

# PARCOURS "ALIMENTERRE : COMMENT NOURRIR (TOUT) LE MONDE ?"

L'agriculture pourrait nourrir la population mondiale. Pourtant, aujourd'hui, plus de 1 milliard de personnes souffrent de la faim et  $\frac{3}{4}$  d'entre elles sont des paysans et leur famille.

Dans les pays du Nord aussi la situation est problématique.

En France, plus de 2,5 millions de personnes ont recours chaque année à l'aide alimentaire tandis que progressent

les maladies liées à la sur-nutrition.

Quelles sont les causes de ces inégalités et paradoxes ? Pourquoi les paysans, qui nourrissent la planète, ne parviennent-ils pas à se nourrir eux-mêmes ?

Face à ces «désordres alimentaires», quels sont les défis et quelles solutions peuvent être apportées ?

## OBJECTIFS GENERAUX

- Comprendre les déséquilibres alimentaires au Nord et au Sud
- Comprendre les mécanismes et les formes d'agriculture développées dans le monde et leur interdépendance
- Comprendre les causes et les origines de ces déséquilibres : les interdépendances mondiales génératrices d'inégalités (accaparement des terres et des ressources, règles commerciales, écologie, etc.)
- Promouvoir le respect des droits de l'homme individuel et collectif lié à l'alimentation : le droit à l'alimentation et à la souveraineté alimentaire
- Faire émerger une curiosité et un esprit critique sur l'origine des produits de consommation au Nord et leurs conditions de fabrication en vue d'une consommation plus réfléchie
- Sensibiliser aux alternatives agricoles et alimentaires

