



septembre 2014

Action de renforcement des capacités de prospective participative en réforme foncière

Cadre de recherche
et d'action sur le foncier
au Sénégal



Table des matières

I. Rappel sur les objectifs de l'action de soutien du CTFD à la société civile au Sénégal	3
La méthode de simulation participative	4
II. Résultats de l'action	4
II.1. Ateliers locaux	4
a) Organisation des ateliers	4
b) Ateliers réalisés	5
II.2. Propositions foncières émergentes.....	11
II.3. Appropriation de la méthode par les participants	12
a) Un usage inventif et libre du matériel par les participants et par les animateurs, qui accompagne le déploiement (sur le plateau de jeu) de leurs idées.	13
b) Donner sens à un usage particulier du jeu : adaptation toujours possible du jeu, avec l'ajout de nouveaux éléments spécifiques	16
c) Un support de projection possible pour reconstruire « son » espace (enjeux d'une localité) et adapter les événements du jeu à des réalités locales	16
d) Un espace qui rend possible l'expression de la diversité des points de vue sur la gestion des ressources.....	19
e) Un espace d'évocations théâtralisées de la réalité : invention et utilisation momentanée de rôles fonctionnels	19
f) Un outil qui permet le développement d'une animation multiforme	22
g) Conclusion : un espace de légitimation des points de vue et connaissances des acteurs locaux pour la proposition de politiques publiques	22
II.4. Transfert de la démarche	24
II.4.1. Transfert des compétences en pilotage et animation de la démarche	25
II.4.2. Diffusion des résultats	26
a) Diffusion de la démarche au sein du CRAFS.....	26
b) Diffusion des résultats dans le pays	26
Annexe 1 : Détails de la stratégie et des méthodes de transfert.....	27
Annexe 2 Détails de la méthode de simulation participative employée	47

I. Rappel sur les objectifs de l'action de soutien du CTFD à la société civile au Sénégal

L'objectif est de soutenir une réflexion prospective participative puisant dans les savoirs et expériences locales, afin d'enrichir les propositions foncières de la société civile. Le projet se base sur le constat (Hall, 1989, Meyer, 1997, Jobert et Muller, 1987 ; Haas, 1992, Faure *et al.*, 1995, Blyth, 2002) que les idées originales exprimées localement ont souvent du mal à franchir les différents « filtres » participatifs jusqu'aux arènes décisionnelles nationales : les démarches aboutissent souvent in fine à une standardisation progressive des propositions (appelé « isomorphisme »), depuis les débats locaux jusqu'aux débats nationaux, qui favorisent les idées peu originales déjà présentes au niveau national.

Or, la question foncière au Sénégal, et plus largement au Sahel, demande des réponses originales, adaptées à la situation très particulière de cette région, aux relations particulières que ses populations ont noué avec la terre, à l'équilibre fragile qui y est entretenu entre une population importante et des ressources rares, et aux conséquences de la forte incertitude climatique et rareté de ressources qu'elle connaît. Les populations sahéliennes ont au cours des siècles acquis une expérience dans la façon de réguler le foncier dans ces conditions délicates qu'il serait dommage de ne pas mobiliser.

L'enjeu de l'action soutenue par le Comité est de favoriser la mobilisation de cette expérience très locale et empirique jusqu'à la formulation de propositions opérationnelles pouvant enrichir et compléter les propositions déjà établies au niveau national par la société civile, grâce à la mise en œuvre par la société civile d'une méthode participative originale (prospective participative multi niveaux). Cette méthode permet une exploration prospective de nouvelles idées par des acteurs aussi diversifiés que les paysans sahéliens et les acteurs nationaux, ce qui « court-circuite » les relais « standardisants », entre l'expression locale et les synthèses finales nationales. Le résultat attendu est double : d'une part enrichir le débat national en idées nouvelles et opérationnelles, d'autre part améliorer la structuration des propositions de la société civile, en renforçant échanges et co construction de propositions entre les acteurs locaux et nationaux de la société civile.

Pour cela, le projet est mis en œuvre de la façon suivante :

- La *mise en route* d'ateliers locaux (c'est-à-dire la mise en œuvre durant le projet d'une dynamique d'organisation d'ateliers sous une forme qui lui permettra de continuer de façon autonome après la fin de l'intervention), qui seront en lien avec le même type d'ateliers organisés ensuite au niveau national.

Pour cela, quatre premiers ateliers locaux sont soutenus par le projet, avec un double objectif :

- (i) constituer un premier niveau de diversité de propositions locales, en ciblant quatre régions représentatives de la diversité des situations foncières au Sénégal (Vallée du fleuve, ceinture maraîchère péri-urbaine, bassin arachidier et zone pastorale) ;
 - (ii) s'appuyer sur ces quatre premiers ateliers pour transférer aux animateurs des ONG nationales partenaires la capacité de les organiser ensuite seuls, de façon à ce qu'ils reproduisent ensuite la démarche dans d'autres régions du Sénégal, au sein de leurs autres programmes d'animation (trois programmes sont déjà identifiés).
- La *mise en route* d'échanges nationaux (c'est-à-dire la mise en œuvre durant le projet d'une dynamique d'organisation d'échanges nationaux sous une forme qui lui permettra de continuer de façon autonome après la fin de l'intervention). Ces échanges nationaux seront reliés aux ateliers locaux par l'utilisation du même support de prospective participative, rassemblant sans « filtre » les scénarios de régulation foncière bâtis dans les différents ateliers locaux.

La méthode de simulation participative

La méthode de simulation participative employée a été mise au point à la fin des années 90 (www.commod.org). Elle combine jeux de rôles et plateau de simulation pour permettre aux participants

de tester *entre eux*, en les « jouant », leurs idées pour une organisation plus durable de l'utilisation d'un territoire (local ou national).



Atelier n°2 du projet (Thianardé) : simulation participative de règles d'accès aux ressources naturelles entre 4 régions (plateaux), y compris en "jouant" les interactions entre régions (transhumances, négociation règles entre plateaux, gestion d'une sécheresse dans 1 plateau...

La démarche se présente comme un jeu de simulation : des rôles de joueurs qui pratiquent au cours des différentes saisons des activités rurales, dont le choix est laissé libre au joueur, et qui utilisent des ressources naturelles issues de paysages différents, dont la variété est à composer par les joueurs, pour en tirer un profit variable, en fonction d'une part de la pluviométrie qui fluctue et qu'ils ne connaissent pas avant d'installer leurs activités, et de l'état des ressources, qui dépend des ponctions effectuées par les autres joueurs. À la fin de l'année, avec les bénéfices de leurs activités, les joueurs tentent de couvrir leurs besoins alimentaires, de rétribuer leur main d'œuvre et ensuite de développer de nouvelles activités. Ce modèle simple fournit ainsi tous les indicateurs d'analyse d'une politique publique : autosuffisance alimentaire, état des ressources naturelles, productivités, répartition des richesses, évolution des niveaux d'investissements et d'infrastructures, état de l'environnement, et même tensions sociales.

Une fois que les participants se sont appropriés le modèle en le « jouant » sur un premier cycle annuel, ils se sentent capables de l'enrichir *eux-mêmes* comme ils le souhaitent, de façon à pouvoir ensuite l'utiliser pour tester leurs idées de politiques publiques : ajout de nouveaux types de paysage, de nouvelles activités, de règles pour l'organisation sociale, la répartition des terres, de réglementation des usages... Puis, ils introduisent dans ce nouveau jeu (en réalité modèle de simulation) reconstruit les éléments de politique de développement qu'ils souhaiteraient tester (zonage des activités, réforme foncière, installation d'irrigation collective, collecte des productions pour commercialisation...). Ils simulent ensuite (« jouent ») les effets possibles de chaque nouvelle situation qu'ils testent. Le modèle étant entièrement ouvert à toute évolution que les participants jugent nécessaires, cette étape de simulation des scénarios contient toujours *une part de rôles et de situations spontanés* :

nouveaux rôles improvisés par des participants (chef de village, élu local, représentant de l'État, investisseur, migrant, porte-parole d'un secteur d'activités...), émergence de concertations (entre plateaux régionaux, entre activités,



entre les acteurs d'une filière, entre populations et État...), etc. La méthode est conçue pour stimuler l'imagination des participants en les mettant face à des situations représentatives de la complexité de la réalité¹ : arrivée d'agro-business, passage de troupeaux importants de transhumants en saison

¹ Voir présentation plus détaillée de la méthode en annexe 1.

sèche, fermeture de l'espace agricole à cause de la croissance démographique, sécheresse localisée ou générale, etc. (les participants peuvent improviser tout nouveau « événement » pour lequel ils veulent tester leurs idées de régulation foncière).

Les produits de ces ateliers locaux sont de nature diversifiée. Tout d'abord, la simulation oblige les participants, en montrant matériellement les effets d'une règle insuffisamment réfléchie, à construire des réponses plus concrètes et précises aux questions délicates que pose une réforme foncière : Quels gardes fous pour empêcher qu'un système d'appropriation individuelle de la terre écarte progressivement les plus faibles, par le jeu du marché et des échanges ? Peut-on préserver des ressources en utilisation commune (pâturages, terroir villageois...) dans un système d'appropriation individualisée et comment ? Comment contrôler l'installation d'investisseurs étrangers pour préserver les ressources nécessaires aux activités paysannes ? Comment mieux contrôler les mouvements saisonniers d'hommes et de troupeaux sans fragiliser les activités rentables qu'ils permettent ? Quelles formes d'appropriation foncière adaptées à une intensification progressive de l'élevage (pâturages communautaires à la flore enrichie, inondation contrôlée de pâturages...) et de l'agriculture (irrigation collective, sécurisation foncière de l'investissement...) ? Sur ces différentes questions, la matérialisation concrète dans la simulation des effets, voulus ou pervers, de chaque mesure imaginée permet aux participants de construire progressivement ensemble des solutions intéressantes. La diversité des propositions émises est conservée pour une analyse collective dans une deuxième étape², d'où seront produites des recommandations pragmatiques d'instruments de politique publique : formes d'appropriation et de gestion foncières à reconnaître, types de scénarios d'intensification à soutenir et identification des appuis intégrés (du foncier à la commercialisation) à mettre en œuvre pour cela...

Le second produit de cette approche est dans la qualité de la dynamique collective qu'il crée, localement comme nationalement. Au niveau local, les participants s'engagent durant l'atelier dans un processus très fort collectivement. La mobilisation collective à l'issue de chaque atelier est remarquable, y compris dans des contextes où la situation était tendue avant l'atelier (accaparement de terres), ou bien où les acteurs ne se connaissaient pas. De plus, cette dynamique collective se mobilise sur la construction réfléchie et partagée de propositions de « sortie de crise », et non plus sur une seule opposition réactive, ce qui d'ailleurs redonne de la motivation à des acteurs locaux qui pouvaient être découragés par l'absence de sortie de crise positive. Au niveau national, les ateliers permettent aux membres des organisations faitières qui participent à leur animation de renouveler et enrichir à la fois leurs liens avec les acteurs locaux et leur force et la qualité de leurs contrepropositions au niveau national. En termes d'action collective, les ateliers produisent donc une meilleure structuration des positions de la société civile, à la fois constructives (proposition d'instruments de politique publique intégrables par l'État) et plus efficaces (renforcement des liens local-national, renforcement des capacités de projection prospective –cf. simulation-).

II. Résultats de l'action

II.1. Ateliers locaux

a) Organisation des ateliers

L'objectif de ces ateliers est de recueillir sous la forme la plus riche possible les points de vue paysans sur les orientations et les mécanismes de politiques foncières. Les dialogues dans ce type d'ateliers étant riches et diversifiés (cf. photos page précédente), une organisation opérationnelle a été mise en place pour recueillir toutes les paroles paysannes.

Chaque atelier propose quatre plateaux de « jeu » rassemblant chacun une dizaine de « joueurs » autour desquels s'ajoutent une dizaine de participants de plus (cf. photos), qui interviennent comme bon leur semble dans la simulation (y compris en improvisant un rôle de nouveau « joueur » : préfet,

² Toutes les discussions sont enregistrées et transcrites à l'écrit, pour être diffusées aux participants de tous les ateliers.

agrobusiness, etc.). Pour animer ces séances de simulation, un animateur est positionné par plateau, plus un coordinateur de l'animation qui soutient les animateurs lors des échanges improvisés qui s'installent entre plateaux³.

Chaque plateau dispose d'un dictaphone, plus un cinquième dictaphone pour les échanges entre plateaux. Les dictaphones sont disposés discrètement sur le bord d'un plateau, mais dans tous les ateliers les participants se sont emparés des dictaphones comme d'un micro, au lieu d'être gênés par sa présence. Une équipe d'une dizaine de transcribers a été formée à la transcription écrite de tous ces échanges. Après chaque atelier, cette équipe est chargée de mettre par écrit tous les échanges (environ 800 pages de transcription sont disponibles aujourd'hui). Les chercheurs impliqués dans le projet analysent ce matériau pour le synthétiser en principes fonciers dégagés par les participants. A la fin de chaque atelier sont restitués l'état provisoire de cette synthèse (donc réalisée à partir des ateliers précédents), pour discussion et enrichissement.

b) Ateliers réalisés

Quatre ateliers locaux étaient prévus. Cinq ont été réalisés avec le soutien du CTFD, les organisations de la société civile ayant ensuite poursuivi sur leurs propres fonds la réalisation d'autres ateliers (voir II.3). Chacun des ateliers a donné lieu à un compte rendu spécifique détaillé (voir rapport global détaillé).

La tenue du premier atelier s'est faite dans une zone d'intervention d'Enda-pronat proche de Dakar, pour faciliter le test de la démarche afin de l'adapter de façon optimale pour la suite. L'atelier s'est déroulé dans **le village de Keur Moussa, dans les Niayes** (Figure 1). Le village est le siège de la communauté rurale de Keur Moussa, avec qui EndaPronat travaille déjà depuis longtemps. Le support de jeu avait d'ailleurs déjà été présenté aux acteurs de la localité en mars dernier avec l'objectif de tester un premier prototype et de prendre en compte la réception et le regard des acteurs paysans pour le finaliser. Il était donc important de revenir pour présenter la version finale du jeu comme point de départ pour le projet.



Figure 1. Localisation de la communauté rurale de Keur Moussa

Située à environ 50 km de Dakar, la communauté rurale de Keur Moussa est composée de 36 villages. Cette proximité de la capitale rend la zone attractive, ainsi de grandes infrastructures sont en construction : l'aéroport international Blaise Diagne et la cimenterie Dangote. Ces infrastructures ne sont pas sans soulever des craintes, quant à leurs impacts sur le recasement des populations et leurs conséquences sur l'environnement. Plus globalement, l'agriculture périurbaine et la promotion

³ Le projet a permis de former une quinzaine d'animateurs de la société civile à cette animation (cf. infra).

immobilière menacent les activités des paysans locaux qui souffrent aussi d'une forte dégradation des sols (une acidification et une baisse de la fertilité) malgré le fort potentiel agro-écologique de la localité. L'atelier s'est déroulé sur trois jours, du 16 au 18 Janvier 2014, selon la structuration suivante :

- Premier jour, matinée :
 - Présentation des enjeux du projet
 - Utilisation exploratoire de l'outil de prospective participative, pour appropriation collective
- Premier jour, après-midi :
 - Utilisation de l'outil de prospective participative pour représenter la problématique foncière locale
- Deuxième jour, matinée :
 - Synthèse des différents éléments de la problématique foncière locale qui sont apparus dans la simulation de la veille
- Deuxième jour, après-midi :
 - Émergence de premières propositions pour améliorer la situation actuelle
- Troisième jour, matinée :
 - Utilisation de l'outil de prospective participative pour tester les propositions émises et les enrichir par la pratique
- Troisième jour, après-midi :
 - Présentation des étapes suivantes : transcription écrite de toutes les idées émises, débattues et « jouées » durant l'atelier, puis nouvelle rencontre locale où les acteurs locaux puiseront dans les idées recueillies chez eux et dans les autres ateliers pour construire différents scénarios de politique foncière et les tester dans un support, cette fois-ci informatisé, de prospective participative (qui leur est présenté dès à présent).

Population cible :

L'organisation en amont de trois réunions⁴ entre l'équipe du projet et les points focaux locaux a permis d'élaborer une vision claire de la population cible. Il s'agissait de réunir des personnes ayant des points de vue le plus différent possible sur la gestion foncière. Ce qui signifiait réfléchir non pas simplement en termes de catégories d'acteurs (élus locaux, chefs de village, marabouts...) mais en partant de la connaissance fine que des points focaux locaux, inviter les personnes représentatives de la diversité des points de vue sur le sujet. À cette première logique, s'ajoute une autre préoccupation de la part des points focaux, à savoir la volonté de faire participer à cet atelier des participants des communautés rurales voisines. Enfin, dans la perspective d'un transfert rapide et efficace de la maîtrise de la démarche, l'enjeu était aussi d'impliquer des animateurs d'Enda pronat Dakar et des représentants des autres lieux où l'atelier sera entrepris. Cela dans une démarche inclusive et participative qui vise une appropriation et maîtrise de l'outil de simulation par les équipes locales la meilleure possible.

Les participants ont été répartis en 4 groupes d'une dizaine de personnes autour de 4 plateaux du jeu. L'atelier ayant été organisé dans une concession, les quatre plateaux ont été placés dans la cour, chacun séparé de quelques mètres. On s'est efforcé de composer des groupes hétérogènes, rassemblant ainsi femmes, jeunes, éleveurs, producteurs et membres d'Enda pronat sur chaque plateau.

Les produits finaux de l'atelier seront essentiellement constitués de la synthèse de la transcription écrite de tous les débats et dialogues durant les temps de jeu et de discussion (voir infra chapitre III.2). Cependant, d'autres types de résultats peuvent être présentés ici.

⁴ 31 Novembre et 13 Décembre 2013, 7 janvier 2014.

Le jeu inclut des éléments en cours de partie, qui correspondent à des événements qui pourraient se produire dans la réalité, par exemple, des poches d'inondations, une invasion de criquets, etc. Au cours de cet atelier, c'est l'arrivée d'un agro-industriel qui a été jouée afin de réfléchir collectivement sur les investissements privés. Cela signifie qu'un participant du groupe devient cet agro-industriel, l'animateur lui explique son « rôle », et ensuite, il le joue. Au cours de l'atelier, cet événement a été l'occasion de négociations véritablement intéressantes sur les conditions de son entrée ou non sur le « plateau/territoire », et très différentes d'un plateau à l'autre. Ainsi sur l'un des plateaux, où l'investisseur privé s'est vu lui être refusé la plantation d'arbres, il ne pouvait entrer sur le territoire qu'à la condition de mener des activités passagères, qui n'aient pas d'impacts socio-environnementales sur le long terme.

Autre exemple du fait que les participants ont pu s'appuyer sur le « jeu » pour explorer leurs propres scénarios : sur l'un des plateaux, les participants ont simulé de façon spontanée un tribunal pour un litige foncier, entre des paysans de localités différentes (imaginées par les participants). Les participants ont décidé de régler le conflit en discutant autour d'un juge et d'avocats, qu'ils sont allés mobiliser chez les participants des autres plateaux. De sorte qu'à ce moment du jeu et durant plus de 20 minutes ce tribunal a regroupé les joueurs de 3 plateaux. La décision du juge de dissoudre la commission domaniale mise en cause par un investisseur voulant acquérir un titre de propriété. Ces éléments ne sont qu'un aperçu de ce qui s'est joué durant l'atelier, la retranscription méticuleuse des discussions de chaque plateau en donnera une image beaucoup plus précise.

Le deuxième atelier s'est tenu dans la zone du Thianard2, dans le village de Ngandiel.

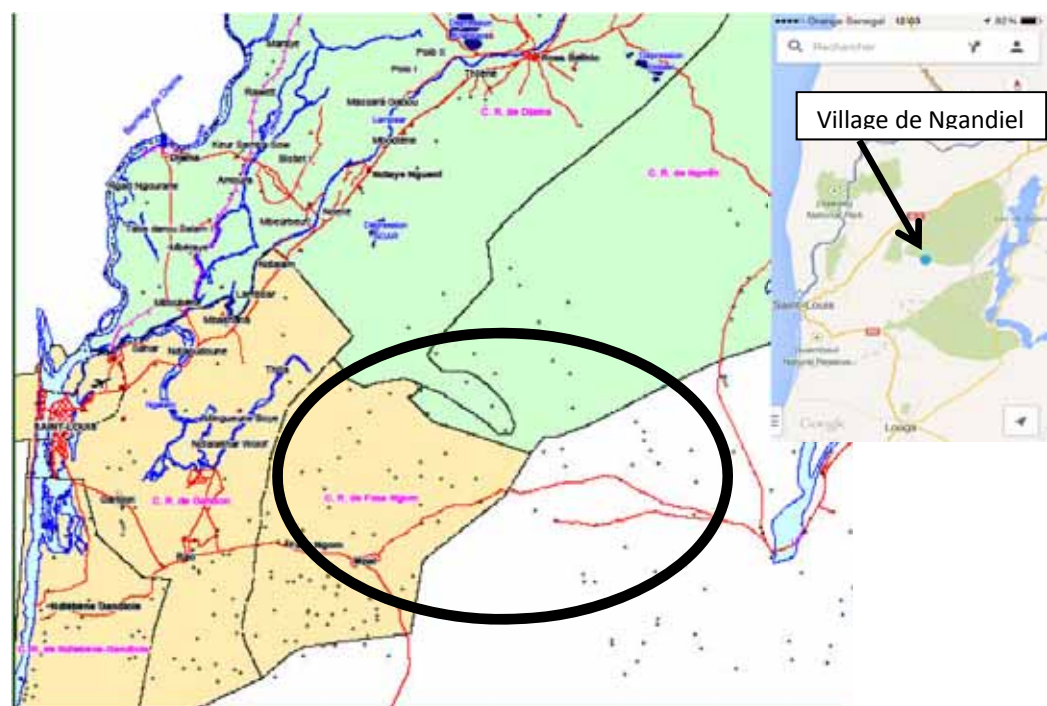


Figure 1. Localisation de la zone de Thianardé

La région de Thianardé est constituée d'espaces sablonneux (localement appelés Diéri), qui constituent l'arrière-pays pastoral des espaces irrigués de la basse vallée du Sénégal, et depuis peu des rives du lac de Guiers. Ces terres ont été délaissées jusqu'aux années 90 dans la course à l'intensification agricole, qui se focalisait sur la riziculture irriguée, donc les terres lourdes alluviales, qui sont de plus en plus éloignées des ressources en eau. Jusqu'à la récente montée en intérêt de l'agriculture intensive pour ces terres, elles étaient donc réservées à l'agriculture pluviale et, surtout, la pratique de l'élevage extensif. Ainsi, dans tous les Poas établis ces dernières années dans les Communautés Rurales qui se partagent l'espace traditionnel du Thianardé, ce sont sur ces terres qu'ont été préservées des ressources pastorales (*Zone A Priorité Elevage* dans la typologie Poas).

Dans les années 2000, la montée en puissance des cultures horticoles a entraîné une extension un peu anarchique des cultures irriguées sur ces terres, en particulier autour du Lac de Guiers et dans les quelques formations dunaires du bas delta. Des entreprises privées se sont installées. Cette installation semble avoir été plus socialement acceptée dans le bas delta, où les populations avaient une longue expérience en terme d'agriculture commerciale, et ont surement pu négocier des arrangements plus durables, et moins d'activités pastorales. Ailleurs, et en particulier sur les rives du lac de Guiers et dans la périphérie du Ndiel, à part quelques exceptions, les tensions sont encore vives aujourd'hui en ce qui concerne ces installations. Dans la zone de Thianardé, ce qui caractérise cette expansion est en grande partie lié au découpage administratif : cet arrière-pays pastoral a été découpé et attribué à cinq communautés rurales différentes (Diam, Fass, Mpal, KeurMamarSarr et Gnith), dont les sièges sont situés loin de cet espace, sur les infrastructures routières (cf. carte ci-dessus). La politique d'affectation foncière (et au-delà de développement local) de ces zones est donc sous la responsabilité de pouvoirs locaux éloignés et dont les terres comme les activités traditionnelles ne sont pas du tout localisées dans ces zones. Éloignées des chefs-lieux des CR et enclavées, les populations de ces zones ont donc peu souvent l'opportunité de participer aux ateliers et réunions organisés dans les chefs-lieux et sont peu impliquées dans les réseaux décisionnels des Conseils Ruraux. C'est pourtant sur ces zones que les Conseils Ruraux veulent le plus souvent installer les nouveaux périmètres horticoles pour les investisseurs privés (programme PDIDAS par exemple). Il est certain que le découpage administratif a fortement favorisé cet effacement de l'identité et des enjeux de développement du Thianardé. C'est pourquoi notre intervention a souhaité organiser des ateliers de prospective participative foncière au sein de cette région, afin de donner la possibilité aux acteurs de cette zone pastorale de construire leurs propres propositions foncières et de développement local.

