



Préparons avec Madou ...

Attention : version test non définitive !!!

Jeu du Commerce Mondial

Petite adaptation par l'association Rê-Monde et Afric'Impact d'un jeu repris par Orcades et créé par Christian Aid
Sa version complète est toujours disponible auprès d'Orcades : 6bis, rue Albon Haller - Zone République II - F-86000 POITIERS (www.orcades.org)

Objectif : Appréhender les enjeux du Commerce Mondial et des échanges internationaux qui favorisent les Nantis.

Durée : Environ trois heures (phase d'évaluation comprise), si le jeu est mené à son terme (avec tous les événements)

Public : A partir de 12 (minimum), équitablement répartis entre les 6 "Groupes-Tables-Pays" ... à partir de 15 ans.

Matériel : 6 tables (+ 1), un nombre de chaises correspondant à celui des participants, 2 paires de ciseaux, 2 règles, 1 compas, 1 équerre, 1 rapporteur, 50 feuilles, 1 gros feutre, 6 crayons, 6 enveloppes "craft" et une montre

Plus : les billets à photocopier (et plastifier pour plus de durabilité) en plusieurs séries ; la Fiche Groupe à photocopier (et à plastifier) en 6 exemplaires + 1 (car laissée à la Demande Globale).

Règles : Le jeu s'articule en 3 phases : une phase d'introduction-présentation, une phase de production-négociation et une phase de restitution-évaluation.

Outre, le rôle traditionnel de l'animateur de jeu qui représente le Contexte International, la fonction de Demande Globale doit être occupée par l'un des participants, assis derrière une septième table. Elle consiste en l'achat des formes réalisées après une scrupuleuse et très sévère vérification.

Vu le nombre de situations se déroulant de façon simultanée (discussions et négociations, oppositions et affrontements, conséquences des événements, ...), des rôles d'Observateurs Externes sont souhaitables et peuvent être affectés à certains des participants. Ceux-ci notent par écrit les comportements (passivité/agressivité, alliances/confrontations, ...) et les commentaires des participants-joueurs.

Une fois, les participants installés à leur guise, mais équitablement répartis, autour des 6 tables (elles-mêmes plutôt disposées en cercle), la Fiche Groupe (Objectif des Groupes et Règles du Marché) est lue collectivement. Puis, les 6 enveloppes (contenant le matériel suivant) sont posées sur chacune des tables.

- Enveloppe 1 et 2 : 2 paires de ciseaux, 2 règles, 1 compas, 1 équerre, 1 rapport., 1 feuille, 4 crayons et 1000 Follards
- Enveloppe 3 et 4 : 10 feuilles de papier et 400 Follards
- Enveloppe 5 et 6 : 4 feuilles de papier, 2 crayons de papier et 200 Follards

Note : chacun de ces groupes-tables-pays peut choisir un nom le qualifiant (en remplacement de son numéro d'ordre).

Au début du jeu, certains joueurs se trouvant un peu décontenancés bombardent l'animateur de questions : "Est-ce qu'on peut emprunter des ciseaux ?", "Peut-on négocier ?", "Et pourquoi n'a-t-on pas de ciseaux (de crayons, ...) ?", ... L'animateur s'abstient de répondre à leurs interrogations et les renvoie vers leur Fiche Groupe. Progressivement, les participants sortent de leur confusion et prennent l'initiative de se déplacer et négocier. Les voilà partis pour une phase de production et de négociation d'une heure environ selon la taille et l'implication du groupe.

L'animateur intervient durant cette phase de jeu pour encourager et dynamiser les joueurs qui se sentent désarmés ou délaissés. En tant que "Contexte International", cet animateur dispose du devoir de ré-impulser aussi une dynamique au jeu à intervalles réguliers. Ainsi, toutes les dix minutes, il intervient, à l'aide de sa voix la plus forte (ou d'un porte voix !) pour annoncer des événements impliquant soit l'ensemble des groupes, soit certains des groupes. La durée de ces événements est fixée à environ 3 minutes (ou plus ... ou moins). Les participants sont prévenus en début de jeu de la possibilité de survenue de ces événements.

Liste des événements (laissés au libre choix de l'animateur quant à leur ordre d'annonce) :

1) Hausse des prix ...

“En raison d'un fort intérêt de la Demande Globale pour le cercle et le rectangle, les prix de ces formes augmentent (de 50 % environ). Le cercle est donc désormais acheté 750 Follards et le rectangle 450 Follards. Cette hausse concerne tous les groupes.”

