

AU FEU ! LA FORÊT EST EN FLAMMES !

page
1/9

OBJECTIFS //

Permettre aux participants de comprendre la problématique de la défense de l'Amazonie et d'autres biomes menacés grâce à une activité consistant à défendre la terre ou à l'exploiter pour en tirer des profits

DURÉE // 30-60 minutes

TAILLE DU GROUPE // 4-40 participants

MATÉRIEL //

- Un espace rectangulaire assez grand pour représenter l'Amazonie ; par exemple un gymnase ou une salle sans tables et sans chaises. On peut aussi jouer à l'extérieur, mais on risque de perdre certains objets, surtout si on joue dans l'herbe.
- Du ruban-cache, une longue corde ou d'autres objets pour marquer deux lignes (la ligne d'attaque et la lisière de la forêt)
- Deux contenants (un pour les défenseurs, l'autre pour les attaquants)
- Quatre autres contenants pour recueillir et distribuer les objets ci-dessous
- Environ 25 objets pour chacune des catégories ci-dessous :
 - » De petites brindilles ramassées dans la nature (c.-à-d. « le bois »)
 - » Des cubes rouges, des pierres précieuses en plastique ou d'autres petits objets rouges (c.-à-d. « le feu »)
 - » Des vaches en plastique, des animaux de la ferme, des gommes à effacer ou des stylos inutilisés (c.-à-d. « le bétail »)
 - » Des cailloux ramassés dans la nature (c.-à-d. de la sylvinite utilisée pour fabriquer un engrais appelé « potasse »)
- Facultatif :
 - » Des images de différentes espèces indigènes de la forêt amazonienne :
https://fr.wikipedia.org/wiki/For%C3%AAt_amazonienne#Biodiversit%C3%A9

PRÉPARATION //

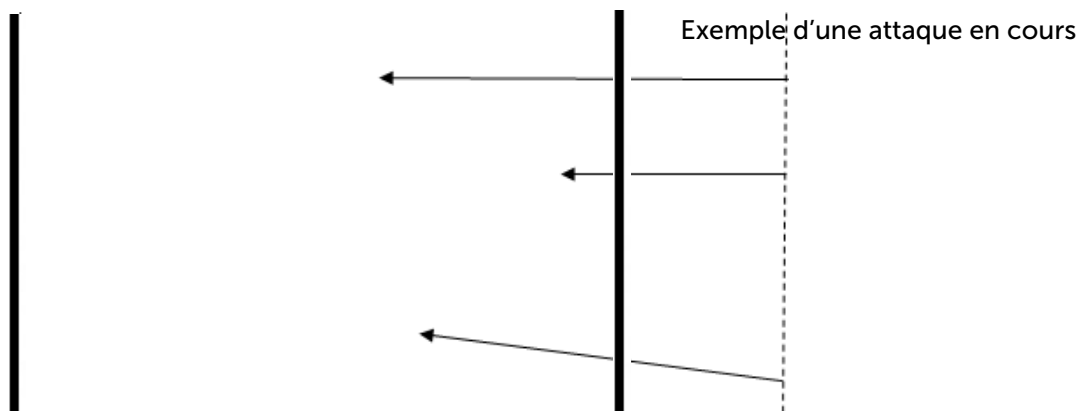
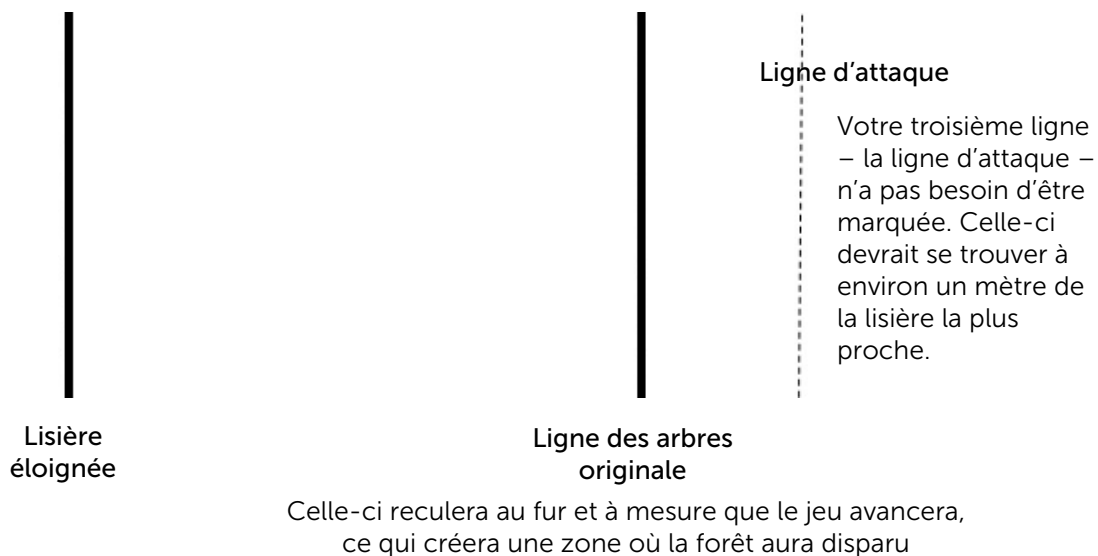
- Lire au moins un des documents de D&P suivants pour vous familiariser avec l'accaparement des terres en Amazonie :
 - » **Profils de communautés** (2 pages) : https://www.devp.org/sites/www.devp.org/files/documents/materials/devpeace_commonhome_community_profiles_fr-v02.pdf
 - » **Fiche thématique** (pages 1 à 4) : https://www.devp.org/sites/www.devp.org/files/documents/materials/future_for_the_amazon-backgrounder-fr-v02.pdf
- Facultatif : Afin de montrer l'énorme biodiversité de l'Amazonie, imprimez quelques images de plantes et d'animaux indigènes de ce biome. Répartissez-les uniformément sur le territoire de l'Amazonie (celui des défenseurs) au début de l'activité.

