

JEU DU COMMERCE MONDIAL



Durée : 2 heures

Niveau : scolaires à partir de la 3ème et adultes

Objectifs du jeu : découvrir le fonctionnement réel du commerce international, quels pays en profitent, quels pays y perdent, et faire prendre conscience des rapports de force entre les pays pauvres et les pays développés. Montrer qu'il existe des alternatives à ce type d'échanges commerciaux.

Taille du groupe : entre 15 et 30 joueurs

Mise en place du jeu :

- un animateur représentant l'OMC (Organisation mondiale du commerce) ...
 - assisté éventuellement d'un représentant de l'ORD (organe de règlement des différends présentés devant l'OMC) pour régler les litiges (en général en faveur des FMN des pays riches qui maîtrisent mieux les règles et ont plus de moyens financiers et humains pour défendre leur cause)
 - un observateur : qui peut être un émissaire de l'ONU.
 - un banquier : une banque privée de taille internationale
- Répartition des élèves en 6 groupes de 4 à 6 élèves, ces groupes représentant 2 pays riches, 2 pays émergents, 2 pays pauvres

Déroulement du jeu : 1 heure

But du jeu : produire, vendre, et gagner le plus d'argent possible. Les pays créent de la richesse en fabricant des formes (normalisées) en papier. Ces formes sont vendues au banquier qui contrôle et achète les pièces produites et tient les comptes des pays.

Dans chaque pays :

- un ministre du commerce international pour négocier auprès des autres pays
- un vendeur auprès de la banque.

L'observateur note, par écrit les commentaires des joueurs et leurs attitudes et les rapports de pouvoirs dans les négociations. Il observe l'évolution des échanges au cours du jeu : type d'alliance, d'accords ...

L'animateur interviendra en cours du jeu, en modifiant certaines règles, suivant l'avancement des groupes. L'animateur crée de nouvelles situations qui ont leur parallèle dans le monde réel.

Exemples : changement de valeurs marchandes, grèves, découverte de nouvelles matières premières, aides aux pays pauvres, catastrophes naturelles, guerres...

Exploitation du jeu : 1 heure

Chaque pays fait un compte-rendu oral. Les sentiments d'injustice pourront marquer un point de départ pour la discussion.

L'animateur aide les joueurs à constater que ce n'était pas seulement un jeu mais une sorte de reflet des mécanismes du commerce mondial.

Réflexions sur l'état du monde tel qu'il devrait être. Quels changements de règles et de pratiques seraient nécessaires ? Quelle attitude devons-nous avoir par rapport aux ressources mondiales et comment devons-nous les utiliser ?

3 idées maîtresses :

- les inégalités : « jeu de la baguette » pour montrer les réalités des inégalités dans le monde actuel
- notre responsabilité par rapport au monde (partage des richesses et développement durable) ;
- changement d'attitude par rapport aux marchés libres de règles.

Présentation d'un autre modèle d'échange : " le commerce équitable"

=>Le Commerce équitable, du commerce, pas de la charité

Conclusion avec petites vidéos : pas à pas, équité compte

Dégustation de produits équitables possible