



Préparons avec Madou ...

## Simul'Actif : Jeu "Koundé" (lutte contre la domination économique)

(adaptation d'un jeu conçu et réalisé, en 1982, par le Mouvement 1 % Tiers-Monde pour un développement solidaire - 5, rue François Bizette - 35000 Rennes)

**But :** "Koundé" est un mot tiré d'un dialecte camerounais qui signifie "Liberté". Ce jeu aspire à sensibiliser ses participants aux luttes menées par certains groupes populaires de pays du Sud contre la domination économique de multinationales occidentales dont différents mécanismes (figurant sur des cartes) peuvent être expliqués durant la partie.

**Public :** Quatre participants au minimum (dans la formule simple), répartis par deux dans chaque camp : soit celui des Multinationales occidentales, soit celui des Peuples camerounais (et plus particulièrement des populations, des communautés paysannes). Il est cependant possible de pratiquer ce jeu à deux individus (en jouant l'un contre l'autre mais en découle la perte de l'intérêt de la concertation). Une partie *dure* environ une demi-heure (en partie simple). Une phase d'*évaluation* peut suivre.

**Matériel :** Chaque camp prend une série de pions et son jeu de 23 cartes correspondant. Le camp Multinationales dispose de pions doubles : elles sont, dès le départ, plus puissantes. L'aire de jeu consiste donc en un plateau carré, un damier, composé de 10 rangées de 10 cases.

### Règle :

- 1) Chaque camp aligne ses pions sur le premier rang d'un côté (opposé à celui de l'adversaire) du damier. Puis, chacun pose, au choix et alternativement, une de ses cartes sur la table, la lit à haute voix et exécute ce qu'elle dit.
- 2) C'est le camp Peuples qui débute en jouant obligatoirement leur carte n°1 (P1 - Cultures vivrières). Puis, les multinationales jouent en commençant, elles aussi, par leur carte n°1 (M1 - Cultures d'exportation).
- 3) Ensuite, chaque camp joue à tour de rôle. Les joueurs d'un même camp se concertent (sur les moyens possibles de réagir) avant de poser une carte sur la table. Une fois la première carte exécutée, les autres peuvent être jouées dans n'importe quel ordre. Il faut chercher à être le plus efficace possible au bon moment, par la bonne carte. Même si la volonté de construire un schéma rationnel de progression ne résiste que difficilement aux événements.
- 4) Le camp gagnant est celui qui, en fin de partie, a conquis le plus de terrain. Et le jeu se termine dès qu'un des deux camps a joué sa dernière carte (ou lorsque vient le moment où aucun camp ne peut plus avancer, ni reculer) !

**Exemple :** Si les Peuples ont 1 pion au 2<sup>ème</sup> rang, 3 pions au 3<sup>ème</sup>, un pion au 4<sup>ème</sup>, 4 pions au 5<sup>ème</sup> et 1 pion au 7<sup>ème</sup>, ils occupent :  $2 + 9 + 4 + 20 + 7 = 42$  cases. Les Multinationales ont 1 pion au 3<sup>ème</sup>, 2 pions au 5<sup>ème</sup> et 2 pions au 7<sup>ème</sup> ... mais, attention, leur pions sont doubles ! Elles occupent donc :  $2 \times (3 + 10 + 14) = 54$  cases. Ce sont les Multinationales qui gagnent !

### Précision :

- 1) Les rangées du damier correspondent à des zones géographiques du Cameroun, ce qui explique que les pions Peuples avancent toujours en ligne droite (il existe différents peuples au Cameroun vivant dans des régions différentes). D'autre part, les multinationales interviennent dans des zones géographiques différentes les unes des autres. Elles ne sont donc pas en concurrence entre elles car elles n'ont pas, non plus, de visées sur les territoires des autres. Ce qui explique, que les pions Multinationales avancent, eux aussi, toujours en ligne droite.
- 2) Deux pions adverses ne peuvent pas occuper la même case en même temps. S'ils se trouvent face à face, ils sont bloqués : c'est une lapalissade de constater qu'une multinationale peut paralyser les aspirations de peuples du sud ; on observe, réciproquement, qu'un petit groupe d'individus peut immobiliser la progression d'une énorme multinationale par une succession d'actions. Chacun doit donc attendre : soit le devoir de reculer, soit le droit de faire reculer l'adversaire. Car, on ne peut sauter par dessus un pion adverse.

