# KESSESSA

**Pré-requis :**

* A partir de la 3ème
* 18 à 35 participant.e.s
* 3 animateur.rice.s

**Durée de la partie :**

3 heures

**Objectifs :**

* S’interroger sur l’Economie et la redéfinir
* Comprendre les différences fondamentales entre l’économie capitaliste et l’économie sociale et solidaire
* Découvrir différentes formes d’entreprises

**Introduction au jeu :**

Les rôles et personnages nécessaires à l’animation

1. **Le meneur ou la meneuse de jeu**, est la personne qui donne les consignes, veille au temps, à l’enchaînement des différents temps du jeu, au respect des règles, etc. Par souci de simplicité cette personne est ensuite nommée « MJ ». Elle intervient également sur le second happening proposé, en endossant la casquette de « Comptable ». Ce personnage n’a pas été créé avec un imaginaire précis. Mais, libre à vous de lui donner une personnalité si vous le souhaitez.
2. **Le ou la chef de rédaction** pour PTC1 intervient dès le moment de la préparation en équipe et lors du premier happening « Flash info ». Il ou elle accompagne également l’équipe de journalistes tout au long du jeu. Durant le dernier temps du jeu « Le plateau télé » c’est elle qui anime la discussion. Ce personnage assure aussi le lancement des sons et vidéos à l’ordinateur. De façon générale elle peut être soutien à MJ si besoin.  
   Par souci de simplicité cette personne est ensuite nommée « Rédac’ chef ».
3. Enfin le **Rôle du marché**. Il symbolise les acheteurs des sacs en papier produits à Kessoa. Elle accueille les représentant.e.s de chaque entreprise qui commercialisent les sacs. Elle les récupère, vérifie éventuellement la qualité, et paye les sacs. Ce rôle peut être confié à un.e accompagnateur.trice du groupe car il ne nécessite pas une connaissance exhaustive de l’animation. Une autre variante pourrait consister à confier ce rôle à un.e participant.e. Dans les deux cas, il faut donc prévoir un temps de préparation avec cette personne précisant son rôle, les prix et leurs variations, ses outils et son matériel.

**Règles du jeu :**

1. *Introduire la séance (10 minutes)* : se présenter et expliquer dans quel cadre animer ce jeu. Il est utile d’annoncer aux participant.e.s qu’ils vont participer à un jeu de rôle, ce qui signifie : s’immerger dans une réalité fictive, c’est à dire mettre de côté sa réalité habituelle, pour se glisser dans la peau de quelqu’un d’autre.
2. *Former des équipes (2-5 minutes)* : créer des équipes selon une méthode pour qui vous convient : utiliser des cartons de couleurs à distribuer aléatoirement aux participant.e.s, les laisser constituer des équipes (au risque que cela ne conviennent pas à chacun.e), etc.
3. *Entrer dans l’imaginaire (2 minutes)* : projeter la vidéo « [Bienvenue à Kessoa](https://www.youtube.com/watch?time_continue=1&v=_RfuHjT4T9M&feature=emb_title)» qui pose les premières bases de l’environnement, et décrit les différents acteurs du territoire.
4. *Présenter les règles du jeu (3 minutes)*
5. *Lecture et compréhension des Fiches (15 minutes)*:

Fiches Entreprises :

Chaque groupe prend connaissance de sa fiche entreprise et doit bien comprendre son fonctionnement et ses objectifs. Chaque équipe peut se donner un slogan.

L’équipe d’animation passe auprès des participant.e.s pour suivre l’appropriation du jeu et les accompagner en cas de difficultés.

Fiches Personnages :

Chacun.e choisit au hasard une fiche personnage et en prend connaissance.

Il peut être facilitant que certains rôles clefs soient attribués en amont à des participant.e.s qui seront à l’aise dans la peau des personnages incarnés. Cette attribution doit se faire avec les encadrants ayant une connaissance du groupe.

L’équipe d’animation s’assure que chacun.e comprend bien son rôle et ce qu’il ou elle aura à faire.

Le Maître du Jeu invite ensuite les participant.e.s à se présenter les uns aux autres au sein de chaque entreprise, en disant son nom, son prénom, sa fonction et à commencer à dialoguer par l’intermédiaire des personnages.

Chacun.e peut ensuite accrocher sa fiche personnage.

A Faire dans les entreprises :

**LCPI :** les associé.e.s doivent procéder à l’élection de leur directeur ou directrice.  
**System Paper :** les personnes qui travaillent à l’atelier doivent élire un.e délégué.e du personnel.  
**Association Passerelles :** Julie Darieux attache les binômes salariés accompagnants et salariés en insertion.  
**Michaud Papier :** les personnages peuvent prendre du temps pour se connaître (entreprise familiale).  
**Rédaction PTC1 :** les journalistes s’organisent pour leur reportage.

