

JEU DES SEMENCES

page
1/11

OBJECTIF // Comprendre la lutte que mènent les petits agriculteurs et agricultrices pour préserver leur droit traditionnel sur les semences; comprendre les moyens par lesquels les grandes entreprises tentent de privatiser les semences; et examiner le rôle que le gouvernement peut jouer pour faire respecter les droits des citoyens et citoyennes.

DURÉE // 60 à 90 minutes

PERSONNES PARTICIPANTES // 12 à 30 élèves

Cette activité explore les trois aspects du modèle *Voir, Juger, Agir*. La section *Voir* comporte un jeu de rôle. La section *Juger* offre une réunion-bilan pour permettre aux participants et participantes d'effectuer un retour sur leur expérience selon les principes de l'enseignement social de l'Église. Enfin, la section *Agir* propose une séance de remue-méninges sur des moyens d'action pour obtenir la justice dans le système de gestion des semences.

MATÉRIEL //

- 30 fèves provenant à parts égales de 3 variétés différentes (10 fèves de chaque variété) ;
- 40 fèves provenant d'une quatrième variété ;
- 1 dé ;
- feuilles (ou tableau blanc) et marqueurs pour inscrire les règles créées durant le jeu.

PRÉPARATION //

- Revoir les paramètres du jeu en profondeur.
- Approfondir sa connaissance des enjeux à l'aide du matériel d'information :
 - Revoir le glossaire et la présentation PowerPoint intitulés *Jeu des semences*. Les termes clés qui apparaissent en caractères gras dans le présent document sont définis au glossaire.
 - Visionner quelques-uns des documentaires et vidéos énumérés à la fin du présent du document
 - Pour obtenir davantage d'information, consulter les feuillets *Agissons* et *Réflexion théologique* de la campagne *Parce qu'on sème* qui se trouvent sous l'onglet *Ressources* du site Web : devp.org/onsème.
- Afficher ou projeter sur écran les actions potentielles pouvant être menées par le gouvernement et les groupes d'agriculteurs et agricultrices. La liste des actions potentielles se trouve à la fin de la présentation PowerPoint *Jeu des semences*, ainsi qu'à la fin du présent document.

REMARQUES POUR LA PERSONNE ANIMATRICE //

Ce jeu nécessite un encadrement serré de votre part, particulièrement après la deuxième ronde. Le but est de laisser le groupe former sa propre réponse aux scénarios décrits dans le jeu; cependant, vous devez être assez à l'aise pour intervenir et guider les personnes présentes vers les prochaines étapes. La réunion-bilan menée à la fin du jeu est très importante; prévoyez suffisamment de temps pour permettre aux élèves d'exprimer leurs sentiments, leurs pensées et leurs commentaires par rapport à leur expérience en tant qu'agriculteurs et agricultrices, gens d'affaires et officiels du gouvernement. La réunion-bilan permet également de mener une réflexion sur l'importance de préserver l'accès des agriculteurs et des agricultrices aux semences.



JEU DES SEMENCES

page
2/11

SECTION 1 : VOIR (30 minutes)

JEU DE RÔLE

ANIMATEUR // Nous nous apprêtons à jouer un jeu afin de bien comprendre les luttes de pouvoir qui se produisent autour des semences, ainsi que les rôles des divers acteurs concernés. Pour nous préparer au jeu, nous allons d'abord regarder une présentation PowerPoint qui explique les termes que nous utiliserons, ainsi que certains des enjeux que nous aborderons.

Avant de commencer le jeu, revoyez la présentation PowerPoint avec les personnes participantes, afin de leur permettre de faire des liens avec la situation actuelle dans le monde.

ANIMATEUR // Ce jeu de rôle vous permettra de mieux comprendre la réalité et les rôles respectifs des gouvernements et des personnes vivant de l'agriculture dans les pays du Sud; nous examinerons également les moyens employés par les entreprises pour mettre la mainmise sur les semences. Actuellement, au Canada et ailleurs dans le monde, des agriculteurs et des agricultrices voient disparaître leur accès aux semences et leur droit de disposer des semences qu'ils cultivent. De grandes entreprises productrices de semences souhaitent que les agriculteurs et les agricultrices cessent de préserver leurs semences pour n'acheter que celles produites par l'entreprise; certaines de ces semences ont été génétiquement modifiées. Le jeu permet de reproduire la lutte de pouvoir qui menace actuellement la souveraineté alimentaire des petits agriculteurs et agricultrices.

