



Le jeu du commerce mondial

Adaptation d'un jeu créé par Christian Aid, repris par KuriOz (ex Orcades) - www.kurioz.org - et Afric'Impact - www.afric-impact.org.

Les objectifs de ce jeu sont de sensibiliser aux inégalités et aux dérives du commerce mondial. Se joue de 13 à 45 participants à partir d'un niveau lycée.

ANIMATION DU JEU

Il y a trois phases principales dans l'animation :

- une phase d'introduction-présentation du jeu (consignes, distribution des rôles...);
- une phase de production-négociation ;
- une phase de restitution-évaluation.

LES RÔLES

■ Animateur « Contexte international »

C'est lui qui met en place, annonce les événements... et conduit l'analyse.

■ Demande globale

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.

■ FMI-BM

Dispose de quelques outils qu'elle peut prêter moyennant un taux d'intérêt à valoir sur l'ensemble des gains. Ce taux est variable suivant la confiance accordée au pays (cf. analyse du jeu).

■ Observateurs

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.

CONSIGNES DE DÉROULEMENT POUR L'ANIMATEUR

Préparer les enveloppes Pays à l'avance en fonction de la taille du groupe.

Laisser les participants s'installer à leur guise autour des 5 ou 6 tables (elles-mêmes plutôt disposées en cercle), puis rééquilibrer « équitablement » en fonction des pays.

Au début du jeu, certains joueurs, un peu décontenancés, bombardent l'animateur de questions : peut-on emprunter des ciseaux ? Peut-on négocier ? 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 réimpulser aussi une dynamique au jeu à intervalles réguliers. Ainsi, toutes les 10 minutes, il intervient, de sa voix la plus forte (ou d'un porte-voix !) pour annoncer des événements impliquant certains groupes ou l'ensemble des groupes. La durée de ces événements est fixée à environ 3 minutes.

Les participants sont prévenus en début de jeu de la possibilité de survenue de ces événements.



Le jeu du commerce mondial

TIMING (POUR L'ANIMATEUR)

Explication des règles (avant ouverture des enveloppes) et mise en place : 10 minutes.

La table FMI-BM est ouverte dès le début du jeu. Si les joueurs ne rentrent pas dans le jeu, annoncer l'existence de cette table.

Ouvrir le marché quand un certain nombre de formes est déjà produit, par exemple au bout de 10 minutes de jeu. Il est alors possible de fermer la table FMI-BM (et ainsi d'utiliser le même coanimateur pour ces deux postes).

Commencez l'annonce d'événements lorsque vous constatez qu'un grand nombre de pièces identiques sont proposées au marché, soit environ après 15 à 20 minutes de jeu. Rythmés ainsi le jeu avec plusieurs événements.

Temps de jeu adapté : 55 minutes y compris la mise en place, 5 minutes pour faire les comptes et ranger les pochettes.

Puis 25 à 30 minutes de débat-analyse.

(Possibilité d'animation en 1 h au total avec une analyse plus rapide. Temps idéal : 2 h).

DÉMARCHE D'ANALYSE (POUR L'ANIMATEUR)

• 1- Le constat

Pour les résultats, construire un tableau du genre :

Pays	Somme de départ	Total à la fin	Gain	Taux d'emprunt	Reste après remboursement
France	1 000	8 900	7 900	0 %	7 900
Brésil	400	2 400	2 000	25 %	1 500

À noter que le taux d'emprunt concédé par le FMI dans le cas présent est appliqué à l'ensemble des gains.

On peut débattre sur le service de la dette des pays, le classement des pays par les agences de notation (triple A)...

• 2 - Les parallèles avec la réalité

Faire trouver les réponses

Ciseaux, règles, crayons... représentent la mécanisation les technologies.

Les feuilles sont les matières premières.

Les joueurs représentent le potentiel lié à l'éducation et à la maîtrise de la technologie, les brevets, les avantages concurrentiels (cf. Porter).

Les gommettes représentent les ressources rares et peu connues qui prennent une valeur en fonction du développement de nouvelles technologies. Par exemple le lithium (pour les piles) de Bolivie ou plus ancien, l'uranium du Niger. Récemment, certains minéraux commercialisés par la Chine.

• 3 - Analyse du jeu : faire trouver les éléments suivants aux joueurs

Les prêts

On prête plus facilement aux riches (voir par exemple le rôle des agences de notation, le cas de l'Union européenne à l'automne 2011). Pour cela il faut que le FMI-BM propose des taux différents lors des négociations en début de jeu. Par exemple 15 % pour les pays des zones 1 et 2, 25 % pour ceux des zones 3 et 4 et 35 % pour ceux des zones 5 et 6.

Le marché n'est pas neutre

Il faut que le marché soit plus rigoureux avec les produits d'origine des pays des zones 5 et 6 qu'avec les pays des zones 1 et 2.

