



APÉRO
INSOLENT

AVANT-PROPOS

Savais-tu qu'aujourd'hui, les 85 personnes les plus riches du monde possèdent autant d'argent que la moitié de la planète ou, plus exactement, que les trois milliards et demi de personnes les plus pauvres ? Savais-tu qu'un enfant meurt de faim toutes les 5 secondes, mais que la quantité totale d'aliments produits aux quatre coins de la Terre suffirait à nourrir sans problème l'ensemble de la population mondiale ? Savais-tu qu'avec une infime portion des budgets consacrés à l'armement et à la guerre, on pourrait éradiquer définitivement la pauvreté, l'analphabétisme et la faim ?

Hélas : injustices, inégalités, mal-développement restent les caractéristiques bien réelles du monde tel qu'il est aujourd'hui.

Découvrir ce monde à deux vitesses, se rendre compte de ce fossé qui s'élargit entre riches et pauvres, cela

ne s'apprend pas dans les livres ou en regardant la télé. **Cela se vit avec les tripes...** ou, plutôt, comme nous te le proposons ici, **avec son estomac** !

L'apéro insolent, c'est un jeu de rôle qui propose à des jeunes (et à des moins jeunes) de **faire concrètement l'expérience de l'injustice qui prévaut aujourd'hui dans la répartition des richesses mondiales**. Une **expérience de mise en situation ludique, malgré la dimension dramatique du réel**.

Un exercice simple et révélateur des comportements humains « basiques », mais qui peut aussi, s'il est bien animé, mener à des réflexions et des développements étonnamment complexes. Que ce soit à l'école, lors d'un cours sur les rapports Nord-Sud ; à l'occasion d'une réunion de mouvement de jeunesse ; durant la préparation

d'un voyage solidaire dans un pays du Sud ; ou encore pendant des séances de catéchisme, « l'apéro insolent » est un outil qui fait vivre les choses sur le plan de l'émotion, avant d'ouvrir sur une mise en perspective et une analyse plus approfondie.

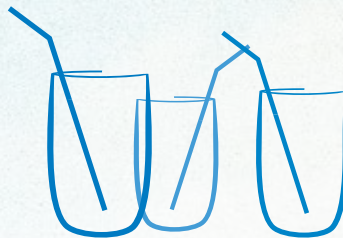
Inventé par nos collègues français du Comité Catholique contre la Faim et pour le Développement (CCFD), développé à partir d'expériences d'animations « de terrain », l'apéro insolent suscitera, au minimum, l'étonnement des participants, mais il pourrait bien aussi **inciter à l'engagement citoyen**.

Car pour combattre l'injustice, il faut d'abord la connaître et la ressentir « pour du vrai » !

Bonne animation et bon appétit !



APÉRITIF INSOLENT



Public visé

À partir de
15/16 ans

Durée

Deux périodes
de 50 minutes.

Nombre

L'exemple donné
dans ce fascicule
se base sur un
nombre de 20
participants.

Il suffit d'adapter
les chiffres et les
quantités pour un
groupe plus grand.

Matériel

Des denrées alimentaires,
des serviettes,
de la déco,
des cartons d'invitations,
une carte du monde,
des épingles ou gommettes,
un sac poubelle,
une lavette,
un bac pour l'éventuel compost,
des grandes feuilles,
des bics pour le temps d'exploitation.

Remarque

Prévoir une personne
par table à qui on
donnera la fonction de
"leader" et de porte-
parole de son groupe.

Il/Elle sera au courant de
son rôle en fonction des
événements proposés
par l'animateur.



PRÉPARATION

- Préparer l'événement en décorant **une grande salle**. C'est là que se déroulera l'apéritif.
- Des tables y seront dressées, chacune représentant un continent.
- Chaque table sera décorée à l'image du continent qu'elle incarne (nappe, magazines, thèmes, objets, bougies...) Il faut que ce soit beau et que les invités se sentent bien accueillis !
- A chaque table, on installera le nombre exact de chaises correspondant aux convives.