Nota Bene :

En fonction de l’âge des participant.e.s et/ou de leur aisance avec le sujet, il est possible de n’utiliser que les rectos des fiches qui présentent les grands traits des personnages (nom, prénom, fonction, âge, caractère) et détaillent leurs rôles dans l’entreprise.

1. *Temps 1 de fabrication (7 minutes) :* « C’est parti pour 30 minutes de fabrication soit une année de production. A vos sacs ! Chaque sac que vous produisez sera acheté 10 Kes au marché. Seule la personne en charge se lève pour aller vendre, attention les sacs doivent être amenés par lots ! »

Dans chaque entreprise la fabrication et la vente des sacs commencent.  
Une personne par entreprise a pour mission d’aller assurer les ventes au marché (cf fiche personnage et fiche entreprise).

C’est le premier temps de fabrication, les équipes se mettent donc en route. Il faut ajuster la survenue du 1er événement au temps de production nécessaire pour que la majorité des entreprises puisse aller vendre une fois leurs sacs au marché.

1. *Evènement 1 : Flash Info (3 minutes) :* Le Rédac’ chef interrompt le jeu pour un Flash Info.

Elle.Il annonce que chaque entreprise va dorénavant affirmer sa spécificité. Chacun modifie ses manières de produire et cela va influencer les prix de vente.

Pour ajouter au côté théâtral, nous vous proposons de lancer un jingle télé, utiliser un faux micro, et une fausse télé.

Au fur et à mesure que les entreprises sont citées, MJ peut distribuer les cartes Conséquences 1, et le colis « Subvention de l’Etat » pour Passerelles.

– LCPI produit avec du « papier local » (papier brouillon blanc) des sacs au design unique. Pour ce faire ils peuvent acheter au marché le colis « Matériel de création » à 50 Kes.

– Michaud Papier : sa devise c’est la qualité, après cet événement, ils vielleront aux finitions (bords du sac bien découpés) et le marché sera intransigeant !

– Passerelles recycle les sacs usagés, les répare si besoin, et les décore (plus simplement que LCPI).

Affichez également les nouveaux prix au marché.

Pour ajouter au côté théâtral, nous vous proposons de lancer un jingle télé, utiliser un faux micro, et une fausse télé.

1. *Temps 2 de fabrication (6 minutes) :* La fabrication reprend. Dans chaque entreprise, les changements sont appliqués pour améliorer la production (sauf chez System Paper). Au marché, les prix des sacs ont évolué.
2. *Evènement 2 : Délocalisation de SP (5 minutes) :* Le Maître du Jeu devient « comptable ». Après sa présentation il ou elle passe dans chaque entreprise et récupère 30% des recettes dans chaque tirelire. (en terminant par System Paper).

Il distribue également à chaque table la fiche « Répartition du résultat », qui présente comment les entreprises vont utiliser leur chiffre d’affaires (versement des salaires, réserves, etc).

Les entreprises sont alors encouragées à anticiper la fin de l’année, et à adopter les décisions nécessaires pour s’assurer de remplir correctement leurs objectifs initiaux. (Elles peuvent également aller observer les autres entreprises).

1. *Temps 3 de fabrication (10 minutes) :* Les personnes licenciés par System’ Paper vont chercher du travail auprès des autres entreprises de Kessoa. Si ni Michaud ni LCPI ne les embauchent toutes les deux, elles sont accueillies par l’association Passerelles.

Passerelles de son côté peut chercher à envoyer ses salariés formés dans les autres entreprises.

Cette période est un peu plus longue car l’événement 2 amène les entreprises à adapter leur stratégie pour continuer à tenir leurs objectifs.

*Fin de la production (10 minutes) :* MJ remet sa casquette de comptable et annonce la fin d’année : c’est l’heure des comptes.

Il ou elle demande à chaque entreprise de répartir le chiffre d’affaires accumulé dans la tirelire selon les règles de répartition présentées dans les fiches distribuées par la comptable.

Les responsables des entreprises comptent l’argent des tirelires, payent les charges et répartissent le résultat. Les autres participants rangent le matériel.

Rédac chef prépare le débat avec les journalistes afin de déterminer les prises de parole. Ce sont les personnes responsables des entreprises qui s’y rendront, accompagnées si elles le souhaitent de salarié.e.s.

