



# Le jeu du commerce alimentaire

## Le public :

10 à 40 personnes (optimum 20 à 30), à partir de 14 ans.

## La durée :

De 1h15 à 2h (suivant le temps de restitution).

## L'animation :

2 animateurs au minimum : - un animateur « maître du jeu »  
- un animateur gérant « l'Agence Centrale ».

S'il y a d'autres animateurs, ils peuvent être observateurs ou/et en soutien au participants si ceux-ci sont jeunes. Un 2<sup>ème</sup> animateur à l'Agence Centrale peut également être utile.

## Le matériel

- 6 tables
- la nourriture (voir le tableau n°2) ainsi que de nombreux contenants (verres, assiettes, bols...). Le jeu peut aussi être fait avec moins ou pas du tout de nourriture (voir plus bas)
- Fiches de jeu photocopiées (voir plus bas)
- Une dizaine de feuilles, 6 stylos, 5 enveloppes (pour mettre l'argent).
- 5 calculatrices (facultatif)

## Les objectifs

Ce jeu propose de mieux comprendre les mécanismes du commerce alimentaire et de prendre conscience qu'en l'état actuel, le commerce mondial ne permet pas à tous les peuples de vivre à leur faim et d'atteindre la souveraineté alimentaire. Il est donc conçu de manière à ce que (si tout se déroule comme prévu !) les pays du Nord tirent mieux leur épingle du jeu que les pays du Sud. Plus accessoirement (et pour les plus jeunes), cette animation permet aussi d'aborder la question de la nutrition, des différences de productions et de régimes alimentaires de par le monde.

## La préparation

Attention, le temps d'installation est assez long !!

- Préparer le matériel de jeu :
  - o Les fiches pays sur papier cartonné si possible
  - o 10 tableaux des valeurs nutritives (2 par équipe)
  - o Les billets de 1, 10 et 100 Zoolalas, de couleurs différentes.
    - 12 billets de 100 Z. (soit 2 planches)
    - 48 billets de 10 Z. (soit 8 planches)
    - 60 billets de 1 Z. (soit 10 planches)
- Préparer dans une grande salle 5 tables écartées correspondant à 5 pays. La 6<sup>ème</sup> table constitue l'Agence centrale.
- Mettre sur chaque table la nourriture produite par le pays (référez-vous aux colonnes « production » du tableau 1 et surtout pas aux chiffres qui sont sur les fiches pays !). Si l'on veut manger tout de suite après le jeu, il est judicieux d'avoir fait cuire au préalable une partie des aliments (riz, pâtes, lentilles...). Attention, suivant le nombre de participants, il peut-être judicieux de ne pas tout faire cuire.

*Variante allégée : il vous sera peut-être difficile de réunir tous les ingrédients demandés. Dans ce cas il est tout à fait possible d'en remplacer tout ou partie par des petits cartons. Le jeu y perd certainement en saveur mais il est plus vite préparé. A la fin de la règle figurent quelques planches « d'aliments cartons ». Vous ferez vous-même celles qui vous manquent (nous n'avons pas mis les produits « exotiques » pour vous obliger à les chercher !).*

- Sur la table de l'Agence Centrale doit se trouver le stock d'argent (12 billets de 10 Z. et 15 billets de 1 Z. soit 135 Z.), le stock de nourriture supplémentaire (colonne stock dans le tableau 2) qui pourra servir au cours du jeu, les fiches « Règles de production » et « Rôle de l'Agence Centrale » ainsi qu'un stylo et quelques feuilles de papier.

## **Le déroulement**

- ② Répartir les participants en 5 équipes équilibrées (de 2 à 8 joueurs, suivant le nombre).
- ② Donner à chaque équipe le matériel dont elle a besoin :
  - Sa fiche pays.
  - Deux tableaux des valeurs nutritives.
  - Une enveloppe contenant son argent (en zoolalas, la nouvelle monnaie internationale !)
    - USA : 850 Z. (7 billets de 100 Z., 14 billets de 10 Z., 10 billets de 1 Z.)
    - France : 600 Z. (5 billets de 100 Z., 9 billets de 10 Z., 10 billets de 1 Z.)
    - Inde : 65 Z. (6 billets de 10 Z., 5 billets de 1 Z.)
    - Bolivie : 60 Z. (5 billets de 10 Z., 10 billets de 1 Z.)
    - Côte d'Ivoire : 30 Z. (2 billets de 10 Z., 10 billets de 1 Z.)
  - Un stylo et une feuille de papier (pour faire des calculs éventuellement)
  - Une calculatrice si possible

Remarque : on peut décider de ne pas donner de calculatrice à certains pays, voire de les priver de papier et crayon ! Le manque de technologie est aussi un frein au commerce !

- ② Le maître de jeu expose ensuite les modalités du jeu :

*Vous représentez 5 pays ayant tous le même désir : manger à votre faim et manger ce que vous aimez. Mais ce n'est pas si évident que ça ! Vous avez chacun sur une table les aliments que vous produisez dans votre pays. Ils ne sont cependant pas suffisants et pas toujours en adéquation avec votre régime alimentaire.*

*Votre objectif est donc simple : réunir les aliments qui sont notés sur votre fiche, dans la quantité demandée. Ce faisant, vous totaliserez au moins 10 000 calories, ce qui permet de nourrir convenablement 4 personnes pendant un jour. Vous mangerez aussi les produits qui correspondent à vos habitudes et vos envies.*

*Pour réunir ce qui vous manque, vous avez deux moyens :*

- *Faire du commerce entre vous grâce à l'argent que vous avez (les Zoolalas).*
- *Produire vous-mêmes de nouvelles denrées selon des règles strictes que l'Agence Centrale vous énoncera si vous allez la voir.*

*Voici quelques autres règles et indications pour que tout se déroule bien :*

- 1. Toute la nourriture doit être visible sur les tables.*
- 2. Il se passe sans cesse des choses sur la planète Terre. Un certain nombre d'événements vont être annoncés et nous vous demanderons à chaque fois d'arrêter toutes les opérations en cours et de faire silence afin que chacun puisse prendre connaissance des nouvelles du monde.*
- 3. Il peut arriver qu'un pays ne puisse pas payer une somme qui lui est demandée. Il devra donc se rendre auprès de l'Agence Centrale. Celle-ci payera la somme mais le pays aura une dette qu'il devra rembourser dès qu'il aura à nouveau de l'argent.*

*Maintenant, prenez quelques minutes pour regarder des aliments que vous possédez et lire attentivement les fiches qui vous ont été remises.*

- ② Quand les participants se sont familiarisés avec leur pays, le maître du jeu autorise les échanges, et le jeu commence.