AU FEU ! LA FORÊT EST EN FLAMMES !

page
2/9

- À l'aide de votre ruban-cache ou d'objets utilisés comme balises, délimitez un terrain de jeu rectangulaire en marquant les deux côtés les plus courts : les deux lignes représenteront les lisières de la forêt amazonienne et les limites des territoires autochtones protégés par la Constitution.

Avec l'aide de six participants, délimitez un espace d'environ six mètres de long par quatre mètres de large. Pour un groupe de 40 participants, délimitez un espace deux fois plus large et deux fois plus long.



GUIDE DE L'ACTIVITÉ

1^{ÈRE} ÉTAPE //

Divisez les participants en deux groupes à peu près égaux. Un groupe représentera les attaquants et l'autre les défenseurs de l'Amazonie.

2^E ÉTAPE //

Demandez aux défenseurs de se placer de leur côté du terrain et expliquez-leur que leur territoire abrite une incroyable biodiversité :

L'Amazonie est la plus vaste forêt tropicale au monde, et s'étend sur neuf pays. On dit qu'elle est le « poumon de Terre » parce qu'elle absorbe les émissions de carbone et fournit 20% de l'oxygène que nous respirons. Elle contribue à stabiliser le climat de la Terre, notre maison commune. La forêt amazonienne abrite la moitié des plantes et des animaux qui vivent sur la terre, un dixième des espèces animales et végétales connues dans le monde, un cinquième des réserves d'eau potable de la planète et un tiers des forêts de la Terre.

Facultatif : Si vous en utilisez, placez la moitié de vos images de différentes espèces par terre, dans la partie des défenseurs.

Ensuite, expliquez aux participants pour quelles raisons ce territoire est important pour les cultures et les peuples autochtones et traditionnels qui y vivent :

Il y a 30 millions d'habitants en Amazonie, incluant 380 groupes autochtones dont 140 ont choisi de demeurer à l'écart de la société environnante. Vous voulez défendre votre territoire contre ceux qui veulent le détruire et tirer profit de ses ressources sans tenir compte de la santé physique ou spirituelle de votre communauté, ou de ses besoins fondamentaux.

