



## Le Jeu de la ficelle

**Matériel** : 1 longue ficelle (80-100m au moins), des cartes « personnages », des cartes « lexique » (facultatif), des chaises pour chaque participant.

**Temps** : 1h30-2h selon le nombre de joueurs

**Public** : ados et adultes

**Nombres de joueurs** : de 12 à 35 et plus



### Présentation du jeu :

Le jeu de la ficelle est un jeu d'éducation populaire qui a pour but de représenter par une ficelle les liens d'interdépendances et les rapports de force entre différents acteurs du système agricole et alimentaire.

Il a été créé à l'origine par l'association Quinoa (<http://www.quinoa.be/>), et réinvesti dans de nombreuses associations d'éducation populaire.



### Déroulement :

#### 1- Préparation du jeu :

Il faut d'abord sélectionner les cartes personnages qui seront distribués selon le nombre de joueurs. Il y a trois types de cartes à sélectionner : les cartes de « l'assiette », les cartes des « organisateurs », les cartes « impactés ». Il y a un nombre de cartes différent pour chaque groupe, et il est plus intéressant de conserver les proportions de chaque catégorie.

Selon le nombre de participants, installer les chaises en 3 cercles concentriques : 1<sup>er</sup> cercle « l'assiette », 2<sup>e</sup> cercle « les organisateurs », 3<sup>e</sup> cercle : « les impactés ».

#### 2- Découverte des personnages

Après la présentation du jeu, inviter les participants à s'asseoir sur les différentes chaises en cercle. Distribuer à chacun une cartes personnage sélectionnée, et éventuellement une carte lexique, selon sa position dans les cercles (cartes « assiettes » pour le premier cercle, carte « organisateurs » pour le deuxième, carte « impactés » pour le troisième)

Laisser un temps à chacun pour découvrir et intégrer son personnage.

#### 3- La ficelle qui nous relie

Appeler un des premiers personnage de l'assiette à présenter son personnage.

Puis accrocher le début de la ficelle à cette personne, et demander qui parmi les autres personnages se sent concerné par ce qu'il vient d'entendre. Lorsqu'un autre joueur se manifeste, relier la ficelle à ce nouveau joueur après qu'il ait présenté sa carte. Continuer ainsi jusqu'à ce que la ficelle relie tous les joueurs en place.

Durant le jeu, chaque joueur peut proposer de lire sa carte lexique pour aider à la compréhension collective des cartes « personnages » (à utiliser surtout avec des enfants ou des ados). A chaque



intervention de personnages, l'animateur peut évoquer des chiffres ou des exemples concrets pour approfondir les sujets soulevés. Il peut aussi inviter à tendre les cordes pour rendre sensible les liens entre les différents personnages.

#### 4- Les rapports de force

Inviter ceux qui se sont sentis en position de puissance durant le jeu à se lever fièrement sur leur chaise. Ceux qui se sont sentis en position de faiblesse peuvent s'asseoir par terre pour renforcer le contraste.

#### 5- Debriefing

Fin du jeu, inviter les participants à sortir de leur rôle et proposer un tour des ressentis durant le jeu. Cette phase peut se poursuivre sur un temps de débat et d'échanges sur les questions et les problèmes abordés durant le jeu (sur les institutions internationales, la solidarités internationales, des problèmes concrets agricoles ou alimentaires, des actions ou des solutions possibles).



### Conseils d'animation

- Commencer par une animation brise glace entre les participants pour favoriser la bienveillance et la convivialité !
- Avec les plus jeunes, attention à l'ironie sur les différents acteurs mis en jeu, pas toujours claire pour la compréhension des enjeux.
- Vous pouvez aider les participants à présenter leur personnage avec leurs mots pour rendre cette étape plus vivante, sans obliger à mettre en scène son personnage.
- Vous pouvez adapter le choix des personnages en fonction des questions que vous souhaitez aborder en particuliers (difficultés économiques des paysans, impacts environnementaux de l'alimentation, ...).
- Conseil de répartition des participants selon leur nombre pour les différents cercles :  
Exemple : 1-1-2 = 1 personne par carte dans le 1<sup>er</sup> cercle, 1 personne par carte dans le 2<sup>e</sup> cercle, 2 personnes par carte dans le 3<sup>e</sup> cercle.

De 12 à 25 personnes : 1-1-1 ou 1-1-2

De 25 à 35 personnes : 1-2-2

35 et plus : 1-2-3

Former des groupes permet d'accélérer le déroulement du jeu et de le rendre plus vivant !



### Supports de jeu et Ressources :

[Télécharger le livret complet avec les cartes personnages à imprimer](#)

[Télécharger le carnet pédagogique pour approfondir les cartes personnages et les thèmes du jeu](#)

Pour en savoir plus sur le jeu et se former :

<http://jeudelaficelle.net/>

<http://www.quinoa.be/je-minforme-3/outils-pedagogiques/jeu-de-la-ficelle/>