L'atelier s'est déroulé sur trois jours, du 03 au 05 février 2014, selon la structuration suivante :

- Premier jour :
 - Présentation de la démarche
 - Pratique d'une version simplifiée du jeu
 - pratique du jeu avec introduction de scénarios fonciers
- Deuxième jour :
 - Pratique du jeu avec une recomposition des plateaux pour parler de Thianarde
 - Reprise du jeu qui se complexifie peu à peu
- Troisième jour :
 - Pratique du jeu avec une recomposition des plateaux pour parler de différentes régions du pays
 - Conclusion de l'atelier

L'organisation en amont d'une réunion à Dakar (le 20 janvier 2014) et d'une mission sur le terrain (le 23-24 janvier) de l'équipe du projet et des points focaux locaux a permis d'élaborer une vision claire de la population cible. Cette mission de terrain a grandement été facilitée d'une part par le fait que deux membres de l'équipe du projet sont originaires de la zone. D'ailleurs, un des deux est directement originaire du village où l'atelier s'est effectué. C'est à partir du réseau de connaissance de ces deux personnes que la mobilisation des participants s'est construite. Il s'agissait d'organiser un atelier symbolisant, par le lieu de sa tenue et les participants ciblés, la zone traditionnelle pastorale du Thianardé, sans être formaté par les découpages administratifs qui ont découpé cette zone en six sous zones différentes de communautés rurales différentes. D'autre part, il s'agissait comme toujours de réunir des personnes ayant des points de vue le plus différent possible sur la gestion foncière. Ce qui signifiait réfléchir non pas simplement en termes de catégories d'acteurs (élus locaux, chefs de village, marabouts...) mais en partant de la connaissance fine des points focaux locaux, pour inviter les personnes représentatives de la diversité des points de vue sur le sujet. Mais il est vrai que dans la localité, un grand nombre des participants réunis était éleveurs. Enfin, dans la perspective d'un transfert rapide et efficace de la maîtrise de la démarche, l'enjeu était aussi d'impliquer des animateurs d'Enda Dakar et des représentants des autres lieux où l'atelier serait

ensuite entrepris. Les participants (80) ont été répartis en 4 groupes d'une vingtaine de personnes autour de 4 plateaux du jeu. Le nombre de participants a dépassé les attentes, l'animation des plateaux s'est donc adaptée à cet état de fait positif. Selon les plateaux, des formes d'organisations originales ont été mises en place : par exemple sur le plateau n° 1 (cf : photo n°1), qui comptait jusqu'à 25 participants, les joueurs actifs jouaient pour eux mais aussi pour plusieurs personnes derrière eux. Ils partageaient les décisions et les actions même si un seul joueur « agissait » véritablement sur le plateau, il consultait les autres. Ce plateau comptait un grand public car l'animateur parvenait à manier les deux langues, Wolof et Pulaar, ce qui a permis de capter l'assistance et de l'intéresser plus facilement au jeu. Sur un autre plateau (n°3), les participants qui n'avaient pas techniquement de place pour être joueur participaient dans les prises de décisions et s'exprimaient quand ils le souhaitaient pour commenter les actions des joueurs. Quoi qu'il en soit, les joueurs effectifs (le matériel du jeu permet un maximum d'une dizaine de joueurs) pour chaque plateau tournaient autour de 10 joueurs. L'atelier se déroulait en plein air, au centre d'un petit campement d'élèves, sur une légère élévation sableuse, donc des conditions extrêmes de vent sableux, d'ouverture à toute la population de passage, etc., qui ont permis de valider l'utilisation de ce type de méthode dans un tel environnement.

Le troisième atelier s'est tenu dans la Vallée du Fleuve Sénégal, dans la zone de Podor.

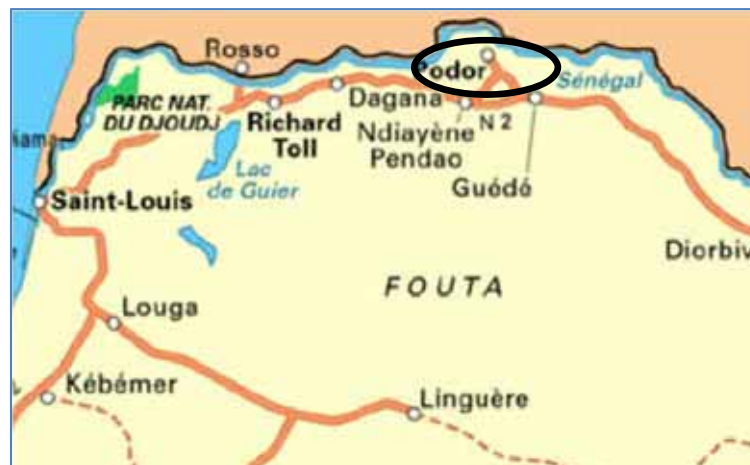


Figure 1. Localisation de la zone de Guédi

La Vallée du Fleuve est un espace caractérisé par d'importantes potentialités hydro-agricoles (240.000ha). Malgré la qualité de l'environnement et une relative disponibilité des terres, leur exploitation nécessite des travaux d'aménagement hors de portée du petit producteur. C'est notamment en raison de cela que depuis l'indépendance l'Etat y soutient le développement de l'agriculture irriguée avec la mise en place de la SAED (Société d'aménagement et d'Exploitation du Delta du fleuve Sénégal et de la Famélé) dès les années 1960. Les caractéristiques de cette zone suscitent l'intérêt de différents acteurs, notamment de promoteurs agro-industriels. Néanmoins, les transactions monétaires n'ont toutefois pas pris une grande ampleur du fait du profond attachement des populations à leurs traditions et de la valeur symbolique que les halpular (ethnie majoritaire) accordent à la terre (cf : rapport Nepad Enda-pronat oct 2013). C'est en raison de ces différents éléments qu'Enda Pronat a souhaité organiser des ateliers de prospective participative foncière au sein de cette région, afin de donner la possibilité aux acteurs de cette zone pastorale de construire leurs propres propositions foncières et de développement local.

L'atelier s'est déroulé dans le village de Guia sur trois jours, du 12 au 14 Mars 2014, selon la structuration suivante :

- Premier jour :
 - Présentation de la démarche
 - Pratique d'une version simplifiée du jeu
 - pratique du jeu avec introduction de scénarios fonciers

fine des points focaux locaux, inviter les personnes représentatives de la diversité des points de vue sur le sujet.

Enfin, dans la perspective d'un transfert rapide et efficace de la maîtrise du jeu, les quatre plateaux ont été animés par des animateurs d'Enda-pronat et des participants des précédents ateliers. L'équipe d'animation était donc large, c'est-à-dire qu'en plus des 4 animateurs par plateau, il y avait des animateurs clandestins.

II.2. Propositions foncières émergentes

Un groupe d'experts (bénévoles) a été rassemblé pour analyser les transcriptions :

Dr Alpha Ba, sociologue à l'UGB, spécialiste Foncier et groupes défavorisés, membre du Crafs et partenaire d'Enda Pronat

Dr., Babaly Sall, juriste à l'UGB et membre de la Commission Nationale de la Réforme Foncière

Dr. SM Seck, géographe à l'UGB, membre du Crafs

Patrick d'Aquino, géographe, Cirad

Ces analyses vont se poursuivre tout au long de l'année 2014, d'autant plus que la société civile continue maintenant à reproduire avec ses propres moyens la démarche dans de nouvelles zones, de façon à couvrir au mieux la diversité des situations sénégalaises (voir chapitre infra sur diffusion de la démarche au sien du Crafs).

Cependant, de premières propositions émergent des quatre ateliers réalisés dans le cadre du projet, communes aux différentes transcriptions. Elles doivent encore être considérées comme inachevées puisque elles intégreront dans leur version définitive les résultats des ateliers hors projet réalisés jusqu'à la fin de l'année 2014.

Jusqu'à présent, la synthèse des transcriptions fait émerger **cinq principes fonciers** que les participants souhaitent faire reconnaître dans les politiques foncières à mettre en place au Sénégal :

☐ La reconnaissance de deux catégories à distinguer :

- i. **Les résidents** du territoire local : les seuls à pouvoir obtenir des droits fonciers au-delà de la simple location
- ii. **Les non-résidents** du territoire local : peuvent uniquement obtenir des droits de location

☐ La reconnaissance légale d'**une diversité d'options** concernant la nature des droits fonciers :

- i. Droits fonciers attribuables à une **personne morale, reconnaissant une diversité d'options (individu, famille, lignage, OP)**. Donc, prévoir la reconnaissance morale de ces différentes catégories.
- ii. Contrats de location : prévoir la reconnaissance légale d'une grande **diversité de conditionnalités**, qui seront à définir ensuite au cas par cas localement, avec les tenants des droits fonciers.

☐ **Un Poas ayant force de contrainte réglementaire, quels que soient les droits fonciers des « propriétaires » :**

Un Poas qui peut légalement intégrer, si la collectivité locale le juge nécessaire :

- une réglementation, s'imposant aux « propriétaires », pour **des usages différents d'un même espace en fonction de la saison** ;
- des conditionnalités différentes, pour les locations, en fonction de leur localisation (zonage) ;
- Des contraintes sur l'héritage, permettant de sélectionner l'héritier le plus à même de mettre en valeur des terres ;

- Et toute autre règle collective pour le bien public que peut juger nécessaire la collectivité locale, qui sera contraignante pour les ayant droits fonciers.
- ☐ **Renforcer la place des chefs de village dans les procédures foncières, tout en renforçant leur contrôle par les citoyens :**
- i. Une représentation des chefs de village (pas seulement le chef de village où est localisée la parcelle concernée), qui sera membre de droit de toute institution chargée de la procédure foncière ;
 - ii. Un double contrôle de cette responsabilité des chefs de village : par leurs pairs (association de chef de village nommant leurs représentants) et par les personnes ressources de leur village (assemblée villageoise).
- ☐ **Prévoir un cadre politique réglementaire flexible, adaptable à la variabilité climatique :**
- i. Prévoir dans les textes le basculement possible sur un régime foncier spécifique lors de situations de crise, reversant en gestion collective l'accès aux ressources naturelles critiques et espaces c lés;
 - ii. Des contraintes réglementaires régionales et nationales à imposer au Poas, pour préserver l'assise foncière nécessaire aux différentes activités (p.e. élevage) et aux groupes défavorisés.

Globalement ces propositions reprennent les positions nationales du CNCR, mais en les précisant et les affinant, en particulier en y insérant des approches spécifiquement sahélienne de la régulation foncière.

Les aspects les plus complexes de ces propositions vont être affinés par la société civile entre Septembre et Décembre 2014, au moyen de nouveaux ateliers de simulation et d'analyses collégiales. Tout d'abord, des scénarios spécifiques permettant de tester et d'opérationnaliser les propositions les plus complexes seront proposées pour une nouvelle simulation participative. Ensuite les experts appuyant bénévolement la démarche consolideront la valeur juridique et institutionnelle de ces propositions. Des soutiens financiers seront aussi recherchés pour associer une expertise internationale à cette consolidation.

II.3. Appropriation de la méthode par les participants

Comme évoqué dans la présentation synthétique des ateliers au début de ce rapport, les participants se sont vraiment montrés enthousiastes et ont poussé les simulations très loin.

La façon dont les participants s'emparent de la méthode illustre bien leur appropriation de cette dernière, au sens premier du terme⁵. Un rapport détaillé décrit en détails les comportements et pratiques des participants dans chaque atelier. Les transcriptions sont aussi disponibles pour aller encore plus loin⁶. Nous donnons ici comme illustration de cette « appropriation/réinvention »⁷ quelques exemples de ces pratiques ainsi que les noms dont les participants baptisent la méthode.

La méthode pour une appropriation allant jusqu'à la « réinvention » se déroule en plusieurs étapes :

- une phase initiale (un cycle de « jeu », soit une année d'activités rurales –env. 2h) de découverte de l'outil participatif de simulation, présenté sous une première version simplifiée ;

⁵ Alpha Ba, sociologue de l'UGB : « au bout d'une demi-journée, les participants présentent mieux que moi (animateur du jeu et spécialiste des démarches participatives) la méthode, au bout d'une journée ils l'animent mieux que moi. Les paysans que l'on garde ensuite avec nous pour animer dans d'autres localités le font de façon bien plus pertinente que moi : le format du jeu est plus proche du leur que du mien » (3 Juin 2014, réunion bilan à Enda Pronat).

⁶ N.B. : rapport de 800 p

⁷ Sarah Hopsort, 3 Juin 2014.

- suivie de deux à trois cycles de jeu (env. 3h) avec ajouts graduels de nouveaux éléments de jeu, pour une complexification progressive ;
- une troisième étape de « réinvention », où est offert aux participants la possibilité de modifier et d'enrichir le jeu et ses règles (voir annexe 1).

Il y a ainsi très peu d'imposition, le jeu est pensé comme une interface ouverte qui accepte et même vit, se développe, par les ajouts des participants. C'est pour cette raison que tout au long des ateliers, les participants et animateurs locaux n'ont cessé d'enrichir le jeu.

En dehors du cadre volontairement simplifié qui est proposé (les règles de bases), un grand ensemble d'éléments est modifiable...et modifié. Ce rapport détaille les différents points sur lesquels l'on observe appropriation et réinvention :

- Un usage inventif et libre du matériel par les participants et par les animateurs, qui accompagne le déploiement (sur le plateau de jeu) de leurs idées ;
- Donner sens à un usage particulier du jeu : adaptation toujours possible du jeu, avec l'ajout de nouveaux éléments spécifiques ;
- Un support de projection possible pour reconstruire « son » espace (enjeux d'une localité) et adapter les événements du jeu à des réalités locales ;
- Un espace qui rend possible l'expression de la diversité des points de vue sur la gestion des ressources ;
- Un espace d'évocations théâtralisées de la réalité : invention et utilisation momentanée de rôles fonctionnels ;
- Un outil qui permet le développement d'une animation multiforme ;
- Un espace de légitimation des points de vue et connaissances des acteurs locaux pour la proposition de politiques publiques.

a) Un usage inventif et libre du matériel par les participants et par les animateurs, qui accompagne le déploiement (sur le plateau de jeu) de leurs idées.



La méthode propose un ensemble de supports matériels assez diversifié (voir une partie sur la photo ci-dessus), disponible pour laisser les participants construire une diversité des formes de représentation d'une même idée. Par exemple, les participants peuvent matérialiser selon leurs

perceptions des natures très différentes d'affectations foncières, absolue (large carré de bois coloré), flexible et multi usages (pions colorés ou post-it), etc..

Sur la photo ci-dessous, il est possible de voir des baguettes noires que les joueurs ont choisi d'utiliser pour représenter les canaux acheminant l'eau d'un forage, lors d'un atelier à Koussanar. Sur ce plateau, la communauté cherche à imaginer son organisation pour accéder à l'eau, dans le cadre de différentes politiques foncières. La première question qui s'est posée au groupe fut de déterminer qui était habilité à prendre la décision



sur la meilleure façon d'assurer un accès à l'eau à la communauté. Après avoir envisagé que la décision serait prise par le chef de terre, les joueurs ont décidé de prendre la décision de façon collégiale. La décision de construire un forage fut prise de façon collective par vote. Une fois cette option validée, des interrogations demeuraient : où allait-il être placé ? Qui allait avoir les moyens de construire des canalisations ? C'est en fonction des réponses données à ces questions que le choix fut pris d'installer le forage au centre du plateau et de mettre en place un comité qui serait chargé d'assurer le paiement des cotisations pour la maintenance des canalisations (représentés par les baguettes noires sur le plateau).

Les joueurs peuvent également utiliser les étiquettes pour matérialiser des points souvent conflictuels dans la réalité. Au cours d'un atelier organisé à Fatick, les joueurs ont décidé que pour mieux discuter des enjeux relatifs à l'élevage il fallait matérialiser un parcours de bétail que l'on peut voir sur la photo ci-dessous par des petites étiquettes rouges sur lesquelles sont dessinés des moutons⁸.



Il peut arriver également que les joueurs mobilisent du matériel non fourni mais existant dans leur environnement. Ce fut le cas lors de l'atelier organisé à Thiamène (Fatick) où plusieurs joueurs ont été cherchés à l'extérieur des espèces végétales qui sont considérées comme des indicateurs du degré de salinisation des sols (cf. photo ci-contre). Une première espèce a été recueillie pour indiquer la présence de sel, en début du processus de salinisation ; un petit rectangle orange utilisé pour marquer la progression de la salinisation sur un petit carré blanc, et une seconde espèce végétale indique un sol plus salinisé. Les participants ont alors discuté de l'utilisation d'une espèce arbustive pour prévenir l'avancée du sel, qui serait plantée à 1 mètre du champ pour servir de barrière à la salinisation du sol. Le canal vert représente la barrière naturelle d'arbustes, plantée pour lutter contre la salinisation.



Sur un second plateau, les participants ont mobilisé différemment les supports de « jeu » pour représenter la présence du sel et les solutions pour lutter contre la salinisation (photo ci-contre). Trois niveaux de salinisation sont distingués : le début de la salinisation (un pion en bois), une salinisation en progrès (un petit carré blanc) et des sols totalement salés (un grand carré blanc). Dans leur simulation, une partie de la menace de salinisation est bloquée par une digue (morceau de bois noir). Ils ont identifié 3 portes d'entrée de l'eau par le bras de mer (les trois canaux verts avec un rectangle blanc).



⁸ La boîte de jeu propose des étiquettes avec divers dessins (bétail, cultures, végétation, sac de céréales, etc.).

De la même façon, les joueurs s'approprient le matériel pour simuler différentes natures de zonage et surtout de tester des zonages beaucoup plus fins et complexes que ne le permettent les approches participatives plus classiques. Ainsi dans la photo ci-contre, un exemple d'un plateau recomposé par les joueurs avec une diversité d'activités liée à l'élevage. Les étiquettes vertes en haut à gauche sont utilisées ici pour signifier la culture fourragère, les blanches l'élevage traditionnel, et les rouges désignent l'élevage intensif. Les petits rectangles bleus marquent le Fleuve (à droite sur la photo), les carrés beiges les sols sablonneux, les gris la zone intermédiaire et les marrons les sols argileux : chaque légende est unique mais les politiques foncières qui y sont construites et appliquées sont généralisables aux différents plateaux.



Dans un autre cas, le zonage des activités est réalisé à partir de parcelles (atelier de Kolda) : une zone est réservée au maraîchage, matérialisée en vert foncé (toutes les spéculations du maraîchage sont autorisées dans cette zone) ; une zone est réservée à la riziculture, matérialisée en vert clair ; une zone est réservée à l'exploitation forestière, matérialisée en rouge (toute autre activité différente de l'exploitation forestière y est formellement interdite) ; une zone est réservée à l'élevage et matérialisée en bleu foncé. C'est une représentation des zones très fixée et contraignante (dans le jeu, les participants ont estimé qu'elles devaient être délimitées par des clôtures).



Cette appropriation des supports du jeu de simulation par les participants concerne aussi la question foncière proprement dite, pour laquelle le jeu permet une pluralité des formes de représentations des affectations foncières, donc ouvre à une pluralité de la nature des droits fonciers possibles. Par exemple lors de l'atelier de Fatick, sur un plateau (cf. photo ci-contre) les joueurs ont opté pour un mode de sécurisation foncière par affectation. Chacun des joueurs a alors identifié ses parcelles avec des petits carrés de couleur ou des pions, puis y a posé un second élément pour préciser quel type d'activité ce droit concernait. Sur un second plateau (cf. photo ci-contre), les joueurs ont utilisé des étiquettes représentant un droit foncier, sur laquelle est inscrit le nom de l'attributaire, puis les joueurs négocient la localisation de ces droits (étiquettes) sur des parcelles. Les joueurs de ce plateau n'ont pas nécessairement souhaité avoir une sécurisation pour toutes les activités et sur tous les espaces, mais principalement pour les activités positionnées sur les espaces clés (par exemple bas fond).



Ces deux exemples montrent que les joueurs ont bien intégré l'usage du support de simulation comme laboratoire pour tester différentes options de politiques foncières.

b) Donner sens à un usage particulier du jeu : adaptation toujours possible du jeu, avec l'ajout de nouveaux éléments spécifiques

Les joueurs peuvent inclure dans le jeu des activités supplémentaires au triptyque initial proposé (élevage, cueillette et agriculture), par exemple la pêche, le ramassage de bois, l'exploitation de sel. Il leur faut alors également inventer les règles pour leur usage, c'est-à-dire se mettre d'accord sur les tenants et aboutissants de ces activités à replacer dans le jeu, ce qu'ils parviennent à faire sans efforts. Les joueurs et l'animateurs s'accordent ensemble sur la façon dont les ressources seront représentées et comment leur exploitation pourra être faite, quelles règles de récolte dans le jeu (quelles sont les variables qui font que la récolte peut être importante ou pas).

Par exemple durant l'atelier de Gandiol, pour intégrer les enjeux fonciers et économiques de l'extraction de sel les règles suivantes ont été créées par les joueurs : la production de sel dépend en partie de la quantité de pluies tombée ; l'activité n'est pratiquée qu'après retrait des eaux donc elle n'est rentable qu'en saison sèche. Au moment de jouer cette activité, les joueurs ont nommé deux joueurs qui représentent le *Jaraf*.⁹ Dans le même atelier, pour prendre en compte la pêche les joueurs d'un plateau ont inscrit cette activité dans les milieux naturels déjà différenciés sur le plateau (bas-fonds, sols sablonneux et zones dégradées) en les adaptant à leur activité: les côtes les plus poissonneuses se trouveraient sur les terres les plus productives (bas fond) ; les côtes poissonneuses sur les sols sablonneux ; les côtes moins poissonneuses correspondraient aux sols dégradés.

c) Un support de projection possible pour reconstruire « son » espace (enjeux d'une localité) et adapter les événements du jeu à des réalités locales

➤ Recomposition de l'espace (du plateau)

La méthode et le support utilisé permet aux joueurs, lorsqu'ils le jugent nécessaire, de préciser des caractéristiques physiques locales et des enjeux socio-politico-économiques de la zone. Au cours d'un atelier, les joueurs ont la possibilité de recomposer le jeu afin d'y inscrire les caractéristiques de leur espace (forêts, etc.). La recomposition des plateaux par les joueurs est un exercice qui a été pratiqué de différentes façons selon l'enjeu de l'atelier : soit les 4 groupes devaient recomposer le plateau pour y faire apparaître les enjeux de leur localité (ce fut le cas lors de l'atelier de Gandiol et Keur Moussa), soit chacun des groupes recomposait une partie du Sénégal (atelier de Thianardé), soit ils ont eu à recomposer l'espace en fonction du projet de développement qui définissent eux-même (atelier de Guédé). Ce qui signifie ajouter les activités nécessaires et envisager la gestion de ce nouvel espace. Quelle que soit la forme de cette recomposition, les joueurs non seulement choisissent les couleurs des parcelles et donc les milieux qu'ils veulent représenter mais ils peuvent également choisir la façon de le faire : superposer les parcelles, les croiser, utiliser des étiquettes, des pions.

La recomposition spatiale d'un plateau par les joueurs à l'atelier de Gandiol



La mer		
L'embouchure	Le fleuve	L'embouchure
Le sol salant		
Zone D'extraction du sel (marais salants)		
Sol salant	Zone d'habitat et zone agricole	Sol salant
Zone d'habitat et zone agricole		

Une autre recomposition, dans un plateau de l'atelier de Kolda

⁹ Le *Jaraf* renvoie à une notabilité sociale et foncière qui est en charge de la définition des règles d'exploitation et de redistribution des ressources.



Légende :

La zone agricole en vert foncé, la zone de pâturage en bleu foncé, les petits carrés blancs sont utilisés pour représenter le fleuve Casamance, avec un autocollant jaune pour localiser les zones de pêche ; les pions blancs représentent les frontières entre la Gambie, la Guinée Bissau et la Guinée Conakry ; les pions vert foncé représentent la route nationale 2.

Ces structurations très différentes montrent que les joueurs ont les moyens de s'approprier les supports pour construire des structurations spatiales très différentes.

À Kolda en Casamance, plusieurs plateaux ont souhaité évoquer et matérialiser la problématique des mines anti-personnel qui nuisent à l'usage de certaines surfaces dans la zone de Ziguinchor. La fine branche de bois délimite le début d'une zone reconnue comme dangereuse.



- Une adaptation possible selon les lieux des événements et scénarios, pour coller toujours un peu plus aux réalités locales

Le jeu est ponctué par deux catégories d'événements, introduits sous forme de cartes ou bien simplement par l'animateur : des « événements » (sécheresse, feu de brousse, arrivée d'un transhumant, d'un agrobusiness... : voir annexe 1) et des « scénarios fonciers » (qui proposent de premières formes, simples, de règles foncières à tester : règles coutumières, propriété privée... : voir annexe 1), qui sont introduit pour pousser la réflexion collective sur des objets spécifiques ou pour la conduire à préciser leur propositions foncières (par exemple introduction d'un décès, pour discuter de la façon dont l'héritage foncier est pris en compte, ou d'une saturation de l'espace cultivé par croissance démographique).

Les résultats des ateliers montrent que les joueurs s'approprient suffisamment le jeu pour adapter ces événements aux enjeux spécifiques de la localité. Par exemple, à Gandiol la carte événement « arrivée d'un agro-investisseur » a été transformée en arrivée d'un promoteur touristique. Dans la Vallée l'arrivée d'un nuage de criquets a été remplacée par une nuée d'oiseaux granivores.

De la même façon, lors de la tenue d'un atelier axé sur l'accès des femmes à la terre¹⁰, les événements et scénarios ont été adaptés par l'équipe d'animation pour permettre d'approfondir de façon fine certains enjeux de la problématique foncière liés aux femmes (voir paragraphe suivant). Cette appropriation des supports de simulation par les équipes d'animation est aussi importante que l'appropriation par les participants, car elle renforce les potentialités de diffusion à grande échelle et d'adaptation de la démarche. C'est aussi un indicateur important de l'appropriation de la méthode par le type d'équipes ciblées pour l'animation.

Les organisations de la société civile ont ainsi souhaité reproduire elles-mêmes dans la région de Thiès (Fandène) un atelier de simulation en partenariat avec le Réseau National des Femmes Rurales du Sénégal et, localement, les associations de femmes CORAD et RESOP.