2) Découverte de nouveaux gisements de matières premières ...

“Un bureau d'étude vous informe que l'on a découvert dans les groupes 4 et 5 des gisements supplémentaires de matières premières dans les pays 4 et 5. Ils reçoivent donc chacun 2 feuilles de papier supplémentaire.”

3) Mise en place d'une nouvelle technologie ...

“Un service de recherche-développement vous informe qu'une nouvelle technologie jusqu'alors inconnue a été découverte dans le groupe 3. Ce dernier reçoit un gros feutre de couleur.”

3) Grève générale ...

“Mécontents de leurs conditions de travail, les ouvriers des groupes 1 et 2 déclarent une grève générale et cessent de fabriquer des formes. La négociation peut continuer.”

4) Baisse des prix ...

“En raison d'une surproduction de rapporteurs, d'équerres et de cercles, la Demande Globale se détourne de ces formes et leur prix baissent (environ 50%). Le rapporteur vaut désormais 100 Follards, le cercle 250 Follards et l'équerre 100 Follards.”

5) Remboursement d'une partie du service de la dette ...

“A la demande de la Banque Mondiale et du F.M.I., le groupe 6 doit rembourser une partie de sa dette extérieure. Ainsi, pour chaque forme vendue pendant la période, 25 % des gains environ sont versés à ces deux Institutions Financières Internationales (à savoir à l'animateur)”.

6) Catastrophe Naturelle ...

“Un énorme tremblement de terre de force 8,4 sur l'échelle de Richter a secoué le groupe 5. Toutes les formes fabriquées sont détruites.”

Selon le jeu, l'animateur peut, en outre, intervenir ponctuellement auprès de certains groupes et suggérer/annoncer :

- La création d'un *Cartel* (illustration : recommandation aux groupes détenteurs de l'équerre de s'allier, de se concerter pour fixer un prix de l'équerre pour une stabilisation des prix) ;
- La mise en place d'un *Embargo* sur les échanges (illustration : proposition aux pays détenteurs de compas de refuser de les prêter à l'ensemble des autres groupes) ;
- Le développement d'un *Boycott* (illustration : si on découvre un acte de tricherie, la Demande Globale peut boycotter les formes produites par le groupe fraudeur) ;
- Le recours à l'*Aide humanitaire* (illustration : demande au groupe 1 de prêter une paire de ciseaux au groupe 6) ;
- La fixation de *Droits de douanes* (illustration : conseil d'instauration de taxes pour commercer avec les autres) ;
- La création d'*Alliances commerciales* ...

Enfin, l'animateur peut mettre en place un système d'amendes si des infractions sont observées par lui (du genre : utiliser les billets pour tracer les formes, employer un autre papier que celui distribué, ...).

Le jeu se termine habituellement une fois le papier épuisé et l'ensemble des formes vendues à la Demande Globale.

Evaluation :

C'est la phase la plus importante qui consiste à sortir de son rôle, faire le point et réagir sur ce qui a été vécu par tous.

Ici est fait autant appel aux participants qu'aux observateurs en tentant de faire le lien entre le monde simulé que les joueurs viennent de quitter et le monde réel qui nous entoure (situations, événements, comportements, ...).

Ainsi, pour exemple, à quel pays chacun des groupes correspondait-il : les propriétaires des enveloppes 1 et 2 représentent des pays riches (Etats-Unis, Japon, France, ...) ; les propriétaires des enveloppes 3 et 4 représentent des pays dits “émergents” (Inde, Brésil, Turquie, ...) ; les propriétaires des enveloppes 5 et 6 représentent des pays pauvres (Birmanie, Tanzanie, Bolivie, ...).

Des notions comme l'usage citoyen ou le gaspillage des ressources naturelles, le libre-échange ou le protectionnisme, le Développement Durable ou la Décroissance Soutenable peuvent être abordées.

A COMPLETER ...

Objectifs des groupes :

“L’objectif de chaque groupe est de gagner le plus d’argent possible à l’aide du *matériel* disponible (et prévu à cet effet).

Aucun autre matériel ne peut être utilisé.

On crée la richesse en fabriquant des formes en *papier*.

Les biens que vous allez fabriquer sont les formes présentées sur le *Diagramme des formes*.

Chaque forme a sa propre valeur comme indiqué sur le Diagramme

Ces formes de papier sont données par paquets à la *Demande Globale* pour qu’elle les vérifie avant de les acheter.