3^E ÉTAPE //

Demandez aux attaquants de se placer du côté opposé et expliquez-leur en quoi consiste leur rôle :

Vous travaillez pour une multinationale enregistrée au Canada ou dans un autre pays riche. Vous devez générer le plus possible de profits en utilisant les terres fertiles de l'Amazonie du plus grand nombre de manières possibles (par ex. l'exploitation forestière, l'élevage, l'exploitation minière). Si les actionnaires de votre entreprise sont satisfaits de vos résultats, vous obtiendrez une grosse prime.

Facultatif : Invitez les attaquants à se mettre dans la peau de leur personnage en leur demandant : « Qu'allez-vous acheter avec votre prime ? » Voici quelques exemples de réponses : un chalet,

AU FEU ! LA FORÊT EST EN FLAMMES !

page
4/9

une nouvelle voiture, un tour du monde, une croisière dans les Caraïbes, un jet privé, etc.

4^E ÉTAPE //

Annoncez aux participants que, après quelques minutes de jeu, il y aura un renversement des rôles : les défenseurs deviendront les attaquants, et vice versa. Expliquez-leur que le but du jeu est de défendre l'Amazonie en s'organisant pour que l'autre groupe déboise le moins de forêt possible pour exploiter la forêt, faire de l'élevage et exploiter des mines.

5^E ÉTAPE //

Expliquez-leur que les attaquants vont bientôt faire leur première incursion dans la forêt en lançant des brindilles dans le territoire recouvert de forêt, pour simuler l'exploitation de la forêt amazonienne. L'endroit le plus éloigné où un objet qui représente le bois aura atterri deviendra la nouvelle « ligne des arbres ».

6^E ÉTAPE //

Prenez le contenant pour le bois et demandez à chacun des attaquants de prendre un objet et de se placer sur la ligne d'attaque. Expliquez-leur que vous allez compter à rebours et qu'ensuite, ils pourront lancer l'attaque. Faites-leur remarquer que pour réussir à lancer du « bois » dans la forêt, il faut y aller doucement, en le lançant par en-dessous (il n'est pas nécessaire de lancer un objet pour de vrai).

7^E ÉTAPE //

Dites aux défenseurs que pour réussir à « protéger » leur territoire, ils doivent essayer d'attraper les objets avant qu'ils ne tombent par terre. Placez un contenant pour les défenseurs de leur côté, près de la ligne de division, et dites-leur d'y mettre tous les objets qu'ils auront réussi à attraper.

8^E ÉTAPE //

Assurez-vous que les attaquants sont prêts et qu'ils tiennent leurs objets en dessous de la taille (et non au-dessus de leur tête). Une fois les attaquants en ligne, comptez : « 3, 2, 1... feu! » et regardez les défenseurs essayer d'attraper des objets.

9^E ÉTAPE //

Lorsque tous les objets seront tombés par terre, prenez une pause avec tout le groupe. Demandez aux défenseurs de mettre tous les objets qu'ils ont attrapés dans le contenant des défenseurs qui se trouve près de la ligne de division. Les objets qui n'ont pas été attrapés peuvent

AU FEU ! LA FORÊT EST EN FLAMMES !

page
5/9

rester par terre, si c'est sécuritaire. L'objet (représentant le bois ou le feu) qui a été lancé le plus loin doit être laissé par terre; il servira de repère pendant toute la manche : il représentera la nouvelle ligne des arbres.

10^E ÉTAPE //

Facultatif (si vous avez placé des images d'espèces indigènes d'Amazonie par terre) :

Y-a-t-il des images qui se trouvent entre la première ligne des arbres et la nouvelle ? Si oui, lisez le nom et la courte description de la plante ou de l'animal qui se trouve sur la feuille, puis froissez-la et mettez-la de côté, pour bien montrer leur disparition.