Pour focaliser les simulations sur la question de genre et foncier, elles ont introduit de façon autonome¹¹ de nouveaux éléments dans la plateforme de simulation, à partir d'une analyse collective des différents éléments du « jeu » (voir exemples dans tableau page suivante).

¹⁰ Atelier de Thiès.

¹¹ Sans aucun échange avec l'équipe Cirad, ce qui prouve la capacité d'autonomie acquise.

**Exemples d'enrichissements de la plateforme, conçues par les OSC
pour un atelier spécial « femme et foncier »**

Création de nouveaux rôles	Adaptation d'évènements existants	Création de nouveaux évènements
<p>Demandent à certains des joueurs de prendre des rôles spécifiques :</p> <ul style="list-style-type: none"> • femme célibataire, • femme mariée sans enfants • femme veuve, • jeune homme qui veut hériter de terres liées à son lignage maternel, • femme originaire d'un autre village et dont la famille d'accueil n'a pas de terre. 	<p>La perte de production causée par les évènements « invasion de criquets » ou « poche de sécheresse » a pour conséquence une émigration des hommes. Les femmes restent seules avec les enfants et les jeunes, et travaillent les terres pour nourrir et entretenir les familles.</p> <p>Quelques temps plus tard, les hommes reviennent... Les femmes vont-elles devoir quitter les champs qu'elles occupent ? Quelles règles mettre en place ? Quels droits donner aux femmes sur des terres qu'elles ont valorisé mais qui selon le droit traditionnel sont propriété des hommes ?</p>	<p>Un imam impose son point de vue sur la gestion des terres. Sous son injonction, une parcelle est retirée à une femme.</p> <p>L'objectif est d'apprécier la compréhension des interprétations religieuses sur le rôle et la place des femmes</p>
	<p>L'évènement « inondations » épargne juste les terres d'un groupement féminin de femmes veuves ou allochtones mariées... Provoquant le débat sur le droit foncier de ces femmes.</p>	<p>Une femme mariée sollicite des terres en son nom : sur chaque plateau une femme demande des terres : « pour l'instant je n'ai que les terres de mon mari, j'en veux à moi »</p>
	<p>Les évènements « programme d'appui à l'intensification » ou « projet hydraulique » exigent que les terres aménagées soient autant accessibles aux femmes qu'aux hommes, et pas simplement sous forme de groupement féminin mais aussi à titre individuel, en identifiant clairement les catégories concernées (mariées, veuves, divorcées, célibataires, allochtones).</p>	<p>Un GIE de femmes a une affectation collective mais plusieurs membres veulent désormais une affectation individuelle.</p> <p>L'objectif ici est de provoquer débat et propositions sur les difficultés que les femmes qui veulent investir dans des activités économiques rurales à titre individuel</p>
	<p>L'investisseur agro business propose de recruter 75% de femmes et 25% d'hommes. L'objectif est de mesurer si dans des conditions qui leurs sont favorables (un investisseur qui veut les recruter en priorité) les femmes s'accommodent plus que les hommes des investisseurs privés.</p>	<p>Un homme cherche à récupérer les terres que sa femme met en valeur.</p>

d) Un espace qui rend possible l'expression de la diversité des points de vue sur la gestion des ressources

Lors de chaque atelier, il est possible de constater que le jeu donne lieu à la construction d'une variété de modes de règlement des problèmes qui peuvent survenir dans le jeu. Un des points de disputation fréquent au cours du jeu a lieu lorsque les joueurs, une fois qu'ils ont réparti leurs activités, réalisent que partager une parcelle se traduit par partage des ressources (billes) de la parcelle. Des règles différentes de partage sont alors longuement discutées et testées : tirage au dès, recours à une autorité étatique ou symbolique, règle du primo-arrivant, etc.

Cette capacité du jeu à permettre l'appréhension d'une diversité de solutions possibles peut également s'observer au travers de l'appropriation par les joueurs des scénarios fonciers de base qui leur sont fournis au départ. Ainsi le scénario dit « coutumier », qui propose la présence d'un chef de terres (l'un des joueurs) est considéré par les joueurs comme une base sur laquelle ils élaborent différents formes de gestion foncière. Selon les ateliers et les plateaux, et surtout au cours du déroulement de la partie sur un même plateau, une diversité de façon de répartir les parcelles est imaginée puis expérimentée par les joueurs au cours de ce scénario :

- une forme considérée plus égalitaire (répartition aléatoire) : au cours de l'atelier de Guédé, un chef de terres (qui se trouve être également un chef de village dans la réalité) a voulu que la distribution des terres se fasse pour tous les joueurs du plateau de la même façon (lui inclus) par tirage au dé
- une forme arbitraire et monopolistique : pour le chef de terres de parcelles, pour les autres très peu voir pas de possibilité de sécurisation
- en fonction du ménage : taille numérique
- en fonction des liens d'amitiés/familiaux
- etc.

e) Un espace d'évocations théâtralisées de la réalité : invention et utilisation momentanée de rôles fonctionnels

Il est essentiel de comprendre que les supports des ateliers de simulation ne sont pas réellement des supports et règles d'un jeu. Il s'agit plutôt d'un support construit de façon à ce que les participants puissent à la fois y reconnaître suffisamment des éléments tangibles de la réalité afin de pouvoir s'y appuyer pour formuler et matérialiser les directions qu'ils voudraient faire prendre à leur collectif (ici sur la façon de penser le foncier) et les moyens d'y parvenir (autrement dit la façon de traiter le foncier) et à la fois suffisamment flou et ouvert pour qu'ils puissent y explorer toutes les façons de penser et traiter le foncier qu'ils pourraient imaginer. Ainsi, les participants s'appuient sur le support pour créer spontanément des rôles, des situations événementielles, des actions individuelles ou collectives proches de l'improvisation théâtrale, dans lesquelles ils reproduisent des problèmes auxquels ils sont confrontés dans la réalité, puis imaginent et testent (« jouent ») des solutions potentielles.. Ces rôles et situations spontanés apparaissent pour résoudre uniquement une situation donnée, et sitôt le problème résolu dans la simulation participative, ils sont mis de côté et les joueurs qui avait pris spontanément un rôle particulier reviennent à leur rôles « de base » (usager des ressources, chef de terre... ou animateur). Les joueurs appréhendent rapidement qu'une grande liberté leur est donnée, et que c'est cette liberté qu'ils sauront prendre qui créera et donnera sens au jeu.

Voici quelques-unes des innombrables situations qui ont spontanément émergées au cours des séances :

- La mise en place d'une cour de justice

Cette situation s'est déroulée lors de l'atelier organisé à Keur Moussa. Le conflit opposait des joueurs d'un plateau à un participant jouant un investisseur privé étranger. Il faut tout d'abord revenir sur le climat qui existait dans le plateau. Une commission de gestion des ressources foncières avait été mise en place. Les membres de cette commission avaient édicté des règles

d'accès à la terre ainsi qu'un zonage, décisions qui ont suscité des tensions auprès des autres joueurs du plateau. D'une part les joueurs éleveurs se sont sentis lésés dans le zonage élaboré et d'autre part, une autre frange des joueurs a vécu comme une injustice la part belle faite à un investisseur étranger venu demander des terres aux responsables (plusieurs acteurs ont été impliqués dans cette attribution –joués spontanément par des participants ou des animateurs-, notamment un représentant de l'État et le banquier partenaire de l'investisseur). C'est devant l'impossibilité de déboucher sur un consensus que le recours à la justice a été envisagé. La population voulait remettre en question la commission locale de gestion des terres. Un animateur d'un autre plateau a joué le rôle de l'avocat de la population, le joueur/investisseur s'est défendu lui-même et un joueur d'un autre plateau a été choisi comme juge. Toute cette action a émergé rapidement, spontanément et sans concertation et a littéralement concentré l'attention des 4 plateaux. Les joueurs du plateau qui avait initié le procès se sont levés et sont restés debout autour des avocats jusqu'à ce qu'une décision fut rendue. La justice lui a donné raison mais le président de la commission ne voulait pas reconnaître ses torts. Un envoyé spécial de l'État (un joueur d'un autre plateau) est alors intervenu pour donner raison à la population et imposer la mise en place d'une délégation spéciale. C'est cette décision qui a mis un terme au conflit.

- La mise en place d'un conflit avec un transhumant

Au cours de l'atelier de Thianardé, il y avait beaucoup de tensions autour de l'accueil de transhumants dans les plateaux. Au sein d'un groupe, un transhumant qui ne parvenait pas à se faire accueillir a sollicité l'aide d'un sous-préfet pour exiger un accès à la terre et à l'eau du forage. Le rôle du sous-préfet a été joué par un animateur qui lui a donné raison et qui a imposé son intégration aux villageois. Ces derniers se sont soumis publiquement à l'autorité de l'État mais une partie des étiquettes représentant le bétail du transhumant ont ensuite disparu (vol de bétail !). Devant cet échec, les joueurs ont décidé de contacter les autres plateaux (donc autres territoires) pour se coordonner sur les règles d'accueil des transhumants d'un plateau à l'autre. Des représentants ont été choisis par plateaux et ils ont organisé une réunion pour décider des règles d'accueil des transhumants à appliquer ensuite sur les différents plateaux.

- La mise en place d'un rôle d'un agent de la SAED pour évaluer la fiabilité d'un investisseur étranger.

Au cours de l'atelier de Guédé, un chef de terre d'un plateau s'est retrouvé isolé par sa réticence vis-à-vis de l'entrée d'un investisseur dans la communauté. Ne parvenant pas à convaincre les membres de son plateau, il a voulu recourir à un agent de l'État qui pourrait enquêter sur le projet et sur sa faisabilité pour remettre en question



Un agent de l'État (à gauche) en discussion avec le chef de terres

le projet de l'investisseur. La photo ci-dessous, donne à voir cet agent de l'État (improvisé par un des animateurs) en train d'expliquer au chef de terre et ses proches collaborateurs son analyse sur le projet de l'investisseur.

- La mise en place d'une gendarmerie et d'une prison.

L'atelier de Thianardé était particulier dans la mesure où les participants étaient confrontés à une situation très conflictuelle d'accaparement de terres (conflit Senethanol sur le Ndiael), qui a nourri leur façon de jouer et d'appréhender le jeu. Un animateur a joué un investisseur privé et a offert à la population une aide économique à condition qu'en contrepartie lui soit accordé 6000 ha. Malgré quelques divisions, la population se met rapidement d'accord pour lui refuser ces terres. Ne voulant pas s'en tenir à ce refus, l'investisseur est parti chercher le soutien du préfet (joué par un animateur). Ce dernier menace la communauté et les averti qu'ils n'ont d'autre choix que d'accepter cet investisseur. Face à cette situation arbitraire, la communauté décide de mener une action nocturne visant à saccager les installations de l'investisseur. Dénoncée par l'investisseur cette action conduit à

l'arrestation des responsables suite à l'enquête menée par la gendarmerie. Le préfet menace de nouveau la communauté et conditionne la libération des personnes arrêtées à la promesse qu'ils ne recommenceront pas, ce à quoi se refusent les habitants. Toute cette histoire crée et jouée par des participants devient un élément de la problématique, inséré dans la problématique que les participants vont ensuite essayer de résoudre en proposant des formes de politiques foncières (cf. supra au chapitre II.2. les premières propositions foncières auxquelles ils ont abouti).

- L'établissement par les joueurs de contrats très détaillés entre les investisseurs et la population

Lorsque les joueurs en arrivent au moment où chacun doit négocier son accès à la terre, des tensions et négociations apparaissent. Afin de donner du crédit à leur propos, beaucoup se lancent dans la rédaction de contrats, en débattant longuement les termes de chacun des contrats. Ces investissements des joueurs montrent leur motivation pour s'approprier le support et l'utiliser pour tester et affiner leurs propositions foncières. Ainsi à l'atelier de Guédé, une participante



jouant le(la) chef de terre d'un des plateaux refusant presque systématiquement les demandes qui lui étaient faites, son frère rédigea des contrats de vente de terres de façon à contourner « l'entêtement » de la chef de terre, dans l'espoir que ces documents soient validés par l'autorité étatique.



Les joueurs introduisent même dans les simulations des comportements illicites vis-à-vis de la contractualisation. Ainsi dans le même atelier de Guédé mais sur un autre plateau, un animateur joue un fils du pays qui revient dans sa communauté en amenant avec lui un investisseur pour développer des activités agricoles de façon intensive. Les joueurs du plateau refusent d'attribuer une parcelle à cet investisseur malgré de longues palabres, mais l'une des joueuses est convaincue de l'intérêt d'un investissement en partenariat avec un jeune du village. Sachant qu'en suivant les procédures légales leur projet n'aboutirait pas, elle rédige elle-même un contrat de vente de terre (cf. photo ci-contre) faussement validé par l'autorité locale !

- La mise en scène symbolique de l'opposition aux accaparements

Dans l'atelier de Kolda, une femme a montré symboliquement mais de façon très visible son opposition à l'entrée dans la communauté d'un agro-industriel non respectueux des règles en vigueur, en se levant et attachant son écharpe autour de sa taille pour le défier (photos ci-dessous).



Autre exemple, dans l'atelier de Thiès où l'objet prioritaire de discussion était la question « femmes et foncier ». Dans cet atelier, les rôles des participants étant plus affinés en ce qui concerne les femmes, des rôles de femmes veuves, célibataires et divorcées étant par exemple proposés aux joueurs, pour évaluer leur niveau de sécurisation foncière en fonction des règles et des comportements que les joueurs choisissaient puis mettaient en scène. Or, le participant ayant le rôle de chef de terre improvise une entente avec un autre joueur, devenant son « bras droit », pour

utiliser leurs droits de gestion des terres d'une manière peu conventionnelle, en mettant peu à peu en place un système d'accès à la terre basé sur les relations interpersonnelles et amoureuses qui pourraient ou non les lier aux femmes. C'est alors que trois joueuses qui voient leur accès à la terre refusé décident de mettre en scène une marche de protestation jusqu'à la préfecture. Face à la pression médiatique et craignant que celle-ci ne s'amplifie, le joueur chef de terre se résigna à donner satisfaction aux griefs de femmes.

Improvisation par des participantes d'une marche de protestation de femmes contre le chef de terre



Moment décisif : des joueuses décident d'organiser une marche pour exiger un droit d'accès la terre.



Les femmes vont de village en village (d'un plateau de jeu à l'autre) pour faire connaître leur injustice et où elles reçoivent un franc appui des femmes du plateau.

f) Un outil qui permet le développement d'une animation multiforme

En deux à trois ateliers, la pratique du jeu et son animation régulière donne confiance aux animateurs locaux (issus du personnel d'Enda-Pronat et de paysans sélectionnés progressivement au cours des ateliers). Ils s'accordent progressivement plus de liberté dans l'animation et vont jusqu'à créer des formes d'animation et improviser des rôles pour pousser les participants à approfondir leurs discussions. Leurs comportements, la liberté qu'ils prennent avec les règles du « jeu » tout en respectant la structure du jeu prouvent qu'ils se sont totalement et rapidement appropriés la logique fondamentale du support, qui est de faire évoluer les joueurs dans un environnement instable et changeant, les poussant à en imaginer et affiner des règles de gestion.

g) Conclusion : un espace de légitimation des points de vue et connaissances des acteurs locaux pour la proposition de politiques publiques

Les débats et les comportements des participants durant les ateliers, restitués de façon synthétique dans les pages précédentes, montrent que le processus d'appropriation de la démarche s'effectue en quatre étapes, toutes aussi importantes pour la richesse des propositions foncières :

- Première phase d'appropriation : la prise de conscience que les acteurs locaux sont compétents pour la conception d'une politique publique.

Le terme de « compétent » est à entendre dans les deux sens du terme : les acteurs locaux ont des connaissances et points de vue utiles pour enrichir les politiques publiques et ils ont une légitimité à y participer. Cette prise de conscience ne va pas de soi pour ce type de participants et les premières phases de « jeu » leur permettent de découvrir à quel point ils sont compétents et légitimes pour concevoir des éléments de politique publique.

- Deuxième phase d'appropriation : l'utilisation du support pour exprimer de façon opérationnelle les connaissances et l'expérience locales sur la gestion foncière.

Une fois qu'ils se sentent légitimes pour participer à la conception d'une politique foncière, les participants utilisent de façon très pertinente les supports de simulation à leur disposition : simplement comme des éléments basiques de description d'une situation et de sa dynamique, sur lesquels ils peuvent s'appuyer pour extrapoler et développer la complexité de leur expérience du foncier. Les quelques exemples dans les pages précédentes prouvent qu'ils se sont appropriés de façon adéquate l'objectif du support, y ajoutant les éléments nécessaires chaque fois que nécessaire.

Il est important à ce sujet de noter que les participants ne cherchent jamais à intégrer dans le « jeu » tous les éléments de la réalité, toutes la richesse de leurs connaissances, mais *uniquement le degré d'enrichissement nécessaire pour traiter la question donnée*¹².

➤ Troisième phase d'appropriation : la mise « en jeu »¹³, comme espace de sociabilité et de sensibilisation mutuelle.

La mise en commun des connaissances n'est que l'initiation de la véritable création collective qui se joue ensuite. Une fois que les participants ont reconfiguré le support matériel pour y représenter les connaissances locales qu'ils jugent utiles à la réflexion, ils se lancent dans des improvisations collectives de dialogues, négociations, conflits ou bien dans l'introduction de nouveaux rôles pour mettre en jeu et en débat des points particuliers de la gestion foncière. Le support est alors utilisé comme échange de points de vue et de sentiments, avec l'émergence de rapprochements, de reconnaissances entre participants (qui ne se connaissent pas toujours, plusieurs villages différents pouvant être rassemblés). Le « jeu » fourni est véritablement à ce stade un simple support, sur lequel les participants construisent des échanges fins sur la question foncière, en grande partie en mettant en scène des situations et en imaginant ensemble des façons de les gérer.

Le jeu comme espace où les enjeux sociaux de la réalité se rejouent ?

Aucune consigne n'est donnée aux participants de mettre en scène des situations de la vie réelle. Cependant, le processus d'appropriation de la méthode par les participants aboutit toujours à l'émergence de mises en scènes improvisées de situations foncières. Dans quelle mesure ces situations sont proches de la réalité sociale ? Il est difficile de l'évaluer et de toutes façons ce n'est pas l'objectif de la méthode. L'enjeu n'est pas de mettre en œuvre une enquête sociologique sur une réalité sociale mais de provoquer un dialogue entre participants pour la conception de propositions foncières. L'excellente appropriation de cet enjeu par les participants fait qu'ils introduisent des scènes pour mieux dialoguer entre eux et surtout simuler des situations et une façon de les traiter. Ces scènes laissent sûrement dans l'ombre des aspects de la réalité sociale qu'ils ne souhaitent pas mettre en lumière, mais des dysfonctionnements importants sont tout de même mis en scène : corruption, détournement, etc., y compris concernant les acteurs locaux (une autocritique en quelque sorte). En conclusion sur cette question, il est important de considérer cette méthode comme une démarche de co-construction de propositions de gestion collective, pas comme un diagnostic d'une situation sociale. Les mises en scène introduites par les participants doivent être considérées comme des introductions de nouveaux thèmes de discussion (et surtout de simulation) et non comme des informations fiables sur les situations réelles.

➤ Quatrième phase d'appropriation : la création collective

C'est l'enjeu fondamental de la méthode. L'objectif n'est pas d'enquêter les participants sur leurs points de vue actuels mais de leur fournir un outil leur permettant d'imaginer collectivement de nouveaux points de vue, de nouvelles propositions, à partir de leurs expériences passées et de l'utilisation d'un outil de simulation. Même si cette phase de création collective n'est pas encore achevée (derniers ateliers durant le dernier trimestre 2014), les premiers principes fonciers qui émergent de l'expérience (voir ci-avant chapitre II.2.) attestent de la capacité d'originalité que l'on peut ainsi atteindre. L'enrichissement peut concerner des domaines nouveaux (comme le dernier

¹² C'est un principe qu'il est beaucoup plus difficile d'atteindre avec un public d'experts, qui considère toute la connaissance disponible comme nécessaire au traitement d'une question donnée.

¹³ Au sens théâtral.

principe foncier énoncé) mais aussi l'amélioration de l'opérationnalité de domaines déjà abordés (comme la reconnaissance légale d'une diversité de de personnalités morales).

Un facteur permettant d'estimer cet enjeu créatif est la façon dont les participants baptisent la méthode. À la fin de chaque atelier, il est demandé aux participants de donner un nom à l'outil participatif qu'ils ont utilisé, de baptiser la méthode, car c'est un indicateur utile pour évaluer leur compréhension des enjeux des ateliers. Quelques-uns des noms sont présentés ci-après : ils donnent une image de la façon dont les participants perçoivent l'objectif de ce type de méthode.

Thianardé	Pulaar :	<i>Holoudé mine no mine mbada ta é ngourdanne amène Midjo</i>	nous faire voir comment agir dans notre mode de vie en regardant devant réflexion
	Wolof :	<i>yaka sougnou xam xam</i>	augmenter ses connaissances
Koussanar	Pulaar	<i>Okipinal // naforé</i>	Le bien fait, éveiller, celui qui cherche, ce qui est utile
		<i>Okigendal</i>	Produire, rechercher le savoir
	Mandingue	<i>Kambéin</i>	une même voix, unité
	Sossé :	<i>Bametara</i>	tout ce qui est utile
Fatick	Serere	<i>Ndik toré :</i>	la « retraite » : rassemblement initiatique d'une classe d'âge, dont on ressort différent, éclairé sur le monde et avec un esprit collectif
		<i>Fandiakh</i>	initier quelque chose de nouveau
	Pulaar	<i>Kana youkta</i>	ce qui réveille, réveil des consciences
Kolda	Pulaar :	<i>Foéré</i>	la lumière
		<i>Koldoré</i>	le rêve, lueur sans frontière

➤ ...Une appropriation qui se poursuit

Les propositions foncières émergeant dans les ateliers sont spontanément reprises par les participants à la suite des ateliers, que ce soit localement ou nationalement (via le réseau d'ONG participant à la démarche : voir chapitre suivant). Ce processus autonome d'appropriation touche progressivement d'autres acteurs :

- Les acteurs nationaux des ONG du CRAFS :
- Les media ;
- Les haut fonctionnaires ministériels
- Les membres de la Commission Foncière nationale
- Les parlementaires
- Les bailleurs de fond internationaux.

Il serait très intéressant de suivre l'appropriation et l'évolution, voire le détournement, des propositions foncières lors de leur appropriation par ces différents acteurs¹⁴.

Pes ateliers de simulation participative devront être organisés auprès de ces acteurs pour éviter une déperdition de l'originalité des propositions locales et pour améliorer la qualité de l'appropriation.

II.4. Transfert de la démarche

L'enjeu du projet n'était pas seulement d'enrichir les propositions de la société civile sénégalaise sur le foncier (cf. chapitre II.2 ci-dessus), mais aussi de parvenir rapidement à une *dynamique* autonome de simulation participative foncière. Le terme de dynamique recouvre deux objectifs : d'une part une autonomie dans l'animation de la démarche et d'autre part une diffusion autonome des propositions foncières issues des ateliers, passés comme futurs.

¹⁴ Une étude sur ce sujet pourrait être proposée au guichet études doctorales du Comité.

II.4.1. Transfert des compétences en pilotage et animation de la démarche

Une stratégie de formation et de développement de compétences a été mise en œuvre dès les premières étapes du projet, afin de parvenir à tester le transfert avant la dernière étape du projet (voir en annexe 2 le détail de la stratégie et des supports de formation et de transfert qui ont été mis au point).

Le premier atelier a eu lieu en janvier 2014, avec l'équipe d'animation du Cirad (étudiants de l'UGB auparavant formés par le Cirad). À partir de cet atelier, des animateurs ont été formés et encadrés en puisant dans deux public cibles : les membres de l'ONG Enda pronat et de ses associations villageoises partenaires, les participants paysans les plus dynamiques. En Mai 2014, donc en seulement cinq mois, **une quinzaine de membres de la société civile et une dizaine de paysans sont autonomes en animation de la démarche** (voir tableau ci-après), ce qui permet de s'adresser à des populations en trois langues locales (Wolof, Puular et Serer). Une méthode spécifique de formation par l'action a été mise au point pour aboutir à un transfert rapide (voir les différentes étapes du tableau ci-après et plus de détails dans le rapport spécifique sur formation).

Bilan du transfert pour l'animation - État au 31 Mai 2014						
Animateurs Enda Pronat et partenaires		Étape 1 Joueur dans atelier	Étape 2 Formation (découverte des règles)	Étape 3 « Animateur clandestin »	Étape 4 Formation (maîtrise des règles)	Étape 5 Animateur seul (test)
Ardo Sow	Dakar	XXX	X	X	XX	XX
El Hadji Faye	Dakar	XXX	X	X	XXX	XXX
Thierno Sall	Dakar	XXX	X	X	XX	XX
Fatou Diouf	Fatick	XX	X		X	X
Messa Faye	K. M.	XX	X	X		X
Ibrahim Ciss	K. M.	X	X	X		X
Ibra Ciss	K. M.	X	X	X		X
Silèye wade	Guédé	XXX		X		X
Pauline Ndiaye	Dakar	X	X			
Abou Ahne	Guédé	XX	X			
Laurent Ndiène	K. M.	X	X			
Ablaye Pouye	K. M.	XX				
Aby Sow	Guédé	X	X			
Villageois intégrés dans l'animation						
Assane Sow	Thian.	XXX	X	XX		X
Bayal Sow	Thian.	XX	X	X		X
Aicha Thiam	Guedé	X				
Mamadou Tiello	Guédé	X				
Dienana Ly	Guédé	X				
Abou Seydou Ba	Guédé	X				
Aissatou Ibr. Ly	Guédé	X				
Hamidou Ly	Guédé	X				
Hamidou Diagne	Guédé	X				

La dizaine d'animateurs formés continuent actuellement seule à mettre en œuvre la démarche dans de nouveaux ateliers (à partir des fonds propres des ONG – voir chapitre suivant). Quatre nouveaux ateliers ont ainsi été organisés entre Mai et Juillet 2014. Trois autres sont programmés à partir de Septembre. Le Cirad a reproduit le support de simulation participative, d'une valeur de 1000 euros (voir détails du support en annexe 1), pour en laisser un à disposition du Crafs.