## **Quelques précisions sur les règles :**

### Le commerce entre pays :

Il n'y a pas de règles particulières, les prix sont libres. A l'usage, on remarque parfois que les participants s'orientent vers du troc. Ce faisant, le risque (ou l'intérêt !) est que les écarts entre pays se nivellent et que les inégalités sont moins criantes à la fin du jeu. Libre à vous de décider si vous permettez ou interdisez le troc, selon vos objectifs ! Par ailleurs, s'il voit des vols ou d'autres types de triche, le maître du jeu peut décider de sanctionner ... ou pas s'il estime que cela est une composante du commerce mondial !

### Les règles de production.

Il était important de permettre aux pays de produire de nouvelles denrées pour ne pas que tout repose sur le commerce, ce qui aurait été trop éloigné de la réalité. Voici donc les règles de productions, gérées par l'Agence Centrale.

- Un pays peut produire une denrée qu'il avait au départ en payant à l'Agence Centrale un dixième de sa valeur en calories, avec un minimum de 10 Z.

ex : *La Bolivie veut produire 1 unité de quinoa : 400 cal. / 10 = 40 Z*

*La Côte d'Ivoire veut produire 1 unité de café : 2 cal. / 10 = 0,2... donc cela coûte 10 Z.*

- Un pays peut produire une denrée qu'il n'avait pas au départ en payant à l'Agence Centrale la moitié de sa valeur énergétique, avec un minimum de 40 Z.

ex : *L'Inde veut produire une unité de boisson au cola : 140 cal. / 2 = 70 Z.*

*Les USA veulent produire une unité de tomate : 25 cal. / 2 = 12,5... donc cela coûte 40 Z.*

Ce surcoût s'explique parce que la denrée n'est pas adaptée au climat ou à la saison et nécessite donc de gros investissements (cultures sous serre, irrigation...).

### Les événements :

Ils sont lus par le maître de jeu qui se débrouille pour se faire entendre (et ce n'est pas toujours facile !!). Il faut laisser le jeu s'installer un petit moment (5-10 mn) puis dire les événements à intervalle assez court (3-4 mn). Le maître du jeu peut bien évidemment rajouter des événements, changer la nature des conséquences s'il le juge bon pour le déroulement du jeu. Les événements peuvent d'annoncer sous forme de journal télévisé (avec jingle et images !).

### Les dettes :

L'Agence Centrale octroie des prêts d'argent uniquement lorsque les pays doivent payer une somme qu'ils n'ont pas suite à un événement. Les pays ne peuvent emprunter de l'argent pour acheter des denrées à un autre pays ou pour en produire eux-mêmes. Cela permettrait à chaque pays de remplir ses objectifs... ce qui n'est pas le but du jeu !! L'Agence Centrale doit surveiller les pays qui ont des dettes afin qu'ils les remboursent dès qu'ils ont à nouveau de l'argent. Pour assurer cette surveillance, un 2<sup>ème</sup> animateur (mobile) est bien utile.

### **La fin du jeu**

La longueur optimale du jeu est de 45 mn environ. Il est important d'observer où en est chaque pays : dès qu'un ou deux pays ont atteint leur objectif (généralement les pays occidentaux !), le maître de jeu annonce alors la fin des tractations puis énonce le dernier événement. Si au bout de 45 mn aucun pays n'a fini, le maître du jeu peut faire durer un peu si les participants sont encore pris par le jeu.

Les pays font ensuite le compte des calories qu'ils ont en stock (en divisant par 4, on obtient le nombre de calorie par personne), des écarts entre ce qu'ils devaient avoir et leur objectif. Ils font le compte aussi de ce qu'ils ont comme argent... et comme dette.

Chaque pays donne ensuite ses résultats aux autres. Rappelons qu'en dessous de 2000-2200 calories par personne (8000 à 8800 cal. pour 4), on parle de sous-nutrition. En dessous de 1500 calories (6000 pour 4), il y a famine...

Pour information, voici les chiffres réels en 2000-2002 : USA (3790 cal.), France (3630 cal.), Côte d'Ivoire (2620 cal., un des plus hauts chiffres d'Afrique...), Inde (2420 cal.), Bolivie (2250 cal.). Avec bien sûr de grands écarts à l'intérieur de chaque pays.

Remarque : au cours du jeu, il est arrivé que les pays du Sud, excédés, se révoltent et pillent les pays du Nord et l'Agence Centrale. C'est aussi une forme de fin !

### **La phase de restitution**

Il est judicieux de commencer par demander aux participants ce qu'ils ont retenu du jeu. Voici quelques éléments qui peuvent être soulevés, parmi beaucoup d'autres.

- les règles ne sont pas les mêmes pour tout le monde (marchés protégés au Nord, ouverts au Sud...)
- les régimes alimentaires se sont modifiés au cours du jeu, de manière plus ou moins forcée.
- des pays vendent parfois des aliments qui pourraient nourrir leur population.
- des pays produisent des aliments qu'ils ne consomment pas (cacao en Côte d'Ivoire)
- il existe une concurrence farouche entre les pays, notamment du Sud. Cela amène souvent une surproduction et la baisse des prix.

Les animateurs, et les observateurs s'il y en a, peuvent à leur tour exprimer (sans jugement bien sûr !) ce qu'ils ont vu dans le comportement des participants. Est-ce que les pays ont produit pour vendre ensuite ou pour leur consommation ? Quelle a été la réaction des pays du sud quand la situation a commencé à devenir difficile ? Est-ce qu'ils se sont alliés pour faire monter les prix d'un produit (cartel) ? Ont-ils profité d'une position de monopole (thé pour l'Inde) ? Y a-t'il eu de l'entraide entre Nord et Sud ? Des vols ? De la violence ?

Dans une phase suivante, on revient à la réalité. On peut d'abord la comparer au jeu puis, suivant l'âge et les connaissances des participants et des animateurs, la discussion peut s'engager dans de nombreux domaines :

- Le commerce mondial comme il existe actuellement peut-il permettre à chaque pays de se nourrir correctement ?
- Comment conjuguer production locale et commerce international ?
- Faut-il réformer les règles du commerce mondial ? Comment ?
- Faut-il changer les politiques agricoles dans les pays du Nord ?
- En tant que consommateurs, peut-on jouer un rôle ?
- ...

Le jeu mettant l'accent (une fois de plus !) sur les problèmes que rencontrent les pays du Sud, il est important de conclure en rappelant que des gens luttent dans ces pays pour contre balancer ces mécanismes mondiaux et en citant des exemples de projets de développement réussis.