### Variante :

- 1) Ce jeu peut aussi être pratiqué par 24 participants en étant décliné "en taille réelle". Sous ce format, les "pions" sont remplacés, physiquement, par les joueurs eux-mêmes. Pour cela, il convient de tracer, à même le sol, 10 couloirs (soit 11 traits) rectilignes et parallèles d'au moins 50 cm de largeur. Puis, il faut tracer 10 autres couloirs croisant perpendiculairement les précédents afin de former un quadrillage de 100 cases, chacune d'au moins 50 cm de côté.
- 2) D'autre part, deux représentants du camp des peuples camerounais, s'opposent à deux représentants du camp des multinationales occidentales assis à proximité de l'aire de jeu. Chacun de ces deux binômes joue à tour de rôle une des cartes déposées devant lui et indique (crie !) aux "pions physiques" leurs déplacements (qui, eux, choisissent ceux qui se meuvent).
- 3) Enfin, pour signifier le caractère double des pions Multinationales (comme dans la formule simple), chaque multinationale est simulée par deux joueurs liés, avançant ou reculant ensemble.

**Limite :** Si cette variante (simulation physique) rend ce jeu plus prenant, des phases d'attentes individuelles peuvent démobiliser certains participants s'ils ne s'investissent pas pleinement dans l'action. De plus, l'échec, plus ou moins marqué, des peuples peut décourager et rendre rare l'envie de relever le défi lors d'une seconde partie. Enfin, sans accompagnement (explication des mécanismes), ni évaluation (décodage après mimétisme), l'exploitation de ce jeu est incomplète !





Préparons avec Madou ...

## Série de cartes "Peuples"

P<sub>1</sub>

**Vous optez  
pour des cultures vivrières**

*Tous les peuples avancent leur pion de 1*

*(carte n°1)*

P<sub>2</sub>

**Vous lancez une campagne  
d'alphabétisation-conscientisation**

*Afin de "lire la société, pour la comprendre,  
et l'écrire pour agir sur elle" dit Paolo Fréré :*

*Deux peuples avancent leur pion de 1*

P<sub>3</sub>

**Vous initiez une tournée  
de rencontres villageoises  
de sensibilisation**

*Cinq peuples avancent leur pion de 2*

P<sub>4</sub>

**Vous éditez  
un journal local  
d'information et de réaction**

*Vous reculez les pions  
de deux multinationales de 1*

P<sub>5</sub>

**Vous engagez  
une grève de la faim**

*Rejouez n'importe quelle carte déjà utilisée  
(sauf la première et les cartes confisquées)*

P<sub>6</sub>

**Vous participez  
à un forum d'échanges citoyens  
sur internet**

*Un peuple avance son pion de 3*

P<sub>7</sub>

**Vous créez  
une radio rurale de formation**

*Trois peuples avancent leur pion de 2*

P<sub>8</sub>

**Vous développez  
le commerce sous-régional,  
le négoce entre Etats africains**

*Deux peuples avancent leur pion de 1*

P<sub>9</sub>

**Vous organisez  
une campagne d'opinion**

*Vous choisissez entre deux possibilités :  
Annuler les effets du coup précédent de  
l'adversaire OU lui reprendre une carte  
confisquée (celle qui vous intéresse)*

P<sub>10</sub>

**Vous fondez  
un dynamique syndicat paysan**

*Six peuples avancent leur pion de 1*

P<sub>11</sub>

**Vous entrez dans la guérilla**

*Deux peuples avancent leur pion de 1,  
vous reculez le pion  
d'une multinationale de 1,  
mais vous avez un mort  
(vous reculez le pion d'un peuple de 1)*

P<sub>12</sub>

**Vous informez  
les consommateurs occidentaux  
des pratiques de leurs multinationales**

*Vous reculez les pions  
de deux multinationales de 1*

P<sub>13</sub>

**Vous grévez massivement**

*Sur quatre peuples, un meneur est licencié  
(le pion d'un de vos peuples,  
celui que vous voulez,  
retourne au point de départ)  
mais les 3 autres peuples  
avancent leur pion de 1*

P<sub>14</sub>

**Vous établissez  
une forte association  
de consommateurs**

*Trois peuples avancent leur pion de 1*

P<sub>15</sub>

**Vous développez  
un esprit de préférence  
vis à vis des productions  
locales et artisanales**

*Deux peuples avancent leur pion de 1*

P<sub>16</sub>

**Vous organisez  
une puissante "manif."**

*Vous reculez le pion  
d'une multinationale de 1*

P<sub>17</sub>

**Vous créez  
un parti politique populaire**

*Deux peuples avancent leur pion de 1,  
le camp multinationales  
doit vous céder une carte  
(choisie par vous, au hasard, parmi d'autres  
présentées à l'envers, sans voir le texte)*

P<sub>18</sub>

**Vous instituez  
une coopérative**

*Quatre peuples avancent leur pion de 1,  
vous reculez le pion  
d'une multinationale de 1*

P<sub>19</sub>

**Vous détruisez un entrepôt  
d'intrants utiles aux multinationales**

*Vous reculez les pions  
de trois multinationales de 1,  
mais le pion d'un peuple  
retourne à la case départ  
(car les responsables sont jetés en prison)*

P<sub>20</sub>

**Vous mettez en place  
un boycott contre une multinationale**

*Vous reculez le pion  
d'une des multinationales de 2,  
mais vous passez un tour*

P<sub>21</sub>

**Vous formez  
une élite intellectuelle  
revendicatrice et représentative  
de sa base**

*Un peuple avancent leur pion de 2*

P<sub>22</sub>

**Vous constituez  
un comité local de défense  
des Droits de l'Homme**

*Vous reculez le pion  
d'une multinationale de 1*

P<sub>23</sub>

**Vous maraboutez  
les dirigeants des multinationales**

*Vous reculez les pions  
de toutes les multinationales de 1*



Préparons avec Madou ...