De plus, la capacité de formation d'animateurs (assurée jusque-là par Sarah Hopsort, formatrice recrutée ponctuellement dans le cadre du projet CTFD) a elle-aussi été transférée à une animatrice locale, qui peut maintenant accompagner le Crafs dans la formation-action de nouveaux animateurs (sous réserve d'un soutien financier pour cela).

Enfin, le transfert de compétences au groupe listé dans le tableau supra ne concerne pas que les techniques d'animation des ateliers de simulation participative. En pratiquant cette animation, les animateurs de la société civile ont acquis une expertise foncière en s'enrichissant de la diversité de propositions paysannes et ont aujourd'hui une expérience, un recul et une position sur le foncier qui les distinguent sur la scène nationale. En d'autres termes, ces animateurs ont enrichi leur opposition à l'accaparement foncier par la consolidation d'un modèle foncier répondant à un modèle alternatif de développement agricole.

II.4.2. Diffusion des résultats

a) Diffusion de la démarche au sein du CRAFS

Après avoir été invité à assister à l'un des ateliers, trois autres ONG membres du CRAFS se sont approprié la méthode au point de financer sur leurs propres fonds des ateliers permettant de l'appliquer sur leurs terrains d'intervention : CICODEV sur Diokoul, le Réseau des Femmes Rurales sur Thiès, AVSF sur Kolda, le CERFLA sur Doli. Les membres du CNCR n'ont pas été disponibles jusqu'à présent pour assister à un atelier, mais cela doit être programmé par le Crafs dans les semaines qui viennent. En septembre, les différentes ONG intervenant sur le pastoralisme seront invités aux trois ateliers qui vont être organisés dans le Ferlo par le Cirad.

b) Diffusion des résultats dans le pays

Enda-Pronat a mobilisé la presse régionale tout au long des ateliers (voir tableau ci-dessous). De plus, des réunions stratégiques ont été tenues entre les membres des ONG déjà impliquées (cf. paragraphe ci-dessus) pour définir une stratégie de diffusion nationale des résultats, dont les deux piliers sont (i) accroître la légitimité politique des propositions par la multiplication des ateliers (en cours) afin de renforcer leur représentativité ; accroître la légitimité scientifique des propositions (en particulier juridique et faisabilité institutionnelle) par l'implication de quelques experts internationaux pouvant soutenir le portage des propositions auprès de la Commission foncière nationale. Les ONG sollicitent actuellement leurs bailleurs pour obtenir un appui ponctuel de quelques experts juristes et autres identifiés par le Cirad. Ensuite, la campagne de diffusion, à peine débutée, pourra alors être mise en œuvre à grande échelle.

Source	Radio	Date et info sur la diffusion	contacts
Guédé	Pété FM	Plusieurs émissions thématiques à partir des enregistrements faits durant l'atelier. Les enregistrements ont servi pour lancer les débats.	Abou Thiam, animateur de la radio communautaire de Pété (77 576 32 32).
Kolda	Enda FM	Utilisation des extraits audio pour une diffusion afin de communiquer sur la démarche. La construction d'émissions thématiques à partir des extraits est actuellement en cours.	Ibrahima Baldé, animateur radio communautaire (77 652 43 58).
Koussanar	Radio communautaire	Émission avec 3 animateurs du jeu pour présenter la démarche à la suite de l'atelier.	Mme Souaré, animatrice commun. (77 511 87 49).
Fatick	RTS	Un papier pour le journal radio national, diffusé juste après l'atelier.	Mr Faye, journaliste radio et papier (77 162 79 96).
Tous les ateliers	TV	Interview télévisée du président du CICODEV	Mr Kanoté, CICODEV

Annexe 1

Détails de la stratégie et des méthodes de transfert

Action de Renforcement des capacités de prospective participative
en réforme foncière
des organisations de la société civile mobilisées au sein du
Cadre de Recherche et d'Action sur le Foncier au Sénégal

Formation et Transfert

Sarah Hopsort, Juillet 2014

I. Le processus de transfert de l'animation qui a été mis au point

L'enjeu était de réussir en trois mois à former suffisamment d'animateurs locaux à la maîtrise de la méthode de simulation participative multi-niveaux. Pour cela la méthode suivante a été mise en œuvre :

a) **Première étape pratique : découverte de la méthode par la pratique, en participant à l'un des ateliers en tant que « joueur »**

Les futurs animateurs sont intégrés dans un atelier local de simulation, en tant que « joueur » eux-mêmes au sein du groupe des véritables participants. Cette première rencontre avec le jeu est l'occasion pour les futurs animateurs de s'initier à la démarche et à l'outil. C'est un point de départ absolument nécessaire pour qu'ils puissent ensuite comprendre ce que recouvre le travail de l'animateur.

b) **Première séance de formation : découverte de la méthode et adaptation du jeu à la localité ou/et l'enjeu spécifique**

L'objectif de cette séance de formation d'une demi-journée est de transférer les connaissances suivantes :

1. Notre forme d'atelier participatif repose sur l'établissement d'un rapport spécifique aux savoirs des animateurs et des participants

Il s'agit de poser le cadre général, l'état d'esprit, qui porte la démarche : l'équipe d'animation n'apporte pas un savoir expert (sur le foncier par exemple). Ce sont les participants qui par l'intermédiaire du jeu vont partager et construire des propositions à partir de leurs propres savoirs et débats. C'est à partir de l'expérience et des idées des participants que les propositions seront construites. Il est donc essentiel de bien sensibiliser, dès cette première étape de transfert, les animateurs sur la posture qui doit être la leur : ne pas censurer les participants, ne pas les « guider » dans telle ou telle autre voie qui leur paraîtrait plus judicieuse.

2. Comment construire cet atelier : de l'importance de réunir une diversité des points de vue

Il s'agit de réunir des participants qui ont des points de vue les plus diversifiés possibles. L'objectif est de réunir un maximum d'hétérogénéité, donc de richesse, puis de construire à partir de cette richesse.

Cela implique de ne pas s'appuyer obligatoirement sur les schémas classiques de représentativité que l'on mobilise souvent pour construire une liste de participants à un atelier participatif (représentants officiels en particulier). Le formateur insiste sur le fait que c'est la composition des participants qui influera sur le résultat, original ou classique : à eux de voir de quel produit ils ont besoin à la sortie du jeu...

3. Préparation /adaptation du jeu au contexte local/ à la préoccupation spécifique envisagée

L'équipe d'animation doit définir clairement avant l'atelier les enjeux sur lesquels elle souhaite faire discuter les participants, et à partir de là les informations *nécessaires mais suffisantes* qu'il faudrait introduire pour une discussion la plus ouverte et la plus riche possible (les informations identifiées pourront être introduites sous forme d'événements, de scénarios, de rôles ponctuels...) Là aussi, l'option est faite pour un apprentissage par la pratique : les différents éléments du jeu sont repris l'un après l'autre avec les futurs animateurs, pour les laisser analyser quelles améliorations et modifications seraient d'après eux pertinentes, depuis les caractéristiques biophysiques qui leur paraissent importantes à connaître jusqu'aux questions foncières particulières à la localité.

c) Deuxième séance pratique : Participation active (« animateur clandestin ») à un deuxième atelier de simulation

Les animateurs en formation vont être intégrés dans un atelier de simulation comme joueur, mais ils auront en réalité un rôle mixte entre joueur et animateur : compte tenu de leur connaissance du jeu, ils vont au cours de l'atelier aider de façon indirecte l'animation du plateau, en jouant des rôles de composition pour introduire des questions foncières spécifiques (arrivée d'un transhumant, d'un investisseur,...). C'est ce que l'on appelle un « animateur clandestin », à qui sont attribuées les responsabilités suivantes :

- il veille à la compréhension des règles, seconde l'animateur en observant les joueurs qui n'ont pas compris et en demandant indirectement pour eux des explications,
- il incite à l'évocation de la réalité : il peut mettre en valeur les actions des joueurs/les interpellé sur telle action ou stratégie en soulignant la faisabilité ou non de celle-ci dans la réalité. Il les pousse ainsi à invoquer « leurs expériences », leurs explications...,
- il enrichit le jeu, en jouant délibérément des comportements imprévus qui soulèvent des problématiques de la réalité (arrivée d'un migrant ou d'un transhumant, refus de respect d'une règle collective, etc.),
- il facilite le rappel de l'objectif : les politiques publiques et la démarche d'apprentissage collectif.

d) Deuxième séance de formation : formation approfondie à la méthode

L'objectif de cette séance de formation d'une demi-journée est de transférer les connaissances nécessaires aux animateurs pour maîtriser suffisamment les règles et l'esprit du jeu de simulation (la raison d'être des différents éléments qui le composent) :

1. Retour sur leurs expériences du jeu

Les futurs animateurs sont incités à revenir sur la façon dont ils ont perçu l'atelier de simulation auquel ils ont participé. C'est l'occasion pour eux de partager leur compréhension du jeu (son déroulement et ses règles) ainsi que leur expérience d'un outil participatif et de son animation.

2. Explicitation des objectifs et enjeux de ce support

Le formateur revient sur la finalité du jeu. Le premier objectif de l'outil est de provoquer un contexte où les participants réfléchiront *différemment*, où ils seront poussés à imaginer de *nouvelles* idées. Le jeu demande aussi aux participants de se mettre à la place des décideurs nationaux et de construire des propositions acceptables par ces derniers, donc prenant en compte des enjeux régionaux et nationaux et pas seulement leurs spécificités locales.

Les clés de l'animation du support de simulation :

- Provoquer un contexte où les participants réfléchiront différemment, seront poussés à imaginer de nouvelles idées
- Mettre les participants à la place des décideurs nationaux, pour qu'ils construisent des propositions acceptables par ces derniers
 - quels effets de leurs idées (locales) auraient sur d'autres régions du Sénégal ?
 - quels effets sur les ressources naturelles et la pauvreté ?
 - quels effets sur les indicateurs nationaux qui commandent les politiques publiques (productivité, durabilité, équité sociale...) ?
- Recueillir un maximum d'idées originales de la part des participants, sur la problématique abordée :
 - quels types de droits reconnaître, avec des combinaisons plus complexes que celles reconnues aujourd'hui : droit collectif, selon la saison, selon l'activité, selon l'affectataire ;
 - quels types de gestionnaires des droits : état, conseil rural, commission locale intégrant d'autres personnes que les élus, responsables coutumiers, etc. ;
 - quelles règles d'échange des droits : marché de la terre, location, etc.
- En particulier, en ce qui concerne la régulation collective de l'accès aux ressources naturelles et au foncier :
 - La séparation spatiale des activités agricoles et d'élevage qui est souvent promue par les interventions extérieures n'est ni une obligation, ni nécessairement un progrès. Les animateurs ne doivent absolument pas la proposer (autrement dit l'imposer) aux paysans. Il faut les laisser, voire les pousser, à imaginer d'autres solutions que la simple séparation.
 - leur permettre de tester différentes modes de propriété foncière plutôt que la simple et unique privatisation. C'est pourquoi il faut être attentif à la façon de parler de « papier » (droit sur la terre) dans le jeu : cela peut faire référence à la **reconnaissance officielle de multiples formes de droits**, qui peuvent être attribués à **une diversité de types d'attributaires** (à un individu, à un collectif ou une famille...) et **pour un droit de nature très diversifiée** (y compris pour une saison, pour une seule activité...). Il faut aussi rester très ouvert sur le gestionnaire de ces droits, ce peut être pour un chef de terre ou de lignage, l'État, la collectivité locale ou toute autre idée que les participants souhaitent tester. Sur ce « papier » l'animateur peut noter, si les participants le souhaitent, les autres usagers qu'on laisse exploiter « depuis longtemps même s'ils n'ont pas de droits fonciers ». Dans ce dernier cas, pousser à ce que chacun des cas de droit délégué, du plus fort au moins fort, soit joué par l'un des joueurs, pour qu'il soit représenté et pris en compte.

3. Deuxième niveau d'apprentissage des règles du jeu

Le formateur revient ensuite sur le jeu en lui-même, sa structure et son fonctionnement. Les différents temps du jeu sont décomposés, depuis l'installation des participants jusqu'à l'achèvement de la première partie. Les différentes modalités des 5 grandes phases du jeu sont détaillées :

- a) la répartition des activités des joueurs sur le plateau du jeu, une fois que le matériel est installé.
- b) la distribution de la pluie (pour la première saison), qui entraîne la distribution des ressources naturelles disponibles sur le plateau.

- c) l'introduction d'un évènement (qui correspond à des aléas environnementaux ou à des projets de développement tirés de la réalité,...).
- d) Le moment où les joueurs récoltent leurs ressources selon les activités menées.
- e) Le moment où les joueurs, une fois qu'ils ont récolté leurs ressources, donnent la dépense pour nourrir leurs familles fictives dans le jeu.

Une fois ce retour schématique effectué, une partie de jeu est lancée avec les futurs animateurs. Au cours de cette partie, on revient sur la manière dont l'animateur procède à chacune des cinq étapes évoquées ci-dessus comment s'effectue la distribution de la pluie, comment s'effectue les récoltes selon les milieux naturels, comment les évènements peuvent être choisis et introduits, etc.

4. Explicitation des enjeux de l'animation

Il s'agit d'expliciter la posture de l'animateur, dans quelle mesure il doit savoir questionner pour guider, dans quelle mesure il doit adapter les règles pour respecter la dynamique collective qui émerge et dans quelle mesure il doit accompagner. Il est important que le futur animateur intègre qu'il a **deux compétences à mettre en œuvre : transmettre aux participants la maîtrise du jeu et, une fois que le jeu est lancé et intégré, questionner et pousser à la réflexion, au débat.**

Le formateur organise alors une séance pratique où l'on joue et on se teste à partir d'exemples puisés dans les ateliers précédents. C'est l'occasion de confronter les animateurs à des exemples de situations tirées des ateliers, auxquelles ils doivent s'adapter et adapter les règles.

5. Animer= savoir adapter les règles.

Les règles du jeu posées au départ, « figées » peuvent à tout moment être dépassées et adaptées pour ne pas entraver l'exploration par les participants des imaginaires (scénarios) qu'ils souhaitent simuler. Cette posture d'utilisation du jeu renvoie à l'écart vis-à-vis de la règle que l'animateur doit savoir prendre ou laisser aux joueurs afin de favoriser l'expression des propositions. Cela signifie que si l'action, la pratique qu'un joueur improvise n'était pas prévue dans les règles du jeu mais apparaît pertinente par rapport à la question à traiter collectivement, l'animateur doit alors favoriser son introduction en expliquant justement qu'initialement ce n'était pas prévu mais que l'on peut réfléchir ensemble à la manière de traduire cette idée de façon la plus réaliste possible dans le jeu.

❖ Animer=savoir justifier//faire sens

Il est très important que les joueurs perçoivent le lien logique, raisonné, entre le jeu et la réalité. Cela incombe à l'animateur d'évoquer les liens et échos du jeu avec la réalité. Le jeu est (seulement) un support pour faire ressortir non seulement des pratiques mais des expériences et des savoirs oubliés. Il est donc important que les joueurs expliquent leurs idées, aussi bien l'idée elle-même que la raison pour laquelle ils pensent qu'elle est utile à ce moment-là. Dans cette perspective, l'animateur doit être attentif aux échanges entre les joueurs pour saisir les idées et inviter ces derniers à les creuser sans tabous ni craintes, les explorer, les expliciter au maximum. Cela se fait en particulier en appelant les joueurs à justifier leurs actions dans le jeu par rapport à ce qu'ils pourraient faire dans la réalité. C'est en leur permettant de justifier leurs actions que l'on peut aussi mieux en saisir le sens pour les joueurs eux-mêmes.

Rappeler régulièrement les objectifs du jeu (voir supra) et leur implication dans la façon de jouer :

- Les participants « représentent » une région du Sénégal, ne jouent donc pas « sur » leur terroir, mais sur un plateau théorique représentant une zone « type » de leur région (qui peut par exemple contenir des éléments qui ne sont pas présents chez eux, mais qui sont courant dans la région) ;
- ils jouent en même temps les paysans et les décideurs : les paysans quand ils posent leurs activités, les décideurs quand ils décident des règles collectives (donc penser les règles collectives en prenant en compte les enjeux nationaux).

❖ Animer=accompagner et favoriser une réflexion collective

Le formateur organise une séance pratique : pour chaque événement, on essaie de formuler clairement quelques exemples de questions sur lesquelles l'animateur pousserait le débat (donc par rapport à l'objectif final du projet) ...Mais dans le cours de l'action, en jouant... car facile *a priori* de poser des questions claires par rapport à un objectif mais plus grande difficulté à ressortir ces questions au fil de l'action des différents joueurs.

Le jeu est (seulement) un support pour faire ressortir non seulement des pratiques mais des expériences et savoirs pas assez mobilisés. Il est donc important que les joueurs expliquent leurs idées, aussi bien l'idée elle-même que la raison pour laquelle ils pensent qu'elle est utile à ce moment-là. Dans cette perspective, l'animateur doit être attentif aux échanges entre les joueurs pour saisir les idées et inviter ces derniers à les creuser sans tabous ni craintes, les explorer, les expliciter au maximum.

L'animateur doit s'attacher à essayer de donner la parole à tous : trouver une façon de solliciter le point de vue de tous les participants. En ouvrant par exemple une discussion sur une action proposée ; faire un tour de table pour avoir l'avis de tous sur celle-ci. Permet ainsi d'équilibrer les prises de paroles, sans interpellier directement et uniquement une personne qui se positionnerait plus en retrait.

Si l'animateur est surpris par une proposition ou une action de jeu, ou que celle-ci ne lui semble pas pertinente, il doit essayer de comprendre la motivation du joueur qui la mise en œuvre, en discutant avec la personne et le groupe de la pertinence de cette « innovation », par rapport à la réalité ou par rapport à des scénarios à explorer.

❖ Animer= savoir orienter//pousser l'effort collectif

Il vaut mieux pour cela bien connaître la problématique que l'on veut faire traiter par les participants...mais en même temps savoir garder un juste milieu entre les points de discussion prévus et ce qui sort spontanément de la discussion... se laisser surprendre aussi !

Il est important de s'appliquer sur les explications à donner pour que tous comprennent la recherche collective qu'on leur propose : ne pas hésiter à demander une reformulation de ces objectifs par les joueurs pour voir si tout le monde est bien sur la même longueur d'ondes....

Il est de même important d'être attentif aux idées échangées pour inciter les participants à approfondir, à développer, et de proposer le maximum d'ouvertures pour qu'ils émettent de nouvelles idées auxquelles ils n'avaient pas pensé.

6. Intégration du déroulement de leur processus d'apprentissage

On présente aux apprentis animateurs le processus général d'apprentissage dans lequel ils s'insèrent (cf. la structure et les thèmes des différentes séances détaillées ici).

e) Troisième séance pratique : deuxième participation active (« animateur clandestin ») à un atelier de simulation

Pratique permettant de parfaire la compréhension.

f) Troisième séance de formation : transfert

C'est l'étape finale de la formation. Son objectif est de transférer une maîtrise fine des règles et du fonctionnement global du jeu. On voit que selon un principe d'apprentissage par la pratique, cette explicitation fine des règles du jeu n'intervient qu'à la fin de la formation, pour parfaire une connaissance pratique acquise d'abord.

L'objectif est de cette séance d'une demi-journée est donc de clarifier la nuance entre l'expérience des différents ateliers (les façons d'animer des animateurs du jeu) et les règles établies du jeu.

1. Revenir sur leurs expériences d'animateurs clandestins (3^{ème} étape du processus d'apprentissage)

Cette première discussion vise à leur permettre d'exprimer leur compréhension du jeu et des dynamiques que leur intervention a pu faire naître lors du dernier atelier. Ces rôles pouvaient être celui de sous-préfet, celui de transhumant ou encore celui d'ONG. Ce moment de discussion est important car il permet aux différents animateurs de prendre connaissance de ce qui a pu se passer sur les autres plateaux.

2. Se tester collectivement dans la pratique de l'animation

Au cours de cette séance, les animateurs en formation animent une partie de jeu en expliquant chaque étape comme s'ils s'adressaient à des joueurs. Ils animent ainsi à tour de rôle le jeu, se complétant et corrigeant les uns les autres. Le formateur joue aussi et pose des questions pour inciter l'animateur à ne pas oublier d'expliquer ce qui peut être évident pour lui car il connaît les règles mais qui toutefois doit être exprimé de façon très claire pour les joueurs qui eux découvrent le jeu. Le formateur joue donc le rôle d'un participant lambda qui pose des questions de compréhension sur le matériel et sur la logique du jeu pour inciter le futur animateur à développer des explications sur le sens du jeu et le rôle qui est aussi attendu du participant.. Lorsque l'animateur qui joue le rôle de « maître du jeu » éprouve une difficulté dans l'animation (méconnaissance d'une règle, etc.), un autre apprenti animateur le complète. C'est en somme une animation à tour de rôle, selon ce que chacun a assimilé pour parvenir à construire collectivement une animation complète du jeu.

Au cours du déroulement de la séance de jeu, le formateur revient aussi au fur et à mesure sur les différents éléments du jeu (le nombre d'étiquettes distribuées par plateaux, la couleur des pions des activités, etc.) pour expliquer comment et pourquoi ils ont été construits. Exemple : les deux tailles de parcelles, utiles quand le substrat du « dessous » change la façon dont est utilisable celui du « dessus » (par exemple, différence d'utilisation possible de sols salés selon la nature du sol qui est salé). Le formateur présente aussi les éléments supplémentaires du kit matériel, qui peuvent être utilisés au cours du jeu.

Ensemble, l'équipe revient sur les différentes grandes étapes de l'animation du jeu :

- a) La présentation de chacun des joueurs
- b) La présentation du matériel et la raison d'être des 4 plateaux
- c) L'importance à accorder à la traduction du matériel de base (les milieux) pour que les participants aient une bonne base de compréhension
- d) Le lancement du jeu
- e) Les spécificités selon les saisons (l'accès à l'eau qui est un élément clé pour mener les activités en saison sèche) et l'utilisation des scénarios fonciers

3. Conclusion : comprendre que les règles sont un outil qui permet de pousser la réflexion mais qu'elles ne sont pas une fin en soi.

Avant de se quitter, le formateur remet à chacun les règles du jeu. Au terme de la rencontre, il doit être clair pour les animateurs que désormais ils disposent de toutes les connaissances nécessaires à l'animation du jeu. Afin qu'ils ne sentent pas perdus, il peut leur être rappelé que le plus important est de comprendre l'esprit du jeu, s'ils se trompent dans la distribution des ressources ou la récolte, ce n'est pas dramatique, l'essentiel c'est de garder une cohérence globale. Il s'agit surtout de faire comprendre aux participants que le jeu vise à ce qu'ils puissent à partir de leurs expériences construire ensemble des propositions de gestion des ressources. Il doit être clair pour les animateurs que le jeu est un outil pour favoriser les négociations et débats d'idées. Ils ne doivent pas limiter les participants en excluant certaines idées qui leur paraissent non réalistes. Ils ne doivent pas juger mais aider à consolider en poussant à être précis. De la même façon ils ne doivent pas vouloir gommer les idées à la marge, toutes les propositions sont recevables et peuvent être discutées.