### **Le banquet final :**

A la suite du jeu et de la restitution, l'idéal est de manger tous ensemble, autour de la même table, en mélangeant les aliments de chaque pays !

### **Des remarques générales sur le jeu :**

- Afin que l'on puisse tirer des leçons de ce jeu, celui-ci se veut le plus proche possible de la réalité. Il prend cependant quelques libertés car les mécanismes sont bien plus complexes. Il est donc bon de préciser quelques choix.

- o Les valeurs nutritives de chaque aliment sont grosso modo justes, même si cela dépend bien sûr des quantités. Plus fondamental, tous les « événements » font écho à des situations réelles, et peuvent donc être exploitées comme telles. On trouvera de plus amples informations dans les documents du CCFD notamment pour les événements 2-6 (poulet) et 7 (soja).
- o Par contre, le choix a été fait de prendre une monnaie imaginaire, pour éviter que les participants raisonnent leurs achats en fonction d'un prix réaliste (en dollars par exemple) ce qui aurait nui au jeu. Les écarts entre les montants d'argent de chaque pays sont cependant proportionnels aux vrais écarts de PIB par habitant (chiffres 2005, en parité de pouvoir d'achat). De même, L'Agence Centrale ne veut rappeler aucune institution, elle est uniquement un outil pour le jeu. Enfin, les productions et les régimes alimentaires de chaque pays sont forcément très simplifiés afin d'augmenter la jouabilité. Il ne convient donc pas de s'y référer précisément (remarque : si la question vient, on peut justifier l'absence de production de tomates en France et USA en situant le jeu en hiver !).

- Le jeu est centré sur les questions de commerce international. C'est pour cela que tous les événements concernent cette thématique. Il aurait été tentant de rajouter d'autres causes importantes de sous-nutrition (guerres, problèmes climatiques, manque d'eau...) mais les participants risquaient de ne retenir que ces causes plus évidentes au détriment des enjeux commerciaux. De même, tous les pays partent avec plus de 10 000 calories : on veut montrer (même si c'est un raccourci) que les effets pervers du commerce mondial peuvent engendrer une paupérisation.

- Dans un autre registre, le conditionnement des aliments en petites portions est dû à la nécessité du jeu. Avant de manger, on pourra faire une remarque sur ce qui constitue un contre-exemple à ne pas suivre (produits sur emballés) !

Pour tout éclaircissement sur le jeu ou toute proposition d'amélioration, n'hésitez pas à contacter :

Emmanuel GENIER – CCFD – 302 avenue Jean Jaurès – 69007 LYON  
Tél. : 04 78 38 37 91 – courriel : [e.genier@ccfd.asso.fr](mailto:e.genier@ccfd.asso.fr)

## Evénements au cours du jeu

1. Les USA subventionnent leurs agriculteurs pour qu'ils cultivent du riz et arrivent à le vendre malgré des coûts de production bien plus élevés que dans la plupart des autres pays producteurs.  
*Conséquence : les USA gagnent 2 bols de riz qu'ils viennent de produire [donnés par l'Agence Centrale].*
2. Le Brésil, l'Indonésie et l'Union Européenne ont des surplus de poulet qu'ils exportent de façon massive congelés et en morceaux dans les ports africains.  
*Conséquence : La Côte d'Ivoire gagne 2 morceaux de poulet [donnés par l'Agence Centrale].*
3. Le mode de vie américain fait rêver dans tous les pays. Les consommateurs des pays du Sud veulent de la boisson au cola !  
*Conséquence : L'Inde, la Côte d'Ivoire et la Bolivie sont obligés d'acheter aux USA chacun 2 bouteilles de boisson au cola au prix de 20 Z. l'unité.*
4. L'arachide produite en Côte d'Ivoire est utilisée par les populations locales mais est aussi exportée dans les pays du nord sous forme d'huile et de cacahouètes grillées. Or sous la pression des organisations internationales, priorité est donnée à l'exportation pour que ce pays rembourse ses dettes.  
*Conséquence : Si la France et les USA n'ont pas leur quota d'arachides, la Côte d'Ivoire est obligée de leur vendre au prix de 10 Z.*
5. Toute une partie côtière de l'Inde est transformée en pisciculture où sont produites des crevettes qui alimentent les marchés occidentaux. Cette culture polluante amène l'appauvrissement et la salinisation des terres qui se situent à proximité, ce qui réduit le rendement des autres cultures.  
*Conséquence : L'Inde perd 3 bols de riz et 2 de légumes secs. Le pays perd aussi 20 Z parce qu'il s'appauvrit [L'Agence Centrale récupère tout cela].*
6. L'exportation massive de poulets vers la Côte d'Ivoire a ruiné les paysans ivoiriens qui élevaient de la volaille !  
*Conséquence : la Côte d'Ivoire perd 3 morceaux de poulet parce que la production locale s'est effondrée, et 20 Z. en raison de l'appauvrissement du pays [L'Agence Centrale récupère tout cela].*
7. En Amérique du Sud, la culture du soja s'intensifie parce que cette plante est exportée vers l'Europe et les USA pour nourrir le bétail. Du coup, certains paysans boliviens sont expulsés de leurs terres, d'autres voient les champs et leur bétail intoxiqués par les épandages d'insecticides faits par avion sur les immenses champs de soja.  
*Conséquence : La Bolivie perd 2 morceaux de poulet, 3 unités de maïs, 1 bol de quinoa et 3 pommes de terre. Elle perd aussi 30 Z. à cause de l'appauvrissement qui s'en suit.*
8. Il y a surproduction de cacao dans le monde parce que trop de pays en produisent ! Les cours mondiaux s'effondrent et les pays producteurs voient leurs revenus se réduire.  
*Conséquence : La Bolivie perd 20 Z et la Côte d'Ivoire 30 Z.*
9. Alerte en Inde, les variétés OGM de coton, censées résister aux maladies, se révèlent inadaptées au contexte local et donc moins productives. Des milliers de petits paysans qui s'étaient endettés pour leur culture se retrouvent ruinés, de nombreux se suicident.  
*Conséquence : Les firmes agroindustrielles s'enrichissent... l'Inde s'appauvrit et perd 30 Z.*
10. Les consommateurs de la Côte d'Ivoire délaissent de plus en plus leur alimentation traditionnelle au profit d'aliments faits à partir de blé, une céréale qui n'est pas cultivée localement.  
*Conséquence : La Côte d'Ivoire est obligée d'acheter à la France une baguette et un bol de pâtes au prix de 30 Z. chacun. Elle perd aussi 3 unités de manioc ou d'igname parce que ces cultures sont délaissées.*
11. (Juste après la clôture du jeu - facultatif) : dans les pays du Sud, tous les fruits et légumes frais qui étaient destinés à l'exportation et qui n'ont pas trouvé preneur sont bien mal en point. Certains vont pouvoir être consommés localement mais d'autres devront être jetés. C'est le problème de la surproduction !  
*Conséquence : En Côte d'Ivoire, en Inde et en Bolivie, la moitié des fruits et tomates qui n'étaient pas destinés à la consommation locale sont perdus.  
Ex : en Inde, l'objectif était d'avoir 4 tomates et 8 fruits. La moitié de ce qu'il y a en plus est donné à l'Agence Centrale.*

