

Jeu de la bobine – séquence pédagogique créée en collaboration avec Maxime Ronveaux du CNCD-11.11.11

Objectifs :

- Faire prendre conscience des impacts de l'industrie textile sur l'environnement : sur les êtres humains, l'air, l'eau, la faune et la flore, le climat, le sol ainsi que les interactions entre tous ces facteurs.
- Renforcer les capacités à établir des liens entre des enjeux « nord » et « sud », entre la consommation et ses impacts écologiques et/ou sociaux.
- Ouvrir des perspectives d'actions alternatives au modèle actuel, tant au niveau individuel que collectif.

Durée : 2 x 50min

Matériel : bobine ou ficelle d'au moins 8 mètres et les cartes d'identités.

Déroulement :

Comment introduire la thématique ? En partant des représentations initiales des élèves et de leur vécu ; en partant du t-shirt par exemple et leur demander de réécrire l'histoire de celui-ci à partir de questions et d'un témoignage venant du t-shirt.

1. Introduction

Je suis arrivé dans un grand magasin un jour d'avril 2022. Je suis resté quelques jours en rayon, ensuite quelqu'un m'a pris par les épaules, a passé sa tête à travers mon col et me voilà parti pour une armoire avec d'autres amis à moi. Une nouvelle vie commence pour moi, sera-t-elle courte ? longue ? Je ne sais pas encore. J'aimerais écrire le début de ma vie, peux-tu l'imaginer ?

- Où étais-je avant d'arriver en magasin ?
- Quels sont les personnes impliquées dans ma fabrication ?
- À partir de quelle matière première ai-je été fabriqué ?
- Qui m'a confectionné ?

2. Modélisation

Distribuez les cartes d'identité. En fonction du nombre d'élèves, faites couples (2 élèves par identité).

Dans un premier temps, prenez quelques minutes pour que chaque couple s'approprie son identité. Assurez-vous que chaque identité soit bien comprise.

Ensuite les élèves vont débiter la modélisation en commençant par un premier petit jeu dont le but sera de connaître un maximum de personnages. Ici en quelques minutes, chaque identité doit rencontrer minimum 6 autres identités. Ils doivent être capable de trouver et d'expliquer le lien entre chaque identité (Qu'est-ce qui les relie ? qu'est ce qui les rapproche ? quel est leur point commun ? leur différence ?).

Modélisation : Pour cet exercice, **speedating des identités** : faire deux cercles. Le cercle extérieur tourne et chaque élève se présente à l'autre élève et inversement. L'objectif est que les élèves puissent découvrir de façon très claire, plusieurs identités de jeu.

Pour faciliter cet exercice, sont surlignés en couleurs des mots-clés qui désignent des thématiques particulières (travail forcé, racisme, pollution, etc.). Le contenu de ces thématiques est notamment détaillé ci-dessous.

- ➔ Après un temps suffisamment long pour que chacun ait pu identifier au moins 6 ou 7 identités identités avec lesquelles des liens existent, on peut alors faire la modélisation de la ficelle (10 min max) :
- ➔ Tracez trois cercles et placez chaque couple d'élèves en fonction de leurs identités, dans le cercle correspondant. Installez le nombre de chaise adéquat dans chaque cercle.
Cercle 1 = garde-robe avec 2 identités
Cercle 2 = organisateurs avec 4 identités
Cercle 3 = conséquences avec 10 identités
- ➔ En partant du 1^{er} cercle, l'une des deux cartes-identité du 1^{er} cercle explique son identité à voix haute à toute la classe. Idéalement, les élèves réussissent à incarner leur identité et l'expliquer avec leurs propres mots. Mais ils peuvent aussi décider de simplement lire leur carte. Les autres élèves essaient de deviner quelle est son identité.
- ➔ Ensuite quelqu'un du 2^e cercle qui se sent en lien avec le t-shirt fait de même. Plusieurs élèves auront déjà considéré lors du premier exercice qu'ils étaient en lien avec cette première identité et se manifesteront. L'animateur.rice relie les deux cartes-identité avec la ficelle. Et ainsi de suite jusqu'à ce que toutes les cartes d'identités soient reliées. Vous voyez apparaître le système de l'industrie textile et ses interconnexions.

Répartition des participant.e.s dans les trois cercles selon le nombre de participant.e.s :

Nombre d'élèves	Elèves	Cartes
16 élèves	16 élèves	1 carte/élève
17 élèves	15 élèves 2 élèves	1 carte/élève 1 carte pour 2 élèves
18 élèves	14 élèves 2 X 2 élèves	1 carte / élèves 1 carte pour 2 élèves
19 élèves	13 élèves 3 X 2 élèves	1 carte / élèves 1 carte pour 2 élèves
20 élèves	12 élèves 4 X 2 élèves	1 carte / élèves 1 carte pour 2 élèves
21 élèves	11 élèves 5 x 2 élèves	1 carte / élèves 1 carte pour 2 élèves
22 élèves	10 élèves 6 x 2 élèves	1 carte / élèves 1 carte pour 2 élèves
23 élèves	9 élèves 7 x 2 élèves	1 carte / élèves 1 carte pour 2 élèves
24 élèves	8 élèves 8 x 2 élèves	1 carte / élèves 1 carte pour 2 élèves
25 élèves	7 élèves 9 X 2 élèves	1 carte / élèves 1 carte pour 2 élèves

3. Débriefe du jeu de la bobine

Une fois la modélisation réalisée, plusieurs manières sont possibles pour faire ressentir à la classe le fait que tous les éléments (carte-identités) font partie d'un système connecté. Entamez le débriefe en proposant de :

- Demandez aux identités qui se sentent fortes, puissantes de se mettre debout sur leur chaise.
Que remarquent-ils ? à l'inverse, les élèves aux identités impactés par ce système peuvent à leur tour se mettre debout sur la chaise, que remarque-t-on à nouveau ?

