

2.9 GARE À L'EAU

MATÉRIEL

- Fiche animation pour l'animateur.
- Les cartes des personnages (ne pas les imprimer recto/verso) (ANNEXES 3.6. page 98)

PARTICIPANTS 1 animateur.trice Jusqu'à 18 joueurs 12 à 25 ans.

TEMPS Entre 1h30 et 2 heures.

PRÉPARATION

Mettre en évidence les inégalités d'accès à l'eau potable et aux infrastructures d'assainissement et favoriser la compréhension des causes de ces inégalités. Grâce à ce jeu, il est possible d'aborder de manière simple et ludique les problématiques liées à l'accès à l'eau potable et aux structures d'assainissement sans en perdre la complexité. Au cours de l'animation, différents happenings qui permettent de creuser différentes thématiques liées à cette question en fonction du contexte de réalisation.

DÉROULEMENT

Ce jeu s'inspire du mécanisme du "Loup Garou" alternant des phases de nuit où les villageois peuvent être touchés par des maladies liées au manque d'accès à l'eau ou aux infrastructures d'assainissement et des phases de jour où les villageois cherchent à débusquer les maladies et améliorer leurs infrastructures.

Pour les cartes personnages :

- Les maladies sont le choléra, l'hépatite A, la typhoïde et le paludisme.
- Le village se compose d'habitants "invulnérables" qui ont accès à l'eau potable et à des infrastructures adaptées, et des habitants "vulnérables", qui ont peu ou pas accès à l'eau, ainsi qu'un accès aux soins limités. Plusieurs villageois ont des spécificités :
 - Le médecin : il peut soigner sans limite les invulnérables, mais n'a que 2 médicaments à disposition pour les vulnérables.
 - Le chercheur : il peut à chaque tour découvrir une carte d'un des joueurs pour trouver les maladies.
 - L'ingénieur : il peut construire des latrines, des puits ou des adducteurs d'eau à l'aide de ses cartes infrastructures.
 - Cupidon : il lie le destin de deux villageois.
 - Le Maire : en plus de sa carte "villageois", il est élu au premier tour, il coordonne les débats sur les temps de jour. C'est lui qui tranche les décisions si nécessaire.

Mise en introduction : Répartir les participants en un ou plusieurs groupes suivant leur nombre.

ÉTAPE 1 MISE EN IMAGINATION

L'eau disponible sur Terre est à 97.2% de l'eau salée et à 2.8% de l'eau douce. L'eau douce est une ressource rare et précieuse. Sur l'ensemble de l'eau disponible dans le monde, moins de 3% correspond à de l'eau douce. Or, 70% de l'eau douce sur Terre se trouve en Antarctique, dans les glaces terrestres, donc inaccessible. On trouve l'eau douce non gelée principalement dans les eaux souterraines, puis, par ordre décroissant, dans les lacs, l'humidité du sol, l'atmosphère, les fleuves et les rivières, et enfin dans les organismes vivants. Au bout du compte, la quantité d'eau douce disponible et ainsi consommable par les êtres humains n'est que de 0,3% du volume total de l'eau sur la Terre. L'eau douce est une ressource rare et précieuse, nécessaire à la vie. Il faut prendre soin de cette ressource.

Note : L'animateur est le conteur et meneur du jeu. Il garde les cartes infrastructures et médicaments pour le médecin et l'ingénieur pour que les autres joueurs ne devinent pas leurs rôles.

Lire ce texte aux participants :

“Bienvenue à toutes et à tous au village. Ce village est une représentation de notre monde : des êtres humains ont un accès à l'eau très facile, d'autres, au contraire, sont confrontés à des pénuries. Certains sont invulnérables et ne craignent pas les maladies. D'autres prennent le risque de tomber malade quand ils consomment de l'eau, car celle-ci n'est pas potable. Au village, on trouve donc des villageois vulnérables et d'autres invulnérables. Il y a également des personnages vulnérables avec des caractéristiques particulières. Le médecin, par exemple, qui peut soigner les personnes malades grâce à ces deux médicaments. Le chercheur a quant à lui la possibilité de découvrir une carte cachée à chaque tour de jeu. L'ingénieur peut construire des infrastructures comme des latrines, des puits ou des adducteurs d'eau et ainsi protéger des villageois. On peut enfin trouver Cupidon, qui relie le destin de deux joueurs. Il se cache aussi des maladies parmi tous les personnages : le Choléra, l'Hépatite A, la Diphtérie et/ou le Paludisme. Toutes ces maladies se développent quand l'eau à proximité des habitations est impropre à la consommation ou que les infrastructures d'assainissement sont défaillantes. En fonction de la carte que vous allez recevoir, votre objectif de jeu ne sera pas le même. Si vous recevez une carte "maladie", votre but est de rendre malade l'ensemble des villageois. Pour les habitants, au contraire, votre mission est de débusquer l'ensemble des maladies qui se cachent. Enfin, au début de la partie, vous élirez votre représentant qui en plus de sa carte personnage recevra une carte "Maire". Une fois élu, au premier tour, le maire a la mission de coordonner les débats et de trancher les décisions si nécessaire.”

ÉTAPE 2 PREMIER TOUR : ÉLECTION DU MAIRE, PUIS...