## Les USA

Bonjour, vous êtes les USA ! Votre objectif est simple :

### Réunir les aliments qui sont notés ci-dessous, dans la quantité demandée.

Ce faisant, vous totaliserez au moins **10 000 calories**, ce qui permet de nourrir convenablement 4 personnes pendant un jour. Vous mangerez aussi les produits qui correspondent à vos habitudes et vos envies.

Pour attendre cet objectif, vous pourrez :

- **faire du commerce** avec les autres pays. Essayez toujours d'acheter au plus bas prix en faisant jouer la concurrence !
- **produire** selon des règles strictes (allez voir l'Agence centrale).

- |   |   |
|---|---|
| <input type="radio"/> Poulet : 8                | <input type="radio"/> Tomate : 3            |
| <input type="radio"/> Pain : 3                  | <input type="radio"/> Pomme : 4             |
| <input type="radio"/> Riz : 2                   | <input type="radio"/> Ananas : } 5 au choix |
| <input type="radio"/> Pâtes : 2                 | <input type="radio"/> Banane : }            |
| <input type="radio"/> Maïs : 3                  | <input type="radio"/> Orange : }            |
| <input type="radio"/> Légumes secs : 1          | <input type="radio"/> Thé : 4               |
| <input type="radio"/> Quinoa : -                | <input type="radio"/> Cacao/chocolat : 4    |
| <input type="radio"/> Igname ou manioc : -      | <input type="radio"/> Café : 4              |
| <input type="radio"/> Arachide (cacahouète) : 4 | <input type="radio"/> Boisson au cola : 12  |
| <input type="radio"/> Pomme de terre : 2        | <input type="radio"/> Sucre : 30            |
| <input type="radio"/> Chips : 4                 | <input type="radio"/> Sauce/huile : 10      |
| <input type="radio"/> Fromage : 3               | <input type="radio"/> Ketchup : 10          |

Si vous n'arrivez pas à réunir les aliments qu'il vous faut, débrouillez-vous pour avoir au moins 10 000 calories à la fin du jeu avec ce que vous trouverez (aidez-vous de la fiche « valeur nutritive » pour les calculs).

**Et si vous avez tout ce qu'il vous faut, faites-vous le maximum d'argent possible en vendant ce que vous avez en trop !**

Au début du jeu, vous avez **850 Zoolalas (Z.)**, la monnaie mondiale.

Une possibilité : Si vous devez payer quelque chose et que vous n'avez pas d'argent, l'Agence Centrale peut éventuellement vous avancer la somme mais vous devrez la rembourser à votre première entrée d'argent.

Un conseil : **cachez cette fiche et votre argent** pour ne pas que les autres pays les voient !

## La FRANCE

Bonjour, vous êtes la France ! Votre objectif est simple :

### Réunir les aliments qui sont notés ci-dessous, dans la quantité demandée.

Ce faisant, vous totaliserez au moins **10 000 calories**, ce qui permet de nourrir convenablement 4 personnes pendant un jour. Vous mangerez aussi les produits qui correspondent à vos habitudes et vos envies.

Pour attendre cet objectif, vous pourrez :

- **faire du commerce** avec les autres pays. Essayez toujours d'acheter au plus bas prix en faisant jouer la concurrence !
- **produire** selon des règles strictes (allez voir l'Agence centrale).

- |   |   |
|---|---|
| <input type="radio"/> Poulet : 8                | <input type="radio"/> Tomate : 4            |
| <input type="radio"/> Pain : 4                  | <input type="radio"/> Pomme : 4             |
| <input type="radio"/> Riz : 2                   | <input type="radio"/> Ananas : } 5 au choix |
| <input type="radio"/> Pâtes : 5                 | <input type="radio"/> Banane : }            |
| <input type="radio"/> Maïs : 1                  | <input type="radio"/> Orange : }            |
| <input type="radio"/> Légumes secs : 1          | <input type="radio"/> Thé : 4               |
| <input type="radio"/> Quinoa : -                | <input type="radio"/> Cacao/chocolat : 4    |
| <input type="radio"/> Igname ou manioc : -      | <input type="radio"/> Café : 4              |
| <input type="radio"/> Arachide (cacahouète) : 2 | <input type="radio"/> Boisson au cola : 6   |
| <input type="radio"/> Pomme de terre : 2        | <input type="radio"/> Sucre : 25            |
| <input type="radio"/> Chips : 4                 | <input type="radio"/> Sauce/huile : 5       |
| <input type="radio"/> Fromage : 7               | <input type="radio"/> Ketchup : 5           |

Si vous n'arrivez pas à réunir les aliments qu'il vous faut, débrouillez-vous pour avoir au moins 10 000 calories à la fin du jeu avec ce que vous trouverez (aidez-vous de la fiche « valeur nutritive » pour les calculs).

**Et si vous avez tout ce qu'il vous faut, faites-vous le maximum d'argent possible en vendant ce que vous avez en trop !**

Au début du jeu, vous avez **600 Zoolalas (Z.)**, la monnaie mondiale.

Une possibilité : Si vous devez payer quelque chose et que vous n'avez pas d'argent, l'Agence Centrale peut éventuellement vous avancer la somme mais vous devrez la rembourser à votre première entrée d'argent.

Un conseil : **cachez cette fiche et votre argent** pour ne pas que les autres pays les voient !

## La BOLIVIE

Bonjour, vous êtes La Bolivie ! Votre objectif est simple :

**Réunir les aliments qui sont notés ci-dessous,  
dans la quantité demandée.**

Ce faisant, vous totaliserez au moins **10 000 calories**, ce qui permet de nourrir convenablement 4 personnes pendant un jour. Vous mangerez aussi les produits qui correspondent à vos habitudes et vos envies.