4. Quelques informations sur les conséquences de l'industrie textile

L'industrie textile reproduit une série d'oppressions que vous pouvez faire ressortir avec votre classe : exploitation économique, oppression de genre et destruction de l'environnement sont autant d'impacts à discuter.

Explication pour le/la professeur :

Exploitation économique

Le système capitaliste est une machinerie bien rodée : il repose sur la production des biens, mais également sur la consommation de ces derniers. Et pour que les consommateurs consomment, leurs désirs sont transformés en besoins par le biais de la publicité. Afin d'attirer la clientèle de manière régulière en magasin, les entreprises de mode proposent sans cesse des nouveautés à bas prix, parfois plus d'une collection par semaine ! C'est ce que l'on appelle la « fast-fashion ». Mais cette idéologie du « toujours plus, toujours plus vite, toujours moins cher » a des impacts désastreux, tant au niveau écologique qu'humain. D'une part, si les prix sont cassés, c'est notamment parce que la main d'œuvre est exploitée et que la qualité du vêtement est médiocre. Concrètement, le coût « visible » d'un tee-shirt cache un coût « invisible ». Si nous achetons un tee-shirt à trois euros dans une grande enseigne, c'est que d'autres – tout au long de la chaîne de production – ont payé la différence à notre place : salaire minimum bien en-dessous du salaire vital, journées de travail de plus de 12h, conditions de travail insalubres et dangereuses (la catastrophe du Rana Plaza en est l'illustration la plus dramatique).

Il faut aussi souligner le rôle des femmes dans ce circuit du vêtement : en effet 80 % des travailleurs du textile sont en réalité des travailleuses. De façon plus globale, les femmes sont employées par les secteurs les plus à risques et souvent de façon informelle. En 2017, 40 millions de personnes furent victimes de violations de droits humains. De ces 40 millions, environ 70 % étaient des femmes et des enfants.

Conséquences environnementales

Dans le même temps, il existe un coût environnemental déguisé. L'impact environnemental du transport de ces biens qui viennent du bout du monde mais aussi la pollution engendrée par la production de ceux-ci. Notamment en ce qui concerne la pollution des eaux, que ce soit à travers l'usage de pesticides ou de l'irrigation ; ou encore via le rejet des produits chimiques utilisés pour donner une teinture aux vêtements. La mer d'Aral est emblématique de ces conséquences environnementales désastreuses : anciennement, elle était la 4^e plus grande réserve d'eau salée du monde. D'une superficie de 68 000 km², c'était une réserve de poissons essentielle pour la région.

Dans les années 1950, Staline a développé la culture du coton dans le Sud de l'URSS. En Ouzbékistan, 4 millions d'hectares y ont été dédiés. Chaque hectare nécessitant 12 000 mètres cubes d'eau et chaque kilo de coton nécessitant en moyenne 8 500 litres pour sa production. Les deux rivières qui alimentaient la mer d'Aral (Amou Daria et Syr Daria) ont été détournées pour l'irrigation. Par conséquent, plus de 70 % de la mer d'Aral a disparu en 30 ans ; et avec elle, les plantes, poissons et animaux. D'autre part, dans un système où le vêtement est perçu comme un accessoire jetable à usage unique, il perd rapidement son attrait. Les marques n'arrivent donc pas à écouler leur stock et en viennent à brûler, jeter ou détruire les invendus. Par conséquence, les vêtements passés de mode qui dorment au fond de nos placards ne seront généralement ni revendus, ni réutilisés, ni recyclés une fois que l'on aura décidé de s'en séparer : ils finissent inéluctablement à la décharge.

Tous ces éléments font de l'industrie textile l'une des industries les plus polluantes au monde.

Des chiffres pour exemplifier aux enfants :

- Pour fabriquer 1 jeans et 1 tee-shirt, on utilise autant d'eau qu'un enfant pourrait en boire durant 13 ans !
- Pour fabriquer un tee-shirt, on a besoin de l'équivalent en eau de 70 douches.
- Pour être fabriqué, un jeans parcourt 1,5 fois le tour de la Terre.
- La culture du coton utilise ¼ de l'ensemble des pesticides utilisés dans le monde. La teinture des textiles est responsable de 20 % de la pollution de l'eau douce dans le monde.
- Dans l'industrie du vêtement, 4/5^e des travailleurs sont des femmes.

5. Les solutions et pistes d'actions.

Faire émerger des solutions / alternatives / plan B grâce aux photos.

Eparpiller les photos sur quelques bancs, proposer aux élèves de parcourir et d'en choisir une qui illustre leur envie d'agir (ou pas) *informer les élèves qu'ils ne prennent pas la photo en main car il n'y a pas assez de photos pour chaque élève*, les élèves peuvent expliquer leur choix.

CF. Photolangage « On ne va pas rester sans rien faire »