

PAS DU TOUT PAREILS !

VISUALISER L'INÉGALITÉ DANS L'ACCÈS À L'ÉNERGIE

TYPE
DE JEU

jeu des chaises

OBJECTIFS
PÉDAGOGIQUES

- prendre conscience des déséquilibres du système énergétique
- comprendre les liens entre l'énergie et le développement
- susciter le questionnement autour de la distribution des responsabilités environnementales

NOMBRE
DE PARTICIPANTS

à partir de 12

DURÉE

30' à 45'

MATÉRIEL

- affichettes des 5 régions du monde
- tableau des chiffres
- autant de cartons "ampoules", de cartons "GES" et de chaises que de participants

fiche d'animation



Le jeu des chaises



UNE ANIMATION POUR COMPRENDRE
LA FABRIQUE DES INÉGALITÉS MONDIALES



APERÇU

Le jeu des chaises est une animation créée par l'ITECO, un centre belge de formation au développement et à la solidarité internationale. Il a été mis au point pour permettre une prise de conscience physique des inégalités du système mondial. Il s'agit d'un outil très souple, qui a connu une multitude d'adaptations au sein de l'ECSI. Très intuitif et vivant, il offre une entrée facilement accessible à la question des déséquilibres du système global, sur le plan géographique, démographique et économique. En expérimentant les inégalités du développement, les participants prennent conscience des iniquités du système, de leur démesure, de leurs disproportions. Les espaces que le jeu ouvre à l'échange et à la discussion au sein du groupe permettent de retravailler les émotions, de dévoiler les mécanismes de la richesse et de la pauvreté, de trouver ensemble des pistes alternatives.



RÈGLES DU JEU

- L'animateur veille à la répartition des personnes et des autres éléments du jeu et fournit aux participants les explications nécessaires pour qu'ils puissent comprendre les actions qu'ils seront menés à accomplir tout au long du jeu ; il distribue la parole et assure le déroulement des débats ;
- Chacun des participants représente une portion de la population mondiale ; il se positionne sous les affichettes des 5 régions du monde et participe à la réflexion commune autour des proportions nécessaires à distribuer les autres éléments du jeu ;
- Les chaises représentent la richesse, exprimée en points de PIB ; les cartons "ampoule" représentent la consommation énergétique per capita, exprimée en TWh ; les cartons "GES" représentent l'empreinte carbone per capita, exprimée en millions de tonnes équivalentes CO₂.



DÉROULEMENT

Etape 1 - Introduction aux règles du jeu : l'animateur explique brièvement aux participants les règles du jeu et la façon dont il va se dérouler ; il dispose les affichettes des 5 régions du monde sur l'un des murs de la salle ;

Etape 2 - Distribution de la population mondiale : l'animateur explique aux participants qu'ils représentent la population mondiale ; il annonce les proportions de leur répartition selon les 5 régions du monde, et invite les groupes à se positionner sous les affichettes correspondantes ;

Etape 3 - Distribution de la richesse mondiale : une fois que tous ont pris leur place, l'animateur explique que les chaises représentent le PIB mondial. Il indique ce que chaque chaise représente en milliards de dollars et invite le groupe à répartir les chaises sous les affichettes (en rectifiant si nécessaire). Une fois que les chaises ont trouvé leur place, il demande aux participants de les occuper entièrement. Certains seront contraints de s'étaler sur plusieurs chaises, d'autres de se servir à plusieurs d'une seule ...

Etape 4 - Distribution des cartons ampoules et des cartons GES : l'animateur invite le groupe à distribuer les autres éléments du jeu, en procédant de la même manière : il fournit les informations nécessaires pour que chacun puisse réfléchir aux proportions et avancer son calcul. Il le rectifie si de besoin.

Etape 5 - débriefing : à la fin du jeu, l'animateur invite les participants à reprendre leur place et à exprimer leur ressenti par rapport à l'animation.



IDÉES POUR LE DÉBRIEFING

Le jeu des chaises vise à permettre aux participants de visualiser les inégalités mondiales. L'animateur est appelé à aider les participants à se positionner à chaque phase du jeu, et il peut donner à ce fin des précisions utiles à leur permettre de s'orienter tout au long de l'animation. C'est pour cette raison que le jeu peut ne pas prévoir une phase de débriefing finale à proprement parler : la distribution de chaque élément – la population, la richesse, la consommation énergétique et les émissions de CO₂ – peut déjà offrir le contexte à une réflexion au sein du groupe. Ce sera donc à l'animateur de choisir à quel moment encourager une discussion plus ample, selon les aspects que la dynamique du jeu aura fait émerger : en marge à chaque positionnement, ou à la fin de l'animation, lorsque les participants auront repris leurs places.

Quoi qu'il choisisse, cette version du jeu se propose de représenter le rôle de l'accès à l'énergie dans la fabrique des inégalités mondiales, et la responsabilité environnementale qui s'ensuit. L'animateur pourra alors, par exemple, attirer l'attention du groupe sur le fait qu'il existe un lien direct entre l'utilisation des énergies fossiles, responsables des émissions de CO₂ qui affectent l'équilibre climatique de la Planète, et la richesse des différentes régions du monde ; il pourra solliciter les participants à réfléchir autour de la notion de justice climatique ; encore, il pourra les inviter à exprimer leur ressenti par rapport aux concepts mêmes de "développement" ou de "durabilité" – est-ce "développé", un pays qui détruit autant qu'il produit ? est-ce "durable", un monde inégalitaire ? Et ainsi de suite ...