Séparez les élèves en cinq groupes, en attribuant un rôle différent à chacun : trois groupes représentent des agriculteurs et des agricultrices de trois régions distinctes du pays; un groupe représente l'entreprise; et un groupe représente le gouvernement.

ANIMATEUR // Dans ce jeu, les fèves représentent à la fois les semences et l'argent utilisé pour payer les impôts et les dépenses courantes.

Distribuez les fèves aux groupes comme suit :

- Chaque groupe d'agriculteurs et d'agricultrices reçoit trois fèves d'une même variété; assurez-vous de remettre une variété différente à chaque groupe. (Si le nombre de personnes présentes est élevé, augmentez le nombre de groupes d'agriculteurs et d'agricultrices, ainsi que le nombre de variétés de fèves utilisées; par exemple, le groupe 1 reçoit trois fèves de la variété A, le groupe 2 reçoit trois fèves de la variété B, etc.)
- L'entreprise reçoit 20 fèves de la quatrième variété; cette variété représente une nouvelle semence génétiquement modifiée créée par l'entreprise.
- Le gouvernement reçoit 41 fèves, soit 7 de chacune des variétés A, B et C, et 20 de la quatrième variété.

Distribuez les feuilles « Rôles et actions » aux membres des groupes correspondants.



JEU DES SEMENCES

page
3/11

RÔLES ET ACTIONS

L'ENTREPRISE :

L'entreprise reçoit 20 fèves de la quatrième variété; cette variété représente une nouvelle **semence génétiquement modifiée** créée par l'entreprise.

OBJECTIFS // Mettre en circulation le plus grand nombre possible de semences génétiquement modifiées; chercher à ce que le gouvernement régisse l'utilisation de toutes les semences.

ACTIONS POTENTIELLES //

1. **Brevet pour une nouvelle semence :** L'entreprise présente la nouvelle semence génétiquement modifiée qu'elle désire faire breveter. L'entreprise verse alors une fève-semence au gouvernement pour couvrir les frais de sa demande; ensuite, elle lance le dé. Si la demande est acceptée (selon le coup de dé), l'entreprise explique les caractéristiques de la semence brevetée aux agriculteurs et agricultrices et tente de leur vendre ce produit quand ils sont en difficulté. La semence brevetée produit un rendement constant de trois fèves-semences par récolte; de plus, la récolte ne subit aucun risque associé au lancement de dé, car la semence est traitée à l'aide d'un **paquet technologique**. Comme il faut acheter une nouvelle semence brevetée pour chaque saison de plantation, les agriculteurs et agricultrices devront verser une fève-semence à l'entreprise lors de chaque cycle de croissance. Quand un agriculteur ou une agricultrice décide d'utiliser la fève-semence de l'entreprise, il ou elle doit remettre toutes les fèves-semences en sa possession (au minimum, une fève-semence) pour obtenir une semence brevetée.
2. **Violation de brevet :** Une fois que l'entreprise a fait breveter une semence, la personne animatrice peut décider qu'une des variétés de semences utilisées par les agriculteurs et agricultrices constituera une violation de brevet à la prochaine ronde. Si un groupe continue d'utiliser cette semence, il doit verser à l'entreprise une **redevance** correspondant à une fève-semence, et ce, pour chaque saison de croissance où la semence en question est utilisée.