Pour attendre cet objectif, vous pourrez :

- **faire du commerce** avec les autres pays. Essayez toujours d'acheter au plus bas prix en faisant jouer la concurrence !
- **produire** selon des règles strictes (allez voir l'Agence centrale).

- |   |   |
|---|---|
| <input type="radio"/> Poulet : 5                | <input type="radio"/> Tomate : 6            |
| <input type="radio"/> Pain : 1                  | <input type="radio"/> Pomme : -             |
| <input type="radio"/> Riz : 4                   | <input type="radio"/> Ananas : -            |
| <input type="radio"/> Pâtes : -                 | <input type="radio"/> Banane : } 8 au choix |
| <input type="radio"/> Maïs : 8                  | <input type="radio"/> Orange : }            |
| <input type="radio"/> Légumes secs : 3          | <input type="radio"/> Thé : -               |
| <input type="radio"/> Quinoa : 8                | <input type="radio"/> Cacao/chocolat : -    |
| <input type="radio"/> Igname ou manioc : -      | <input type="radio"/> Café : 6              |
| <input type="radio"/> Arachide (cacahouète) : - | <input type="radio"/> Boisson au cola : -   |
| <input type="radio"/> Pomme de terre : 8        | <input type="radio"/> Sucre : 10            |
| <input type="radio"/> Chips : -                 | <input type="radio"/> Sauce/huile : 10      |
| <input type="radio"/> Fromage : -               | <input type="radio"/> Ketchup : -           |

Si vous n'arrivez pas à réunir les aliments qu'il vous faut, débrouillez-vous pour avoir au moins 10 000 calories à la fin du jeu avec ce que vous trouverez (aidez-vous de la fiche « valeur nutritive » pour les calculs).

**Et si vous avez tout ce qu'il vous faut, faites-vous le maximum d'argent possible en vendant ce que vous avez en trop !**

Au début du jeu, vous avez **60 Zoolalas (Z.)**, la monnaie mondiale.

Une possibilité : Si vous devez payer quelque chose et que vous n'avez pas d'argent, l'Agence Centrale peut éventuellement vous avancer la somme mais vous devrez la rembourser à votre première entrée d'argent.

Un conseil : **cachez cette fiche et votre argent** pour ne pas que les autres pays les voient !

## La COTE D'IVOIRE

Bonjour, vous êtes la Côte d'Ivoire ! Votre objectif est simple :

**Réunir les aliments qui sont notés ci-dessous,  
dans la quantité demandée.**

Ce faisant, vous totaliserez au moins **10 000 calories**, ce qui permet de nourrir convenablement 4 personnes pendant un jour. Vous mangerez aussi les produits qui correspondent à vos habitudes et vos envies.

Pour attendre cet objectif, vous pourrez :

- **faire du commerce** avec les autres pays. Essayez toujours d'acheter au plus bas prix en faisant jouer la concurrence !
- **produire** selon des règles strictes (allez voir l'Agence centrale).

- |   |   |
|---|---|
| <input type="radio"/> Poulet : 5                | <input type="radio"/> Tomate : 3            |
| <input type="radio"/> Pain : -                  | <input type="radio"/> Pomme : -             |
| <input type="radio"/> Riz : 4                   | <input type="radio"/> Ananas : } 9 au choix |
| <input type="radio"/> Pâtes : 1                 | <input type="radio"/> Banane : }            |
| <input type="radio"/> Maïs : -                  | <input type="radio"/> Orange : -            |
| <input type="radio"/> Légumes secs : -          | <input type="radio"/> Thé : -               |
| <input type="radio"/> Quinoa : -                | <input type="radio"/> Cacao/chocolat : -    |
| <input type="radio"/> Igname ou manioc : 12     | <input type="radio"/> Café : 2              |
| <input type="radio"/> Arachide (cacahouète) : 6 | <input type="radio"/> Boisson au cola : -   |
| <input type="radio"/> Pomme de terre : -        | <input type="radio"/> Sucre : 15            |
| <input type="radio"/> Chips : -                 | <input type="radio"/> Sauce/huile : 10      |
| <input type="radio"/> Fromage : -               | <input type="radio"/> Ketchup : -           |

Si vous n'arrivez pas à réunir les aliments qu'il vous faut, débrouillez-vous pour avoir au moins 10 000 calories à la fin du jeu avec ce que vous trouverez (aidez-vous de la fiche « valeur nutritive » pour les calculs).

**Et si vous avez tout ce qu'il vous faut, faites-vous le maximum d'argent possible en vendant ce que vous avez en trop !**

Au début du jeu, vous avez **30 Zoolalas (Z.)**, la monnaie mondiale.

Une possibilité : Si vous devez payer quelque chose et que vous n'avez pas d'argent, l'Agence Centrale peut éventuellement vous avancer la somme mais vous devrez la rembourser à votre première entrée d'argent.

Un conseil : **cachez cette fiche et votre argent** pour ne pas que les autres pays les voient !

## L'INDE

Bonjour, vous êtes l'Inde ! Votre objectif est simple :

**Réunir les aliments qui sont notés ci-dessous,  
dans la quantité demandée.**

Ce faisant, vous totaliserez au moins **10 000 calories**, ce qui permet de nourrir convenablement 4 personnes pendant un jour. Vous mangerez aussi les produits qui correspondent à vos habitudes et vos envies.

Pour attendre cet objectif, vous pourrez :

- **faire du commerce** avec les autres pays. Essayez toujours d'acheter au plus bas prix en faisant jouer la concurrence !
- **produire** selon des règles strictes (allez voir l'Agence centrale).

- |  |   |
|--|---|
| <input type="radio"/> Poulet : 3                 | <input type="radio"/> Tomate : 4            |
| <input type="radio"/> Pain : 3                   | <input type="radio"/> Pomme : -             |
| <input type="radio"/> Riz : 9                    | <input type="radio"/> Ananas : } 8 au choix |
| <input type="radio"/> Pâtes : -                  | <input type="radio"/> Banane : }            |
| <input type="radio"/> Maïs : -                   | <input type="radio"/> Orange : }            |
| <input type="radio"/> Légumes secs : 5           | <input type="radio"/> Thé : 20              |
| <input type="radio"/> Quinoa : -                 | <input type="radio"/> Cacao/chocolat : 2    |
| <input type="radio"/> Igname ou manioc : -       | <input type="radio"/> Café : 4              |
| <input type="radio"/> Arachide (caca houète) : 2 | <input type="radio"/> Boisson au cola : 2   |
| <input type="radio"/> Pomme de terre : -         | <input type="radio"/> Sucre : 20            |
| <input type="radio"/> Chips : -                  | <input type="radio"/> Sauce/huile : 10      |
| <input type="radio"/> Fromage : -                | <input type="radio"/> Ketchup : -           |

Si vous n'arrivez pas à réunir les aliments qu'il vous faut, débrouillez-vous pour avoir au moins 10 000 calories à la fin du jeu avec ce que vous trouverez (aidez-vous de la fiche « valeur nutritive » pour les calculs).

