Jeu : Survivre à Catonida

Un jeu pour sensibiliser les catéchumènes à certains problèmes de développement. Ce jeu ***Survivre à Catonida*** *a pour objectif de sensibiliser les jeunes à certains aspects des problèmes de développement.*

Il veut, entre autres, montrer :

- Que l'agriculture des pays les moins avancés est fortement dépendante des conditions climatiques et politiques. Certaines épidémies peuvent y avoir des conséquences catastrophiques.
- Combien il est difficile de prendre certaines décisions (ne fût-ce que les choix de la culture de l'année suivante) quand l'avenir est plus qu'incertain.
- Qu'il y a un cycle infernal de la pauvreté, du malheur, de la maladie, de la sous-alimentation.

Autres remarques

- Ce jeu ne peut tenir compte de tous les éléments et de toutes les difficultés de la vie dans les pays émergents. En particulier il ne tient pas compte des problèmes récents liés à la mondialisation : concurrence de la nourriture importée par rapport aux produits locaux, financement usurier de l'économie, corruptions, etc. Il ne tient pas compte non plus de la montée du sida en Afrique. Mais cette simplification est nécessaire pour rendre le jeu intéressant aux jeunes de 12 à 15 ans.
- Les résultats des récoltes ne correspondent pas forcément à la réalité. En année pluvieuse, l'igname ne rapporte pas nécessairement un meilleur résultat que le manioc, et le maïs ne rapporte pas automatiquement le double que le mil.

Le but du jeu est d'aider le joueur à comprendre les difficultés de la vie dans certains pays, pas de donner des informations agricoles.

Parler d'année sèche et d'année pluvieuse est encore une simplification. Certaines récoltes ont besoin de pluie en mars, d'autres en novembre. D'autres récoltes ont besoin de pluies modérées tout au long de l'année…

Durée du jeu

Il faut compter environ deux heures. Les adolescents doivent comprendre les règles, le temps nécessaire pour la première année est donc assez long. Les adolescents ont besoin de temps pour faire les calculs : leur demander de se munir d'une calculette.

Présentation du jeu

- C'est un jeu de plateau qui peut se jouer en groupe (2 à 5 joueurs) ou individuellement. Le plateau représente un village d'Afrique de l'ouest. Les joueurs sont des paysans qui doivent produire ce qu'il leur faut pour vivre.
- Chaque village possède 10 champs. Les habitants décident pour chaque année du choix des cultures. Les rendements sont indiqués sur les cartes « Les cultures possibles ». Le résultat dépend des conditions climatiques.
- Si un village ne réussit pas à produire le minimum vital, il est sous-alimenté et exposé à certaines difficultés. Il peut solliciter une aide, à condition que tous les autres villages soient d'accord. S'il y a accord, la demande d'aide sera transmise à un organisme compétent.

Déroulement du jeu

Chaque joueur (ou chaque équipe) reçoit
– le plateau de jeu
– les feuilles de cultures possibles
– les feuilles de comptes.

- Chaque joueur peut planter comme il l'entend mais il faut au moins trois plantations différentes dont au moins deux riches en protéines. De ce fait prévoir des fiches « Cultures possibles » en nombre suffisant car il n'est pas possible de savoir à l'avance quels seront les choix des joueurs. Distribuer au moins une fiche complète par joueur.
- Les joueurs ne savent pas, lorsqu'ils font leurs choix, s'ils seront dans une année sèche ou une année humide. Une fois les choix terminés, le dé décide du temps. Les années sèches sont plus nombreuses que les années humides. Les chiffres 1, 2 et 3 désignent une année sèche, et les 4 et 5 une année pluvieuse. Avec le 6 il faut rejouer.
- En fonction du temps (année pluvieuse ou année sèche), les joueurs font

le total de leurs unités de nourriture et reportent ce total sur leur feuille de compte dans la case « Cette année j'ai récolté ». Une fois ce total effectué, les joueurs enlèvent les récoltes, les champs sont prêts pour l'année suivante.

- Mais avant de passer à cette nouvelle année un événement va se produire. Un joueur (ou l'animateur) tire une carte « Événement » valable pour tous les villages. Le résultat est reporté dans la case « Un événement a modifié cette récolte de ». Ensuite chaque village fait le total de ce qui lui reste.
- 450 Unités donnent une alimentation suffisante. Au-dessus de cette quantité, le village peut faire des réserves de nourriture. Il peut stocker 50 unités pour l'année suivante. Nous proposons d'offrir 50 unités quel que soit le supplément réel d'unités récoltées. Cela simplifie le jeu pour les 12-15 ans. Les villages qui sont dans ce cas posent une carte « Réserve de 50 unités » sur le plateau de jeu.