Mémo animation :

- Il faut avoir en tête le motif (voir chapitre ci-dessus) vers lequel on veut les pousser à approfondir les discussions : être attentif aux prises de paroles pour inciter une personne lorsqu'elle partage une idée sur ce thème à creuser...en interpellant les autres sur cela ;
- Faire attention à ce qu'il n'y ait pas de « concurrence » entre les joueurs...en rappelant que l'objectif n'est pas de gagner (on n'est pas vraiment là pour « jouer ») mais que ce qui importe, même si en tant que joueur on perd, est d'en profiter pour construire des idées de politique foncière ;
- La chronologie du jeu doit être clairement exprimée et surtout très régulièrement rappelée, au cours du jeu, afin que les participants puissent bien se situer : pour chaque saison, les joueurs vont placer des activités, « gérer » certains événements, récolter... :au début de chaque saison : rappeler clairement là où on en est dans le processus du jeu et les conditions de jeu tout en s'appuyant sur les éléments de la réalité (le jeu suit le rythme de l'année et des contraintes selon les saisons...). Exemples :
 - ✓ Pourquoi élevage pas possible sur une parcelle si agriculture en activité ?
 - ✓ Pourquoi le zonage ne doit pas être inscrit sur les parcelles mais sur une carte « cadastre » ?
- « Chaque plateau est une région différente du Sénégal »... pour deux raisons (i) il est important d'amener les participants à réfléchir globalement, et pas uniquement à partir des spécificités et des enjeux de leur terroir ; (ii) il est important qu'ils prennent en compte les impacts d'une région sur l'autre (déplacements saisonniers, différence de pluviométrie, etc.). De là :
 - ✓ La phase de reconstruction des plateaux est une phase de « personnalisation des enjeux » : ce n'est surtout pas reproduire son terroir mais entrer « ses couleurs de la représentation de l'environnement » et construire un terroir type (théorique) de leur région, en y introduisant ce qui est important de représenter pour un terroir type de leur région
 - ✓ De là une utilisation « ouverte » du support de jeu, à soutenir dans l'animation : bien rappeler les possibilités offertes de « changer » de territoire en cours de jeu : là où ils sont c'est juste un point de départ.
- Pour les scénarios fonciers : il est vraiment important (i) d'être capable d'expliquer clairement ces scénarios ; (ii) il s'agit aussi de le mettre en récit, les introduire en expliquant bien, notamment pour le premier (règles traditionnelles), qu'il s'agit d'un jeu et que l'on veut essayer de réfléchir à comment ça avait pu être dans le passé.
- Animation : savoir créer et improviser des situations :
 - ✓ Au cours d'un atelier, un animateur a endossé le rôle d'un banquier afin de débloquent la situation de la communauté qui n'avait plus les moyens pour accéder aux ressources. Ainsi le banquier animateur est intervenu pour que le jeu puisse avancer en leur proposant d'hypothéquer leurs terres.
 - ✓ Dans un autre atelier, un animateur s'est fait éleveur transhumant avec un gros cheptel afin de confronter les joueurs à leurs limites : ils peuvent être d'accord pour accueillir des transhumants, mais il faut qu'ils prennent en compte les problèmes de charge. Dans ces conditions comment peut se négocier l'intégration d'un allochtone, quelles règles ou critères peuvent être construits ?
 - ✓ Autre situation, un animateur a proposé aux différents chefs de villages des plateaux de se réunir afin de discuter ensemble des questions de gestion des ressources qui nécessitaient des coordinations entre plateaux (entre régions, donc). Il s'agissait dans ce cas des questions liées aux dégâts de bétail et à la gestion des transhumants.

- ✓ Autre exemple, un animateur a lors d'un atelier pris la robe d'avocat pour aller défendre, au sein d'un tribunal que les joueurs avaient décidé de simuler, les droits d'un investisseur à qui l'on empêchait l'entrée dans une communauté.
- L'animateur clandestin qui joue le rôle de l'agribusiness peut, au lieu de jouer directement sur « son plateau » initial, aller tenter sa chance dans un autre plateau. S'il n'y a pas d'animateur clandestin, l'animateur peut désigner un joueur de son plateau et expliquer au groupe que dorénavant, ce joueur/investisseur va tenter sa chance ailleurs car il est déjà connu ici.
- **Rapport aux « réalités » : le jeu est un outil qui permet de déconstruire les ambiguïtés de la référence à la « réalité », qui peuvent freiner l'exploration des possibles. La « réalité » doit y être décomposée en trois façons différentes de la comprendre :**
 - ✓ il y a tout d'abord la *réalité physique* qui est représentée dans le jeu : il s'agit de l'environnement, des sols, de la taille des familles... Concernant cette « réalité », le jeu cherche à garder les éléments de la réalité qui sont indispensables pour réfléchir à une politique nationale.
 - ✓ Il y a ensuite la *réalité des règles actuelles*. Le jeu ne cherche pas à coller à cette réalité-là. D'abord parce que cette réalité est beaucoup plus subjective, chacun pouvant avoir une interprétation différente des règles en place. Ensuite parce que l'objectif du jeu n'est pas de pousser les participants à décrire une « réalité » sociale complexe (dans quel but ?), mais de laisser explorer des idées nouvelles de ce que pourraient être les règles. Or, on s'appuie souvent sur la situation actuelle pour empêcher d'imaginer d'autres possibilités. Effectivement, l'idée est de faire émerger des règles « éloignées de la réalité », c'est-à-dire qui sont éloignées des règles actuellement pratiquées ou imposées par le cadre légal existant.
 - ✓ Il y a enfin la *réalité des spécificités locales*, c'est-à-dire, les éléments très particuliers à la localité des participants mais qui ne sont pas généralisables à la problématique de la région dans laquelle ils se trouvent. Dans une utilisation multi-niveaux du jeu (proposition par les acteurs locaux de mesures de politiques publiques), cette « réalité locale » n'est pas prise en compte (mais le jeu pourrait aussi être utilisé pour ce type de gestion locale), car l'enjeu ici est *justement* d'aider les participants à dépasser les questions localistes et construire une compréhension « multi niveaux » des enjeux.
- Ne pas hésiter à impliquer les partenaires locaux dans l'animation. Ils connaissent très bien les problèmes de la localité et savent comment s'adresser à leurs camarades. Ils peuvent ainsi alimenter la réflexion en aidant les participants grâce à la relation de confiance qui existe entre eux.
- Au fur et à mesure des ateliers, les animateurs acquièrent en aisance et peuvent être amenés à accorder moins de vigilance sur tous les éléments qui ont pu être partagés durant la formation. Tout processus induit qu'il y ait des pertes et des gains. Leur animation ne doit pas devenir mécanique et routinière jusqu'à ce qu'ils mettent dans le jeu des éléments qui n'ont pas été évoqués par les joueurs mais que les animateurs auraient intégrés inconsciemment du fait de la pratique de nombreuses animations. Il y a donc une vigilance à prêter pour que ce qui soit évoqué par l'animateur dans le jeu, le soit volontairement et non évoqué de façon involontaire. Par exemple, l'animateur n'a pas évoqué les POAS ou d'autres formes d'organisation de l'espace ou d'autorité (le conseil rural ou un comité ad-hoc) tant que ces différents points n'ont pas été évoqués par les participants eux-mêmes.

g) Quatrième séance pratique : test en situation d'animation

L'animateur en formation se retrouve à animer un plateau de jeu, avec la présence d'un animateur chevronné à ses côtés, qui le seconde en cas de besoin. Plusieurs formules sont utilisables, selon le profil de l'animateur :

- Un animateur par plateau : pour les plus chevronnés des animateurs apprentis, ils se retrouvent sont en charge d'animer, seul, chacun un plateau. Le formateur est en appui si besoin, mais l'objectif est qu'ils s'autonomisent au maximum sans la présence des animateurs expérimentés qui les accompagnaient jusqu'à présent.
- Animation en binôme avec un animateur chevronné : certains villageois apprentis animateurs repérés au cours des précédents ateliers sont trop éloignés de Dakar pour participer à toutes les séances de formation. Pour pallier à ce problème, on profite de leur présence aux ateliers d'animation pour utiliser au mieux les temps informels, durant le déroulement des ateliers, afin de revenir de façon individuelle ou collective sur les éléments importants de la formation. Étant présent à plusieurs ateliers, ils ont une compréhension directe du jeu, il faut donc partir de ce qu'ils ont compris pour peu à peu compléter leurs connaissances. Par ailleurs, souvent ces personnes remarquées lors des ateliers ont manifesté une compréhension très rapide du jeu. En effet, de façon spontanée, tantôt elles ont joué des rôles non prévus pour alimenter les débats au sein des plateaux qui s'apparentent au rôle d'animateur clandestin tantôt elles ont aidé l'animateur dans la traduction en langue locale. Ce dernier élément est particulièrement important dans la mesure où cette médiation-traduction a servi de première formation au jeu.

Exemple de budget formation					
	Tache	coût	Nbre personne	Nbre jours	Total (F CFA), dans contexte sénégalais
Séance 1 atelier (simple participant)					
	Intéressement animateurs	0	4	3	0
	Déplacement, héberg. Équipe	0	4	1	0
	Location matériel de jeu	0	1	3	0
	Repas et hébergement participants	0	50	3	0
				Total :	0
Séance 2 formation (explicitation de la méthode)					
	Intéressement animateurs	0	4	1	0
	Intéressement formateur	75 000	1	1	75 000
	Location matériel de jeu	0	1	1	0
	Frais déplacement équipe	0	1	1	0
	Repas et hébergement	0	1	1	0
				Total :	75 000
Séance 3 atelier (animateur clandestin)					
	Intéressement animateurs	0	4	3	0
	Intéressement formateur	75 000	1	3	225 000
	Location matériel de jeu	0	1	3	0
	Déplacement, héberg. Équipe	0	4	3	0
	Repas et hébergement participants	0	50	3	0
				Total :	225 000
Séance 4 formation (transfert)					
	Intéressement animateurs	0	4	1	0
	Intéressement formateur	75 000	1	1	75 000
	Location matériel de jeu	0	1	1	0
	Frais déplacement équipe	0	1	1	0
	Repas et hébergement	0	1	1	0
				Total :	75 000
Séance 5 atelier (animateur test)					
	Intéressement animateurs	0	4	3	0
	Intéressement formateur	75 000	1	3	225 000
	Location matériel de jeu	0	1	3	0
	Déplacement, héberg. Équipe	0	4	3	0
	Repas et hébergement participants	0	50	3	0
				Total :	225 000
Séance 6 formation perfectionnement)					
	Intéressement animateurs	0	4	1	0
	Intéressement formateur	75 000	1	1	75 000
	Location matériel de jeu	0	1	1	0
	Frais déplacement équipe	0	1	1	0
	Repas et hébergement	0	1	1	0
				Total :	75 000
Total :					675 000

h) La formation des non francophones : trouver les bons supports pour aider au transfert

Une grande partie des nouveaux animateurs s'expriment en plusieurs langues mais pas nécessairement en français. Ils ont construit une maîtrise du jeu basée uniquement sur leur capacité de mémorisation étant donné que les documents de partage du jeu (livret de règles aussi bien que le guide d'animation) ont été écrits en français. L'objectif de cette dernière séance est d'inviter toute l'équipe d'animation afin qu'ensemble un effort collectif de traduction orale de chaque règle puisse être fait afin que les documents de base soient partagés. Il ne s'agit pas de traduire mot à mot les documents mais que les animateurs voient ensemble en langue locale les différentes étapes du jeu et du processus de transfert. Les animateurs ne s'exprimant pas en français pourront enregistrer avec un dictaphone leur compréhension et traduction du jeu. L'enregistrement leur sera ensuite donné en format MP3 afin qu'ils conservent une mémoire sonore de l'animation du jeu. Le choix d'organiser la réunion sous forme de discussion directement entre les animateurs se justifie par le fait que c'est un format d'apprentissage plus didactique que les écrits (même en langue locale), d'après les animateurs non francophones.

i) Indicateurs de réussite

Le comportement et la liberté que les animateurs prennent avec les règles du « jeu », tout en respectant la structure du jeu, prouvent leur appropriation de la logique fondamentale du support, qui est de faire évoluer les joueurs dans un environnement instable et changeant, en poussant les participants à en imaginer et affiner des règles de gestion. C'est cet enjeu qui est la priorité des réunions de préparation juste avant le démarrage des ateliers.

Plusieurs exemples illustrent cette appropriation du jeu et de son esprit par les animateurs : au cours d'un atelier, un animateur a proposé d'adapter le jeu à la préoccupation spécifique qui émergeait des débats entre participants, à savoir la salinisation des sols, et pour cela chacun des animateurs a été capable d'intégrer de nouvelles fonctions données aux éléments du jeu par les participants (pour représenter les enjeux et dynamiques de salinisation) tout en les poussant à imaginer des techniques de lutte contre la salinisation. Au cours d'un autre atelier, deux animateurs ont jugé intéressant d'intervenir en animation collective (en jouant des rôles spécifiques) sur le plateau d'un autre animateur, tandis que ce dernier se mettait à animer le plateau des deux premiers, sans qu'il n'y ait aucune incohérence ou une quelconque rupture pour les joueurs dans la façon d'animer. Cela montre que les animateurs se sentent suffisamment à l'aise pour animer un nouveau groupe au sein d'une même journée et que les bases du jeu ont suffisamment bien été expliquées aux joueurs pour qu'ils ne soient pas perturbés par ce changement. Cela montre aussi que le fait que les différents plateaux jouent la même « composition » (au sens musical) a été approprié aussi bien par les animateurs que les joueurs.

II. Le processus de transfert de la coordination qui a été mis au point

La stratégie de transfert n'a pas concerné que l'animation de la méthode. La capacité d'encadrer et de former de nouveaux animateurs a aussi été transférée. Une apprentie coordonnatrice a été choisie parmi les animateurs, pour remplacer la coordinatrice-formatrice des animateurs du projet (Sarah Hopsort) une fois le projet terminé.

Cette apprentie a accompagné Sarah Hopsort dans ces tâches durant les mois de Mai et de Juin 2014. Des formations individuelles lui ont été dispensées, pour l'encadrement, la coordination et la formation des animateurs ainsi que pour la coordination des transcripteurs. Une fiche détaillant le rôle et les tâches du coordinateur a été élaborée (cf. ci-dessous). Enfin, respectant toujours le principe de l'apprentissage par la pratique, l'apprentie sera en phase de formation par l'action entre juillet et octobre 2014.

Le rôle du coordonnateur se concentre sur trois activités : la formation des animateurs, la préparation de l'animation des ateliers par les équipes concernées et le suivi des transcriptions.

Concernant la formation des animateurs, le rôle du coordonnateur dans l'accompagnement des animateurs se fait au travers de réunions formelles mais aussi à partir d'échanges informels personnalisés. Il est très important d'être attentif et observateur pour tenter de prévenir ce qui pourrait être oublié ou non compris. La meilleure solution est de procéder très régulièrement à des répétitions. Les animateurs en formation n'osent pas toujours réclamer des ré-explications. Il faut souvent rappeler que le coordonnateur est là au besoin et que compte tenu de leurs autres activités professionnelles, il est tout à fait normal qu'ils oublient certains points.

a) La formation des animateurs

Pour ce qui concerne les formations formelles, se reporter au chapitre précédent pour le détail du processus de formation des animateurs. L'enjeu fondamental de toute la formation est de faire bien comprendre les objectifs des ateliers participatifs, donc de la façon d'utiliser et d'animer le jeu durant ces ateliers. Sans revenir sur ce qui a été expliqué dans la partie précédente, retenons que la préoccupation principale qu'il faut transférer à l'animateur est de créer un contexte qui permette aux participants de puiser dans leurs savoirs, leurs expériences, afin d'imaginer ensemble des propositions de gestion des ressources naturelles. Cela nécessite de pousser les participants à expliciter et progressivement affiner les idées et propositions qu'ils souhaitent mettre en œuvre. Pour cela certaines techniques d'animation sont utiles.

Techniques d'animation :

- Il faut avoir en tête le motif (voir chapitre ci-dessus) vers lequel on veut les pousser à approfondir les discussions : être attentif aux prises de paroles pour inciter une personne lorsqu'elle partage une idée sur ce thème à creuser...en interpellant les autres sur cela
- Faire attention à ce qu'il n'y ait pas de « concurrence » entre les joueurs...en rappelant que l'objectif n'est pas de gagner (on n'est pas vraiment là pour « jouer ») mais que ce qui importe, même si en tant que joueur on perd, est d'en profiter pour construire des idées de politique foncière
- Rappeler la logique dans l'usage des « marmites » et l'identification par les noms de famille afin que les joueurs se « reconnaissent » plus facilement sur le plateau et « s'approprient » plus le jeu
- La chronologie du jeu doit être clairement exprimée afin que les participants puissent bien se situer : pour chaque saison, les joueurs vont placer des activités, « gérer » certains événements, récolter... ;
- Au début de chaque saison : rappeler clairement là où on en est dans le processus du jeu et les conditions de jeu tout en s'appuyant sur les éléments de la réalité (le jeu suit le rythme de l'année et des contraintes selon les saisons...) ; rappeler souvent là où on en est et POURQUOI (rapport à la réalité) on fait comme cela.

b) L'accompagnement des animateurs

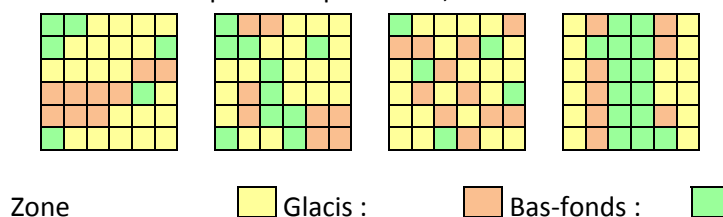
- Avant la tenue des ateliers:

Le principal objectif est de s'assurer de la bonne compréhension du jeu, aussi bien du fond (enjeu et objectifs) que de la forme (les règles). Dans la mesure du possible il faut revoir les animateurs ou les joindre par téléphone pour en discuter un peu (les questionner) et fixer une rencontre si besoin. Il faut faire quelques rappels sur ce qu'ils ne doivent pas négliger d'expliquer aux joueurs, par exemple, rappeler aux joueurs qu'ils doivent assumer dans le jeu deux rôles à la fois: usagers mais aussi décideurs politiques qui tentent de construire une politique publique. Leur rappeler d'expliquer aux joueurs la raison d'être des 4 plateaux (prendre en compte une diversité de situations régionales, combiner les enjeux de différentes échelles, les positionner dans un enjeu de politique nationale, prendre en compte de façon opérationnelle et concrète les migrations et transhumances). Il faut veiller à ce qu'ils n'oublient pas l'utilisation des événements et comment les choisir.

- Pendant l'atelier:

Mise en place des plateaux de jeu :

La meilleure option consiste en la responsabilisation des animateurs pour leur matériel de plateau. Il faut attribuer à chaque animateur son matériel (par couleur) : son plateau, son kit. Tous les éléments qui composent son « kit » sont de sa responsabilité. Pour l'installation des plateaux, voici le modèle que le coordonnateur doit conserver pour chaque atelier, soit avec lui soit dans la malle.



Suivi de l'animation du jeu :

Le rôle du coordonnateur est triple :

- veiller à ce que le jeu se déroule de façon dynamique ;
- veiller à ce que les animateurs appliquent de façon correcte l'esprit et la règle du jeu ;
- **s'informer de la teneur et de l'évolution des discussions sur les différents plateaux, ainsi que des raisons à l'origine des plateaux qui sont construits.**

Au cours de l'animation, il faut être vigilant, en observant, prenant des notes et en posant des questions aux animateurs : il faut savoir à où ils en sont dans les différentes étapes du jeu ; il faut également les interroger sur la raison d'être de tel ou tel autre élément sur le plateau afin d'être sûr qu'il ne s'agit pas d'erreur. S'il ne s'agit pas d'erreur il faut alors être attentif au nouvel usage fait du matériel.

Suivi du jeu :

Le coordonnateur doit expliquer aux animateurs l'utilité qu'il y a à ce qu'ils prennent quelques notes durant le déroulement de l'atelier afin de pouvoir échanger ensuite de façon collective. Voici ci-dessous une grille qui peut les guider dans leur prise de note.

Il faut être attentif durant les séances à leur façon de chacun d'animer afin de pouvoir ensuite donner des conseils : la façon dont ils s'adressent aux gens, leur posture physique, leur gestion du groupe (s'il est grand, est-ce qu'ils trouvent une façon adéquat de faire participer le plus grand nombre ?).

Débriefing après chaque journée :

Il faut faire quelques rappels sur les objectifs de chaque journée et sur ce qu'ils ne doivent pas négliger d'expliquer aux joueurs : assumer à la fois les rôles d'usagers et décideurs politiques, raison d'être des 4 plateaux, utilisation des événements...

Leur demander comment évolue leur plateau, quelles sont les idées émises par les participants et voir comment ils en tiennent compte.

Le coordonnateur doit aussi encourager régulièrement les animateurs en leur montrant qu'ils ont réussi à faire débattre les participants et recueillir des idées, à créer un espace de négociations.

Après l'atelier:

Recueillir auprès des animateurs leurs impressions sur les difficultés éventuelles rencontrées et sur la façon dont ils ont tenté de résoudre ces problèmes. Cela peut se faire le soir de chaque journée d'atelier en discussion informelles, individualisées ou collectives. Tout dépend des personnes, certains préfèrent revenir sur cela de façon individualisée alors que d'autres préféreront la discussion collective.

Grille d'observation à proposer aux animateurs		
Moments d'observation	Enjeux :	Pb/tensions
Début de chaque saison	Répartition des parcelles/accès à la terre	-comment elle s'effectue : quelles règles sont mises en place ? comment sont prises ces décisions ? -comment gérer les inégalités des ressources disponibles ? est-ce que des règles de répartition selon les milieux sont élaborées?
	Choix des activités	-quelles activités dominent ? Comment et pourquoi ces choix sont-ils faits ? -dans quelle mesure il y a un changement des activités selon les saisons?
	Accès à l'eau/biens collectifs	-Quel partage des points d'eau ? Quel type de solution est favorisé par les éleveurs ? Quelles négociations entre les agriculteurs et éleveurs pour le partage des points d'eau ?
Au moment de la répartition des terres mais aussi après la carte des pluies et la carte évènement	Gestion de groupes vulnérables/solidarités	-quelles solutions pour soutenir les personnes en situation de vulnérabilité ? -quel usage des surplus de production liés à l'agriculture irriguée ?
	Réaction face aux aléas climatiques	-quel mode de gestion des événements ? des solutions collectives sont-elles recherchées ou le risque est-il géré individuellement?
	Un agro-industriel veut de la terre	-quels accords ? qui négocie ? Quelle main d'œuvre accepte ? Est-ce que des conditions à son installation sont mises en place ?
Au moment du dégât de bétail	Dégâts de bétail	-quelles réactions ? -comment se négocie la coexistence de différentes activités économiques ? -quel usage des clôtures ?
Au moment où l'on nourrit les familles/récoltes	Cartes de difficulté	-quelles réceptions/réaction/conclusions ?

c) La formation et l'accompagnement des transcripteurs

Le coordinateur a aussi en charge l'organisation des transcriptions (répartition des transcripteurs, des heures d'enregistrement et des plateaux, suivi des réalisations, respect de la mise en forme). Pour être sélectionné, un transcripteur doit d'abord avoir participé à au moins un atelier de jeu. La liste des transcripteurs au 31 Mai 2014 est donnée ci-après. Au cours d'une réunion qui rassemble tous les transcripteurs, différents points qui doivent être développés :

- Comprendre que la transcription est capitale

Avant toute chose, il faut que toutes les personnes qui transcrivent aient des informations sur le jeu. Il faut leur expliquer le projet et les buts du jeu pour qu'ils comprennent bien leur place et leur importance. Ils sont notre porte d'entrée sur les ateliers. Le parti pris a été fait de laisser les gens s'exprimer en langues locales pour ne limiter personne néanmoins cela signifie que les francophones ont absolument besoin de cette médiation pour comprendre ce qui a pu se passer. Enfin, il faut qu'ils comprennent que les dictaphones visent aussi à tout recueillir, il ne s'agit absolument pas qu'ils interprètent ou sélectionnent des idées.

- La transcription : exercice pratique

Au cours de cette réunion, le coordonnateur peut faire passer un extrait audio et proposer un exercice pratique de transcription pour que les transcrip-teurs puissent se rendre compte par la pratique de l'exercice.

Dans la même logique, les transcrip-teurs doivent comprendre la grande importance qu'il y a à ce qu'ils suivent les modèles donnés de transcription. Il faut qu'il y ait une cohérence entre tous les documents et qu'ils suivent tous la même rigueur Il y a deux documents qui expliquent et montrent comment celles-ci doivent être organisées. Un document cadre/guide qui pose les règles de transcriptions, aussi bien sur la forme que le fond. Un document exemple afin que les transcrip-teurs sachent comment utiliser le guide.

- Suivi des transcriptions

Le coordonnateur ne doit pas hésiter à appeler les transcrip-teurs pour savoir si où ils en sont et s'ils ne rencontrent pas de difficulté. Il est donc important que le coordonnateur ait noté scrupuleusement le nom des coordonnateurs et les heures qu'ils retranscrivent (les plateaux), afin de les accompagner de façon précise.

Grille d'informations sur les transcripteurs								
Noms	Nombre d'ateliers transcrits	Respect des consignes	Respect des délais	Disponibilité	Pulaar	Wolof	Cursus	Adresse
Mamadou Sy 77 995 02 79 symamadousy6@gmail.com	XXXX	XXXX	XX	X	X	X	Ens prof histoire/geo	Dakar Enseignant
Moussa Diallo 77 350 33 17 diallomooussa973@gmail.com	XXX	XXX	XXX	Part en France	X	X	geo	St Louis-UGB
Siley Ahne 70 587 59 14 hannesiley@yahoo.fr	XX	XXX	XXX	XXX	X	X	management	Dakar-CAD
Mamadou Camara 77 527 36 67 mamacamou@gmail.com	XX	XXX	XXX	XX	X	X	biologie	Dakar-CAD
Yeru Guisé 77 643 83 99 yerobal50@hotmail.fr	XX	XX	XX	XXX	X	X	diplomatie	Dakar
Hawa Seyni Touré 7745491 00 seynithiate@hotmail.fr	XX	XX	XX	XXX		X	Droit-finance	Dakar
Cheickouna 77 725 92 52 chefna87@gmail.com	XX	XX	XX	XX		X	socio	St louis
Ndatta 77 065 82 25 GAYENDATTA@gmail.com	XX	X	X	X		X	socio	St louis
Saer 77 71 05445 saer.socio@gmail.com	X	X	X			X	socio	St louis
Ibrahima diouf et son équipe 77 306 00 17 pape22226@hotmail.com	XXX	XXX	X	XX		X	Science eco	Dakar-ucad
Aissatou Keita 77 718 08 93	X	X	X	X		X		Dakar
Animateurs/ transcripteurs								
Marame Ba 77 425 06 68	XXXX	XXX	XXX	XX		X	Geo	Louga/Dakar
Ibrahima Dia 77 448 50 36 jahibou88@gmail.com	XXX	XXX	XXX	XX	X	X	Geo	St louis/Matam
Mame Diarra Ndiaye 77 305 77 76 diarramame2@hotmail.fr	XXX	XXX	XXX	XX		X	Geo	Dakar
Seydou Sow 77 222 66 76 sowseydoualassane@yahoo.fr	XXXX	XX	XXX	XX	X	X	Geo	St louis/matam
Ndoubé Ba 77 760 08 70 c) beybina25@gmail.com	XX	XX	XXX	X		X	Socio	St louis/mauritanie
Pape Moussa Faye 77 937 73 77 fayemoussa009@gmail.com	XXX	X	XX		X	X	Socio	St louis

Fiche transcripteur

1 : nom de l'atelier (ex : atelier de Guédé)+date :ex du 12-13-14 mars 2014

2 : nom de l'animateur

3 : nom du transcripteur

4 : date transcription

5 : noms des joueurs + localités (du plateau (à voir avec la présentation que chacun fait de lui en début de jeu et de la fiche de présence). Le transcripteur dresse un tableau qui contient les numéros de position sur le plateau, les prénoms et noms des joueurs ainsi que leurs villages (voir exemple à la fin de cette fiche).