**Et si vous avez tout ce qu'il vous faut, faites-vous le maximum d'argent possible en vendant ce que vous avez en trop !**

Au début du jeu, vous avez **65 Zoolalas (Z.)**, la monnaie mondiale.

Une possibilité : Si vous devez payer quelque chose et que vous n'avez pas d'argent, l'Agence Centrale peut éventuellement vous avancer la somme mais vous devrez la rembourser à votre première entrée d'argent.

Un conseil : **cachez cette fiche et votre argent** pour ne pas que les autres vous les voient !

## Valeur nutritive de chaque aliment

Aliments	Valeur d'une unité	Calories par unité
Poulet	Une portion	200 cal.
Pain	Une baguette (ou un chapati)	400 cal.
Riz	Un bol	350 cal.
Pâtes	Un bol	350 cal.
Maïs	Une petit boîte ou un épi	200 cal.
Légumes secs	Un bol	300 cal.
Quinoa	Un bol	400 cal.
Igname ou manioc	Une portion	150 cal.
Arachide (Caca houète)	Un petit paquet ou un bol	600 cal.
Pomme de terre	Une pomme de terre	100 cal.
Chips	Un petit paquet ou un bol	300 cal.
Fromage	Une portion	150 cal.
Tomate	Une tomate	25 cal.
Pomme	Un fruit	60 cal.
Ananas	Un fruit	100 cal.
Banane	Un fruit	100 cal.
Orange	Un fruit	80 cal.
Thé	Une dosette	1 cal.
Cacao/chocolat	Une dosette ou une barre	50 cal.
Café	Une dosette	2 cal.
Boisson cola	Une bouteille 33cl	140 cal.
Sucre	Un morceau	25 cal.
Sauce/huile	Une dosette	70 cal.
Ketchup	Une dosette	10 cal.





A photocopier en 8 exemplaires et à découper



A photocopier en 2 exemplaires et à découper



## Règles de production

Ⓢ Un pays peut produire une denrée qu'il avait au départ en payant à l'Agence Centrale un dixième de sa valeur en calories, avec un minimum de 10 Z.

ex : La Bolivie veut produire 1 unité de quinoa :  $400 \text{ cal.} / 10 = 40 \text{ Z}$

La Côte d'Ivoire veut produire 1 unité de café :  $2 \text{ cal.} / 10 = 0,2...$  donc cela coûte 10 Z.

Ⓢ Un pays peut produire une denrée qu'il n'avait pas au départ en payant à l'Agence Centrale la moitié de sa valeur en calories, avec un minimum de 40 Z.

ex : L'Inde veut produire une unité de boisson au cola :  $140 \text{ cal.} / 2 = 70 \text{ Z}$ .

Les USA veulent produire une unité de tomate :  $25 \text{ cal.} / 2 = 12,5...$  donc cela coûte 40 Z.

Ce surcoût s'explique parce que la denrée n'est pas adaptée au climat ou à la saison et nécessite donc de gros investissements (cultures sous serre, irrigation...).

Les sommes sont à verser à la banque qui donne en contrepartie les denrées.

## Rôle de l'Agence Centrale

- 🌀 Récupère les denrées et les sommes d'argent réclamées lors des « événements ».
- 🌀 Tiens à jour les dettes des pays au cas où ceux-ci ne pourraient payer une somme due lors d'un événement.

**IMPORTANT : l'Agence Centrale n'octroie de prêt aux pays ni pour produire ni pour acheter des denrées dans un autre pays !**

- 🌀 Donne les règles de production et distribue les denrées produites (contre la somme nécessaire bien sûr). Il peut arriver (rarement) que l'Agence Centrale n'ait pas la denrée demandée. Dans ce cas, remplacez-le par un morceau de papier que vous pourrez facilement identifier (pour éviter que des faux circulent !)
- 🌀 Fais la monnaie si nécessaire.

**Jeu du commerce alimentaire**  
**Tableau 1 : Données par pays**

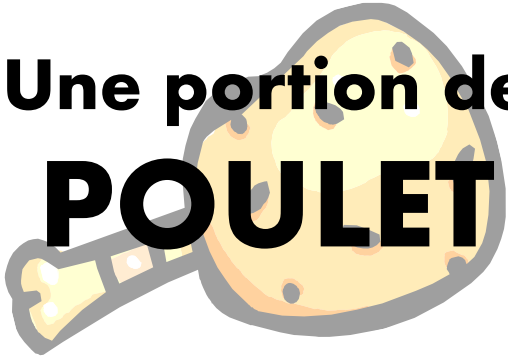
ALIMENTS	USA				FRANCE				BOLIVIE				COTE D'IVOIRE				INDE			
	Départ		Objectif		Départ		Objectif		Départ		Objectif		Départ		Objectif		Départ		Objectif	
	Nb	Nb Cal.	Nb	Nb Cal.	Nb	Nb Cal.	Nb	Nb Cal.	Nb	Nb Cal.	Nb	Nb Cal.	Nb	Nb Cal.	Nb	Nb Cal.	Nb	Nb Cal.	Nb	Nb Cal.
Poulet	10	2000	8	1600	10	2000	8	1600	3	600	5	1000	3	600	5	1000	2	400	3	600
Pain	5	2000	3	1200	6	2400	4	1600			1	400					4	1600	3	1200
Riz			2	700		0	2	700	2	700	4	1400	2	700	4	1400	13	4550	9	3150
Pâtes	1	350	2	700	9	3150	5	1750							1	350				
Maïs	4	800	3	600			1	200	8	1600	8	1600								
Légumes secs			1	300			1	300	7	2100	3	900					3	900	5	1500
Quinoa									4	1600	6	2400								
Igname ou manioc													10	1500	12	1800				
Arachide (cacahouète)	2	1200	4	2400			2	1200					7	4200	6	3600	2	1200	2	1200
Pomme de terre	2	200	2	200	2	200	2	200	6	600	8	800								
Chips	7	2100	4	1200	5	1500	4	1200												
Fromage	1	150	3	450	15	2250	7	1050												
Tomate			3	75			4	100	12	300	6	150	8	200	3	75	4	100	4	100
Pomme	2	120	4	240	6	360	4	240												
Ananas			1	100			1	100					3	300	1	100	1	100	1	100
Banane			2	200			2	200	10	1000	6	600	10	1000	8	800	6	600	3	300
Orange			2	160			2	160	2	160	2	160					8	640	4	320
Thé			4	4			4	4									50	50	20	20
Cacao / chocolat			4	200			4	200	5	250			10	500			2	100	2	100
Café			4	8			4	8	12	24	6	12	10	20	2	4	8	16	4	8
Boisson au cola	22	3080	12	1680	4	560	6	840											2	280
Sucre	10	250	30	750	30	750	25	625	30	750	10	250	10	250	15	375	15	375	20	500
Sauce / huile	5	350	10	700	5	350	5	350	17	1190	10	700	15	1050	10	700	3	210	10	700
Chetchup	20	200	10	100	3	30	5	50												
<b>TOTAL</b>		<b>12800</b>		<b>13567</b>		<b>13550</b>		<b>12677</b>		<b>10874</b>		<b>10372</b>		<b>10320</b>		<b>10204</b>		<b>10841</b>		<b>10078</b>