RÔLES ET ACTIONS

L'ENTREPRISE (SUITE) :

3. **Lois sur la protection des variétés végétales** : Après avoir obtenu un brevet pour sa semence, l'entreprise effectue des représentations auprès du gouvernement pour faire adopter des lois sur la protection des variétés végétales. Les semences naturelles utilisées par les agriculteurs et agricultrices ne peuvent être certifiées, car ces derniers pratiquent la sélection des semences; ainsi, les semences naturelles s'adaptent et subissent des variations. Cette situation profite à l'entreprise, en limitant les choix de semences offerts aux agriculteurs et agricultrices sur le marché et en les forçant graduellement à acheter les semences brevetées – du moins, c'est ce que l'entreprise souhaite! Pour déterminer l'issue de son plaidoyer, l'entreprise lance le dé. Si elle gagne, elle peut choisir une des variétés de fèves-semences utilisées par les agriculteurs et agricultrices et la faire bannir du marché. Cette fève-semence est donc retirée du jeu dès la fin de la présente ronde. Ensuite, l'entreprise peut lancer le dé à chaque ronde subséquente pour faire bannir une nouvelle variété de semences appartenant aux agriculteurs et agricultrices. Ces bannissements successifs représentent l'expansion progressive des lois sur la protection des variétés végétales.
4. Si une coopérative d'agriculteurs et d'agricultrices est formée, l'entreprise peut utiliser son tour pour invoquer les **lois sur la protection des variétés végétales** et plaider auprès du gouvernement pour interdire l'échange et le commerce de semences non certifiées; elle doit alors verser deux fèves-semences au gouvernement et lancer le dé pour déterminer l'issue de son plaidoyer.



JEU DES SEMENCES

page
5/11

LES PETITS AGRICULTEURS ET AGRICULTRICES :

Trois groupes d'agriculteurs et d'agricultrices sont nécessaires; chacun des groupes peut porter le nom d'une région distincte dans un pays donné. Chaque groupe reçoit trois fèves d'une même variété qui lui sera propre. Si vous avez un grand nombre de personnes présentes, augmentez le nombre de groupes d'agriculteurs et d'agricultrices, ainsi que le nombre de variétés utilisées.

OBJECTIFS // Protéger la diversité des fèves-semences en jeu et conserver suffisamment de fèves pour toujours en avoir une pour la plantation et une pour payer les impôts.

ACTION REQUISE POUR CHAQUE RONDE // Vous devez effectuer la mise en terre des graines dans les champs et faire la récolte chaque année, car votre subsistance en dépend. Plantez votre semence (remettez une fève-semence dans la pile « marché » du gouvernement) et lancez le dé pour déterminer le rendement de votre récolte.

Si vous vous retrouvez sans fève-semence à planter, vous courez vers la famine et devez recevoir de l'aide du gouvernement ou d'une coopérative agricole (s'il y en a une).

ACTIONS POTENTIELLES SUPPLÉMENTAIRES //

1. **Appels :** Comme vous vivez dans une démocratie, vous pouvez faire appel auprès du gouvernement pour combattre certains systèmes auxquels vous vous opposez, comme les lois sur la protection des variétés végétales. Pour y arriver, vous pouvez intenter une poursuite judiciaire ou vous adresser à un tribunal des droits de la personne. Étant donné les coûts élevés associés à de telles procédures, cette action nécessite la participation de tous les groupes d'agriculteurs et d'agricultrices, qui verseront chacun une fève-semence à la pile du « marché ». Ce paiement représente l'énergie et le temps qui aurait autrement été consacré à des activités génératrices de revenus, ainsi que les coûts reliés aux procédures judiciaires. Si un groupe manque de fonds, un autre groupe d'agriculteurs et d'agricultrices peut accepter de couvrir ses frais. Le succès de l'appel est déterminé par un lancer du dé.



LES PETITS AGRICULTEURS ET AGRICULTRICES (SUITE) :

- 2. Coopérative d'agriculteurs et d'agricultrices :** Il arrive parfois que des petits agriculteurs et agricultrices unissent leurs efforts pour former une coopérative. Si tous les groupes d'agriculteurs et d'agricultrices sont d'accord, vous pouvez former une coopérative de semences qui servira à mettre en commun vos surplus de fèves-semences et, ainsi, venir en aide aux agriculteurs et agricultrices qui éprouvent des difficultés. La coopérative pourra également servir de lieu d'échange pour les semences, ce qui vous permettra de diversifier vos cultures (en plantant plus d'une fève-semence par ronde et en effectuant un lancer du dé distinct pour chaque récolte). Cependant, les membres de la coopérative doivent chacun conserver assez de fèves-semences pour effectuer leur plantation annuelle et payer leurs impôts. En outre, les membres ayant bénéficié de l'aide de la coopérative devraient essayer de rembourser leurs emprunts rapidement.
- 3. Protection des semences traditionnelles :** Suivant l'adoption de lois de protection des variétés végétales, la coopérative peut demander au gouvernement de reconnaître une de ses fèves comme semence traditionnelle; il lui faut alors payer une fève-semence à la pile du « marché » pour couvrir les frais administratifs associés à la démarche. Un membre de la coopérative lance alors le dé pour déterminer si la demande est acceptée. En cas de refus, la coopérative peut tenter sa chance à nouveau lors de la prochaine ronde. Les semences qui ont déjà été exclues du jeu ou qui constituent des violations de brevets ne peuvent pas être désignées « semence traditionnelle protégée ».



