

Règle du jeu «TERRETOUS»¹

Fiche d'identité du jeu :

Age : 8-12 ans

Animateur : 1

Joueurs : 4 à 12

Contenu : 6 familles paysannes face à l'accaparement des terres

Durée : 45 min minimum et + si on multiplie les tours d'évènements (cf règles du jeu)

Matériel fourni :

- 1 plateau avec la carte du pays Terretous (à imprimer en A2 (2 A3))
- 1 présentation du pays Terretous
- 6 cartes familles de couleurs différentes : Chô, Kawa, Arri, Anaïs, Toma et Emile
- 20 cartes évènements collectifs (5 négatifs, 5 neutres et 10 positives)
- 20 cartes évènements individuels (15 négatifs et 5 neutres)
- 3 cartes partenaires du CCFD-Terre Solidaire :
 - Synergie Paysanne au Bénin (Afrique de l'Ouest),
 - Mouvements des Paysans Sans Terre au Brésil (Amérique du Sud),

Matériel non fourni :

- 80 jetons représentant les récoltes (graines : café, riz, maïs... ou petites pièces de 1 cent)
- les parcelles-images peuvent être remplacées par des jetons au couleur des familles pour une plus grande facilité de jeu (ex : jetons du nain jaune)

Ressources pour l'animateur avant l'animation :

- Le « 4 pages/Ados » « Besoin de terres pour vivre. Partout... ? Pour tous... ? » du CCFD-Terre Solidaire du Nord/Pas-de-Calais
- Fiches : Soja, Pétrole, Hévéa, Huile de palme du jeu « Twisterre » du CCFD-Terre Solidaire
- Okapi « Huile de palme, danger mortel » 2013 en lien avec le CCFD-Terre Solidaire

Type d'animation :

- une séance d'1h en milieu scolaire ou dans un Mouvement et Service d'Eglise Jeunesse (Aumônerie, Action Catholique des Enfants, Scouts et Guides de France...)
- un stand ou plusieurs stands en même temps lors d'un Bouge Ta Planète

-IRDF (Fondation pour le Développement Rural Intégré) aux Philippines (Asie du Sud-Est)

Si l'animateur souhaite les offrir aux joueurs à la fin du jeu : faire des copies selon le nombre de joueurs.

- 80 images représentant les 80 parcelles : cacao, café, riz, maïs, tomates, mil, entreprises internationales, Etat et investisseurs du pays (les trois dernières étant représentées par les parcelles blanches sur fond rouge, vert et bleu).

- Les fiches thématiques « Huile de palme » et « Agrocultures » du Grand jeu « Élément Terre mon cher Watson » pour les plus de 15 ans de Frères des Hommes <http://fdh.org/La-Boite-a-outils-pour-en-savoir.html> (dans kit animateur/fiches animateur)
- Le Webdoc « Terres » de Philippe Revelli avec le CCFD-Terre Solidaire : les films « Djidja/Bénin » (8 min), « Carnet de Route/Brésil » (15 min), « D'abord, ils ont pris mes terres/Philippines » (13 min)

A préparer avant l'animation : les images/parcelles et les jetons/récoltes à donner à chaque famille (pour connaître le nombre à distribuer, se référer aux 6 cartes famille »)

Créateurs : Emile Fiolet, Virginie Lefebvre, Amandine Lebas, Hélène Deoliveira, Amélie Vieux, et bien sûr avec la contribution de Jean-Pierre et Sylvette ; bénévoles et salariés du CCFD-Terre Solidaire Nord/Pas-de-Calais. Novembre 2014

Lancement du jeu

Présentation

- Lire la présentation du pays Terretous.

Nous sommes dans le pays de « Terretous ». Chez nous, depuis des générations, tout le monde vit de la terre qu'il cultive. La priorité est de nourrir sa famille, de permettre à nos enfants d'aller à l'école qui est payante et d'avoir des surplus d'argent pour d'autres besoins. C'est déjà difficile pour certains de nourrir leur famille. Mais depuis quelques années, notre pays est touché par des événements nouveaux qui remettent en cause cette stabilité. Pourrons-nous continuer à vivre dignement du travail de la terre dans notre pays ?