**Jeu du commerce alimentaire**  
**Tableau 2 : Achats de nourriture**

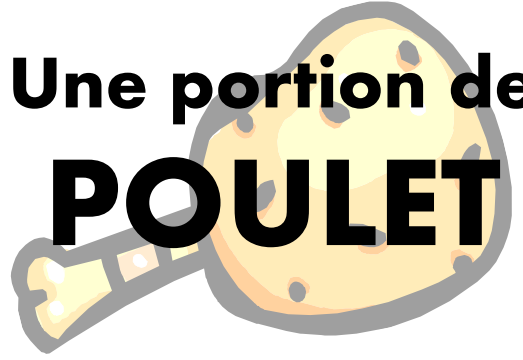
Aliments	Total Départ	Total Objectifs	Stock Agence Centrale	A ACHETER	Quantité pour 1 unité	Précisions	Calories par unité
Poulet	28	29	2	30	portion (blanc, cuisse, aile...)		200
Pain	15	11		15	baguette (ou chapati pour l'Inde)		400
Riz	17	21	4	21	bol 100 g cru	soit 2 kg crus	350
Pâtes	10	8		10	bol 100 g cru	soit 1 kg cru	350
Maïs	12	12	1	13	petit boîte (ou épi)		200
Légumes secs	10	10	1	11	100 g lentille ou pois	soit 1 kg cru	300
Quinoa	4	6	2	6	bol 100 g cru	soit 600 g crus	400
Igname ou manioc	10	12	2	12	100 g	soit 1,2 kg (environ)	150
Arachide (Cacahouète)	11	14	3	14	paquet 100g si possible		600
Pomme de terre	10	12	2	12	1 pomme de terre		100
Chips	12	8		12	petit paquet		300
Fromage	16	10		16	portion		150
Tomate	24	20	2	26	1 tomate		25
Pomme	8	8		8	1 fruit		60
Ananas	4	4		4	1 fruit		100
Banane	26	21		26	1 fruit	Equitable c'est mieux !	100
Orange	10	10		10	1 fruit		80
Thé	50	28		50	dosette	Equitable c'est mieux !	1
Cacao / chocolat	17	10	3	20	dosette ou barre de chocolat	Equitable c'est mieux !	50
Café	30	20		30	dosette	Equitable c'est mieux !	2
Boisson au cola	26	20		26	bouteille 33cl	Equitable c'est mieux !	140
Sucre	95	100	10	105	morceau	Equitable c'est mieux !	25
Sauce / huile	45	45	3	48	dosette sauce		70
Chetchup	23	15		23	dosette		10