Sur chaque table, l'animateur disposera une quantité différente de denrées en fonction de la richesse économique du continent :

Exemple
pour un
groupe de
20 personnes

4

LA TABLE DE L'AFRIQUE



- 1 carafe d'eau
- 1 bol de riz
- 1 fruit
- une carte retournée sur laquelle il sera écrit :

Attention, il y a une
guerre dans votre pays

**VOTRE SÉCURITÉ
EST MENACÉE**



LA TABLE DE L'ASIE



- 1 carafe d'eau
- 1/2 bouteille de coca
- 1 saladier de riz
- un peu de charcuterie
- 4 fruits
- une carte retournée sur laquelle il sera écrit :

Attention, il y a une
dictature dans votre pays

**VOUS N'ÊTES
PAS EN SÉCURITÉ**



LA TABLE DE L'AMÉRIQUE



- 2 bouteilles de coca
- 2 bouteilles de jus de fruits
- 1 eau minérale
- des chips en grosse quantité
- 2 plats de charcuterie
- 1 cake salé ou 1 gâteau
- des fruits



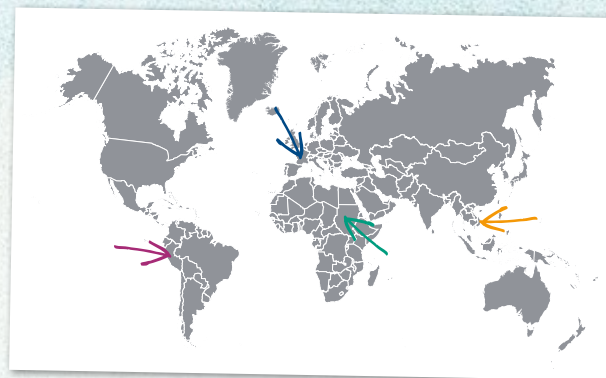
LA TABLE DE L'EUROPE



- 2 bouteilles de coca
- 2 bouteilles de jus de fruits
- 1 eau minérale
- 2 plats de charcuterie
- 1 plat de légumes
- 1 plateau de cubes de fromage
- 2 cakes salés ou 2 gâteaux
- des fruits

ACCUEIL

Dans le hall, le couloir ou l'entrée de la salle, l'animateur installera
UN STAND D'ACCUEIL
 dans lequel les convives recevront leur carton d'invitation.



Une **CARTE DU MONDE** sera affichée au mur près de l'accueil. Chaque invité devra y situer **son pays** et y placer une gommette ou une épingle.

L'animateur aura préparé les petits **CARTONS D'INVITATION**, le nom du pays y sera inscrit (voir annexe). En fonction de la densité de population par continent et en fonction du nombre de participants, il aura choisi 20 pays (si possible peu connus) répartis comme ceci : **4 pays d'Afrique**, **4 pays d'Amérique**, **9 pays d'Asie** et **3 pays d'Europe** (inspirez-vous de la liste en annexe).

APÉRO INSOLENT

1

LANCEMENT

± 10 MINUTES

Dans le hall d'accueil, l'animateur remet à chaque invité un carton d'invitation. Il lui explique qu'à partir de maintenant, il change d'identité. Il doit **entrer dans la peau** de l'homme ou de la femme vivant dans le pays indiqué sur son invitation.

Son premier objectif est d'assurer les besoins vitaux de sa famille et de sa communauté. Sa cellule familiale doit être à l'abri de la faim, de la soif et de l'insécurité.

Avant d'entrer dans la salle de réception, chaque convive doit retrouver son pays d'origine sur la carte du monde et y placer une gomme ou une épingle.

Dans la salle de réception, chacun doit trouver la table qui lui est attribuée en fonction de son continent d'appartenance.

Un peu de temps doit être pris pour circuler entre les tables et observer avant de s'asseoir.