Vous pouvez fabriquer autant de formes que vous voulez.

Plus vous en ferez, plus vous serez riches.”

Règles du marché :

“Il n’y a que *quatre* règles, toutes simples :

Toutes les formes doivent être découpées avec les *ciseaux*, qui ont des tranchants propres et affilés.

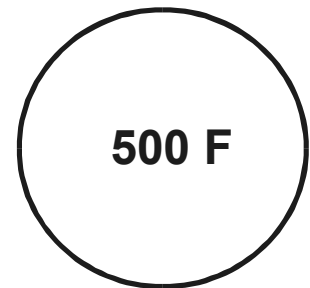
Elles doivent être exactement de la taille indiquée et sont vendues à la *Demande Globale*.

Vous ne pouvez utiliser que le *matériel* qui vous est distribué.

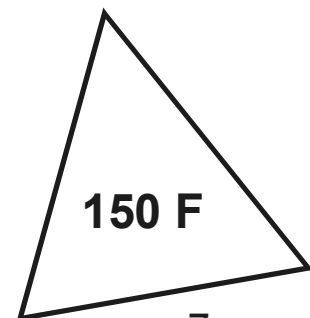
Vous n’avez pas le droit d’user de la *force* physique pendant le jeu.

L’animateur représente le *contexte* international (événements, institutions, ...).

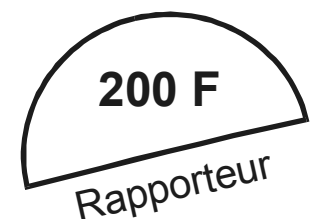
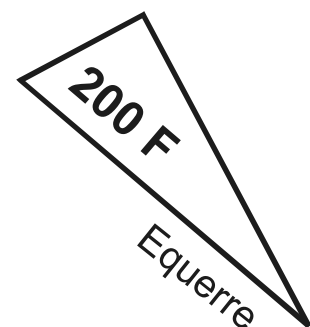
Diagramme des formes :



13 cm



7 cm



12 x 7 cm









Prix indicatifs de base








Préparons avec Madou ...



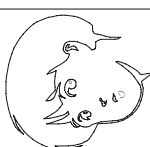
... Planche à Follards (billets de jeu)



50	BANQUE CENTRALE DES ETATS FEDERES DE L'UNION INDEPENDANTE	50
6 5 2 4 5 9 3 3 8 9		CINQUANTE FOLLARDS
		
		
<small>Les auteurs ou complices de falsification ou de contrefaçon de billets de banque seront punis conformément aux lois et actes en vigueur</small>		
		

100	BANQUE CENTRALE DES ETATS FEDERES DE L'UNION INDEPENDANTE	100
8 1 2 6 7 9 5 8 7 3		CENT FOLLARDS
		
		
<small>Les auteurs ou complices de falsification ou de contrefaçon de billets de banque seront punis conformément aux lois et actes en vigueur</small>		
		

200	BANQUE CENTRALE DES ETATS FEDERES DE L'UNION INDEPENDANTE	200
9 8 3 6 6 9 5 2 7 0		DEUX CENTS FOLLARDS
		
		
<small>Les auteurs ou complices de falsification ou de contrefaçon de billets de banque seront punis conformément aux lois et actes en vigueur</small>		
		

500	BANQUE CENTRALE DES ETATS FEDERES DE L'UNION INDEPENDANTE	500
2 7 2 6 9 6 3 4 1 2		CINQ CENTS FOLLARDS
		
		
<small>Les auteurs ou complices de falsification ou de contrefaçon de billets de banque seront punis conformément aux lois et actes en vigueur</small>		
		

1000	BANQUE CENTRALE DES ETATS FEDERES DE L'UNION INDEPENDANTE	1000
3 8 7 6 5 9 2 1 7 4		MILLE FOLLARDS
		
		
<small>Les auteurs ou complices de falsification ou de contrefaçon de billets de banque seront punis conformément aux lois et actes en vigueur</small>		
		

5000	BANQUE CENTRALE DES ETATS FEDERES DE L'UNION INDEPENDANTE	5000
4 1 3 7 7 8 5 4 2 6		CINQ MILLE FOLLARDS
		
		
<small>Les auteurs ou complices de falsification ou de contrefaçon de billets de banque seront punis conformément aux lois et actes en vigueur</small>		