JEU DES SEMENCES

page
7/11

LE GOUVERNEMENT :

Le gouvernement reçoit 41 fèves, soit 7 de chacune des variétés A, B et C, et 20 de la quatrième variété.

OBJECTIFS // Garantir qu'aucun groupe ne se retrouve sans fèves-semences – c'est-à-dire sans nourriture. Le gouvernement est chargé de réglementer le marché; il détient donc une diversité de fèves dans sa pile « marché », où l'on retrouve les semences plantées, les végétaux cultivés et les impôts perçus. Le gouvernement peut interrompre le jeu à tout moment pour compter les fèves-semences ou pour introduire une nouvelle règle de marché (et de jeu !).

ACTIONS POTENTIELLES //

1. **Nouvelles règles :** À n'importe quel moment du jeu, vous pouvez créer une nouvelle règle pour garantir que personne ne manque de nourriture et assurer le bon fonctionnement du marché dans votre pays. À titre de gouvernement élu, vous avez le pouvoir, notamment, de déterminer les droits, d'établir ou de changer les lois gouvernant le marché, les impôts, les ventes ou l'assistance, et de créer des programmes d'aide. La personne animatrice déterminera si les lois adoptées sont raisonnables en vertu des pouvoirs réels normalement conférés à un gouvernement; si elle juge qu'une loi est impraticable, injuste ou contradictoire, elle expliquera les raisons de sa décision et vous offrira de modifier la loi. Dans ce rôle, la personne animatrice réalise les fonctions traditionnellement occupées par le Sénat, les tribunaux ou un comité parlementaire. Par ailleurs, les règles du jeu sous-entendent que l'entreprise est constituée en société privée, et non en **société d'État**. Assurez-vous d'inscrire les règles au tableau ou sur de grandes feuilles, à la vue de tous.
2. **Allègements fiscaux :** Si un groupe d'agriculteurs et d'agricultrices éprouvent des difficultés à la suite d'une mauvaise récolte, le gouvernement peut lui accorder un allègement fiscal (c'est-à-dire suspendre ses paiements d'impôt pour un an). Les règles fiscales doivent être les mêmes pour tous les groupes (une réduction ou une hausse d'impôt doit s'appliquer à tous les groupes d'agriculteurs et d'agricultrices, ou à toutes les entreprises, etc.). Le prélèvement des impôts ne peut pas être suspendu à répétition, car le gouvernement a besoin de revenus pour fournir des services d'éducation, de santé, etc.
3. **Programmes d'aide :** Le gouvernement est autorisé à verser une fève-semence additionnelle à chaque groupe d'agriculteurs et d'agricultrices, comme montant d'aide provenant des coffres publics ou de programmes d'aide internationale. Cependant, pour maintenir cette pratique, le gouvernement doit pouvoir récupérer les coûts, par exemple en haussant les impôts.



JEU DES SEMENCES

page
8/11

RÈGLES DU JEU

Chaque ronde représente une saison de croissance, allant de la plantation à la récolte. Le lancer du dé détermine l'issue des situations suivantes : 1) le succès ou l'échec des récoltes de chaque saison; 2) les demandes de l'entreprise pour des lois et des brevets; et 3) les demandes soumises par les agriculteurs et agricultrices.

Les **chiffres impairs** représentent les mauvaises saisons de croissance et l'échec des demandes, des appels et des efforts de plaidoyer.

Les **chiffres pairs** représentent les bonnes saisons de croissance et le succès des demandes, des appels et des efforts de plaidoyer.