Expliquez aux participants qu'au fur et à mesure que la zone déboisée s'agrandit parce qu'ils y lancent des objets qui représentent le bois ou le feu, de plus en plus d'espèces disparaîtront.

11^E ÉTAPE //

Demandez aux attaquants de se préparer à une nouvelle offensive en se plaçant à nouveau sur la ligne d'attaque. Cette fois, distribuez à chaque attaquant un objet qui représente le feu et expliquez-lui pourquoi on brûle une zone qui vient d'être déboisée :

Après avoir pris le bois qui a de la valeur, vous voulez brûler tout le bois qui reste pour pouvoir élever du bétail.

Dites aux attaquants :

Les seuls objets représentant le bois ou le feu qui peuvent vous aider à atteindre votre but sont ceux qui font reculer la lisière originale de la forêt tropicale; en d'autres termes, c'est dans votre intérêt de lancer vos objets un peu plus loin que là où se trouvent les objets représentant le bois qui ont été lancés le plus loin.

Effectuez les étapes 7 à 10 pour les objets qui représentent le feu.

12^E ÉTAPE // Le bétail

Effectuez les étapes 7 à 10 pour la prochaine catégorie : les objets qui représentent le bétail (par ex. les figurines de vaches). Avant de commencer le compte à rebours pour chaque lancer, expliquez aux attaquants :

Pour chaque figurine de vache qui tombe par terre, vous commencez un élevage de 300 têtes de bétail que vous pouvez vendre sur le marché mondial.

Le seul bétail qui vous fera obtenir des points est celui qui tombe à l'intérieur de la zone que

AU FEU ! LA FORÊT EST EN FLAMMES !

page
6/9

vous avez déjà déboisée et brûlée, c'est-à-dire celle qui se trouve entre la première ligne des arbres et la nouvelle (montrez-leur où se trouve cette zone à atteindre); c'est parce que les arbres doivent être coupés avant de commencer une ferme d'élevage.

Après chaque lancer, demandez à des défenseurs de mettre le bétail qui a atterri dans la zone ciblée (c.-à-d. à l'intérieur de la zone déboisée) dans le contenant des attaquants, ce qui leur donnera un point. Demandez à d'autres défenseurs de ramasser le bétail qui tombe hors de cette zone (c.-à-d. à l'intérieur de la forêt tropicale dense qui reste) et de le mettre de côté (ces objets ne seront pas comptés dans le résultat final).

13^E ÉTAPE //

Effectuez les étapes 7 à 10 pour les objets qui représentent la sylvinite (par ex. des cailloux). Avant de commencer le compte à rebours pour chaque lancer, expliquez aux attaquants :

Pour chaque morceau de sylvinite qui tombe par terre, vous creusez un puits de mine très profond duquel vous extrayez des matériaux bruts pour fabriquer de la potasse (un engrais) d'une valeur de plusieurs centaines de milliers de dollars.

Les seuls objets représentant de la sylvinite qui pourront vous faire gagner des points sont ceux qui tombent à l'intérieur des zones que vous avez déjà déboisées en coupant des arbres et en allumant des feux, c'est-à-dire entre la première ligne des arbres et la nouvelle (montrez-leur où se trouve cette zone); c'est parce que la forêt doit être coupée avant de pouvoir creuser des mines.

Après chaque lancer, demandez aux défenseurs de mettre les objets représentant de la sylvinite qui ont atterri dans la zone ciblée (c'est-à-dire dans la zone déboisée) dans le contenant des attaquants. Demandez à des défenseurs de ramasser les objets représentant de la sylvinite qui sont tombés en dehors de cette zone (c'est-à-dire dans la forêt tropicale dense qui reste) et mettez-les de côté (ces objets ne seront pas comptés dans le résultat final).

14^E ÉTAPE //

Poursuivez le jeu jusqu'à ce que les attaquants aient lancé au moins un objet de chacune des quatre catégories. Si les attaquants ont lancé des objets de toutes les catégories, vous pouvez les autoriser à lancer deux objets de leur choix à chaque tour.