Les villages qui n'ont pas assez de nourriture produisent moins l'année suivante car le travail devient plus pénible. Ces villages posent la carte « Perte pour sous-alimentation » qui correspond à leur situation.
entre 400 et 450 : – 25 unités
entre 350 et 399 : – 40 unités
entre 300 et 349 : – 55 unités
entre 250 et 299 : – 65 unités
entre 0 et 249 : – 70 unités

Les villages sous-alimentés sont également plus sensibles aux maladies. Le travail devient alors plus pénible et le résultat diminue l'année suivante. Pour savoir si la maladie touche le village, il faut lancer le dé et se reporter au tableau dans les documents à télécharger (dernière page). Ce tableau devrait être affiché dans la salle de jeu.

Les villages concernés mettent sur le plateau la carte « Perte pour maladie » correspondante.

A partir de la seconde année, les villageois peuvent améliorer leur condition par la construction d'un dispensaire. Pendant l'année de construction, ils devront laisser un champ en friche à cause du travail supplémentaire. Pour chaque année suivante, il faudra déduire 10 unités pour les frais de fonctionnement du dispensaire, à reporter dans la case correspondante. Mettre une carte

« Dispensaire » à l'endroit prévu sur le plateau de jeu.

Les villageois peuvent également améliorer le rendement par l'irrigation d'un champ. Pendant l'année des travaux d'irrigation, ils devront laisser le champ en friche. Ils placent une carte « Champ irrigué » sur l'un de leur champ. Les autres champs continuent à dépendre du temps.

Si un village est en difficulté et s'il a eu moins de 250 unités pendant deux ans, il peut solliciter une aide extérieure. Cette demande sera transmise à condition que tous les villages soient d'accord. Dans ce cas on tire une carte aide. Cette aide n'est valable que pour un seul village. On ne pourra donc solliciter qu'une seule aide par an pour tous les villages. Inscrire le chiffre dans la case correspondante. Attention cette règle est conçue pour un jeu où il y a peu de villages, maximum 6. Ce jeu peut se jouer en individuel avec des grands groupes. Dans ce cas, prévoir la possibilité d'une aide par tranche de 6 villages.

Une fois ces opérations effectuées, les villageois ont sur leur plateau :
– une carte « Réserve de 50 unités », s'ils avaient plus de 450 unités l'année précédente ;
– au contraire une carte « Perte pour sous-alimentation » et éventuellement « Perte pour maladie » ;
– éventuellement un champ irrigué et/ou un dispensaire.
Ils peuvent désormais passer à la seconde année et ensemencer les champs selon leurs choix.

Le jeu continue ainsi pendant 6 années. Il peut être judicieux pour les plus jeunes de faire un premier tour uniquement pour leur expliquer les règles. Cette première phase peut être assez longue mais ensuite les jeunes avancent plus vite.

Télécharger les feuilles de jeu

- Le plateau à photocopier sur papier épais (entre 110 et 160 g en fonction des possibilités de la photocopieuse).
- Les récoltes possibles à photocopier sur papier normal **vert** en quantité suffisante.
- Les cartes positives à photocopier sur papier épais **jaune** :
  – dispensaire et champ irrigué ;
  – réserve de nourriture.
- Les cartes négatives à photocopier sur papier épais **rouge** :

– pertes pour maladie, il y a davantage de cartes « Pertes de 20 unités » car c’est la plus grande probabilité,
– pertes pour sous-alimentation.

- Les feuilles de comptes à photocopier sur papier **blanc**.
- Les feuilles de cartes événementielles à photocopier sur papier épais. Choisir une couleur par type de carte (pour les reconnaître lorsqu’elles sont retournées).
  – Les feuilles « Événements » à photocopier sur papier épais, il y a deux planches (A et B).
  – Les feuilles « Maladies » à photocopier sur papier épais, il y a deux planches (A et B).
  – Les feuilles « Aide » à photocopier sur papier épais.
- La feuille de risque pour les maladies à agrandir et à afficher.

Crédit : Point KT