1. Tour à tour, les groupes d'agriculteurs et d'agricultrices remettent une fève-semence à la pile « marché » du gouvernement pour obtenir le droit de planter leurs champs; puis ils lancent le dé pour déterminer le rendement de leur récolte. Si le dé tombe sur une **mauvaise saison de croissance**, le groupe reçoit une fève-semence de la pile. Si le dé leur accorde une **bonne saison de croissance**, le groupe reçoit trois fèves-semences.
2. À chaque ronde, l'entreprise tente d'étendre son emprise sur l'ensemble des fèves-semences en jeu et d'augmenter la quantité de semences génétiquement modifiées en circulation, en ayant recours aux « actions potentielles » décrites ci-dessus. L'entreprise annonce au groupe l'action qu'elle compte mener, puis elle lance le dé pour en déterminer l'issue.
3. À la fin de chaque ronde, les groupes d'agriculteurs et l'entreprise remettent chacun une fève-semence au gouvernement pour payer leurs impôts; ces sommes servent à financer les dépenses de nourriture, de logement, de santé et d'éducation. Si les groupes d'agriculteurs utilisent les fèves-semences de l'entreprise, ils doivent également verser une fève-semence à cette dernière dès maintenant; ce paiement représente les redevances dues pour pouvoir planter la semence à la saison suivante.
4. Le jeu se poursuit en rondes successives, interrompues au besoin par le gouvernement pour modifier les règles et garantir que personne ne manque de nourriture.
5. Si le dé tombe sur le même chiffre trois fois de suite (ou si la personne animatrice le décrète), une catastrophe naturelle ou une perte des récoltes se produit. La personne animatrice décide des conséquences du désastre : par exemple, la saison de croissance peut être écourtée, réduisant le rendement de toutes les récoltes de la prochaine ronde à un maximum de 2 fèves par groupe; ou un nouvel insecte arrive dans la région, causant la perte d'une culture pour la saison en cours; etc.

Le jeu se termine au moment où :

- un groupe d'agriculteurs et d'agricultrices a perdu toutes ses fèves; ou
- le temps de jeu est écoulé (à la discrétion de la personne animatrice).



JEU DES SEMENCES

page
9/11

SECTION 2 : JUGER (15 minutes)

Une fois le jeu terminé, menez une discussion de groupe en utilisant les questions suivantes. Après chaque groupe de questions, présentez les principes moraux correspondants.

<p>Qu'avez-vous remarqué par rapport au mouvement des semences quand celles des agriculteurs et agricultrices occupaient la majorité du marché? Quand celles de l'entreprise dominaient le marché?</p>	<p>Sacré : La Terre est sacrée. La création a sa propre valeur intrinsèque. Nous avons la responsabilité de protéger et d'apprécier la diversité écologique, la beauté et les fondements de la vie sur Terre.</p>
<p>Quel type de pouvoir détient chacun des acteurs dans le jeu? Quelles sont leurs forces et leurs faiblesses respectives? Qui prend les décisions? Quand est-ce que chaque acteur a un mot à dire dans l'évolution de la situation?</p>	<p>Subsidiarité et rôle du gouvernement : L'État est un instrument au service de la promotion de la dignité humaine, de la protection des droits de la personne et de l'édification du bien commun. Le principe de subsidiarité impose que ces responsabilités soient mises en œuvre par les plus bas échelons de la fonction publique, tant et aussi longtemps qu'elles peuvent être exécutées adéquatement. Quand cela devient impossible, les paliers de gouvernement supérieurs doivent intervenir.</p>
<p>Quels intérêts et valeurs guident chacun des acteurs du jeu? Quel intérêt est privilégié par le système en place? Quelle force soutient chaque intérêt?</p>	<p>Justice économique : L'économie doit être au service des personnes, et non l'inverse. Tous les travailleurs et travailleuses ont le droit d'exercer un métier productif, de travailler dans des conditions décentes, de s'organiser et d'adhérer à des syndicats.</p>
<p>Quelle est l'importance de la diversité des semences aujourd'hui? Quelle est son importance pour l'avenir?</p>	<p>Bien commun : La santé écologique de la Terre et l'importance des ressources de la planète pour le bien commun doivent l'emporter sur les intérêts commerciaux. Les coûts économiques et sociaux engendrés par l'épuisement des ressources communes devraient être assumés par ceux qui ont provoqué ces coûts, plutôt que par ceux qui en sont les moins responsables ou par les générations futures.</p>
<p>Qui devrait avoir — « posséder » — les semences du monde et prendre les décisions quant aux façons dont elles sont gérées et distribuées?</p>	<p>Participation : Toutes les personnes ont le droit de participer à la vie économique, politique et culturelle de la société, ainsi qu'aux décisions qui touchent leur vie et leur communauté. Il est inacceptable qu'une personne soit injustement exclue ou empêchée de participer à sa société.</p>



