



LE JEU DE LA FICELLE

C'est un jeu interactif qui permet de représenter par une ficelle les liens, implications et impacts de nos choix de consommation. Il offre un éclairage sur les relations entre le contenu de l'assiette moyenne et diverses problématiques comme la qualité de l'eau, la dette extérieure d'un pays du Sud, la malnutrition, le réchauffement climatique ou les conditions de travail d'un ouvrier au Costa Rica.

LE JEU

3 heures

Public : adultes, étudiant-es, élèves du cycle secondaire supérieur et enfants à partir de 10 ans.

Nombre : entre 16 et 30 participants

Les étapes : Le jeu (45 min à 1h)

Expression du ressenti (15')

Analyse : décodage politique et éthique (45')

Construction d'alternatives (1h, 1mois, 1 an...)

En fonction des demandes et du contexte, les étapes peuvent varier et des adaptations sont possibles.

OBJECTIFS

- Leur Faire prendre conscience de l'impact de nos choix
- Les inciter à s'interroger sur l'organisation actuelle des grandes instances économiques internationales (entreprises, États et institutions)
- Les orienter vers des actions citoyennes pour faire reculer ces inégalités.

A partir de la thématique de l'alimentation, le jeu révèle des liens indissociables entre les sphères économique, sociale, environnementale et politique de notre société. Il souligne également l'interdépendance entre les différentes populations de la planète face au phénomène de la globalisation et du tout-au-marché.

Un moyen ludique d'ouvrir des pistes pour penser autrement notre rapport au monde et ouvrir des perspectives d'actions alternatives au modèle de société actuel

Nous proposons donc des formations à l'animation de ce jeu. Infos sur simple demande.

PÔLES EN POMME s'est formé avec

Plus d'informations sur le [site du jeudelaficelle](http://www.jeudelaficelle.com)



Quinoa



Association "Pôles en pomme" - 32 chemin du bout du monde 35150 Aniane
tel: 07.60.16.72.31. - polesenpomme@gmail.com
N°siret: 808 049 183 00011 - code APE: 9499Z