Mémo pour les transcripteurs :

Pour chaque journée, la transcription doit se faire en séquences qui correspondent aux différents temps du jeu. Le transcripteur peut s'appuyer sur la voix de l'animateur de son plateau. Celle-ci sera son guide pour repérer les étapes du jeu car il les évoque directement. Voir ci-dessous le modèle
Garder à l'esprit les deux éléments suivants : différenciez différentes séquences dans l'animation du jeu, leur donner un titre : ex : l'animateur présente les règles du jeu... ; Indiquez le temps de début et de fin de chaque séquence. **INDIQUER LE TEMPS TOUTES LES 15 MINUTES**, c'est un repère très important pour pouvoir par la suite utiliser à la fois les transcriptions mais aussi les enregistrements audio.

Pour mieux comprendre l'enregistrement, voici les différentes étapes du jeu :

Première journée : première saison

1. Séquence présentation des règles du jeu+ présentation de chacun des joueurs : en profiter pour reconnaître les différentes voix
-indiquez temps de début et de fin (qui correspond au moment où les gens commencent à jouer)
2. Séquence répartition des activités (relever les informations essentielles mais tout en étant au plus près de ce qui s'est dit)
-indiquez temps de début +temps fin
3. Séquence carte pluie : l'animateur présente la carte et explique la distribution des ressources) : -
-indiquez le temps en début de séquence
notez les réactions des joueurs
notez fin séquence, marquage temps
4. Séquence récolte des ressources + l'animateur explique comment se fait la récolte
-indiquez le temps en début de séquence
-transcrire les réactions des joueurs en fonction de ce qui a été récolté
-notez les réactions des uns et des autres au regard des dépenses qu'ils peuvent ou pas faire pour subvenir aux besoins des familles
-notez les interactions animateur/joueurs avec cartes difficultés si carte difficulté il y a fin de séquence
+ donnez le temps

Première journée : deuxième saison (saison sèche)

1. Séquence présentation des règles du jeu
-indiquez le temps de début de séquence et de fin
- temps de compréhension (il peut y avoir regroupement des deux séquences 1. Et 2. et dans ce cas là le noter)
2. Séquence introduction du scénario chef de terre :
Attention, le moment où est choisi le chef de terre est important, donc il faut être capable de détailler comment cela s'est fait (il faut absolument transcrire, car ce qui peut vous sembler évident ne l'est pas pour celui qui n'a pas écouté les ateliers et c'est aussi dans la perspective d'une diffusion scientifique du travail que vous faites), prêtez une attention particulière à tout : ATTENTION à partir de ce moment, pensez à noter TOUT les échanges + les bruits : (rire, avec le temps), les soupirs, les haussemments de voix), les silences, (et si évènement particulier, l'inclure)

Notez le nom du chef de terre, si au cours de la séquence, évocation d'un chef de village, notez et précisez le processus de décision

-l'animateur demande au chef de terre de répartir les terres

-réaction du chef de terre et des joueurs

3. À partir de ce moment, le jeu varie en fonction du bon vouloir de l'animateur par conséquent, chaque nouvelle séquence (pour laquelle on indique le temps du début et de fin), débutera : ou par l'introduction d'une carte, d'un évènement, ou d'un nouveau joueur, déplacement libre. Exemple, introduction par l'animateur d'une carte d'invasion de sauterelles, temps de réactions + temps.

-lorsque temps de silence et de réflexion, notez le temps

4. Fin du premier enregistrement : temps de prière, marquez le temps. Et ensuite, indiquez le marquage du temps pour la nouvelle période d'enregistrement

NB : il est vraiment important de noter tous les échanges et tous les silences et les temps de pause

Deuxième jour

1. Première séquence : séquence recadrage l'animateur définit les règles du deuxième jour.

Indiquez le temps en début et fin de séquence

2. Séquence de recomposition des plateaux : marquez le temps+ les informations qui fusent + possibilités de synthétiser si les joueurs sont d'accord et si il y a conflit transcrire les échanges car si peut supposer qu'ils n'ont pas la même perception de l'espace et leur discussion peut nous aider à comprendre en quoi et comment

3. Introduction du scénario du jour : ATTENTION à partir d'ici, il faut tout prendre, il faut le maximum de détails et de précision, essayer de saisir tous les échanges, les silences et tout ATTENTION indiquer régulièrement le temps et différencier les séquences en fonction de ce que l'animateur explique ou fait, suivre le rythme du jeu donné par l'animateur

NB. : Il est vraiment très important de noter tous les échanges et les temps de battements !

C'est ce qu'expliquait une animatrice lors d'un atelier :

« Animatrice : ok vous voulez échanger entre vous d'abord, mais en ce moment-là vous êtes en train de discuter de vos choix ; pourquoi il faut mettre cela et non ça ! moi c'est votre discussion-là qui m'intéresse ! toi tu donnes une idée ; l'autre réplique, vous êtes en train de faire un dialogue ; quand je transcris je dois reprendre ce dialogue là mais pas seulement ce que vous m'auriez expliqué à la fin ! Donc je vous en prie échangez en wolof pour qu'on ait la même information au même moment »

Troisième jour

Idem que pour le jour 2. La transcription suit de la même façon le rythme du jeu donné par l'animateur.

Exemple de modèle de transcription

Atelier de Koussanar du 31 Mars au 2 Avril 2014

Animateur : Ardo Sow

Transcripteur : Moussa DIALLO

Début de transcription : 02/05/2014

Jour 1 et 2

Première Journée

Séquence 1 : Présentation des joueurs et du plateau

Début de séquence : 00mn 00s

Ardo : Bissimillah, présentez-vous .

Numéro	Prénoms	Noms	Villages
1	Mamadou	CAMARA	Katof
2	Adama	GUINDO	Koussanar
3	Mame Penda	DIALLO	Koussanar Elevage
4	Penda	SOW	Sinthiou Sadio Aliou
5	Diaba	KANOUTE	Makakoulibanta
6	Farmata	DIALLO	Sinthiou Sadio Aliou
7	Tiguida	DAMBA	Koussanar
8	Mariata	BAKAYOKO	Koussanar
9	Mame Lèye	NDIAYE	Pakiran
10	Mboulé	NDAO	Keur Oussou

Ardo : Voilà, nous sommes au Sud du pays comme le désigne notre plateau, comme vous le voyez nous avons trois catégories de terres, les bonnes, les moins bonnes et les mauvaises terres Maintenant vous allez prendre les pions et les posez sur les terres en suivant le schéma tracé, je reviens après pour continuer.

Fin de séquence : 4mn 35s

Séquence 2 : Pose des pions et distribution des marmites

Début de séquence : 4mn 36s

Les joueurs ont commencé à prendre les pions et les poser selon les couleurs sur le plateau. Par interférence de voix occasionnant beaucoup de bruits, nous avons eu du mal à cerner les voix, mais notons quand même qu'ils sont parvenus à poser les pions.

Ardo : Ok, prenez. Maintenant tout le monde en a eu, vous allez poser comme je vais vous l'expliquer. si c'est impossible vous me le dites

... : Si ça peut aller (en chœur)

Ardo : Ok, je veux vous faire savoir aussi que vous ne poserez que ce qui correspond à vos familles par exemple si une personne a trois enfants c'est trois pions qu'elle pose, c'est à elle de choisir les activités qu'elle mène.. Voilà comme que je vous ai expliqué les règles de jeu je m'en vais juste vous distribuer les jetons r. A qui appartient cela ?

Kéba : C'est pour moi

Ardo : Ok, tu prends ton truc toi, toi tu aussi tu prends. Moussa est venu, c'est pour qui ça ?

Penda : C'est pour la famille Ndiaye

Annexe 2

Détails de la méthode de simulation participative employée

Sahel incertain



Patrick d'Aquino, Tamara Pascutto, Sarah Hopsort

Contact : daquino@cirad.fr

Avertissement

Le jeu n'a pas pour objectif de représenter la réalité, trop complexe, du milieu sahélien et des contraintes qui s'y posent pour y vivre. Le jeu propose plutôt une simplification de la réalité, mais cette simplification met l'accent sur les spécificités fondamentales de la vie dans un milieu changeant et incertain et sur la façon de réussir à y vivre ensemble.

Nombre de joueurs

De 8 à 40, répartis sur 2 à 4 plateaux, avec entre 4 et 10 joueurs par plateau (au choix).

Buts du jeu

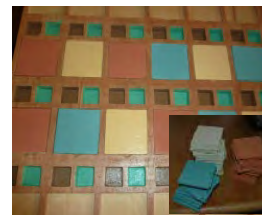
Les joueurs, des paysans sahéliens, pratiquent les activités possibles au Sahel, saison après saison, année après année, en installant leurs activités sur un plateau représentant une région sahélienne typique.

Il y a deux objectifs au jeu : un objectif individuel, subvenir aux besoins de sa famille dans un contexte environnemental difficile, en pratiquant des activités génératrices de vivres et de revenus, et un objectif collectif, les joueurs devant progressivement imaginer des règles collectives d'accès aux ressources naturelles qui leur paraissent les plus *valables*... Y compris en s'entendant sur la définition qu'ils donnent chacun à ce terme : les règles plus rentables ? Les plus équitables ? Préservant l'environnement ? Les trois ? Autre ?...

Règles du jeu

A. Les milieux naturels

Les joueurs évoluent au sein de plateaux représentant différents territoires sahéliens. Chaque région est composée au minimum d'un plateau, le nombre de plateaux pouvant être augmenté selon l'effectif en joueurs. Sur le plateau est inséré des carrés de bois (« parcelle de territoire »), dont la couleur représente le milieu naturel dominant dans cette parcelle de territoire. Ces carrés sont amovibles de façon à pouvoir former des territoires sahéliens aux paysages différents. Les différentes couleurs possibles pour ces carrés de bois permettent de distinguer les principaux milieux naturels présents dans cette région du monde, et ainsi de construire, selon la proportion de chaque couleur qui est choisie pour un plateau donné, différentes régions sahéliennes : région nord-sahélienne plus sèche, région sud-sahélienne un peu plus humide, région irriguée par un grand fleuve, région sablonneuse ou plus caillouteuse, etc.



Trois couleurs de base sont proposées pour les parcelles, représentant les trois milieux naturels principaux du Sahel.

- Représentés en vert de gris, **les bas-fonds**.

Quelle que soit l'activité pratiquée, ce sont les milieux les plus fertiles car ce sont ceux qui reçoivent le plus d'eau des crues annuelles, et donc aussi plus d'éléments nutritifs.

- Représentés en couleur crème, **les paysages sablonneux**.

Ce sont les zones les plus prisées après les bas-fonds. Leur sol meuble retient l'eau, ressource la plus rare et la plus importante au Sahel. Ces milieux sont ainsi à la fois propices à l'agriculture et couverts d'un riche pâturage convenant à l'élevage s'il pleut suffisamment.

- Représentés en rose saumon, **les zones dégradées**.

Les pluies violentes peuvent emporter sur les pentes, même très légères, les éléments fins. Une croûte de glaçage peu engageante se forme ensuite sur le sol et empêche l'eau de s'infiltrer. Ce sont donc des zones peu fertiles mais, faute de mieux, les sahéliens parviennent tout de même à les cultiver en cassant la croûte superficielle. Certains arbustes réussissent aussi à y pousser, fournissant à la fois un maigre pâturage par leurs feuilles et une opportunité de cueillette (gomme arabique, fruits sauvages, etc.).

B. Les ressources naturelles (sol, végétation, eau) des différents milieux naturels

Chacun de ces milieux caractéristiques du Sahel peut être distingué selon la nature et la qualité des différentes ressources qu'il porte. Ici, les ressources, représentées par des billes noires, seront résumées à trois éléments : le sol, la végétation et l'eau. L'état du sol et de la végétation de chaque parcelle de territoire est ainsi visible sur les plateaux de jeu, grâce à deux casiers disposés au-dessus de chaque parcelle (cf. photo ci-contre) : un casier brun contient les billes représentant la quantité de sol disponible et un casier vert contient les billes représentant la quantité de végétation. Le nombre d'unités présentes dans chacun de ces deux casiers permet ainsi d'évaluer le niveau de ressource restant dans la parcelle. La quantité d'eau dans les points d'eau (voir ci-après) est également représentée par des billes noires.



C. Les points d'eau

Il y a trois types de points d'eau représentés dans le jeu : les puits non maçonnés, les puits maçonnés (modernes) et les forages. Le puits non maçonné est un puits traditionnel, creusé à même le sol, sans maçonnerie. Le puits maçonné peut descendre plus profondément. Enfin, il y a la possibilité d'installer un forage, alimenté par un moteur pour pomper l'eau profondément. Ces différents types de point d'eau ont des capacités différentes pour l'approvisionnement en eau. Le puits non maçonné a une capacité très limitée : creusé à la main, il ne descend pas profondément et n'atteint donc que des réserves superficielles qui s'épuisent assez rapidement durant la saison sèche. Le puits maçonné a une plus importante capacité mais il est tout de même dépendant des pluies et peut s'assécher si l'année est vraiment sèche. Le forage par contre a une capacité illimitée car il puise dans des nappes profondes et fossiles (ne dépendant pas des pluies).

La capacité respective en eau de chacun des types de points d'eau dans le jeu (nombre de billes noires disponibles) est indiquée dans les « cartes des pluies » (voir plus bas). Creuser un point d'eau demande un certain investissement. Le point d'eau le moins coûteux à creuser est le puits non maçonné. Dans le jeu, un puits non maçonné coûte cinq billes. Le puits maçonné et le forage demandent des investissements trop importants qui, le plus souvent, ne sont pas à la portée des paysans. Dans le jeu, il est nécessaire de rassembler 30 billes pour creuser un puits maçonné et 500 billes pour un forage. La contenance d'un puits dépend de la pluviométrie de l'année ou des années précédentes. Dans le jeu, seule la pluviométrie de l'année est prise en compte (cf. plus bas la « carte des pluies »).



D. Les familles sahéliennes et leurs « marmites »

Chaque joueur aura à gérer une famille. Les revenus qu'il pourra tirer de ses activités seront symbolisés par des billes noires et conservées par chaque joueur, tout au long du jeu, dans une « marmite », qui porte un symbole identifiant la famille du joueur. Le joueur retrouvera le même symbole sur les pions colorés qu'il utilisera pour ses activités (cf. paragraphe suivant). Chaque joueur choisira donc, en début de jeu, un symbole qui représentera sa famille. Les symboles proposés adoptent le style des symboles que les paysans sahéliens utilisent pour marquer leur bétail.



Les joueurs auront à gérer des familles de taille variable, de façon à prendre en compte la diversité des besoins des sahéliens. La plupart des paysans sahéliens n'ont que leur famille pour pratiquer leurs activités, très peu ayant les moyens d'utiliser une main-d'œuvre rémunérée. Chaque membre de la famille sera représenté par une étiquette blanche (« étiquette-individu », voir dessin ci-après). Ces étiquettes-individu constituent donc à la fois la main-d'œuvre familiale du joueur et les bouches qu'il doit nourrir.



En début de partie, les joueurs se répartissent le stock d'étiquettes-individu, de façon à ce qu'il y ait la plus grande diversité possible dans les tailles de famille. Il y a 40 étiquettes-individus à répartir pour chaque plateau, ce chiffre ayant été choisi afin de représenter une densité démographique comparable à la réalité.

Chaque joueur récupère ensuite une plaque métallique, sur laquelle il pourra poser les étiquettes-individus, qui sont aimantées. En cours de partie, le joueur pourra également engager de la main-d'œuvre supplémentaire, soit en embauchant un membre d'une autre famille (celle d'un autre joueur), soit en embauchant une personne extérieure, qui sera alors représentée par le même type d'étiquette que les membres de famille, mais de couleur violette.



Les paysans sahéliens ont peu de moyens pour motoriser leur exploitation. La taille de la famille et le nombre de personnes embauchées déterminent donc le nombre d'activités que l'on peut pratiquer : une étiquette (famille ou main d'œuvre) est nécessaire pour chaque activité pratiquée, sauf pour l'agriculture irriguée où il en faut au moins deux (le fonctionnement de l'agriculture irriguée est détaillé plus bas). Mais d'un autre côté, plus le paysan a d'individus dans sa famille et dans son équipe, plus il devra produire (de billes noires) pour les nourrir, si ce sont des membres de la famille, ou les rémunérer, s'il s'agit de main-d'œuvre externe : dans le jeu, une bille est nécessaire par saison pour nourrir, ou rémunérer, individu.

E. Les activités

Le jeu distingue deux saisons : la saison des pluies et la saison sèche. . En saison des pluies, les activités agricoles principales sont la culture pluviale du mil, du maïs ou du sorgho. Pendant la saison sèche, un petit maraîchage peut être pratiqué, si l'accès à un point d'eau est possible. L'élevage transhumant (petits ruminants et bovins zébus) et la cueillette de produits sauvages (fruits sauvages, gomme arabique, herbes médicinales, etc.) se pratiquent toute l'année. Si les joueurs veulent pratiquer d'autres activités que celles suggérées, des pions d'autres couleurs sont à leur disposition.

On distingue dans le jeu deux types d'agriculture. *L'agriculture extensive* est l'activité agricole traditionnelle. Elle se pratique surtout en saison des pluies (culture de céréales comme le mil ou le sorgho, et dans les meilleures conditions le maïs), mais reste encore possible en début de saison sèche, en particulier pour le petit maraîchage (grâce à l'humidité restante après les crues, ou grâce à un arrosage manuel à partir d'un puits). L'agriculture extensive peut être schématiquement comparée à une « cueillette » puisque l'on puise dans le sol de la parcelle avec une restitution de la fertilité (fumure par exemple) trop faible pour compenser ce que l'on puise. Dans le système traditionnel, pour laisser cette fertilité se reconstituer, on laisse la terre se reposer en jachère quelques années, après l'avoir cultivée pendant plusieurs cycles de culture.

Lorsque des moyens supplémentaires sont mis à la disposition des joueurs-paysans, ceux-ci peuvent tenter de pratiquer une *agriculture intensive* (irriguée), qui a l'avantage de pouvoir se pratiquer toute l'année puisqu'elle est indépendante des pluies : la nature est presque devenue un simple « support ». L'agriculture intensive signifie rassembler à chaque saison de culture les moyens d'investir dans la reconstitution de la fertilité et dans d'autres postes de dépense indispensables (pour la main-d'œuvre, les semences, les pesticides, etc.), afin d'obtenir cette augmentation de production qu'elle permet théoriquement. Lorsque l'agriculture intensive est irriguée, cela nécessite aussi l'investissement sur un système d'irrigation.



Les activités sont représentées par des pions, dont la couleur représente l'activité. Chaque joueur a accès à autant de pions qu'il a de main d'œuvre disponible (cf. chapitre précédent). Des pions de différentes couleurs et marqués du symbole de chaque famille sont disponibles dans des boîtes en plastique.

L'élevage est représenté dans le jeu par des pions de couleur bleue (la couleur préférée des éleveurs sahéliens pour leurs vêtements). L'agriculture extensive (pluviale ou petit maraîchage) est représentée par des pions verts (la couleur d'un champ en pleine activité) ainsi que par un carré en bois vert vif, qui montre dans le jeu que cette activité occupe de façon exclusive (vis-à-vis des autres activités) une parcelle. L'agriculture intensive irriguée est représentée par un pion vert et par un carré vert vif quadrillé de noir, pour symboliser les canaux d'irrigation. La cueillette est représentée par des pions jaunes. Tous ces pions sont marqués d'un symbole, représentant la famille du joueur qui les utilise.

En pratiquant ces activités les joueurs récoltent des « billes » de ressources (les billes « sol », « végétation » et « eau »), qui vont permettre de quantifier leur production. Chaque joueur conserve ces billes dans sa « marmite » et les utilisera ensuite pour ses différentes dépenses (nourrir sa famille, investir dans les activités, etc.).

Les activités agricoles sont prioritaires car elles sont les plus productives, mais elles sont tout de même assez risquées, surtout hors des bas-fonds, vue la faible pluviométrie de la région. Lorsqu'un joueur a installé une activité agricole sur une parcelle, aucune autre activité n'est possible au même endroit durant la même saison. Pour symboliser dans le jeu cette occupation *exclusive* de l'espace, des carrés de bois vert vif sont disponibles (voir photo ci-contre) et devront être posés sur les parcelles occupées par l'agriculture.



Au contraire, l'élevage transhumant et la cueillette n'ont pas cette emprise exclusive sur le milieu et n'interdisent pas aux autres joueurs de pratiquer les mêmes activités sur la même parcelle (dans la limite des ressources disponibles).

1. L'agriculture extensive

C'est une activité qui peut être rentable, mais uniquement lorsque les conditions sont très favorables : assez d'eau et un bon sol. Dans le jeu, pendant la saison des pluies, les cultures pluviales (mil, maïs, sorgho...) sont possibles. Pendant la saison sèche, où l'eau se fait plus rare, les cultures de saison des pluies ne sont plus possibles et les joueurs-paysans peuvent se tourner vers le maraîchage, *si un point d'eau est disponible sur la parcelle* pour permettre un arrosage manuel.

L'agriculture pluviale extensive (c'est-à-dire l'agriculture traditionnelle réalisée pendant les quelques mois de saison des pluies) nécessite :

- une étiquette de main d'œuvre, dédiée à cette activité pour la saison donnée et qui permet d'installer un pion vert sur la parcelle choisie ;
- la présence d'au moins une bille dans le casier « sol » (casier marron au-dessus de la parcelle) de la parcelle que l'on veut cultiver.

Quand ces conditions sont remplies, le joueur peut placer un pion vert sur la parcelle et la recouvrir d'un carré vert. Cette agriculture pluviale rapporte alors au minimum une bille et au maximum quatre (puisées dans les billes sol de la parcelle, c'est-à-dire dans le casier brun), selon la pluviométrie de l'année.

Le petit maraîchage extensif, c'est-à-dire le petit jardin traditionnel réalisé pendant la saison sèche, nécessite :

- une étiquette de main-d'œuvre, dédiée à l'activité pour la saison donnée et qui permet d'installer un pion vert sur la parcelle choisie ;

- un point d'eau sur la parcelle ou dans un périmètre d'une case autour de la parcelle, et contenant au moins une unité (bille) d'eau ;
- au moins une bille dans le casier « sol » (casier marron au-dessus de la parcelle) de la parcelle que l'on veut cultiver.

Quand ces conditions sont remplies, on peut placer un pion vert sur la parcelle et la recouvrir d'un carré vert. Ce petit maraîchage rapporte alors :

- en premier lieu, au minimum une bille et au maximum quatre (puisées dans les billes sol de la parcelle, c'est-à-dire dans le casier marron), selon l'effectif en billes encore présentes dans la parcelle après la saison des pluies ;
- en second lieu s'ajoute une bille de plus, (bille « eau » qui est retirée de la « marmite des pluies » du « kit plateau » (voir plus loin) si l'on est en saison des pluies). Attention cette bille « eau » ne peut être ajoutée que si le joueur a pu retirer aussi des billes sol. S'il n'y a plus de billes dans le casier « sol » le joueur ne récolte rien.

2. L'agriculture irriguée

Elle est de loin l'activité la plus productive : elle permet de produire beaucoup plus et toute l'année. Il faut cependant un investissement important, au départ (pour aplanir la parcelle, acheter une pompe motorisée...) mais aussi ensuite, à chaque saison (pour la main-d'œuvre, les engrais, les pesticides...).

Pour pratiquer l'agriculture irriguée dans le jeu, il faut donc un investissement initial (30 billes par parcelle, à remettre à la banque), qui ne peut être pris en charge par une famille sahélienne sans un apport financier extérieur (voir carte événement). Il faut ensuite un investissement à chaque saison (4 billes par parcelle, à remettre à la banque).

Contrairement à l'agriculture traditionnelle plus extensive, le joueur peut aussi investir plus qu'une unité de main-d'œuvre sur la parcelle (selon le niveau d'intensification qu'il souhaite pratiquer) : le joueur pourra donc disposer au minimum un pion vert et au maximum 4 pions sur une parcelle irriguée (sachant que plus il y aura de pions de main-d'œuvre sur la parcelle, plus le champ irrigué produira).

L'agriculture irriguée, une fois la parcelle aménagée (investissement initial de 30 billes par parcelle), nécessite ensuite, pour chaque saison de culture :

- entre deux minimum et quatre maximum étiquettes de main d'œuvre, dédiées à l'activité pour la saison donnée et permettant jusqu'à quatre pions verts sur la parcelle que l'on veut cultiver ;
- un investissement de quatre billes, à remettre en banque à chaque début de saison, pour financer les intrants nécessaires.

