

D'où vient mon tee-shirt ?



Jeu de rôle en équipe

Durée : 2h

Niveau : de la 6^e à terminales

Objectifs: découvrir la réalité de la production textile, notamment dans les pays du Sud-Est où sont confectionnés la plupart des vêtements que nous portons, et ses conséquences sur la vie des ouvriers/ères.

Sensibiliser les élèves à la responsabilité des multinationales qui dominent ce marché, mais aussi à la responsabilité des consommateurs, et leur présenter le commerce équitable comme alternative au commerce conventionnel.

Déroulement de l'animation :

- Les élèves sont mis en situation d'ouvriers/ères d'une usine du textile au Cambodge où l'on ne s'embarrasse pas de législation sociale.

Chaque joueur reçoit une fiche-personnage comportant nom, prénom, situation familiale et montant de la somme mensuelle nécessaire pour couvrir ses besoins vitaux.

Il travaille au sein d'une équipe de production. Cette production (tee-shirts en papier découpé selon des patrons fournis à l'équipe) est vendue à des acheteurs exigeants et les gains sont cumulés sur un compte commun à l'équipe, puis répartis entre les joueurs.

Plus vous travaillez, plus vous gagnez.

Mais la direction de l'usine va prendre des décisions qui vont affecter les conditions de production et les salaires des ouvriers/ères.

- Analyse du jeu

-Comment les élèves ont-ils ressenti les conditions de travail au cours de ce jeu ?

-Comment ces ouvriers/ères arriveront-ils à faire vivre leur famille ?

- Dans un deuxième temps, un autre jeu de rôle est proposé :

Les salariés interpellent le directeur de l'usine et lui font part de leurs revendications puis une rencontre a lieu avec un représentant de la filière équitable.

Deux courts extraits de vidéos (« Nous achetons, qui paye ? » et « Le salaire de la faim ») sont présentés au cours de cette animation afin de bien ancrer ce jeu dans la réalité.