- Distribuer une carte « famille » à chaque joueur (ou groupe de joueurs).
- Chaque joueur (ou groupe de joueurs) lit sa carte « famille » pour lui-même.
- Distribuer les images/parcelles aux 6 familles (en fonction du nombre de parcelle de chaque famille).
- Inviter chaque famille à placer ses parcelles au hasard sur les cases de la carte de TerreTous.
- Quand toutes les parcelles des joueurs sont installés, combler les trous sur le plateau avec les images « Entreprises internationales », « Etat » et « Investisseurs du pays » sur les parcelles vides, indépendamment des couleurs.

Lancement

- Annoncer le temps des récoltes :

Ce sont les récoltes dans vos parcelles, vous recevez autant de jetons/récoltes que vous avez de parcelles. Votre priorité est de nourrir chaque membre de votre famille, puis de permettre à vos enfants d'aller à l'école. Le surplus permet de répondre à d'autres besoin et vous pouvez les économiser pour le tour prochain.

- Distribuer les jetons/récoltes (graines ou pièces) à chaque famille et demander à chaque famille de placer les jetons/récoltes sur les emplacements/cercles de sa carte famille

ATTENTION : pour certaines familles, il y a plus d'emplacements/cercles sur la carte « famille » que de jetons/récoltes distribués.

Débat

L'animateur : « **Qui êtes-vous ?** » Chaque famille se présente aux autres familles.

L'animateur : « **Que pensez-vous, que souhaitez-vous dire de la distribution des images/parcelles et des jetons/récoltes ?** »

Chaque famille donne son ressenti.



Conseils pour l'animateur :

Corriger le placement des jetons/récoltes si jamais les joueurs se sont trompés.

La différence entre les récoltes perçues (jetons) et la quantité de besoin de la famille (emplacements en forme de cercles sur les cartes « famille ») permet aux enfants de prendre conscience du lien entre la terre et la possibilité des familles à satisfaire ses

besoins vitaux :

- Les familles Chô et Kawa peuvent se nourrir, envoyer les enfants à l'école et avoir des surplus.

- Les familles Arri et Anaïs peuvent se nourrir, envoyer les enfants à l'école mais n'ont pas de surplus

- Les familles Toma et Emile peuvent se nourrir, ont des difficultés à envoyer leurs enfants à l'école et n'ont pas de surplus

Premier tour de jeu

- Annoncer le paiement pour les besoins :

« C'est le temps d'acheter la nourriture de votre famille et de payer l'école ».

- Demander à chaque famille de donner ses jetons/récoltes à l'animateur. Les familles gardent leurs surplus quand ils existent.
- Lancer le tour d'évènements :

« Le temps entre deux récoltes passe et il arrive beaucoup de choses dans votre pays Terretous. Chacun votre tour, vous allez tirer une carte « évènement ».

La famille Emile choisit une carte/évènement individuel ou collectif, la lit à haute voix et l'applique. Elle pose la carte évènement à côté de sa carte famille jusqu'à la fin du tour (pour aider à compter les récoltes au moment voulu).

Puis les 5 autres familles à tour de rôle feront de même.



Conseils pour l'animateur :

RAPPEL : choix entre des évènements individuels (15 négatifs et 5 neutres) et des évènements collectifs (5 négatifs, 5 neutres et 10 positives) (inutile de l'expliquer aux joueurs. Les cartes collectives ne sont installées sur le plateau qu'à partir du troisième tour, pour permettre la prise de conscience du lien entre avoir ou pas de la terre et subvenir à ses besoins)

Donner les images/parcelles gagnées et récupérer les images/parcelles perdues

- Nouvelle récolte :

« C'est à nouveau l'époque de la récolte. Je vous donne à chacun un jeton (une récolte) par parcelle » (voir ci-dessus)

Deuxième tour de jeu

Voir ci-dessus

Débat

Animateur : « Quel est l'évènement qui vous a touché ? Que s'est-il passé ? »

Réponses des enfants

Animateur : « Que s'est-il passé lorsque l'évènement a touché votre famille ? Qu'est-ce que ça vous ferait si vous étiez vraiment la famille que vous représentez ? »

Réponses des enfants

Troisième tour de jeu

- Annoncer le paiement pour les besoins :

« C'est le temps d'acheter la nourriture de votre famille et de payer l'école ».