Si ces conditions sont réunies, le joueur peut placer de deux à quatre pions verts sur la parcelle et y poser un carré vert quadrillé de noir (cf. photo page précédente). L'agriculture irriguée rapporte alors pour chaque parcelle quatre billes par unité de main-d'œuvre placée sur la parcelle (autrement dit par pion vert), qui seront tirées de la banque.

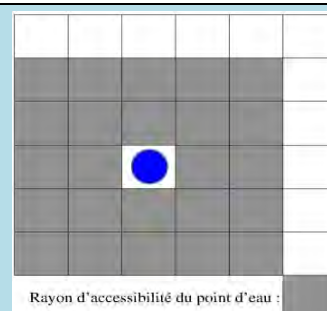
Le carré quadrillé de noir représente l'aménagement mis en place (digues, canaux, aplanissement des parcelles). Cet aménagement détruit toute la végétation naturelle (alors que l'agriculture traditionnelle laisse en place les arbres utiles). De plus, l'installation de l'irrigation produit des phénomènes de remontées salines dès que l'on arrête ensuite d'irriguer. Cela signifie que si l'aménagement n'est pas cultivé, le sel remonte et brûle toute végétation qui tenterait de repousser. Par conséquent, lorsqu'un carré quadrillé de noir n'est pas cultivé dans le jeu, il est automatiquement remplacé par un carré blanc, signe de terre stérile salée, et toutes les billes ressources sont retirées définitivement de la parcelle.

3. L'élevage transhumant

Ce type d'élevage est très répandu au Sahel, car il est particulièrement adapté aux conditions climatiques incertaines. Aucune zone n'ayant suffisamment de ressources pour supporter une exploitation sur toute l'année, les troupeaux se déplacent pour utiliser au mieux les quelques ressources présentes dans la région, en particulier selon où la pluie est tombée : la mobilité est la meilleure façon de s'adapter à la rareté et l'incertitude.

L'élevage transhumant nécessite :

- une étiquette de main-d'œuvre, dédiée à cette activité pour la saison donnée et qui permet d'installer un pion bleu sur la parcelle choisie ;
- au moins une bille dans le casier « végétation » (casier vert au-dessus de la parcelle) de la parcelle que l'on veut cultiver ;
- en saison sèche, un point d'eau accessible pour le bétail, contenant au moins une bille disponible. Le point d'eau doit se trouver dans un rayon de deux parcelles (cf. figure ci-contre) autour du troupeau (donc là où est placé le pion bleu) ;
- en saison des pluies, la présence de points d'eau n'est pas nécessaire, car il y a assez de mares temporaires naturelles (non représentées dans le jeu) pour abreuver le bétail ;



Si ces conditions sont réunies, l'élevage transhumant permet au joueur de récupérer alors comme production :

- une bille retirée du casier « végétation » (casier vert au-dessus de la parcelle) de la parcelle ;
- une autre bille, retirée du point d'eau si l'on est en saison sèche ou retirée de la « marmite des pluies » du « kit plateau » (voir plus loin) si l'on est en saison des pluies

S'il n'y a plus de billes végétation sur la parcelle, ou s'il n'y a plus de bille eau en saison sèche sur le point d'eau, le joueur ne récoltera rien.

Comme pour l'agriculture, une intensification de l'élevage est possible, même si les conditions à réunir sont plus difficiles dans le contexte sahélien. Pour se mettre en place une intensification de l'élevage trois éléments doivent être réunis, dans l'ordre de priorité suivant :

- des règles foncières protégeant suffisamment l'élevage, c'est-à-dire acceptant qu'une terre puisse être attribuée à l'élevage de façon durable sans priorité à l'agriculture, de sorte que les investissements des éleveurs sur les parcelles (pour l'intensification de l'élevage) soient sécurisés;
- une utilité économique réelle à produire plus, c'est-à-dire l'assurance que l'investissement consenti pour l'intensification de l'élevage permette en fin de compte de dégager des bénéfices plus élevés qu'avec un élevage extensif traditionnel (qui nécessite très peu d'investissements pour un bénéfice déjà assez conséquent) ;
- une amélioration de l'alimentation du bétail, afin d'augmenter la production animale (définition de l'intensification). Cela signifie d'investir sur les pâturages pour améliorer leur production (voir détails ci-après).

Il est donc important de noter qu'intensifier la production animale ne signifie pas nécessairement « sédentariser » l'élevage (c'est-à-dire supprimer transhumances) : étant donné l'incertitude et la rareté des ressources naturelles au Sahel, la transhumance pourrait rester une pratique adaptée à une intensification raisonnée de l'élevage sahélien. Schématiquement, au Sahel les différentes possibilités concernant les techniques possibles d'intensification fourragère sont les suivantes, depuis les techniques demandant le moins d'investissement financier (billes) jusqu'à celles en demandant le plus :

- la « réserve fourragère » sur parcours naturels :

Il s'agit d'isoler certaines parcelles, pour les protéger des troupeaux durant quelques mois, de façon à constituer une réserve fourragère « sur pied » qui sera utilisée plus tard dans l'année.

- l'aménagement des parcours naturels :

Il s'agit de provoquer une inondation contrôlée des pâturages en saison sèche (à partir des aménagements hydrauliques voisins, construits pour l'agriculture irriguée par exemple), afin de provoquer un recru de pâturage au moment où il en manque le plus. Cela peut se combiner avec un enrichissement (semis, boutures) du parcours naturel avec des espèces fourragères plus nutritives. Financièrement, cette option est réaliste uniquement si l'aménagement hydraulique n'est pas pris en charge par les pasteurs mais que l'on peut dériver une partie de l'eau d'un aménagement hydraulique déjà installé (pour d'autres activités : agriculture irriguée par exemple).

- la culture d'espèces fourragères :

Dans les conditions climatiques sahéliennes, cela implique d'irriguer ces cultures (coût élevé, maîtrise technique difficile), donc ne peut être rentable que si le prix de vente des productions animales (lait, viande) est suffisamment rémunérateur.

Règles de l'intensification fourragère			
Option technique :	Réserve fourragère sur parcours naturel	Aménagement des parcours naturels	Culture fourragère irriguée
Investissement nécessaire :			
Investissement initial :	-	Nécessite la présence d'une source abondante d'eau dans une parcelle adjacente (ou un investissement de 30 billes !)	30 billes
Intrants saisonniers :	-	2 billes/parcelle (semences)	4 billes/parcelle
Production :	Les billes végétation présentes sur la parcelle	4 pions max/parcelle 2 billes/pion activité	4 pions max/parcelle 4 billes/pion activité

4. Les activités de cueillette

La cueillette et le ramassage de produits fournis par la « brousse » constituent une activité importante pour la survie des familles sahéliennes. Fruits sauvages, feuillage, résines, écorces, etc. permettent de compléter l'alimentation, de se soigner et même d'obtenir quelques revenus par leur revente sur les marchés. Certaines familles, souvent les plus pauvres, ne survivent que grâce à ces produits de la « brousse ».

La cueillette peut se pratiquer en toute saison. Elle nécessite :

- une étiquette main-d'œuvre, dédiée à l'activité pour la saison donnée et qui permet d'installer un pion jaune sur la parcelle choisie ;
- au moins une bille du casier « végétation » (casier vert au-dessus de la parcelle) de la parcelle.

Si ces conditions sont réunies, la cueillette rapporte au joueur une bille, celle retirée du casier « végétation » de la parcelle.

F. Les pluies

L'incertitude et variabilité des pluies constituent LA condition la plus contraignante et la plus particulière du Sahel. D'abord, la pluviométrie d'une année est extrêmement variable d'une année à l'autre. Il pleut en moyenne plus au Sud qu'au Nord, mais cela ne se vérifie pas chaque année, car le climat sahélien est particulièrement imprévisible. Dans le jeu, les cartes pluies sont donc séparées pour les plateaux « Nord » et « Sud ». Ensuite, au Sahel les pluies sont extrêmement localisées, c'est-à-dire que la pluviométrie varie fortement non seulement d'une année à l'autre, mais aussi au cours d'une même année d'une parcelle à l'autre : pour une saison des pluies donnée, il peut pleuvoir abondamment sur une zone et ne pas pleuvoir du tout à quelques kilomètres de là.

La façon dont le climat est représenté dans le jeu est donc cruciale : c'est l'élément central qui permet aux joueurs de comprendre vraiment la situation difficile dans laquelle se trouvent les paysans sahéliens. Le paysan sahélien joue en effet une partie très difficile : selon la quantité de pluie qui tombe sur une parcelle (et qu'il ne connaît pas à l'avance !), certaines activités seront plus réussies que d'autres. Si les pluies sont abondantes, mieux vaut pratiquer l'agriculture, qui rapporte plus. Mais s'il ne pleut pas assez, l'élevage rapportera tout de même un peu car les animaux parviennent toujours à se nourrir grâce à une végétation naturelle plus résistante que les cultures, alors que l'agriculture ne produira rien. Et l'élevage a l'avantage

TERRITOIRE NORD Année passable	Billes 1 à 4		Billes 5 à 8		Billes 9 à 12	
	0	1/4	1/4	1/4	1/4	0
	1/2	1/4	1/4	1/4	0	1/4
	1/2	1/4	0	1/4	0	1/4
	0	1/4	1/2	1/4	1/4	0
	1/2	1/4	1/4	1/4	0	1/4
	1/4	1/4	0	1/4	1/4	1/2

d'être mobile et de se déplacer là où les pluies sont tombées. Pour s'adapter à cette incertitude, les paysans sahéliens mixent plusieurs activités sur plusieurs parcelles, afin de multiplier les chances de s'en sortir. Chaque année est une loterie, où les plus sages et les plus malins parviendront mieux à s'en sortir, en essayant de gérer une diversité d'activités leur permettant de « surfer » sur l'incertitude des conditions.

Dans le jeu, l'état des ressources de chaque parcelle varie donc certes selon le milieu naturel (« bas-fonds », « dunes » ou « zone dégradée ») mais également en fonction de la quantité de pluie tombée : chaque année, les joueurs tireront au hasard une « carte des pluies », qui leur indiquera les pluies tombées au cours de la saison des pluies. L'année pourra être pluvieuse, passable ou sèche, avec des chiffres donnés par ces « carte des pluies » qui seront différents selon que le plateau concerne une région nord ou sud du Sahel (cf. les cartes des pluies « Territoire Nord », au dos de couleur sable, et les cartes des pluies « Territoire Sud », au dos de couleur verte).

	Bas-fonds 1		Dunes 2		Zone 3	
	1/2	0	1/4	1/4	1/4	1/2
1/4	1/4	1/4	1/2	0	1/4	
1/2	1/4	0	1/4	1/2	1/4	
0	1/4	1/2	1/2	1/4	0	
1/2	1/4	1/4	1/4	0	1/4	
1/4	1/2	0	1/4	1/4	1/2	

De plus, sachant qu'au Sahel les pluies sont extrêmement localisées, les « cartes des pluies » répartiront différemment la pluie d'une parcelle à l'autre : sur une « carte des pluies », la couleur de la parcelle indique la pluviométrie qu'a connue cette parcelle, couleur faisant référence à la couleur du ciel : si le ciel est resté bleu, c'est qu'il n'a pas plu, alors que plus le ciel est gris, plus les pluies ont été abondantes

Les chiffres inscrits sur les parcelles indiquent l'impact de cette pluviométrie parcellaire sur les ressources naturelles de la parcelle (les billes noires des casiers « sol »¹ et « végétation » et des puits présents sur la parcelle). En effet, les ressources naturelles de la parcelle sont théoriquement celles que permet son milieu naturel (cf. les chiffres rappelés en haut de la carte des pluies), mais la pluie ayant un impact sur ces ressources, ce chiffre théorique est à multiplier par le coefficient inscrit sur la parcelle pour savoir quelles ressources sont en définitive disponibles pour l'année donnée : ainsi, si la parcelle est sur un bas-fond, ses ressources théoriques sont 8 unités (billes) de sol et 8 de végétation (cf. les chiffres inscrits en haut de la carte des pluies). Ce chiffre est alors multiplié avec le coefficient inscrit dans la carte pluies de la parcelle considérée (1, 1/2 ; 1/4 ; ou 0). Par exemple, si sur la « carte des pluies » qui a été tirée, sur la parcelle est inscrit le chiffre 1/2, alors pour cette année-là la parcelle aura au départ (en saison des pluies) et avant toute consommation par les joueurs, 8 x 1/2 = 4 billes disponibles dans le casier végétation et 8 x 1/2 = 4 billes disponibles dans le casier sol.

G. Les autres aléas et événements

Des cartes « événements », de couleur jaune, introduisent des aléas et événements auxquels peuvent être confrontés les paysans sahéliens. Deux types d'événements sont distingués : les événements de saison des pluies et ceux de saison sèche ».

H. Réussites et échecs des joueurs



Chaque joueur cherche à nourrir du mieux qu'il peut sa famille puis à dégager si possible des revenus : cela revient à essayer d'accumuler le maximum de billes noires dans sa marmite. À la fin de chaque saison, si le paysan ne peut nourrir l'un des membres de sa famille ou sa main d'œuvre, on lui délivre des « cartes difficultés » de couleur rouge. Les sahéliens ont choisi de représenter cette difficulté par une femme qui pleure.

Les paysans peuvent également avoir des cartes difficultés rouge avec un troupeau mal en point dessiné dessus s'ils n'ont pas réussi à nourrir correctement leur troupeau (voir explications plus bas).



Des bouliers sont disponibles pour que les joueurs puissent aussi évaluer à la fin d'un cycle de jeu l'état de différents indicateurs (environnementaux, économiques et sociaux) : des anneaux percés, rouges jaunes et verts, permettent de quantifier ces différents indicateurs sur les bouliers. Il y a un boulier de disponible par plateau, pour évaluer les effets à l'échelle du plateau, et un boulier pour l'ensemble des plateaux de jeu, pour évaluer les effets à une échelle plus large. Nous verrons plus tard comment s'en servir plus précisément.



I. Les autres accessoires du jeu

Les cartes de « politique foncière »

Pour aider les joueurs à imaginer leurs propres règles collectives, trois premières options de règles collectives sont proposées (cartes bleu pâle « politiques foncières »). Une fois qu'ils les auront testées et évaluées, les joueurs pourront construire leurs propres scénarii de politique foncière, les tester, et explorer ainsi progressivement les différents scénarii possibles qui respecteraient leurs points de vue sur ce que serait un « bon » impact pour une politique foncière.

Les cartes « cadastre »

Certains événements ou situations nécessiteront que les joueurs choisissent de distribuer sur un plateau des droits d'accès différents d'une parcelle à l'autre, ou d'une zone à l'autre. Les fiches « cadastre » vert pâle les aideront à inscrire ces droits et à les localiser sur une carte du plateau. Les joueurs peuvent aussi décider de faire attester et ratifier cet accord sur la distribution de droits par tous les autres joueurs (s'ils l'acceptent).



¹ La ressource « sol » du jeu symbolise la fertilité du sol, qui n'est exploitable que si les plantes ont suffisamment d'eau.

Les collectes de productions à organiser

Certains scénarii construits par les joueurs peuvent comprendre l'organisation d'une collecte de productions (voir exemple de la collecte de lait dans la carte événement « programme d'appui à l'élevage »). Des quilles de différentes couleurs sont fournies pour représenter les produits à collecter (voir exemple des « bidons de lait » dans la carte événement sur l'élevage), ainsi que des objets symbolisant les moyens de transport (photo ci-contre).

Les « flux » à partager (eau, voies de communication...)



Certains scénarii construits par les joueurs peuvent aussi comprendre la distribution d'eau (pour irrigation par exemple), la pollution d'amont en aval sur un cours d'eau, les mouvements entre eaux salées et eaux douces dans une mangrove (qui modifient les usages possibles au cours de l'année)... Des pièces sont fournies pour représenter les canaux et autres cours d'eau, dans lesquelles peuvent coulisser des rectangles colorés, symbolisant la ressource à partager (eau douce/salée/polluée...). Ces pièces peuvent symboliser d'autre nature de « voies » par lesquelles doivent transiter des éléments (voies de communication, etc.).photo

Les « kits plateau »

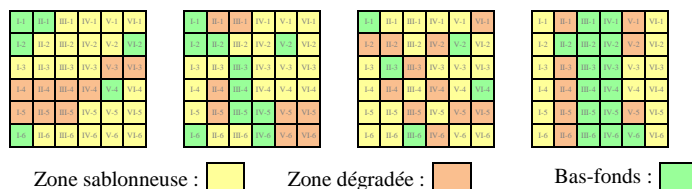
Avec chaque plateau sont fournies deux boîtes. La première, une boîte rectangulaire longue, contient deux compartiments : un compartiment coloré en gris (comme le ciel lors d'une année pluvieuse), où les billes ressources sont stockées (la « marmite des pluies ») et un compartiment contenant les cartes difficultés. Dans la deuxième boîte du « kit plateau » sont logées les différentes cartes de jeu nécessaires (cartes « événements » jaunes, carte des pluies, cartes des scénarios fonciers, fiche « cadastre »...).

Le déroulement **d'une séance de jeu**

A. Installer le jeu

1. Construire sa région sahélienne :

Le Sahel est une immense zone et la répartition des différents types de milieu est donc très variable d'une région à l'autre. C'est d'ailleurs en partie sur cette diversité que les activités mobiles telles que l'élevage s'appuient pour se développer. Dans le jeu, les plateaux proposés représentent différentes régions du Sahel. Étant donné la variabilité géographique possible dans la réalité sahélienne, les joueurs sont libres de construire pour chaque plateau la « carte » qu'ils souhaitent, à partir des parcelles de bois de différentes couleurs qui leur sont fournies, en s'efforçant tout de même de conserver une diversité entre plateaux afin de prendre en compte la variabilité géographique de la réalité sahélienne. Voici ci-dessous des exemples de plateaux possibles.



Lorsqu'ils maîtriseront le jeu, les joueurs pourront aussi ajouter d'autres types de milieux au-delà des trois qui sont déjà proposés, en puisant dans les différentes couleurs de parcelles de bois qui sont disponibles.

2. Identifier des territoires Nord et Sud :

Pour que joueurs prennent suffisamment en compte la variabilité géographique du Sahel, il est aussi nécessaire que certains des plateaux représentent des territoires situés plus au Nord (plus proches du désert, donc plus secs) et des territoires situés plus au Sud (moins secs). Les joueurs doivent donc choisir quels plateaux seront considérés comme des territoires plus au Nord et comme territoires plus au Sud, sachant qu'il faut environ deux tiers de plateaux en territoire Nord et un tiers de de plateau en territoire Sud.

3. Distribuer les joueurs sur les différents plateaux de jeu :

Le jeu *Sahel incertain* se joue à partir de 8 joueurs, avec au minimum deux plateaux de jeu et au maximum quatre plateaux. Le nombre de joueurs décidera du nombre de plateaux utilisés, avec sur chaque plateau un nombre de joueurs compris entre 4 et 10.

4. Construire sa famille :

Une fois que les joueurs se sont répartis sur les différents plateaux, chaque joueur récupère un des récipients marqués d'un symbole (ce sera sa « marmite », dans laquelle il conservera les billes qu'il aura gagnées). Ce symbole représentera tout au long du jeu le joueur et sa famille. On retrouvera en effet ce symbole sur les pions d'activité que le joueur utilisera pendant le jeu.

Sur chaque plateau, les joueurs se répartissent ensuite quarante étiquettes-individus, qui constitueront les membres de la famille de chaque joueur. La répartition doit se faire de telle sorte qu'il y ait une grande diversité dans les tailles de famille, depuis des familles composées uniquement d'un individu jusqu'à des familles composées d'une dizaine.

Le jeu peut commencer. Une année d'activités paysannes se déroule dans le jeu en deux saisons : la saison des pluies et la saison sèche. Le jeu débute par la saison des pluies.

B. La saison des pluies

Cette période se tient approximativement de juillet à octobre, mais les variations sont extrêmes, que ce soit pour son début (cela peut être en mai... ou en août) ou sa fin (d'août à novembre). De plus, tout peut tomber en quelques semaines ou se répartir sur plusieurs mois, avec des périodes entre deux pluies qui peuvent osciller de quelques jours à plusieurs semaines... ce qui entraîne une perte des cultures et parfois des pâturages. À chaque saison des pluies, les joueurs accompliront les tâches suivantes :

1. Introduction de règles foncières :

Cette étape, comme les quatre suivantes, ne sont pas valables pour la première saison des pluies jouée, mais pour les suivantes.

Jusqu'à la première fin de la première saison des pluies, les joueurs placent leurs activités sans se soucier si la parcelle leur « appartient ». Puis, à la première saison sèche ils introduiront un élément de règles foncières (voir plus loin).

Ensuite, à la **seconde saison des pluies**, un deuxième élément de scénario de règles foncières est introduit, qui présente une forme particulière des règles d'attribution foncière qui peuvent être utilisées par les gouvernements dans le contexte sahélien : l'« affectation » d'une terre pour sa « mise en valeur ». Les joueurs vont ajouter durant cette saison ce second élément de de règles foncières au premier élément introduit durant la première saison sèche (les règles traditionnelles : voir plus loin). Les règles de ce nouveau scénario d'affectation pour mise en valeur sont décrites dans la carte bleu pâle de politiques foncières droit de mise en valeur ».

2. Rembourser son crédit, payer son investissement de campagne :

A jouer à partir de la deuxième saison des pluies. Si lors d'une saison précédente, un des joueurs se retrouve avec un crédit à rembourser à la banque à la suite d'une carte événement (attention : dans le jeu, les joueurs n'ont normalement pas accès au crédit, car les banques refusent habituellement de prêter aux paysans. Cependant, certains événements tirés par les joueurs (voir cartes événements) peuvent donner exceptionnellement accès à un crédit). Si un des joueurs se retrouve donc avec un crédit à rembourser à la banque, c'est au début de chaque saison qu'il faut le faire.

D'autre part, si un joueur possède une parcelle d'agriculture irriguée, il devra en chaque début de saison payer 4 billes à la banque pour acheter les intrants nécessaires à son activité., c'est au début de chaque saison qu'il doit le faire.

À SAVOIR : Il n'est pas possible pour les joueurs d'emprunter à la banque en dehors d'une carte événement l'ayant proposé. En effet, les paysans sahéliens n'ayant aucune « garantie » à offrir, les banquiers refusent de leur faire crédit, même à fort taux d'intérêt.

3. Embaucher sa main d'œuvre, ou s'en séparer :

À partir de la saison des pluies de la deuxième année, chaque joueur peut décider en début de saison d'acquiescer de la main-d'œuvre supplémentaire, en fonction de ses moyens disponibles. Il pourra embaucher cette main d'œuvre auprès de la banque (et y puiser une étiquette main-d'œuvre violette) qu'il devra rémunérer en fin de saison ou louer un membre d'une autre famille si un joueur est intéressé. Si

le joueur ne peut plus ou ne souhaite plus payer ce salaire saisonnier, il devra se séparer en début de saison de l'étiquette main-d'œuvre correspondante, sous peine de devoir la rémunérer en fin de saison, au moment des récoltes.

Durant cette première action de saison des pluies, chaque joueur peut donc :

- **Proposer un des membres de sa famille à « embaucher » par les autres joueurs, pour ne pas avoir à les nourrir durant les saisons suivantes ;**
- **Embaucher une main-d'œuvre auprès de la banque (étiquette individu violette : main-d'œuvre salariée) ou d'un autre joueur (étiquette individu blanche : membre de famille). Dans ce cas le joueur qui acquiert cette nouvelle étiquette reversera à la fin de la saison une bille (au joueur de chez qui vient l'individu ou à la banque s'il s'agit d'une étiquette violette) ;**
- **Se séparer d'une main-d'œuvre (étiquette individu remise en banque ou à la famille concernée).**

À la fin de cette première action de saison des pluies, les joueurs se retrouvent donc avec l'effectif définitif d'étiquettes (de main-d'œuvre) pour l'année, qu'ils vont pouvoir utiliser pour la saison qui débute.

4. Enlever les puits non maçonnés, puis placer ses pions activités :

S'il ne s'agit pas de la première saison des pluies du jeu, les joueurs doivent commencer par enlever les puits non maçonnés présents sur les plateaux : les premières nouvelles pluies comblent les puits non maçonnés creusés l'année précédente et ils devront être recreusés, ici ou sur d'autres parcelles.

Ensuite, à tour de rôle, chaque joueur va choisir autant de pions d'activités qu'il possède d'étiquettes individus. Les joueurs peuvent installer tous en même temps leurs activités ou choisir de le faire à tour de rôle. Le joueur a le choix entre des activités agricoles (pions verts), d'élevage (pions bleus) ou de cueillette (pions jaunes). Une fois qu'il maîtrisera le jeu, il pourra tenter de rajouter de nouveaux types d'activités, en puisant dans les réserves de pions de différentes couleurs qui sont mis à disposition. Mais il devra pour cela imaginer aussi les règles d'exploitation des ressources pour cette nouvelle activité.

Une fois qu'il a sélectionné les activités qu'il souhaite mener, le joueur dispose ses pions colorés sur les parcelles qu'il a l'intention d'exploiter. Lorsqu'il s'agit d'agriculture (pion vert), il doit aussi déposer un carré vert vif de taille plus petite que les carrés-parcelles qui sont insérés sur les plateaux) sous chaque pion vert placé, pour visualiser le fait qu'une fois son champ installé, les autres activités ne sont pas possibles.