15^E ÉTAPE //

Jouez jusqu'à ce que la moitié ou jusqu'à ce que tous les objets aient été lancés, mais n'attendez pas plus de 10 à 15 minutes (ou la moitié du temps prévu) avant d'inverser les rôles; cela permettra de faire avancer le jeu.

AU FEU ! LA FORÊT EST EN FLAMMES !

page
7/9

16^E ÉTAPE //

Lorsque vous jugez que la manche est terminée, mesurez la quantité de forêt qui n'a pas été détruite par des feux de forêts illégaux et par des activités d'exploitation forestière en comptant le nombre de pas entre la lisière la plus éloignée de la forêt et l'objet représentant le feu ou le bois le plus proche (c.-à-d. en pieds). Pendant ce temps, demandez aux défenseurs de a) compter, dans le contenant des défenseurs, le nombre d'objets qu'ils ont réussi à attraper, et b) le nombre d'objets représentant du bétail et de la sylvinite qui se trouvent dans le contenant des attaquants.

Après avoir mesuré en pieds la grandeur du territoire qui a été protégé, demandez aux attaquants de c) ramasser tous les objets représentant le bois et le feu (ainsi que tout autre objet) qui jonchent le territoire.

17^E ÉTAPE //

Demandez aux attaquants et aux défenseurs de classer les objets par catégorie et de les placer dans leur contenant original.

Pendant ce temps, calculez les points des défenseurs :

...Le nombre d'objets dans le contenant des défenseurs

...PLUS le nombre de pieds de forêt qui n'ONT PAS été brûlés ou coupés...

...MOINS le nombre d'objets représentant du bétail et de la sylvinite qui se trouvent dans le contenant des attaquants

Note : il peut s'agir d'un nombre négatif.

18^E ÉTAPE //

Annoncez au groupe le nombre de points des défenseurs. Demandez aux participants de changer de côté. Recommencez les étapes de 2 à 16 avec eux.

19^E ÉTAPE //

Lorsque les deux équipes ont eu un temps de jeu égal, comparez le nombre total d'objets attrapé par chaque équipe. L'équipe qui a récolté le plus grand nombre de points est la gagnante.

FACULTATIF

AJOUTEZ DES TOURS ET DÉTOURS DE LA VRAIE VIE POUR QUE LES PARTICIPANTS PUISSENT APPROFONDIR LEUR EXPÉRIENCE //

Afin de rendre le jeu plus ou moins difficile pour les défenseurs, entre les manches faites les annonces suivantes concernant des politiques qui ont été mises en place.

AU FEU ! LA FORÊT EST EN FLAMMES !