## Série de cartes "Multinationales"

M1

**Vous imposez  
des cultures d'exportation**

*Une multinationale avance son pion de 4,  
Une multinationale avance son pion de 2*

(carte n°1)

M2

**Vous achetez des terres  
et expulsez des paysans**

*Une multinationale avance son pion de 1,  
vous reculez les pions  
de deux peuples adverses de 1*

M3

**Vous déversez massivement  
des insecticides par voie aérienne**

*Vous reculez les pions  
de deux peuples de 2*

M4

**Vous obtenez, ponctuellement,  
de ne plus devoir payer d'impôts**

*Vous choisissez entre deux possibilités :  
Annuler les effets du coup précédent de  
l'adversaire OU lui reprendre une carte  
confisquée (celle qui vous intéresse)*

M5

**Vous développez une massive campagne  
publicitaire sur vos produits**

*Une multinationale avance son pion de 2,  
vous reculez les pions  
de quatre peuples de 1*

M6

**Vous faites appel aux forces  
de sécurité intérieures (police, armée)**

*L'opposition est éliminée par la violence :  
vous renvoyez les pions  
de deux peuples au point de départ*

M7

**Vous maîtrisez  
l'ensemble des circuits de distribution**

*Une multinationale avance son pion de 3,  
vous reculez le pion  
d'un peuple de 1*

M8

**Vous engagez  
un service privé de sécurité**

*Une multinationale avance son pion de 1*

M9

**Vous gagnez  
le monopole du transport  
et vous augmentez le fret**

*Une multinationale avance son pion de 2,  
vous reculez le pion d'un peuple de 2*

M10

**Vous gagnez, en corrompant,  
l'appui du pouvoir politique**

*Vous matez l'opposition populaire :  
le camp Peuples doit vous remettre  
une des deux cartes suivantes :  
Syndicat ou Droit de grève*

M11

**Vous atteignez une haute rentabilité  
mais vous polluez l'environnement**

*Une multinationale avance son pion de 1,  
vous reculez les pions  
de deux peuples adverses de 1*

M12

**Vous parvenez à faire modifier,  
en votre faveur, le code du travail**

*Le camp Peuples  
doit vous céder une carte  
(il vous présente ses cartes à l'envers  
et vous en choisissez une au hasard  
sans voir le texte)*

M13

**Vous fixez  
le cours des matières premières**

*Une multinationale avance son pion de 2  
vous reculez les pions  
de deux peuples de 1*

M14

**Vous pratiquez le dumping  
afin d'empêcher  
l'arrivée de nouveaux concurrents**

*Vous reculez les pions  
de quatre peuples de 1,  
mais vous passez un tour*

M15

**Vous créer  
de nouveaux besoins  
en proposant des produits occidentaux**

*Une multinationale avance son pion de 2,  
vous avez le droit de jouer une autre carte*

M16

**Vous faites du profit  
en pratiquant  
une politique de bas salaires**

*Rejouez n'importe quelle carte déjà utilisée  
(sauf la première et les cartes confisquées)*

M17

**Vous vous équipez  
de nouvelles machines  
et vous licenciez des employés**

*Deux multinationales  
avancent leur pion de 2,  
vous reculez les pions  
de deux peuples de 1*

M18

**Vous réussissez à obtenir  
des avantages fiscaux**

*Une multinationale avance son pion de 2  
(vous financez, par exemple,  
les études, dans une nation du nord,  
d'enfants de hauts dignitaires du pays)*

M19

**Vous permettez  
l'emploi de jeunes adolescents**

*Une multinationale avance son pion de 1,  
vous reculez les pions  
de trois peuples de 1*

M20

**Vous contribuez  
au trucage  
d'élections nationales**

*Vous reculez les pions  
de l'ensemble des peuples de 1*

M21

**Vous imposez  
l'utilisation de graines  
"une génération"**

*Vous reculez  
les pions de deux peuples de 1*

M22

**Vous utilisez  
une partie des Aides Publiques  
au Développement occidentales**

*Qui sert à couvrir un petit déficit :  
Une multinationale avance son pion de 1*

M23

**Vous obtenez l'assassinat  
d'un leader politique de l'opposition**

*Deux multinationales  
avancent leur pion de 1,  
vous avez le droit de jouer une autre carte*