Il est important de noter que dans le placement de ses activités, le joueur n'est pas limité à son plateau de départ et peut décider d'exploiter durant cette saison des parcelles situées dans d'autres plateaux (équivalents dans la réalité à d'autres régions : par exemple, pour de l'élevage transhumant, ou en envoyant un des membres de sa famille migrer temporairement dans une autre région, etc.).

Pour le choix de ses activités et surtout de la localisation des parcelles sur lesquelles il va les mener, le joueur doit prendre en compte les besoins en ressources naturelles (sol, végétation, eau) de chacune des activités et vérifier la présence des billes nécessaires dans les parcelles qu'il envisage d'exploiter. Notons cependant que pendant la saison des pluies, aucune des activités n'a besoin de la présence de points d'eau, contrairement à la saison sèche.

Le petit carré vert qui représente le champ montre que la parcelle utilisée pour l'agriculture ne peut accueillir d'autres pions. Par contre, les pions élevage et cueillette peuvent se partager la même parcelle sans limitation de nombre (mais il n'est pas sûr qu'ils aient alors assez d'unités de ressources pour tous...). Enfin, l'agriculture étant considérée comme prioritaire par tous les paysans sahéliens (y compris les éleveurs), si un joueur décide de pratiquer l'agriculture sur une parcelle déjà occupée par des éleveurs ou des cueilleurs, les joueurs qui avaient placé là leurs pions élevage ou cueillette devront les déplacer sur une autre case de leur choix, libre d'agriculture.

5. Tirer une carte des pluies pour chaque plateau, puis poser les billes-ressources correspondantes à la carte des pluies :

Une fois tous les pions d'activités placés, on tire sur chaque plateau de jeu une carte de répartition des pluies pour l'année qui commence. En se référant de la carte des pluies qui a été tirée (voir modalités de calcul dans la première partie de ce livret), on dépose dans les deux casiers ressources (sol et végétation) et les points d'eau de chaque parcelle les billes ressources correspondantes. Rappel : pour chaque parcelle le nombre de billes-ressources (sol et végétation) et de billes eau des points d'eau correspond à la multiplication de ses « ressources de base » par le coefficient des pluies sur la parcelle.

6. Tirer une carte « événement de saison des pluies » :

On tire une carte « événement de saison des pluies » sur chaque plateau et les joueurs appliquent ce qui est inscrit sur la carte (une fois les cartes utilisées, elles sont défaussées).

7. Estimer les dégâts aux champs par le bétail :

Lorsqu'une parcelle est cultivée, il est toujours assez risqué d'avoir un troupeau qui pâture juste à côté : si le berger n'est pas vigilant, le bétail peut venir brouter les cultures... Tout champ ayant un troupeau qui pâture sur une parcelle voisine est sous cette menace. Chaque agriculteur menacé devra vérifier avec un jet de dés s'il a eu la malchance de voir son champ brouté par le troupeau :

- Si l'agriculteur menacé tire 1 ou 2 sur le dé, il n'y a eu la chance de ne pas avoir de dégâts ;
- S'il tire 3 ou 4, il y a eu un peu de dégâts et le troupeau a brouté une bille d'un des casiers ressources de la parcelle en question, **bille qui est remise à l'éleveur** (puisque le troupeau s'est nourri de la récolte et va produire plus) ;
- S'il tire 5 ou 6, il y a eu plus de dégâts et il perd 2 billes, que l'éleveur récupère.

8. Récupérer sa production :

Nous en arrivons à la fin de la saison des pluies et les joueurs vont récupérer les bénéfices des activités qu'ils ont pu mener. À tour de rôle, chaque joueur récupère la production qu'il a réussi à obtenir sur chacune des parcelles qu'il occupe (voir fiche joueur). S'il ne reste plus assez de billes ressources, il ne récolte rien.

Attention, si deux joueurs avaient décidé de placer chacun un pion « agriculture » sur une parcelle cultivée en extensif, la production de cette parcelle n'est pas doublée. Ils devront se partager les billes prévues pour une seule récolte. En revanche, les éleveurs et les cueilleurs récupéreront chacun leurs billes de production, tant qu'il y en a assez dans les cases ressources de la parcelle.

Remarque : Les cartes événements peuvent modifier ces résultats et le placement des pions sur le plateau.

Chaque joueur récupère ainsi des billes de ressources, qui deviennent ses revenus et grâce auxquelles il va pouvoir nourrir sa famille, payer sa main-d'œuvre et éventuellement investir.

9. Nourrir sa famille et rémunérer sa main-d'œuvre. Les cartes de difficultés :

Chaque joueur doit maintenant nourrir sa famille et payer sa main-d'œuvre. Il doit distribuer une bille par saison à chaque membre de la famille (pour les nourrir) comme chaque employé (pour les payer). Les billes utilisées pour nourrir la famille sont remises dans la banque. Concernant la main-d'œuvre embauchée, si elle provient d'un autre joueur, la bille est remise au joueur concerné, si elle est embauchée « à l'extérieur » (étiquette violette), elle est remise en banque.

Si le joueur n'a pas assez de billes pour nourrir sa famille, il prend une carte de difficulté (« femme qui pleure ») par personne mal nourrie/payée. Ce sont des paysans sahéliens qui ont choisi de symboliser cette carte difficulté par une femme qui pleure : la famille est en difficulté. Si un joueur a embauché un salarié et que celui-ci n'est pas payé, il prend aussi une carte de difficulté (honte sur la famille). Si le joueur n'a pas pu nourrir son troupeau (plus de bille « végétation » sur la parcelle), il prend également une carte de difficulté (bovin mort) par troupeau (par pion bleu) qui n'a pas été nourri.

Chaque joueur conserve dans sa « marmite » les billes qui lui restent après avoir effectué ces différentes tâches, qui vont constituer son bénéfice, son capital.

C. La saison sèche

La saison sèche dure environ de fin octobre à juillet. La température et la sécheresse de l'air montent progressivement jusqu'à la saison la plus chaude en fin de saison sèche (la température dépassant les 40°C à partir du mois de mai).

L'agriculture n'est donc possible en saison sèche que si l'on a accès à un point d'eau :

- pour une activité de maraîchage extensif avec arrosage manuel (ce qui ne nécessite pas d'investissement important), un point d'eau doit être directement sur la parcelle ou à une distance d'une case ;
- pour l'agriculture irriguée, le point d'eau peut être situé sur une parcelle un peu plus éloignée, mais à condition d'avoir installé un système d'irrigation, ce qui nécessite des moyens importants (voir dans la première partie du livret les conditions nécessaires pour mettre en place une agriculture irriguée).

L'élevage est une activité intéressante en saison sèche mais il faut pouvoir accéder à un point d'eau dans un rayon maximum de trois parcelles (voir schéma dans la première partie du livret) : le bétail sahélien est solide et a l'habitude de se déplacer sur de nombreux kilomètres chaque jour pour accéder aux pâturages, mais il y a cependant une limite au-delà de laquelle le troupeau s'épuiserait sur le trajet. L'éleveur peut accéder à un point d'eau existant ou bien construire son propre point d'eau.

La cueillette peut se pratiquer en toute saison, certains fruits, résines, ou écorces étant toujours disponibles si la végétation est toujours en place et n'a pas déjà été entièrement consommée (dans le jeu, cela se traduit par s'il reste des billes de végétation dans la parcelle).

1. Introduction de règles foncières :

Jusqu'à la première saison sèche, les joueurs plaçaient leurs activités sans se soucier si la parcelle leur « appartenait ».

À la première saison sèche, un premier élément de scénario de règles foncières est introduit, qui présente sous une forme simplifiée les règles foncières traditionnelles en région sahélienne : les joueurs vont mettre en œuvre durant cette saison l'élément de scénario de règles foncières décrit dans la carte bleu pâle de politiques foncières « règles traditionnelles ».

À la deuxième saison sèche, les joueurs rajoutent un troisième élément de scénario de règles foncières aux deux premiers : la propriété privée (un deuxième a été introduit à la deuxième saison des pluies, le droit de mise en valeur), schématisée dans le jeu tel qu'il est décrit dans la carte bleu pâle de politiques foncières « propriété privée ».

2. Embaucher de la main d'œuvre, ou s'en séparer :

À cette étape, chaque joueur peut décider de :

- Proposer un des membres de sa famille à « l'embauche » auprès des autres joueurs, pour ne pas avoir à le nourrir durant les saisons suivantes ;
- Embaucher de la main-d'œuvre salariée, soit auprès d'un autre joueur (qui lui prête alors une de ses étiquettes-individus blanche), soit à l'extérieur (une étiquette-individu violette puisée à la banque). L'individu ainsi embauché devra être payé d'une bille de production à chaque fin de saison qui suivra, sinon le joueur devra s'en séparer ;
- Se séparer d'une main-d'œuvre salariée, remise en banque si c'est une étiquette-individu violette, ou rendue au joueur à qui il l'avait louée si c'est une étiquette-individu blanche.

À la fin de cette première action de saison des pluies, les joueurs se retrouvent donc avec l'effectif définitif d'étiquettes (de main- d'œuvre) qu'ils vont pouvoir utiliser pour la saison qui débute.

3. Rembourser son crédit, payer son investissement saisonnier :

Dans le jeu, les joueurs n'ont pas accès au crédit, car les banques refusent habituellement de prêter aux paysans. Cependant, dans le jeu certains événements tirés par les joueurs (voir cartes événements) peuvent donner exceptionnellement accès à un crédit. Si un des joueurs se retrouve donc avec un crédit à rembourser à la banque, c'est au début de chaque saison qu'il faut le faire.

D'autre part, si un joueur possède une parcelle d'agriculture irriguée, il devra en chaque début de saison payer 4 billes à la banque pour acheter les intrants nécessaires à son activité.

4. Placer ses activités et ses points d'eau :

On laisse en place sur le plateau les petits carrés d'agriculture irriguée (car les aménagements ont modifié définitivement la parcelle) et les points d'eau.

Puis, tous les joueurs récupèrent leurs pions sur le plateau. Avant de les replacer, ils peuvent choisir d'investir dans le creusement de puits (voir dans la fiche joueur le détail des moyens nécessaires pour creuser des points d'eau). On ne peut pas placer 2 points d'eau sur la même parcelle. De plus, attention : même si un joueur parvient à creuser un point d'eau, il n'est pas sûr de trouver de l'eau. Le joueur tirera donc aux dés : s'il tire 1, il ne trouve pas d'eau, s'il tire 2 à 6, il trouvera de l'eau (en quantité telle qu'indiquée dans la carte des pluies pour la parcelle considérée). Puis, les joueurs placent les activités qu'ils ont choisies pour la saison sèche.

Rappels :

- Les joueurs ne sont pas limités à leur plateau de départ et peuvent décider d'exploiter des parcelles situées dans d'autres plateaux.
- Pour le choix de ses activités et surtout de la localisation des parcelles sur lesquelles il va les mener, le joueur doit prendre en compte les besoins en ressources naturelles (sol, végétation, eau) de chacune des activités et vérifier la présence des billes nécessaires dans les parcelles qu'il envisage d'exploiter. En particulier, agriculture et élevage ont besoin d'accès à l'eau en cette saison.
- Le petit carré vert (ou vert quadrillé de noir pour l'agriculture irriguée) qui représente le champ montre que la parcelle utilisée pour l'agriculture ne peut accueillir d'autres pions. Par contre, les pions élevage et cueillette peuvent se partager la même parcelle sans limitation de nombre (mais il n'est pas sûr qu'ils aient alors assez d'unités de ressources pour tous...). Enfin, l'agriculture étant considérée comme prioritaire par tous les paysans sahéliens (y compris les éleveurs), si un joueur décide de pratiquer l'agriculture sur une parcelle déjà occupée par des éleveurs ou des cueilleurs, les joueurs qui avaient placé là leurs pions élevage ou cueillette devront les déplacer sur une autre case de leur choix, libre d'agriculture.
- Deux pions verts minimum sont nécessaires sur une parcelle irriguée.

5. Tirer une carte événement de saison de sèche :

On tire une carte « événement de saison sèche » sur chaque plateau et les joueurs appliquent ce qui est inscrit sur la carte (une fois les cartes utilisées, elles sont défaussées).

6. Panne de forage :

En saison sèche, la pompe à gasoil qui alimente un forage peut tomber en panne. Pour chaque forage présent sur les plateaux, les joueurs lancent le dé. S'ils font 1 ou 2, le forage tombe en panne. Il faudra verser 10 billes à la banque pour le réparer.

Si les joueurs n'ont pas suffisamment d'argent disponible, le forage ne sera plus utilisable et ce jusqu'à ce que les joueurs parviennent à rassembler les 10 billes nécessaires à sa réparation. Les activités peuvent être affectées par cet événement si ce forage alimentait en eau des troupeaux ou un champ.

7. Estimer les dégâts aux champs par le bétail :

Comme en saison des pluies, les troupeaux qui pâturent à côté d'un champ cultivé risquent d'en consommer la récolte. L'agriculteur menacé devra donc tirer aux dés : s'il tire 1 ou 2, il ne perd pas de billes, s'il tire 3 ou 4, il perd une bille prise dans les ressources de sa parcelle et remise à l'éleveur dont le troupeau a consommé la récolte ; s'il tire 5 ou 6, il perd 2 billes prises dans les ressources de sa parcelle et remises à l'éleveur dont le troupeau a consommé la récolte.

En saison sèche, si le troupeau va s'abreuver dans un point d'eau qui se situe sur une parcelle cultivée, Le risque est doublé. Dans ce cas : si l'agriculteur tire 1 ou 2, il perd une bille ; s'il tire 3 ou 4, il en perd 2. S'il tire 5 ou 6, il en perd 4.

8. Récupérer sa production :

Nous en arrivons à la fin de la saison sèche et les joueurs vont récupérer les bénéfices des activités qu'ils ont pu mener. À tour de rôle, chaque joueur récupère la production qu'il a réussi à obtenir sur chacune des parcelles qu'il occupe (voir fiche joueur). S'il ne reste plus assez de billes ressources, il ne récolte rien.

9. Nourrir sa famille, rémunérer sa main-d'œuvre. Les cartes de difficultés :

Chaque joueur doit maintenant nourrir sa famille et payer sa main-d'œuvre. Il doit distribuer une bille par saison à chaque membre de la famille (pour les nourrir) comme chaque employé (pour les payer). Les billes utilisées pour nourrir la famille sont remises dans la banque. Concernant la main-d'œuvre embauchée, si elle provient d'un autre joueur, la bille est remise au joueur concerné, si elle est embauchée « à l'extérieur » (étiquette violette), elle est remise en banque.

Si le joueur n'a pas assez de billes pour nourrir sa famille, il prend une carte de difficulté (« femme qui pleure ») par personne mal nourrie/payée. Ce sont des paysans sahéliens qui ont choisi de symboliser cette carte difficulté par une femme qui pleure : la famille est en difficulté. Si un joueur a embauché un salarié et que celui-ci n'est pas payé, il prend aussi une carte de difficulté (honte sur la famille). Si le joueur n'a pas pu nourrir son troupeau (plus de bille « végétation » sur la parcelle), il prend également une carte de difficulté (bovin mort) par troupeau (par pion bleu) qui n'a pas été nourri.

Chaque joueur conserve dans sa « marmite » les billes qui lui restent après avoir effectué ces différentes tâches, qui vont constituer son bénéfice, son capital.

D. Le bilan annuel

À la fin de l'année, les joueurs font ensemble le bilan de ce qui leur reste comme billes et des soucis qu'ils ont eus pour nourrir leur famille tout au long de l'année (en particulier, pourquoi ils ont récupéré des cartes de difficultés).

Les critères individuels

Il y a deux « indicateurs » pour évaluer la réussite d'un joueur : les billes qu'il a pu accumuler et les cartes difficultés qu'il a reçues. En particulier, si le total de cartes de difficulté « femme qui pleure » qu'il a reçu est égal au tiers de l'effectif de la famille, cela signifie qu'il y a eu l'équivalent d'une saison totale sans nourriture, c'est-à-dire **une véritable période de famine** !

Les critères collectifs

Comment la communauté de joueurs dans son ensemble s'en est tirée ? Est-ce que globalement la majorité des joueurs s'en est sortie ? La situation a-t-elle permis à certains types de joueurs de s'en sortir mieux que d'autres ? L'environnement (les billes ressources) a-t-il été suffisamment préservé pour les années suivantes ?... Il n'y a pas que des critères individuels qu'il est intéressant d'évaluer.

Les bouliers peuvent aider les joueurs à effectuer ce bilan collectif, en les aidant à représenter différents résultats de l'année écoulée.

- La première ligne du boulier représente la **satisfaction des joueurs**. On peut placer sur la première tige un nombre d'anneaux rouges équivalent au nombre de joueurs non satisfaits par leur année, un nombre de boules jaunes équivalent au nombre de joueurs moyennement satisfaits par leur année et un nombre d'anneaux verts équivalent au nombre de joueurs très satisfaits par leur année.
- La deuxième ligne du boulier représente le **niveau de famine** de l'année écoulée. On peut placer sur le boulier un nombre d'anneaux rouges équivalent au nombre total de cartes difficultés (tous joueurs confondus).
- La troisième ligne du boulier représente la **différenciation économique par famille**. On peut calculer d'abord la **production totale** du plateau (le nombre total de billes présentes dans les marmites des joueurs) que l'on notera sur l'étiquette accrochée au boulier. Puis, on la divisera par le nombre de joueurs présents autour du plateau à la fin du jeu. Ce nombre constitue la **productivité moyenne** sur le plateau, que l'on notera sur l'étiquette accrochée au boulier. On peut ensuite dans cette troisième ligne du boulier un nombre d'anneaux rouges équivalent au nombre de joueurs au-dessous de la productivité moyenne et un nombre de boules vertes pour le nombre de joueurs au-dessus de la moyenne. Les joueurs auront ainsi trois « indicateurs économiques » à leur disposition : la production totale (comme le Produit Intérieur Brut –PIB– d'un territoire), la production moyenne et la répartition des « revenus » entre familles.
- La quatrième ligne du boulier présente une première évaluation sommaire de **l'état de l'environnement**, à partir d'une évaluation de la quantité de ressources restantes sur les parcelles. Pour chaque parcelle, les joueurs s'entendront pour considérer qu'elle a été insuffisamment conservée (un anneau rouge sera alors glissé sur la quatrième tige du boulier), moyennement conservée (un anneau jaune) ou suffisamment conservée (un anneau vert).

On peut utiliser un boulier pour chaque plateau, afin d'en analyser le bilan, puis un boulier global où les mêmes indicateurs seront calculés pour l'ensemble des plateaux. Cela permettra aux joueurs de prendre en compte les différences « régionales » puis les enjeux « nationaux ». Les bouliers sont fournis pour alimenter la discussion collective sur le bilan du jeu (et du scénario de règles qui a pu lui être appliqué). Une cinquième ligne est disponible sur le boulier si les joueurs veulent évaluer un autre élément de l'année écoulée.

Résumé sur les règles de calcul des bouliers

- ❑ Cinq lignes (« les cinq indicateurs ») par boulier :
 - La première ligne = la satisfaction des joueurs ;
 - La deuxième ligne = le niveau de famine ;
 - La troisième ligne = la différenciation économique par famille ;
 - La quatrième ligne = l'état de l'environnement ;
 - La cinquième ligne = indicateur supplémentaire, au gré des joueurs.
- ❑ Le boulier pour chaque plateau :
 - La première ligne = la satisfaction des joueurs :
 - Anneaux rouges = nombre de joueurs non satisfaits par leur année ; anneaux jaunes = nombre de joueurs moyennement satisfaits par leur année ; anneaux verts = nombre de joueurs très satisfaits par leur année
 - La deuxième ligne = le niveau de famine :
 - boules rouges = nombre total de cartes difficultés (tous joueurs confondus)
 - La troisième ligne = la différenciation économique par famille :
 - total de billes des joueurs = la *production totale* du plateau
 - divisé par le nombre de joueurs du plateau = la *productivité moyenne*
 - Anneaux rouges = nombre de joueurs au-dessous de la productivité moyenne ; anneaux verts = nombre de joueurs au-dessus de la productivité moyenne
 - La quatrième ligne = l'état de l'environnement :
 - 1 anneau rouge par parcelle considérée comme insuffisamment préservée ; 1 anneau jaune par parcelle considérée moyennement préservée ; 1 anneau vert par parcelle considérée suffisamment préservée
 - La cinquième ligne = indicateur supplémentaire, au gré des joueurs.
- ❑ Le boulier global rassemblant les quatre plateaux :
 - satisfaction des joueurs :
 - 1 anneau (rouge, jaune et vert) pour 2 anneaux des bouliers de chaque plateau
 - niveau de famine :
 - 1 anneau rouge pour 5 anneaux rouges des bouliers de chaque plateau
 - différenciation économique par famille :
 - total cumulé de tous les plateaux = la *production totale*
 - divisé par le nombre total de joueurs = la *productivité moyenne*
 - nombre de joueurs au-dessous de la productivité moyenne = 1 anneau rouge pour 2 anneaux rouges des bouliers de chaque plateau
 - nombre de joueurs au-dessus de la productivité moyenne = 1 anneau vert pour 2 anneaux verts des bouliers de chaque plateau
 - état de l'environnement :
 - parcelle considérée comme insuffisamment préservée : 1 anneau rouge pour 5 anneaux des bouliers de chaque plateau
 - parcelle considérée comme moyennement préservée : 1 anneau jaune pour 5 anneaux jaunes des bouliers de chaque plateau
 - parcelle considérée comme suffisamment préservée : 1 anneau vert pour 5 anneaux verts des bouliers de chaque plateau

Deuxième temps de jeu :

Inventer et tester ses propres règles collectives

1. Imaginer de nouvelles règles

Les joueurs discutent, à partir de l'ensemble des bilans individuels et collectifs des différents cycles précédents de jeu, *quel fonctionnement collectif leur paraît le plus « intéressant »*. L'important est donc d'abord qu'ils s'entendent sur ce qu'ils appellent « intéressant » : dans quel sens souhaitent-ils essayer d'« améliorer » la situation : augmenter la production globale de la région ? Diminuer le nombre de familles en difficulté ? Préserver l'environnement ? Une combinaison subtile des trois ?...

Ensuite, ils doivent construire à partir de leurs discussions différentes options de règles collectives, en particulier foncières, tentant de prendre en compte la diversité des opinions des joueurs. Voici quelques points qui peuvent structurer la discussion :

- A-t-on vraiment besoin de règles (la situation du premier temps de jeu, sans règles, produit elle des résultats plus néfastes ?) ?
- Les solutions imaginées peuvent concerner des règles « générales », applicables partout et pour tous (par exemple : « l'agriculture est prioritaire/ n'est plus prioritaire sur les autres activités » ; « les points d'eau installés par un joueur sont utilisables/ne sont pas utilisables par les autres joueurs », etc.) ou peuvent concerner une zone particulière du plateau (par exemple : telle zone est réservée à telle activité, à tel type de joueurs, de logique etc.) ou un type particulier d'usagers (par exemple une certaine proportion des terres réservée aux résidents du plateau).
- Il leur faudra aussi choisir des types de droits concernant l'accès à la terre (propriété privée, système de baux, propriété collective, etc., mais aussi la possibilité ou non que le droit comprenne celui de construire un puits, de faire payer l'accès à l'eau, etc.).
- De plus, les droits fonciers à imaginer ne concernent pas obligatoirement tous les usages possibles d'une parcelle, ni même toutes les saisons : si un joueur ne vient qu'à une seule saison sur la parcelle, lui donne-t-on un droit pour toute l'année ? Est-ce que l'on donne plusieurs droits séparés sur la même parcelle (donc potentiellement à des joueurs différents) ? Est-ce que l'on considère que faire pâturer son troupeau sur une parcelle de brousse est une « mise en valeur », permettant d'avoir un droit enregistré pour le pâturage sur cette parcelle ? Idem pour cueillette de fruits sauvages ou de gomme arabique,...Aux joueurs de décider quels types de droits ils choisissent de reconnaître.
- Introduisent-ils la possibilité d'échanger ces droits ? Ou de se les acheter ? Sous quelles modalités ?
- Encore plus complexe, mais déjà imaginé par des bergers sahéliens pour s'adapter à l'incertitude de leur climat : chacune de ces règles peut être appliquée de façon permanente, mais aussi seulement sur des périodes (de plusieurs saisons ou années) ou des saisons spécifiques. Par exemple, des règles à n'appliquer qu'en cas de sécheresse.
- Elles peuvent aussi s'adresser à tous ou seulement à une partie des joueurs (les plus pauvres, ceux des autres plateaux, etc.). Certaines règles peuvent aussi être appliquées à certains endroits du plateau, et d'autres à d'autres endroits : des zones peuvent être ainsi définies.

Pour alimenter la réflexion des joueurs, voici des exemples de politiques de règles possibles : la propriété privée individuelle ; la propriété privée collective (attribution d'un groupe de parcelles à groupe de joueurs) ; l'accès payant pour certains types de points d'eau, qui n'être mis en place qu'à certaines saisons ou pour certains usagers...

2. Tester ces règles, les améliorer

Une fois leurs scénarios de règles décidés, les joueurs vont les évaluer en les jouant sur trois années d'activités. Les joueurs ont accès à des « fiches cadastre » (vert pâle) représentant les plateaux de jeu, pour y discuter et y inscrire certaines des règles qu'ils souhaitent tester. S'il y a beaucoup de diversité dans les opinions des joueurs, une bonne formule est de regrouper les différents points de vue en trois scénarios bien différents. Enfin, comme dans la réalité, les joueurs peuvent décider de respecter ou non ces règles, mais également de sanctionner ou non ceux qui ne les respectent pas.