- Demander à chaque famille de donner ses jetons/récoltes à l'animateur. Les familles gardent leurs surplus quand ils existent.
- Lancer le tour d'évènements :

« Le temps entre deux récoltes passe et il arrive beaucoup de choses dans votre pays Terretous. Chacun votre tour, vous allez tirer une carte « évènement ».

- Avant de tirer les cartes, introduire les cartes collectives :

« Devant la pauvreté qui augmente, certains paysans décident de s'associer pour se défendre. A votre tour, vous pourrez choisir de tirer des cartes collectives ou individuelles »

Xième tour de jeu

L'animateur peut décider de faire plusieurs tours d'évènements + débat (5 min supplémentaire par tour d'évènements + débat)

Débat du dernier tour

Débat

- « As-tu amélioré la situation de ta famille entre la 1^{ère} et la dernière récolte ? »
« Toutes les familles du pays Terretous ont-elles amélioré la situation de leur famille ? »
« Comment votre famille a perdu ou a gagné des terres ? »
« Comment certaines familles ont agi pour garder leurs terres et continuer à vivre dignement ? »

Conseils pour l'animateur :

- a) **Evènements individuels négatifs: causes de l'accaparement de terres des paysans réalisés par l'Etat et les Investisseurs du pays ou les Entreprises internationale :**



EXPORTATIONS		RESSOURCES NATURELLES/MINERAIS	INFRASTRUCTURES
Pêche Cultures Soja	Cacao Huile de palme Céréales	Or, Cuivre, pétrole	Route, site touristique, usines, aéroport

b) **Evènements individuels neutres :** Politiques des pays occidentaux, changement climatique, instabilité politique locale, politique locale en faveur de l'agro-industrie et non de l'agriculture familiale (titre de propriété, mécanisation des gros producteurs)

c) **Evènements collectifs négatifs :** causes de l'accaparement de terres des paysans réalisés par l'Etat et les Investisseurs du pays ou les Entreprises internationales :

EXPORTATIONS		INFRASTRUCTURES	
Pêche Cultures	Soja/agrocarburants Hévéa/Caoutchouc	Oléoduc, barrage hydrauliques,	entreprises

Les alternatives locales qui fonctionnent plus ou moins bien

d) **Evènements collectifs neutres :** Marche politique, mobilisation, dénonciation, crédit solidaire,...la situation reste la même.

e) **Evènements collectifs positifs :** pression des organisations internationales, association entre acteurs locaux, commerce équitable avec les pays occidentaux, actions en justice, manifestation non violente, cultures locales, circuits courts, coopératives, occupation d'usine

Conclusion/Clôture

Même si le pays de Terretous est imaginaire, ces évènements arrivent à des paysans qui habitent dans différents pays du monde. Certains n'arrivent pas à améliorer la situation de leur famille, ne savent pas comment réagir et certains sont obligés de quitter leur village ou leur pays.

D'autres par des actions collectives essaient de garder leurs terres pour continuer à faire vivre leur famille dignement grâce aux soutiens d'associations.

C'est le cas par exemple de trois associations au Bénin (Afrique de l'Ouest), Brésil (Amérique du sud) et Philippines (Asie) qui sont des partenaires du CCFD-Terre Solidaire.

- Lire les 3 cartes à haute voix.

RAPPEL : Si l'animateur souhaite offrir les cartes partenaires aux joueurs à la fin du jeu : faire des copies selon le nombre de joueurs.