DÉROULEMENT

30 à 40 MINUTES

Quand chaque convive a rejoint sa place, il est invité à constater que **sa table est plus ou moins garnie d'aliments et de boissons** et que, par conséquent, **la sécurité alimentaire de son pays est assurée ou non.**

A ce moment, l'animateur rappelle la consigne de départ selon laquelle chaque participant doit en priorité veiller à assurer à sa famille et sa communauté nourriture et boissons en suffisance.

Selon la situation à leur table, les différents groupes pourront discuter, négocier et choisir une stratégie qui leur semblera la meilleure. Toutes les solutions sont envisageables : le **partage**, le **troc**, la **mise en commun**, le **vol**, le **déplacement**...

Au bout de 5 à 10 minutes d'observation, l'animateur peut **introduire différents événements pour influencer le déroulement du jeu**. Ceux-ci peuvent être choisis dans l'actualité. L'animateur laisse un temps de réaction aux participants. Il choisit en fonction du groupe et de la dynamique de celui-ci le nombre d'interventions à faire. **Exemples** d'événements :



ÉDITION SPÉCIALE DU JT

« De grandes inondations anéantissent la province de Bujumbura rural au Burundi. Des milliers de personnes sont sous eau, les plantations sont détruites. Le gouvernement burundais lance un appel à l'aide internationale. »

« Un conflit d'intérêts oppose le Nigéria et l'OMC (Organisation Mondiale du Commerce). En effet, sous couvert de libre échange des entreprises multinationales puisent des ressources minières au Nigéria pour la fabrication des GSM. Il est nécessaire d'inviter des représentants à la table des négociations. »

« Une guerre au Mali. L'ONU demande l'intervention de la France, pays qui a un pan d'histoire en commun. »

C'EST L'ANIMATEUR QUI DÉCIDE DE TERMINER LE JEU

Lorsque la fin du jeu approche, l'animateur pourra constater que certaines tables ont entamé l'apéritif malgré l'inégale répartition des aliments et des boissons ou, au contraire, que les participants n'ont touché à rien. Il peut alors demander la raison de ce choix et prendre un petit temps de discussion. Ensuite, pour clôturer l'exercice, il suggérera de mettre en commun tout ce qui reste pour déguster ensemble un apéritif "solidaire".

3

RANGEMENT

10 MINUTES

Etape indispensable avant la mise en commun et l'exploitation de l'exercice, le temps de rangement auquel **seront conviés tous les participants**,

sera mis à profit pour **observer les déchets** produits par les différents continents, **envisager leur tri et/ou leur éventuelle mise en compost !**



4

EXPLOITATION

25 à 45 MINUTES

Cette phase est essentielle car elle vise à permettre aux participants d'**exprimer leur ressenti**, d'**analyser** et de **donner du sens** à ce qui a été vécu.

Elle se passera de manière différente suivant que les convives ont commencé à boire et à manger ou qu'ils ont attendu le feu vert de l'animateur à la fin du jeu.

L'animateur demande à chaque convive de **s'asseoir à la place où il se trouvait à la fin du jeu**. Un participant par table **rappelle** en quelques instants **la situation initiale** :

Y avait-il le même nombre de convives, d'aliments au commencement ? Si non, pourquoi ?

Ensuite l'animateur lance le débat avec une série de questions.

Au niveau des participants :

- Quelles situations d'injustices avez-vous perçues ?
- La situation de départ vous semblait-elle justifiée ?
- Quelle a été votre première réaction face à cette situation ?
- Qu'avez-vous ressenti durant le jeu ?

