu'à une question niveau 4. Elle dispose alors du temps du sablier (2 minutes) pour répondre à la question. Nous conseillons de désigner un rapporteur par équipe afin de faciliter les échanges.

Si l'équipe répond correctement à la question, elle peut **retourner une (ou deux) pièce(s) du plateau correspondant au niveau de difficulté de la question**. Si la réponse n'est pas correcte, aucune pièce n'est retournée. Dans les deux cas, c'est à l'équipe suivante à répondre à une question.

Pour ce qui est des questions, il faut faire attention car il y a quelques petits pièges. Parfois plusieurs réponses sont correctes ou alors l'inverse : aucune des réponses n'est juste.

B. Qui pose les questions ?

L'animateur·trice peut assurer ce rôle ou le déléguer aux équipes. Ainsi les producteur·rice·s peuvent interroger les consommateur·rice·s. Ces dernier·ère·s peuvent poser des questions à l'entreprise qui à son tour interroge les producteur·rice·s.

En revanche les réponses aux questions sont aux mains exclusives de l'animateur·trice.

¹ S'il reste du temps, l'animateur·trice peut très bien décider de poursuivre avec d'autres tours de questions étant donné qu'il y a beaucoup plus de questions que nécessaires et un second défi de niveau 4.

C. Pas le temps, il faut se limiter à l'essentiel ?

Si l'animateur·trice souhaite s'assurer que les notions essentielles liées au commerce équitable soient traitées pendant la partie, iel s'assurera que les questions posées sont choisies parmi celles assorties de cette estampille

PRIORITAIRE

Cette estampille signifie que la question permettra aux joueurs de se familiariser avec des notions essentielles pour comprendre les bases du commerce équitable et son intérêt.

Ces notions intégrées, l'animateur·trice ne devra plus donner ces instructions lors des parties suivantes.

D. Les défis

À l'issue de chaque tour de question, l'animateur·trice organise un défi correspondant au même niveau : les questions de niveau 1 sont suivies d'un défi de niveau 1, etc.

Les défis sont des épreuves plus ludiques qui demandent à la fois de la réflexion et de la rapidité en équipe. Ils mobilisent à chaque fois toutes les équipes simultanément (quelle que soit l'option -profit ou équité- choisie par l'entreprise). L'équipe remportant le défi a alors le droit de retourner une pièce du plateau correspondant à la difficulté du défi réalisé (1, 2, 3 ou 4). Si toutes les pièces d'un même niveau ont été épuisées, l'équipe peut retourner une pièce du niveau supérieur.

Les questions de niveau ...	Sont suivies par le défi ...
1	Actions en chaîne
2	Pâte à tartiner
3	Tablette de chocolat
4 / 4bis	Géographie ou les étapes de fabrication du chocolat

E. Le jeu est fini à l'issue du dernier défi

Bonus : si le jeu de rapidité sur les labels a été utilisé avant de commencer le jeu Ekichoc, l'équipe qui a gagné ce jeu a le droit de retourner 2 cartes supplémentaires.

C'est l'heure d'observer et commenter le plateau du jeu. Y a-t-il plus de pièces grises ou de colorées ? quel est le résultat de cette partie ?

Un maximum de pièces colorées	Moitié-moitié	Un maximum de pièces grises
L'objectif est atteint et la société civile a fait suffisamment pression sur la multinationale Ekichoc pour que celle-ci se convertisse (en tout ou partie) au commerce équitable	Cela correspond plus ou moins à la réalité : une partie du chocolat est certifié équitable et l'autre ne l'est pas.	L'objectif n'est pas atteint et la multinationale Ekichoc n'a d'équitable que le nom. Les consommateur·rice·s et les producteur·rice·s ont fait tout ce qu'ils ont pu, mais cela n'a pas vraiment fonctionné. Ekichoc a préféré faire plus de profits.

Citoyenneté & Participation (CPCP ASBL)

Avenue des Arts, 50/6 – 1000 Bruxelles

02 318 44 33 | info@cpcp.be | www.cpcp.be

RPM Bruxelles - BCE : 0409.117.690 - IBAN : BE67 3101 6586 0487