# Le traité ZZ

**Pré-requis :**

Tout public (à partir de 14 ans) - 4 à 12 joueurs.

**Durée de la partie :**

1h30 / 2h

**Objectifs :**

* Questionner le modèle économique dominant, dans ses modèles de production et de consommation et développer l’esprit critique.
* Prendre conscience d’une économie alternative (Economie Sociale et Solidaire), plus démocratique et plus respectueuse des droits.
* Partir à la découverte d’initiatives de l’ESS qui existent réellement dans le monde entier.
* Donner envie de se mobiliser pour défendre nos droits culturels, économiques et environnementaux.
* Développer l’esprit de coopération et prendre plaisir à l’intrigue abordée.

**Introduction au jeu :**

Martin Parks, avocat à New-York, vous a contacté pour vous prévenir de la signature imminente du Traité ZZ. Son application risque d’avoir des conséquences terribles pour la planète, la vie et la santé de ses habitants. Avec Martin, Liu, Evo, Anna, Aminata et Charlie, vous avez rendez-vous sur la plateforme virtuelle internet « le café Utopia ». Ensemble, vous allez tenter d’empêcher sa signature. Il vous faudra voyager dans votre continent à la rencontre de porteurs d’initiatives ESS, relever des défis, répondre aux questions pour mobiliser les citoyens de la planète et, enfin, proposer un traité « citoyen ».

**Règles du jeu :**

Disposer les 6 plateaux sur un table. Mettre au centre les 24 articles du Traité ZZ. Les classer par ordre de 1 à 24. Placer à côté le tas d’actualités ZZ. Ainsi que le dé et la toupie. Également le disque de mobilisation. Prendre également le livret pédagogique et le tourner de côté verso pour voir apparaitre la liste des défis. Un papier et un crayon sont nécessaires. Ne pas oublier le chronomètre (téléphone portable par exemple, pour matérialiser la durée du jeu).

Chaque joueur ouvre son plateau de jeu et découvre à gauche les caractéristiques de son personnage et le lien que ce personnage a avec le Café Utopia. Chaque joueur se présente ensuite rapidement aux autres.

3 des joueurs vont lire une lettre à voix haute aux autres (D’abord Martin Parks, située sur le panneau à gauche, en dorée. Liu Suu Yu ensuite lit la sienne. Enfin, Evo De Mayo conclut.) La Lecture de ces lettres va permettre de rentrer dans l’univers du Traité ZZ.

Mettre le chronomètre sur 1 heure par exemple.

Le plus jeune joueur commence (Charlie). Il tire une carte « actu ZZ » (ce sont soit des questions liées à l’ESS, soit un évènement). Le joueur pose la question aux autres qui doivent y répondre de façon coopérative. Si la réponse est juste, on tourne le disque de la mobilisation.

La deuxième action du jeu va concerner un des 24 articles du Traité ZZ. Charlie prend son plateau de jeu et choisit une initiative qui correspond à un pays en particulier, à un des articles du Traité ZZ.

Un des joueurs lit l’article. L’objectif va être de pouvoir retourner sa carte et de retrouver l’article du Traité citoyen. Pour faire cela, Charlie lit son initiative à voix haute. Dans l’initiative, il y a des mots en doré. Par un défi, Charlie va devoir faire deviner un des mots (qu’il aura choisi) aux autres joueurs. Après avoir lu son initiative, Charlie lance le dé et selon le chiffre indiqué, il va devoir réaliser le défi. Les autres joueurs essayent de deviner ensemble la réponse au défi lancé par Charlie. S’ils arrivent à trouver la réponse, cela va permettre de commencer à réécrire un traité citoyen.

**Temps de débriefing :**

* Expression des ressentis (Les participants ont-elles aimé le jeu ? Pas trop aimé ? Se sont-ils sentis bien dans la peau de leur personnage ? Auraient-ils préféré être un autre personnage ? …).
* Lever des incompréhensions sur des notions, des mots, des concepts.
* Approfondir les thématiques abordées dans le jeu (ESS, la question des Droit Humains, Traité international…).
* Faire le lien entre ce qu’ils ont pu apprendre dans le jeu et leur réalité de vie quotidienne (les initiatives ESS qui ont été abordées dans le jeu : peut-être qu’il en existe à côté de chez eux, qu’ils les fréquentent, en tant que bénévoles, usagers, clients…). Se donner des pistes de réflexion, d’action pour aller plus loin.