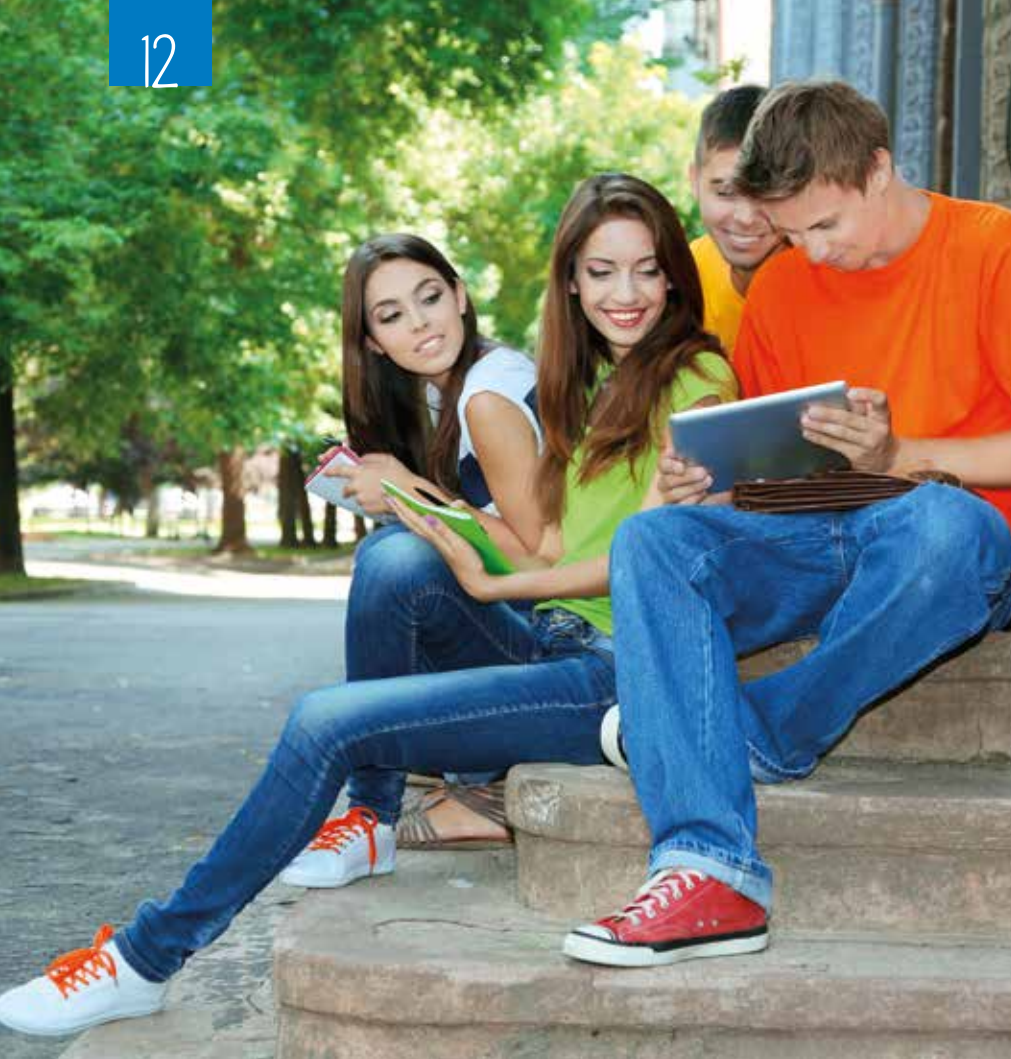
Au niveau du groupe :

- Quelles ont-été les stratégies et les solutions proposées par les différentes groupes ?
- Comment ces stratégies ont-elles été élaborées et décidées ?
- Qui les a mises en oeuvre ?
- Qu'avez-vous vu et compris des stratégies des autres groupes ?
- Quels étaient les rapports de pouvoir entre les différents groupes ?

Au niveau de l'interprétation du jeu par rapport au monde réel :

- Quels sont les phénomènes que l'on a constaté dans le déroulement du jeu et que l'on retrouve aujourd'hui dans le monde (vol, commerce, négociations, migrations, indifférence, partage, révolte...) ?
- Qu'est ce que ce jeu nous dit sur les injustices dans le monde d'aujourd'hui et sur la manière dont les gens les subissent ou les combattent ?