Louise Ducé lance [la Vidéo de la ministre de l’Economie.](https://www.youtube.com/watch?v=XM-Po28bzRk&feature=emb_title)

**Temps de débriefing :**

Nous proposons un débriefing sous forme de débat télévisé. En fonction de l’aisance du groupe, il est possible de proposer un autre format : questionnement des participants pour partager les différentes informations

**Plateau télé**

Ce débat est essentiel car il permet à chaque entreprise de revenir sur ce qu’il s’est passé durant le jeu et de le partager avec l’ensemble des participants.

N’hésitez pas à vous mettre en scène, cela les amène aussi à jouer, l’usage du micro (vrai ou faux) comme bâton de parole est recommandé !  
Le ou la chef de rédac introduit et anime la discussion. Les journalistes ont toute leur place dans l’animation de ce temps.

Voici les axes de questionnements possibles :

Pouvez-vous vous présenter, présenter votre entreprise, son statut et ses spécificités ?

Tour des entreprises

Concernant les décisions dans votre structure :  Qui y participent ? Comment sont-elles prises ? Concernant les conditions de travail, la répartition du chiffre d’affaires et du résultat ?

Notre équipe de reporters terrain a passé un an en immersion dans vos différentes entreprises et a pu observer comment cela se passait concrètement…  (En s’adressant aux journalistes) Quels sont vos retours sur ces réponses apportées par nos invités ? Quelles sont les conditions de travail ?

Enfin pour terminer ces échanges (aux entreprises), pouvez-vous nous rappeler quels étaient vos objectifs annuels ? Les avez-vous atteints ? Quelles décisions avez-vous dû prendre pour y parvenir ? Etait-ce difficile ou facile ?

**Ressenti**

L’objectif de ce temps est de permettre aux participant-es de sortir de leur personnage et du jeu et d’exprimer leur ressenti.  
On leur proposera donc de s’exprimer par rapport à leur personnage et leur place dans le jeu : les participants verbalisent leur vécu.

Par exemple : Comment vous êtes-vous senti pendant le jeu ? Avez-vous ressenti des sentiments forts pendant le jeu ?

Vous pouvez orienter les participants à partir des 4 grandes familles d’émotions : Joie, Tristesse, Peur, Colère.  
Nous utilisons les « patates du ressenti « : frustré.e / envieux.euse / stressé.e / soulagé.e / supérieur.e / enragé.e / ennuyé.e / exploité.e / abattu.e / puissant.e / confiant.e / valorisé.e / soutenu.e ou épaulé.e

Les participants sont amenés à se placer sous la patate symbolisant le plus son ressenti pendant le jeu. Les participants échangent en sous-groupes dans un premier temps. Puis l’animateur demande à chaque groupe d’énoncer les situations vécues qui les ont amenés à ce placement.

**Analyse : Les différentes vision de l’économie**

Les participants peuvent se retrouver en équipe pour évoquer les questions suivantes.

Il est important de noter au tableau les éléments de synthèse.

Quelle est la raison d’être de votre entreprise (= lien à la recherche de profit, à la lucrativité)

Les impacts positifs et négatifs de votre entreprise (environnementaux, sociaux, économiques= (=utilité sociale)

Comment caractérisez-vous la prise de décision dans votre entreprise ?

L’échange est libre, guidé et complété par l’animateur.

Pour conclure, il est possible de se questionner sur la notion d’Economie Sociale et Solidaire : est-ce que votre entreprise fait partie de l’ESS ? Pourquoi ?

La proposition étant de construire une définition de l’ESS à partir des éléments mis en commun.

**Ouverture et mise en débat :**

Le dernier temps est une proposition de mise en débat plus large ou qui peut se centrer sur un élément aborder (une des valeurs de l’ESS).

Ci-dessous, c’est la question du sens du travail qui est abordée.

Vous venez d’incarner pendant 1h des travailleurs. Nous avons observé et vécu différentes visions de l’économie.

Vous serez tous et toute amené.e.s à faire des choix concernant votre travail.

Pour conclure, nous allons vous demander de vous positionner devant le panneau qui vous parle le plus :  
« J’imagine mon travail comme » …  
– un moyen d’être utile  
– un moyen d’être heureux –  
– un moyen de participer à changer le monde  
– quelque chose de secondaire

Qu’en pensez-vous ?

L’échange peut se faire physiquement en organisant un débat mouvant, en étoile…

*Variante :*

La méthode suggérée ci-dessus est simple et nécessite peu de temps.

Si vous disposez de temps supplémentaire on peut également proposer aux groupes différentes animations pour construire et restituer collectivement les notions abordées ou événements soulevés.  
Voici une liste d’outils non exhaustive pouvant être utilisée : Dessin d’une affiche, création d’une saynète, Prototyping (vidéo simple à partir de dessins, objets, animés), construction de cartes mentales, …