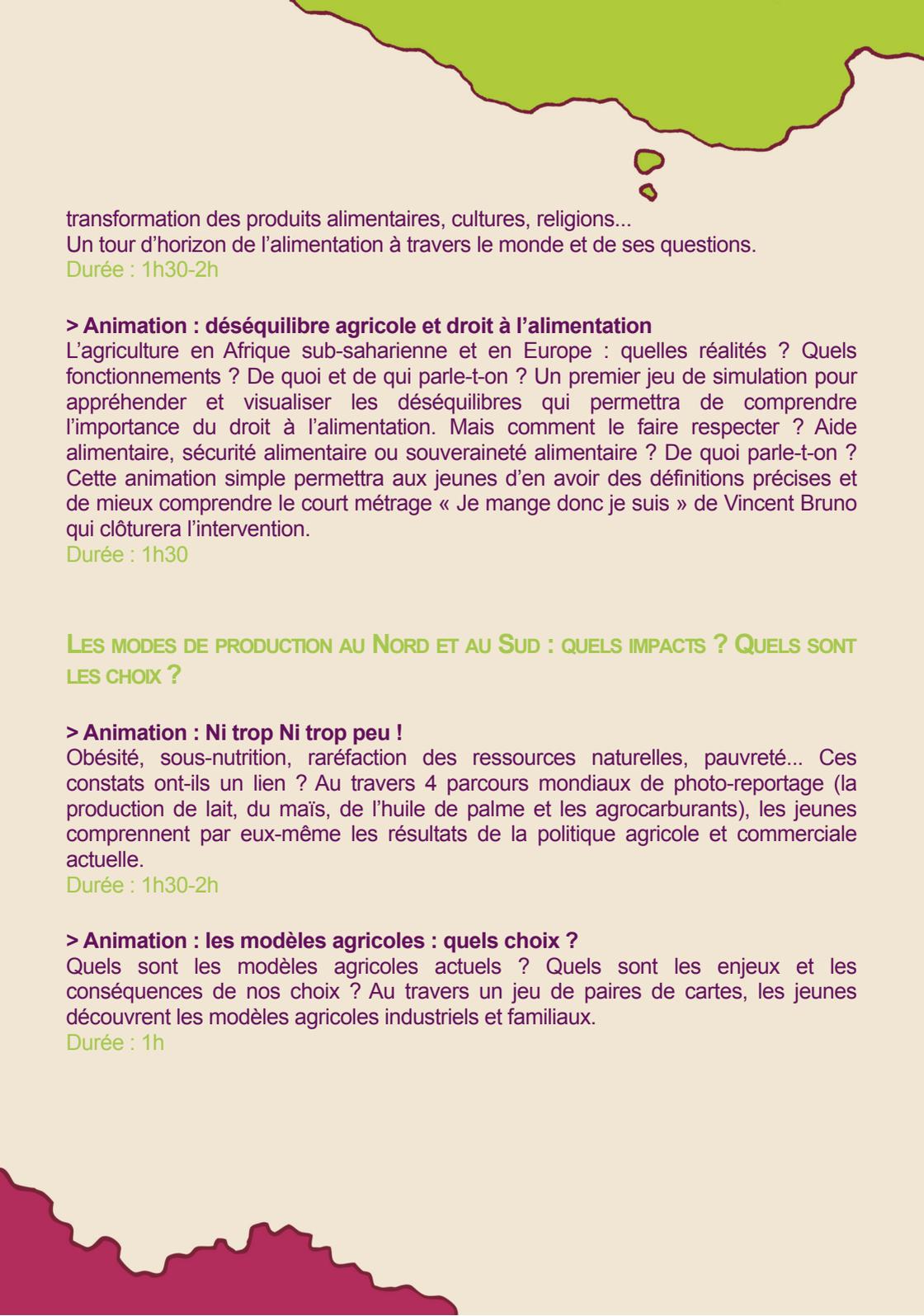
## COLLEGE / LYCEE

### ALIMENTATION, CONSOMMATION, AGRICULTURE : DEUX ANIMATIONS POUR UN ETAT DES LIEUX AU NORD ET AU SUD

#### > Animation : A table !

A table ! est un outil d'animation constitué de 16 photographies de familles du monde présentant leur consommation alimentaire sur une semaine.

Alimentation et santé, sécurité alimentaire, gestion des déchets,



transformation des produits alimentaires, cultures, religions...

Un tour d'horizon de l'alimentation à travers le monde et de ses questions.

Durée : 1h30-2h

### > Animation : déséquilibre agricole et droit à l'alimentation

L'agriculture en Afrique sub-saharienne et en Europe : quelles réalités ? Quels fonctionnements ? De quoi et de qui parle-t-on ? Un premier jeu de simulation pour appréhender et visualiser les déséquilibres qui permettra de comprendre l'importance du droit à l'alimentation. Mais comment le faire respecter ? Aide alimentaire, sécurité alimentaire ou souveraineté alimentaire ? De quoi parle-t-on ? Cette animation simple permettra aux jeunes d'en avoir des définitions précises et de mieux comprendre le court métrage « Je mange donc je suis » de Vincent Bruno qui clôturera l'intervention.

Durée : 1h30

## LES MODES DE PRODUCTION AU NORD ET AU SUD : QUELS IMPACTS ? QUELS SONT LES CHOIX ?

### > Animation : Ni trop Ni trop peu !

Obésité, sous-nutrition, raréfaction des ressources naturelles, pauvreté... Ces constats ont-ils un lien ? Au travers 4 parcours mondiaux de photo-reportage (la production de lait, du maïs, de l'huile de palme et les agrocarburants), les jeunes comprennent par eux-même les résultats de la politique agricole et commerciale actuelle.

Durée : 1h30-2h

### > Animation : les modèles agricoles : quels choix ?

Quels sont les modèles agricoles actuels ? Quels sont les enjeux et les conséquences de nos choix ? Au travers un jeu de paires de cartes, les jeunes découvrent les modèles agricoles industriels et familiaux.

Durée : 1h



## ET SI J'ÉTAIS .... DES JEUX DE RÔLES POUR COMPRENDRE LES RÔLES DES ACTEURS AGRICOLES

### > Animation : le jeu de la ficelle

Quels sont les impacts, les interactions, les incidences de notre modèle de consommation sur l'environnement, la santé ou la sphère socio-économique ? Quel lien entre le producteur burkinabé et la courgette que je mange ? Le jeu de la ficelle permet de visualiser et de modéliser les liens entre notre consommation alimentaire, les éléments qui déterminent notre mode de consommation et les impacts de ce modèle. Ces liens sont représentés par une ficelle reliant les différents acteurs en interaction.

Durée : 2h

### > Animation : Teranga : le jeu interactif pour l'égalité entre femmes et hommes dans le droit à l'alimentation

Pendant le temps de l'activité, les jeunes deviennent agriculteurs et agricultrices au Sénégal et découvrent leurs parcours de vie. Confrontés à des difficultés économiques, les participants comprennent de manière ludique les mécanismes et les facteurs en jeu dans l'accès à la terre et à l'alimentation.

Durée : 1H30

## LES ALTERNATIVES, POUR CONCLURE...

### > Animation : La souveraineté alimentaire : qui peut changer la donne ?

Une rose des vents qui permet à chacun de comprendre la place et le rôle des différents acteurs dans les processus de souveraineté alimentaire.

Durée : 1h

