



SOUPER CLIMAT

CRIME EN AMAZONIE

Meurtres et mystères en Amazonie

Souper climat

Urs Bisang et

Christine Unterberger

*Église catholique romaine d'Argovie,
service jeunesse et jeunes adultes*

Niveau scolaire : cycle 4 (16–18 ans)

Temps nécessaire : 2h30 à 3h
(version plus courte également possible)

Particularités : jeu de rôles pour 7 à 15 participant-e-s ; différentes variantes de participation à la préparation et à la réalisation (p. ex. : panification, cuisine, etc.)

Détails et annexes :

www.voir-et-agir.ch/animer

Nous vous proposons cette année d'organiser avec vos jeunes un souper ludique autour du climat. Ce format permet d'aborder les thèmes de la justice climatique et de l'agroécologie de manière participative. Le souper-climat est un jeu de rôle inspiré du repas « meurtres et mystères ». Il allie une réflexion thématique et une enquête passionnante sur un crime à un repas commun. Le thème peut être approfondi à la fin de l'activité ou dans le cadre d'une autre animation. Des annexes sont mises à disposition à cet effet. Les documents du cycle 3 peuvent également servir de référence.

Comment se déroule le souper-climat ?

Au début du jeu ou durant la planification, les rôles sont distribués entre les participant-e-s. Pendant le jeu de rôle, qui est associé à un **souper commun**, les joueuses et les joueurs reçoivent des indications pour leur rôle après chaque plat. Il en découle une histoire qui est jouée et vécue par les participant-e-s. Dans l'histoire, il est notamment question de justice climatique, thème de la Campagne œcuménique 2023. Il y a aussi un crime à résoudre, comme lors d'une soirée « meurtres et mystères ». Pour le repas commun, différentes suggestions de menus et de recettes respectueuses du climat sont à disposition. Si la planification et/ou la préparation du repas se fait avec les jeunes, il convient de prévoir davantage de temps.

Intrigue

L'intrigue tourne autour de négociations publiques qui se déroulent au Brésil. Le groupe suisse BestFeed veut louer 40 000 hectares de terre pour produire du fourrage. La ou le maire, une modératrice ou un modérateur, des représentant·e·s de l'entreprise d'investissement BestFeed, la population locale, des représentant·e·s d'une ONG et un prêtre ou un·e pasteur·e participent aux négociations. Au début, les différentes personnes font un tour de présentation. Lors d'un deuxième tour, elles échangent leur point de vue sur le projet d'affermage (location d'un bien rural). Cette discussion permet de mettre en lumière les différents intérêts économiques, politiques, écologiques et sociaux. Lors d'un troisième tour, les participant·e·s apprennent le meurtre d'un journaliste qui avait écrit un article critique sur le projet d'affermage. Ils et elles échangent alors leurs soupçons et leurs alibis. Au dernier tour, les participant·e·s votent sur l'affermage des terres. Les jeunes peuvent aussi donner leur pronostic sur l'identité de la meurtrière ou du meurtrier. L'affaire est ensuite résolue et les répercussions du vote relatif à l'affermage sont présentées.

Objectifs du jeu

- Faire comprendre les différentes perspectives et les différents intérêts relatifs à l'agroécologie et au climat.
- Montrer les répercussions de l'agriculture sur le climat.
- Faire comprendre les dimensions écologique, sociale, économique et politique de l'agroécologie.
- Montrer les alternatives agroécologiques qui contribuent à la justice climatique.

Participant·e·s

Le jeu s'adresse à des **jeunes de 12 ans ou plus**. Il est recommandé de demander au préalable aux jeunes s'ils ou elles ont envie de participer à la soirée « meurtres et mystères », car selon la dynamique du groupe, ils ou elles pourraient ne pas vouloir ou pouvoir jouer les rôles définis.

Ce souper-climat est adapté à un **groupe de 7 à 15 jeunes**. Il y a sept rôles en tout. Certains rôles peuvent être occupés par plusieurs jeunes. Par exemple, trois personnes différentes peuvent jouer le rôle de la population locale.

Préparation

En amont, la répartition des rôles et le nombre de participant·e·s sont définis. Le menu est ensuite élaboré. Il est possible d'opter pour une variante « minimum » (sans utilisation de cuisine), qui nécessite peu de préparation, ou de s'inspirer des recettes mises à disposition pour cuisiner ensemble. La durée du jeu peut donc être adaptée selon les besoins. Si le lieu le permet, on peut discuter de la planification du menu ou de la répartition des rôles avec les jeunes. Toutefois, la ou le responsable du groupe peut aussi décider seul·e de ces aspects.

Le matériel nécessaire pour la cuisine dépend du choix du menu. Pour le jeu en lui-même, il faut **imprimer les supports au préalable**. Il est également nécessaire d'avoir un **téléphone portable ou une tablette** doté·e d'un accès internet et qui peut lire les codes QR.

Durée

La durée du souper varie surtout en fonction du nombre de participant·e·s. Le choix du menu peut être adapté aux conditions du lieu. Nous proposons le déroulement suivant :

- Introduction et répartition des rôles par la ou le responsable du groupe
- 1^{er} tour du jeu de rôle (tour de présentation)
- 1^{er} plat
- 2^e tour du jeu de rôle (échange de points de vue sur l'affermage)
- 2^e plat
- 3^e tour du jeu de rôle (le meurtre : échange sur les soupçons)
- 3^e plat
- 4^e tour du jeu de rôle (vote sur l'affermage et pronostics sur l'identité de la meurtrière ou du meurtrier)
- Conclusion par la ou le responsable du jeu

Il faut compter **2h30 à 3h** pour l'ensemble de l'activité. Pour raccourcir sa durée, le repas peut être remplacé par un apéritif.

Il est possible de diviser le jeu en deux rencontres rapprochées dans le temps.

Vous pouvez télécharger des conseils pour mener l'activité à bien et l'ensemble des annexes sur le site www.voir-et-agir.ch/animer