SECTION 3 : AGIR

À cette étape, la personne animatrice peut amorcer une discussion sur les moyens de contrer les problèmes associés à la gouvernance des semences, recueillir les idées du groupe et inscrire les réponses au tableau. En fonction de l'âge des élèves, voici quelques pistes qui peuvent être soulevées quand le groupe semble être à court d'idées :

- Approfondir nos connaissances sur l'agriculture et les menaces qui planent sur les méthodes d'agriculture traditionnelles et durables.
- Éduquer nos amis, notre famille et le public sur la mise en péril de l'agriculture traditionnelle et sur les avantages de soutenir cette méthode.
- Autant que possible, acheter des fruits et des légumes locaux et biologiques et soutenir les marchés de producteurs locaux.
- Acheter des paniers de légumes du réseau de l'agriculture soutenue par la communauté (ASC).
- Participer aux campagnes d'éducation et de mobilisation de DÉVELOPPEMENT ET PAIX.
- Assister à des séances d'information et à des événements de promotion des semences.
- Aménager un potager ou un mini-potager à la maison.

Diffusez la campagne et les photos de vos activités ou événements dans les réseaux sociaux, les babillards et les journaux locaux de votre communauté. Informez-nous de vos actions en utilisant #OnSème, @devpaix, ou en envoyant vos photos et informations à ecoles@devp.org.



JEU DES SEMENCES

page
11/11

Vidéos d'introduction :

Baehr, Birke (2010). *What's wrong with our food system*, [Vidéo en ligne], Asheville, NC, TEDx Next Generation. (Birke Baehr est un jeune de 11 ans) Repéré au : https://www.ted.com/talks/birke_baehr_what_s_wrong_with_our_food_system

Holmgren, David (2013). *Vandana Shiva's Seed Freedom with David Holmgren (Permaculture) - Monsanto GMO*, [Vidéo en ligne]. Repéré au : http://www.filmsforaction.org/watch/vandana_shivas_seed_freedom_with_david_holmgren_permaculture_monsanto_gmo/

Moyers, Bill (2012). *The Problem with Genetically-Modified Seeds*, [Vidéo en ligne], New York City, Moyers & Company. Repéré au : <http://www.youtube.com/watch?v=fG17oEsQiEw>

Shiva, Vandana. *Solutions to the Food and Ecological Crisis Facing Us Today*, [Vidéo en ligne], Masala, India : TEDx Masala. Repéré au : <http://www.youtube.com/watch?v=ER5ZZk5atLE>

Documentaires et conférences :

Kenner, Robert. (2008). *Food Inc.* United States of America : Magnolia Pictures, Participant Media, River Road Productions.
Bande-annonce : <http://youtu.be/3QaVjiZKhg8>

Peled, Micha X. (2011). *Bitter Seeds*. San Francisco, CA: Teddy Bear Films, Inc.
Bande-annonce : http://www.youtube.com/watch?v=QZtKB_KuASc

Jeremy Seifert. (2013). *Seeds of Sovereignty*. [Vidéo en ligne], London, UK : The Gaia Foundation.
Documentaire : http://www.filmsforaction.org/watch/seeds_of_sovereignty_2013/

Shiva, Vandana. (2009). "The Future of Food and Seed: Justice, Sustainability and Peace in the 21st Century." Organicology Conference, [Vidéo en ligne], Portland, Oregon: pdxjustice Media Productions
Conférence intégrale : <http://www.youtube.com/watch?v=yYwOTLopWlw>