Le niveau d'information est biaisé

Celui qui déteint les ressources rares n'en a pas toujours conscience (signature de contrats à long terme...) Faire aussi le parallèle avec les « locations » de terres sur 99 ans et le *land grabbing*, etc.

• 4 - Les ressentis

Attention ! Les participants ont souvent du mal à entrer dans cette phase, surtout si l'animation se fait en dehors d'une période longue pendant laquelle on aura eu le temps de mettre en place un climat de confiance. Il faut donc recentrer sur le cœur et les tripes. Si cela ne se fait pas, proposer des termes : frustration, colère, plaisir, supériorité ou puissance, gêne, injustice... (peut se faire avec un positionnement physique ; le premier qui exprime un ressenti se met dans un coin, ceux qui ont le même ressenti vont le rejoindre...). Faire le lien avec ce que peuvent ressentir les habitants des pays concernés.



Le jeu du commerce mondial

• 5 - Et après, que faire quand on sait ?

Cerner les différents rôles (pays ou espaces communautaires, institutions, niveau local, niveau individuel) et les grands domaines (économiques, politiques, sociaux).

Insister sur le niveau individuel : et moi ?

Possibilité de poser quelques questions du style débat mouvant (c'est trop complexe, je ne peux pas agir, c'est à moi de faire bouger les choses...).

• 6 - Bilan de l'animation

Prévoir éventuellement des « patates » pour l'appréciation du jeu (génial, frustrant, simpliste, réaliste, nul...) et demander aux participants de se positionner devant une appréciation (cf. le jeu des 4 coins).

MISE EN PLACE DES GROUPES

DISPOSITION DES LIEUX ET MATÉRIEL

- 6 tables pays + 1 table Demande globale (éventuellement) +1 table FMI-BM
- Un tableau paperboard, + zone d'affichage (règles, tarifs...)
- Une chaise par participant
- 2 à 4 + 1 paires de ciseaux
- 4 règles + 1 pour le Marché
- 1 à 2 compas
- 2 + 1 équerres
- 2 + 1 rapporteurs
- 50 feuilles
- Un gros feutre
- 12 + 1 crayons
- Quelques gommettes (9)
- 6 enveloppes Pays + 1 Demande globale (le Marché)+ 1 FMI-BM
- Les billets Follards en quantité suffisante

Insérer une feuille avec le contenu de la pochette, les objectifs et les règles du Marché

CONSTITUTION DES POCHETTES PAYS

La fiche Groupe (objectif des groupes et règles du Marché) est lue collectivement puis, les six 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 rapporteur, 1 feuille, 4 crayons et 1 000 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.
- Enveloppe FMI-BM : 2 règles ou équerres, 1 paire de ciseaux, 1 rapporteur ou compas.
- Demande globale : 1 règle.

Note : chaque groupe peut choisir un nom le qualifiant (au lieu du numéro).



Le jeu du commerce mondial

EXEMPLES DE RÉPARTITION DES JOUEURS

Pays	Noms	Matériel	Nombre de joueurs			
1	USA France	2 ciseaux, 2 règles, 1 compas, 1 équerre, 1 rapporteur, 1 feuille, 4 crayons de papier 1 000 Follards	6	6	6	5
2	R-U Italie	Idem pays 1	6			
3	Inde Brésil	10 feuilles, 400 Follards	5	5	5	4
4	Pérou Nigéria	Idem pays 3	5	5		
5	Tanzanie Kenya	4 feuilles 2 crayons de papier 200 Follards	4	4	4	3
6	Birmanie Ghana	Idem pays 5	4			
Demande globale*			1	1	1	1
FMI-BM*			1	1		0
Observateurs			0, 1 ou 2	0 à 2	1	1
Groupe de			31 à 33	21 à 23	17	14

*Possibilité d'une seule personne pour FMI-BM et Demande globale.

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.

À mettre dans chaque pochette Pays avec les divers « outils »

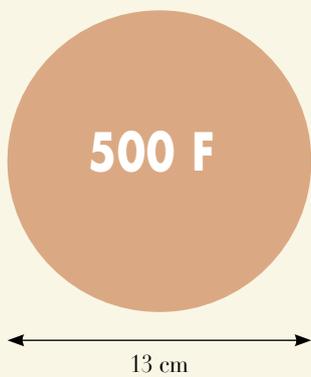


Le jeu du commerce mondial

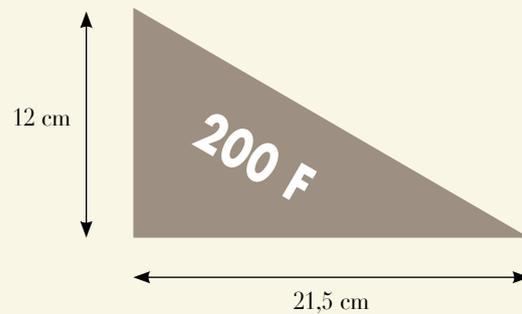
FORMES À PRODUIRE

À présenter collectivement sur un tableau qui demeurera visible pendant tout le jeu.