DEMANDE AUX PARTICIPANTS DE CHAQUE TABLE

- 1 Établir ensemble par écrit ce qui leur semble, dans leurs comportements, être **transposable au niveau mondial** ? Ont-ils migré pour des raisons de **sécurité** économique, politique ? Ont-ils **accaparé** les biens des plus faibles ? Ont-ils fait preuve **d'égoïsme** ou **de solidarité** ?
- 2 Imaginer des **alternatives possibles** à mettre en place pour que ça se passe mieux.

Prévoir un temps de mise en commun et de bilan du jeu.

Voici, en vrac,
quelques exemples de
réactions de jeunes
et d'enseignants

“ ON A VRAIMENT ÉTÉ
TROP ÉGOÏSTES ! ”

“ C'EST ÉTONNANT
COMME CERTAINS ÉLÈVES
PRENNENT LA PAROLE
DANS CE GENRE D'ACTIVITÉ. ”

“ SI ON S'ÉTAIT PARLÉ ET QU'ON
AVAIT MIEUX COMMUNIQUÉ,
ÇA SE SERAIT PASSÉ BEAUCOUP
MIEUX. ON AURAIT PARTAGÉ ! ”

“ ON A DONNÉ À LA TABLE EN
DIFFICULTÉ CE QU'ON N'AIMAIT PAS...
C'EST PAS SYMPA ! ”



L'ANIMATEUR PROPOSE DES PISTES D'APPROFONDISSEMENT

Des idées pour aller plus loin :

Module « Le Sud et moi,... » : séquences de cours pour aborder l'éveil aux relations Nord-Sud en 4 temps (éveil, thématique, rencontre avec un témoin et action)

Manuel « Vivez bien, vivez mieux, vivez malin » : comment faire le lien entre mon assiette, la faim dans le monde, l'agriculture paysanne et l'agrobusiness ?

Ouroboros : jeu de l'oie qui illustre le fonctionnement du commerce international.

Tous ces outils sont disponibles au « pôle jeunes »
d'Entraide et Fraternité, 32 rue du Gouvernement Provisoire, 1000 Bruxelles.
02 227 66 80 - www.entraide.be





ANNEXES

LISTE DES PAYS POUR LES CARTONS D'INVITATION



4 PAYS D'AFRIQUE

CONGO
BURKINA FASO
SÉNÉGAL
AFRIQUE DU SUD
TOGO
MALI

EGYPTE
SOUDAN
CAMEROUN
BÉNIN
CENTRAFRIQUE

4 PAYS D'AMÉRIQUE

USA
COLOMBIE
BRÉSIL
URUGUAY
ARGENTINE
VENEZUELA

EQUATEUR
CHILI
PARAGUAY
PÉROU
BOLIVIE



9 PAYS D'ASIE

BANGLADESH
INDE
CHINE
VIETNAM
PHILIPPINES
CAMBODGE
INDONÉSIE
PAKISTAN
IRAK
TIBET
NÉPAL
LAOS
THAÏLANDE
AFGHANISTAN
MONGOLIE



3 PAYS D'EUROPE

BELGIQUE
FRANCE
FINLANDE
HOLLANDE
ESPAGNE
ALLEMAGNE
ITALIE
GRÈCE
ROUMANIE
HONGRIE
SUÈDE



→ Modèles à photocopier



APÉRO
INSOLENT

APÉRO
INSOLENT

APÉRO
INSOLENT

APÉRO
INSOLENT

Entraide et Fraternité

32 rue du Gouvernement
Provisoire, 1000 Bruxelles

02 227 66 80
www.entraide.be



Rédaction :

Dolorès Fourneau

Mise en page & impression

unijep.be

Avec le soutien de
**LA COOPÉRATION
BELGE AU DÉVELOPPEMENT**



APÉRO INSOLENT