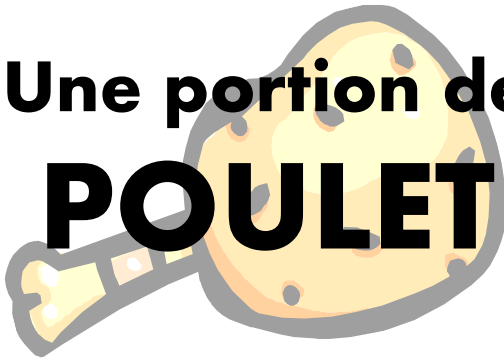
Une portion de  
**POULET**



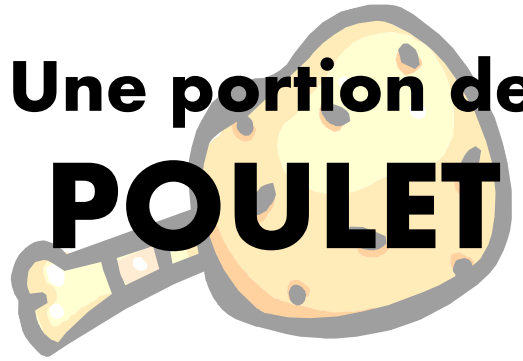
Une portion de  
**POULET**



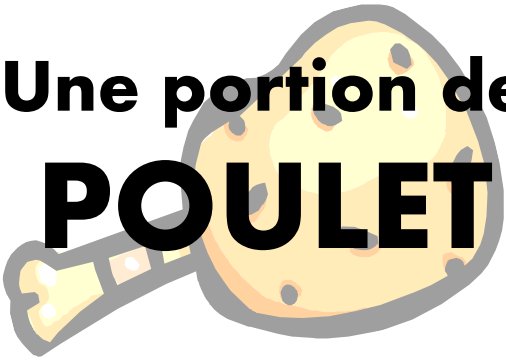
Une portion de  
**POULET**



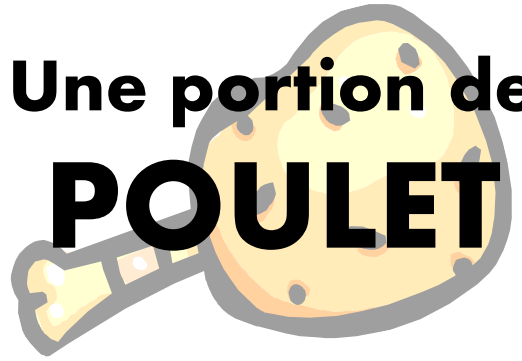
Une portion de  
**POULET**



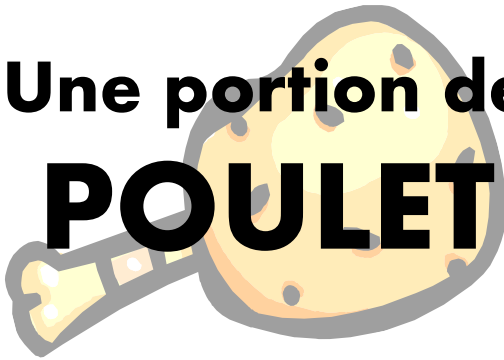
Une portion de  
**POULET**



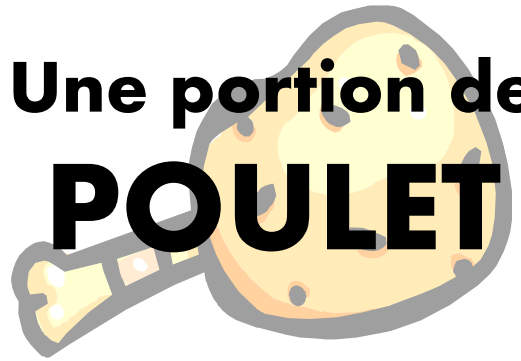
Une portion de  
**POULET**



Une portion de  
**POULET**

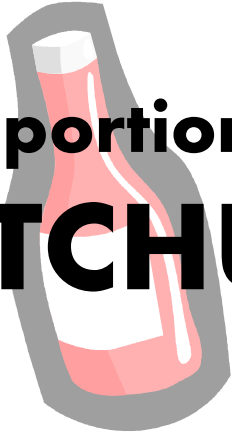


Une portion de  
**POULET**

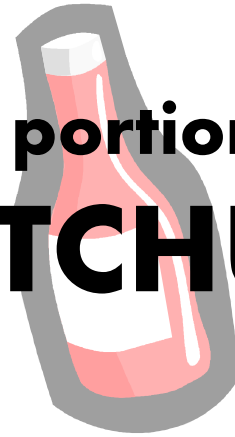




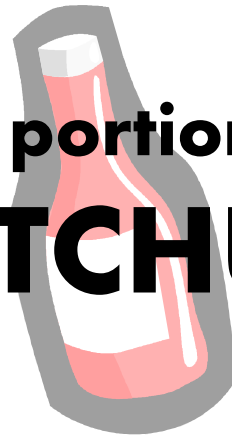
Une portion de  
**KETCHUP**



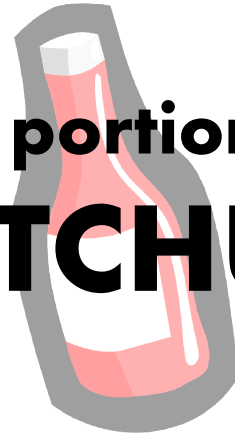
Une portion de  
**KETCHUP**



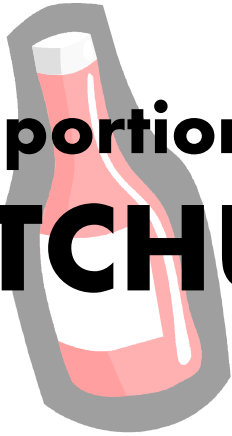
Une portion de  
**KETCHUP**



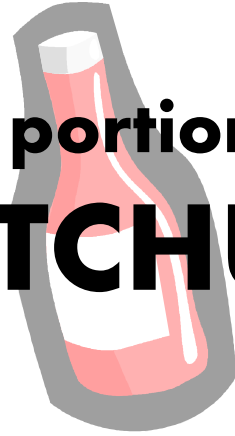
Une portion de  
**KETCHUP**



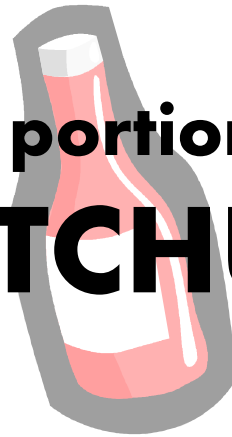
Une portion de  
**KETCHUP**



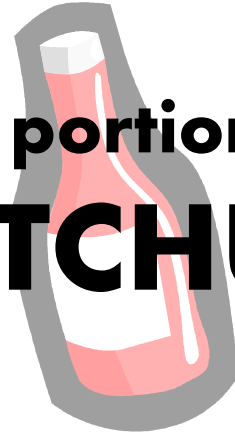
Une portion de  
**KETCHUP**



Une portion de  
**KETCHUP**



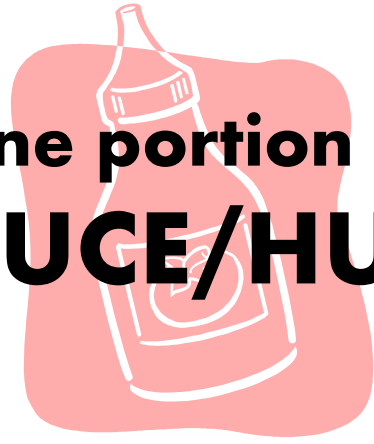
Une portion de  
**KETCHUP**



Une portion de  
**SAUCE/HUILE**



Une portion de  
**SAUCE/HUILE**



Une portion de  
**SAUCE/HUILE**



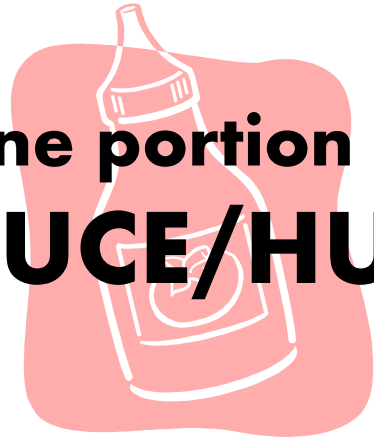
Une portion de  
**SAUCE/HUILE**



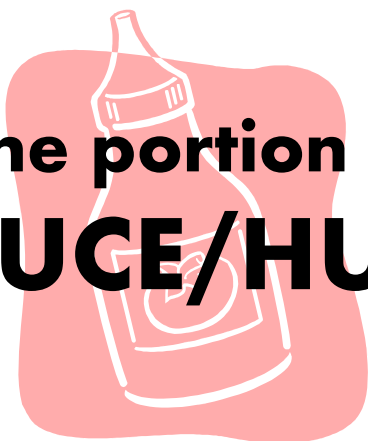
Une portion de  
**SAUCE/HUILE**



Une portion de  
**SAUCE/HUILE**



Une portion de  
**SAUCE/HUILE**



Une portion de  
**SAUCE/HUILE**