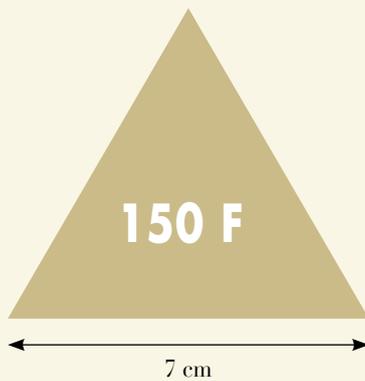
Le cercle de 13 cm de diamètre



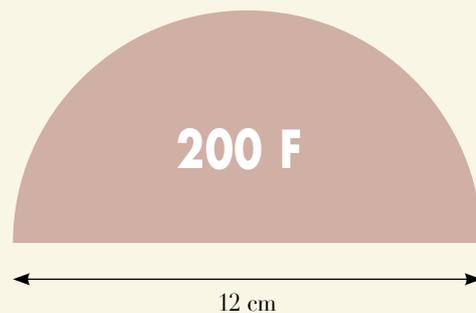
L'équerre de 12 sur 21,5 cm



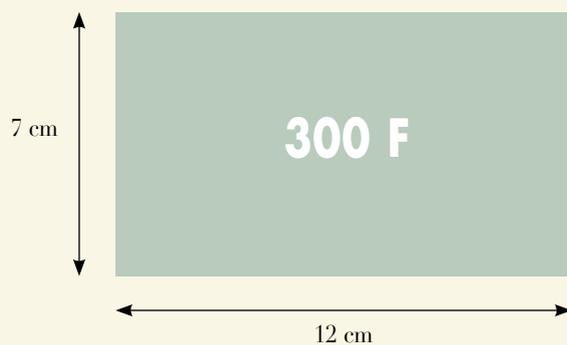
Triangle isocèle de 7 cm de côté



Rapporteur de 6 cm de rayon



Rectangle



150 F

500 F

200 F

200 F

300 F



Le jeu du commerce mondial

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...)

À mettre dans chaque pochette Pays avec les divers « outils »

CARTES ÉVÉNEMENTS QUI CONCERNENT TOUS LES GROUPES

(Dossier animateur)

Hausse des prix

Cette hausse concerne tous les groupes.

En raison d'un fort intérêt de la Demande globale pour le cercle et le rectangle, les prix de ces formes augmentent d'environ 50 %.

Le cercle est acheté : 750 F.
Le rectangle est acheté : 450 F.

Découverte de nouveaux gisements de matière première

Un bureau d'étude vous informe que l'on a découvert dans les groupes 4 et 5 des gisements supplémentaires de papier.

Les groupes 4 et 5 reçoivent chacun 2 feuilles de papier supplémentaires.

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.

Le groupe 3 reçoit un gros feutre.

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.

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 baisse d'environ 50%.

Le rapporteur est acheté : 100 F.
Le cercle est acheté : 250 F.
L'équerre est achetée : 100 F.

Remboursement d'une partie du service de la dette

À la demande de la Banque mondiale et du FMI, le groupe 6 doit rembourser une partie de sa dette extérieure.

Pour chaque forme vendue, 25 % des gains sont versés à ces deux institutions.



Le jeu du commerce mondial

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 chez lui sont détruites.

Amendes

Si des infractions sont observées (par exemple utiliser les billets pour tracer les formes, employer un autre papier que celui distribué...), l'animateur peut mettre en place des amendes.

Destructions des formes stockées, suppression d'un matériel...

CARTES ÉVÉNEMENTS QUI CONCERNENT CERTAINS GROUPES

(Dossier animateur)

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

Événement secret Création d'un Cartel

Recommandation aux groupes détenteurs de l'équerre de s'allier, de se concerter pour fixer le prix de l'équerre pour une stabilisation des prix.

Événement secret Mise en place d'un embargo

Recommandation aux groupes détenteurs de compas de développer un embargo en refusant de les prêter à l'ensemble des autres groupes.

Événement secret Information privée au groupe 1

Si vous produisez une équerre avec une gommette au milieu, elle se vendra 1 000 Follards.

Événement secret Aide humanitaire

Le recours à l'aide humanitaire peut se faire sous la forme : demande au groupe 1 de prêter une paire de ciseaux au groupe 6.

Événement secret Développement d'un boycott

Si on découvre un acte de tricherie, la Demande globale peut boycotter les formes produites par le groupe fraudeur.

Événement secret Fixation des droits de douanes

Conseil d'instauration de taxes pour commercer avec les autres.

Événement secret Création d'alliances commerciales

Autorisation de tous ou certains à pratiquer des alliances commerciales.

Le jeu se termine habituellement une fois le papier épuisé et l'ensemble des formes vendues à la Demande globale. Possibilité de stopper le jeu plus rapidement.

