

## ROMPRE LE CYCLE DE LA FAMINE

page  
1/5

**OBJECTIF //** Mieux comprendre le cycle de la famine et saisir certaines solutions possibles pour y remédier.

**TEMPS //** de 25 à 30 minutes

**PERSONNES PARTICIPANTES //** Ce jeu fonctionne bien pour de petits groupes. De 4 à 8 personnes peuvent jouer sur une même planchette de jeu (page 4). Pour les groupes plus nombreux, il suffit de reproduire la planchette de jeu et de former des petits groupes.

### **MATÉRIEL ET PRÉPARATION //**

Pour chaque groupe : un exemplaire de la planchette de jeu et un dé.

Par personne : une série de cartes de développement et un pion (on peut utiliser des pièces de monnaie).

### **DÉROULEMENT DU JEU //**

Divisez les personnes participantes en groupe de 4. Remettez à chacun un exemplaire de la planchette, quatre pions, quatre séries de cartes de développement et un dé.

Dites à chaque personne : « *Chacune d'entre vous représente un village de fermiers. Votre objectif est de rompre le cycle de pénurie de nourriture et d'insécurité qui entraîne régulièrement des famines et des catastrophes. En collectionnant toute la série des cartes de développement, vous pouvez améliorer vos perspectives d'avenir.* »

Lisez à haute voix les règles pour commencer le jeu.

La partie se termine normalement lorsque chacun des joueurs a en main les six cartes de développement. Cela peut prendre un certain temps (un certain nombre de cycles); vous pouvez donc décider de terminer la partie avant, aussitôt que les joueurs ont bien saisi les six enjeux liés au développement.

## ROMPRE LE CYCLE DE LA FAMINE

page  
2/5

### RÈGLES DU JEU //

1. Mettez tous les pions sur la case départ. Placez toutes les cartes sur les cases appropriées au centre de la planchette. Chaque joueur lance à son tour le dé et avance son pion du nombre de cases indiqué.
2. En déplaçant votre pion, prenez ou retournez les cartes de développement selon les consignes. Si vous n'avez pas de carte à retourner lorsqu'on vous demande de le faire, passez un tour.
3. Chaque joueur ne peut avoir en main qu'une seule carte de chaque sorte à la fois.
4. Une fois que vous avez réuni les six cartes différentes, vous avez réussi à rompre le cycle. Si vous avez moins de six cartes, continuez à jouer et amorcez un autre cycle.

### POINTS DE DISCUSSION //

- Qu'est-ce qui vous a aidé à rompre le cycle? Qu'est-ce qui vous en a empêché?
- À quel point ce jeu est-il réaliste?
- En tant que Canadiens et Canadiennes, quel rôle jouons-nous pour ce qui est de consolider ou de rompre le cycle?
- Comment pourrions-nous appuyer davantage les agriculteurs et les agricultrices des pays du Sud?



ROMPRE LE CYCLE DE LA FAMINE

page  
3/5

CARTES DE DÉVELOPPEMENT

SÉCURITÉ TERRITORIALE	NIVEAU DE POPULATION DURABLE	PARTICIPATION COMMUNAUTAIRE
SÉCURITÉ TERRITORIALE	NIVEAU DE POPULATION DURABLE	PARTICIPATION COMMUNAUTAIRE
PAIX	AGRICULTURE DURABLE	PARTICIPATION DES FEMMES
PAIX	AGRICULTURE DURABLE	PARTICIPATION DES FEMMES



### ROMPRE LE CYCLE DE LA FAMINE

page  
4/5

DÉPART

#### PAUVRETÉ

Vous n'avez aucune réserve de nourriture ni d'argent pour améliorer vos méthodes agricoles.

**Vous survivez.**

#### PLUIES BIENFAISANTES

La récolte est abondante.

**Allez à CONSTRUCTION DE TERRASSES.**

#### DÉBOISEMENT

Le bois est nécessaire pour construire et se chauffer, mais la coupe trop radicale crée une crise écologique.

**Passez un tour.**

#### SÉCHERESSE

Vos réserves de nourriture sont à sec.

**Lancez 6 ou allez à Hausse du prix des aliments.**

#### CONSTRUCTION DE TERRASSES

Vos champs sont à l'abri de l'érosion. Le rendement de la récolte a doublé !

**Pigez la carte 5.**

Moins de 6 cartes de développement? Commencez un autre cycle.

#### ÉROSION DU SOL

Les pluies torrentielles emportent la couche arable.

**Rendez une carte.**

*Vous avez les 6 cartes de développement. BRAVO ! Il y a enfin de vraies perspectives de développement à long terme !*

FIN

#### SÉCURITÉ TERRITORIALE

Carte **1**

#### PAIX

Carte **2**

JOIGNEZ À LA PAGE 5

#### DÉVELOPPEMENT MAL PLANIFIÉ

Le projet n'aide pas les agriculteurs pauvres.

**Reculez de 4 cases.**

#### PAIX

On parvient à une solution équitable au conflit.

**Pigez n'importe quelle carte. Tous les joueurs pigent la carte 2.**

#### NOUVELLE FAMINE

Les familles migrent en quête de nourriture.

**Rendez une carte.**

#### RÉFORME AGRAIRE

Plus de terres pour les petits agriculteurs = hausse de la production.

**Pigez n'importe quelle carte. Tous les joueurs pigent la carte 1.**

#### AGRICULTEURS PAUVRES

On vous a forcé à déménager sur une terre peu productive.

**Passez un tour.**



### ROMPRE LE CYCLE DE LA FAMINE

page  
5/5

#### HAUSSE DU PRIX DES ALIMENTS

Baisse du prix du bétail et des terres. Les agriculteurs pauvres doivent vendre plus pour acheter moins.

Allez à **MALADIE**.

#### MALADIE

Le manque de nourriture vous rend moins résistant à la maladie.

Lancez **6** ou allez à **FAMINE**.

#### FAMINE

Vous perdez vos acquis de développement durement gagnés.

Rendez une **carte**.

#### REPRISE TEMPORAIRE

La pluie permet aux familles de reprendre les travaux de la ferme.

Un organisme de développement leur fournit les outils et les semences.

#### Début d'un projet de PLANTATION D'ARBRES

Tous les joueurs pigent la **carte 5**.

JOIGNEZ À LA PAGE 4

#### PARTICIPATION COMMUNAUTAIRE

Carte **3**

#### AGRICULTURE DURABLE

Carte **5**

#### RÉCESSION MONDIALE

Le remboursement des intérêts de la dette de votre pays augmente. Il ne reste pas d'argent pour le développement.

Passez un tour.

#### PARTICIPATION DES FEMMES

Carte **4**

#### NIVEAU DE POPULATION DURABLE

Carte **6**

#### SOINS DE SANTÉ PRIMAIRES

Le projet améliore la santé de tous et toutes.

Pigez n'importe quelle **carte**.

#### PRIX JUSTES

On vous paie pour vos produits agricoles.

Jouez un tour de plus.

#### AGITATION CIVILE

Vos récoltes sont détruites. L'argent est consacré aux armes et non au développement.

Reculez à **FAMINE**.  
Tous les joueurs rendent la **carte 2**.

#### ASSEMBLÉE COMMUNAUTAIRE

de planification du développement

Tous les joueurs pigent la **carte 4**.

#### PARTICIPATION DES FEMMES

à la prise de décisions.

Pigez la **carte 3** et une autre **carte**.

#### Des producteurs d'AGROCARBURANTS

achètent les terres et obligent les agriculteurs à les quitter.

Lancez **6** ou allez à **AGITATION CIVILE**.