page
8/9

POUR AUGMENTER LA DIFFICULTÉ	POUR REDUIRE LA DIFFICULTÉ
<p>Une nouvelle politique du gouvernement encourage l'extraction des ressources</p> <p>Le nouveau gouvernement brésilien rend l'exploitation de l'Amazonie plus facile pour les groupes économiques. Pour illustrer cet affaiblissement des lois environnementales, les attaquants peuvent maintenant lancer deux objets à la fois!</p>	<p>Des manifestations de solidarité internationale apparaissent et prennent de l'ampleur</p> <p>Écrire des lettres et appuyer financièrement des mouvements qui luttent pour la justice sont des actions qui peuvent amener un changement social et même la libération de personnes opprimées (p. ex. les campagnes de D&P contre l'apartheid et en appui de communautés qui défendent l'Amazonie). Demandez à un ou deux attaquants de passer du côté des défenseurs.</p>
<p>Assassinat d'un ou deux défenseurs de la terre</p> <p>Pour illustrer les assassinats de défenseurs de la terre qui se produisent en Amazonie, (et si cela est approprié pour votre groupe d'âge), annoncez le meurtre tragique d'un ou de deux défenseurs de la terre. Demandez à un ou deux participants de se coucher sur le sol pour toute la durée du jeu (un rappel visuel pour les autres joueurs) ou de passer dans l'équipe des attaquants.</p> <p>N'annoncez pas ces meurtres aux élèves plus jeunes, mais proposez à un ou deux d'entre eux de passer dans les rangs des attaquants – cela peut leur montrer que la vie des défenseurs des droits humains est souvent menacée.</p>	<p>À la suite de pressions, des politiques pour la défense l'Amazonie sont mises en place</p> <p>Les actions menées par les mouvements sociaux peuvent donner lieu à l'adoption de meilleures politiques de protection de l'Amazonie. Pour illustrer cela, mettez un ou plusieurs des obstacles suivants aux attaquants :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Empêchez la moitié des attaquants de lancer des objets pendant cette manche; • Demandez aux attaquants de reculer d'un pas en partant de la ligne d'attaque; • Demandez aux attaquants de lancer leurs objets avec les yeux fermés; • Demandez aux attaquants de lancer un seul objet à partir de maintenant (s'ils avaient eu l'autorisation d'en lancer deux).
<p>Ceux qui exploitent la terre s'organisent !</p> <p>Pour montrer les capacités d'organisation de ceux qui exploitent l'Amazonie, laissez plus de temps aux attaquants pour s'organiser qu'aux défenseurs (pour montrer qu'ils ont plus de ressources à leur disposition que les défenseurs).</p>	<p>Ceux qui défendent la terre s'organisent !</p> <p>Pour illustrer les efforts que les défenseurs de l'Amazonie ont fournis pour s'organiser, laissez-leur quelques minutes avant de commencer une nouvelle manche pour discuter de leur stratégie pour attraper le plus grand nombre d'objets possible</p>

AU FEU ! LA FORÊT EST EN FLAMMES !

page
9/9

RETOUR SUR L'ACTIVITE

DISCUSSION //

Comme cette activité peut provoquer des émotions fortes chez les participants, il est important, une fois celle-ci terminée, de leur laisser cinq à dix minutes pour partager leur expérience.

Exemples de questions de discussion :

- Comment vous êtes-vous senti dans le rôle de défenseur de la terre? Quels changements avez-vous ressentis lorsque vous avez pris le rôle de l'attaquant ?
- Comment vous êtes-vous senti dans le rôle de l'attaquant? Quels changements avez-vous ressentis lorsque vous avez pris le rôle du défenseur ?
- Est-ce que ce jeu de rôle vous a aidé à comprendre les forces qui agissent en Amazonie? Oui, non, pourquoi ?
- Selon vous, qui sont les attaquants dans la vraie vie ?
Faites prendre conscience aux participants que nous pourrions nous aussi être considérés comme des attaquants (même si nous vivons loin de l'Amazonie). En effet, même si nous n'en sommes pas conscients, de nombreuses familles canadiennes profitent de l'exploitation de la forêt tropicale au moyen de placements qui financent des entreprises qui exploitent des ressources dans cette région. Notre consommation de viande nous relie aussi aux changements climatiques, et peut-être même à l'élevage du bétail au Brésil. Sur une note positive, en choisissant d'être solidaires, nous pouvons cesser d'être des attaquants pour devenir des défenseurs.
- À partir de ce que vous avez appris en jouant à ce jeu, comment pourriez-vous manifester votre solidarité envers les défenseurs de la terre en Amazonie et dans d'autres biomes menacés?

ACTIONS DE SUIVI //

Suggestions pour orienter les actions futures :

- Adresser une lettre de solidarité aux défenseurs de l'Amazonie : devp.org/fr/campaign/forourcommonhome/action
- Organiser ou participer à un JEÛNEsolidaire : devp.org/fr/thinkfast
- Signer l'engagement intergénérationnel pour notre maison commune : devp.org/fr/campaign/forourcommonhome/pledge
- Organiser une activité de financement pour les partenaires de D&P en Amazonie qui subissent de la violence
- Continuer à apprendre en lisant et en regardant des vidéos à devp.org/fr/education/fall2019/materials?field_material_type_public_value=videos