Ordre du tour :

1. Les participants prennent connaissance de leur carte puis la retournent devant eux face cachée.
2. Première nuit : tout le monde ferme les yeux.
3. Cupidon lors de la première nuit désigne silencieusement deux joueurs dont le destin sera lié. Si l'un tombe malade, l'autre aussi. Le meneur indique discrètement aux deux personnes choisies qu'elles ont été touchées par Cupidon.
4. Le chercheur ouvre les yeux et peut demander à vérifier l'identité d'un joueur.
5. Les maladies se réveillent et désignent un villageois pour transmettre sa maladie. Les maladies referment les yeux.
6. Le meneur de jeu appelle le médecin qui se réveille et lui indique quel participant va être infecté. Le médecin peut choisir de sauver ou non la personne infectée. (Il n'a que 2 rations de médicaments.)
7. Le meneur du jeu retourne la carte du joueur infecté, s'il n'a pas été sauvé par le médecin.
8. Tous les participants ouvrent les yeux et constatent qu'une personne est malade (sauf si sauvée par le médecin).
9. Concertation des villageois pour débusquer la maladie. Discussion et vote pour désigner la maladie. Résultat : Dans le cas où une maladie est débusquée, celle-ci est éliminée et les villageois remportent le tour. Dans le cas où c'est un villageois qui est débusqué à la place d'une maladie, le villageois est éliminé.
10. Nouvelle nuit.

ÉTAPE 3 SECOND TOUR

Ordre du tour :

1. Début de la deuxième nuit : tout le monde ferme les yeux.
2. L'ingénieur se réveille. Il peut faire le choix de “protéger ou non” un habitant qu'il suppose être vulnérable. S'il souhaite construire une infrastructure, il montre du doigt l'habitant et le meneur de jeu installe devant lui une carte “infrastructure” qui montre que ce joueur est invulnérable même si celui-ci l'était déjà.

3. Les maladies se réveillent et désignent un villageois pour transmettre sa maladie. Le maître du jeu retourne la carte du joueur infecté.
4. Les maladies referment les yeux.
5. Le meneur de jeu appelle le médecin qui se réveille et lui indique quel participant va être infecté. Le médecin peut choisir de sauver ou non la personne infectée. (2 rations de médicament)
6. Tous les participants rouvrent les yeux et constatent qu'une personne est malade.
7. Concertation des villageois pour débusquer la maladie. Discussion et vote pour désigner la maladie. Résultat.
8. Nouvelle nuit.

ÉTAPE 4 TROISIÈME TOUR

Ordre du tour :

1. Début de la troisième nuit : tout le monde ferme les yeux.
2. L'ingénieur se réveille. Il peut faire le choix de "protéger ou non" un habitant qu'il suppose être vulnérable. S'il souhaite construire une infrastructure, il montre du doigt l'habitant et le meneur de jeu installe devant lui une carte "infrastructure" qui montre que ce joueur est invulnérable même si celui-ci l'était déjà.
3. Le chercheur se réveille et il peut demander de vérifier l'identité d'un joueur. Il se rendort.
4. Les maladies se réveillent et désignent un villageois pour transmettre sa maladie. Les maladies referment les yeux.
5. Le meneur de jeu appelle le médecin qui se réveille et lui indique quel participant va être infecté. Le médecin peut choisir de sauver ou non la personne infectée s'il lui reste des médicaments. S'il n'est pas sauvé ou s'il n'y a plus de médicaments, le maître du jeu retourne la carte du joueur infecté.
6. Tous les participants rouvrent les yeux et constatent qu'une personne est tombée malade dans la nuit.
7. Concertation des villageois pour débusquer la maladie. Discussion et vote pour désigner la maladie. Résultat.

Le jeu se poursuit ainsi jusqu'à ce que les maladies soient débusquées ou au contraire, qu'elles contaminent l'ensemble des villageois vulnérables.

LES HAPPENINGS POSSIBLES À PARTIR DU SECOND TOUR

• Changement climatique

- Augmentation de la température : pendant une nuit, une personne est désignée "malade" en lui touchant la tête.
- Raréfaction de l'eau : des villageois invulnérables deviennent vulnérables.
- Augmentation des intempéries : destruction des infrastructures (une installation de l'ingénieur est détruite, donc 1 personne devient vulnérable).

• Intervention d'une ONG

Humanitaire : renforcement de l'accès aux soins et renouvellement du stock de médicaments avec autant de rations que le médecin avait au début.

• Formation du personnel local

Une carte "infrastructure" est donnée pour rendre une personne invulnérable.

• Apparition d'infrastructures :

Barrage : redistribution de tous les rôles. Mais les villageois qui sont malades le restent. Cet happening ne peut avoir lieu qu'à partir du troisième tour.

- **Privatisation :**

Tout le monde devient vulnérable. Cet happening ne peut avoir lieu qu'après l'intervention de l'ingénieur qui a créé des infrastructures.

FIN DE L'ACTIVITÉ

Le meneur de jeu félicite les vainqueurs du jeu. Chacun des participants dévoile son personnage et exprime son ressenti.

DEBRIEF

- Certains se sont-ils sentis puissants avec le remède ? Les maladies ? Les ingénieurs ?
- À l'inverse, comment se sont senties les personnes malades ? Et au fur et à mesure des tours de jeu ? Avec les changements de rôles ? Les autres qui ne pouvaient rien faire ?

L'animateur fait un retour de ce qu'il a observé pendant le jeu, sur les interactions.

- Quel lien peut-on faire avec la réalité ?
- Répartition de personnes réaliste ou non ?
- Situation de maladie, accès à l'eau et infrastructure d'assainissement fidèle à la réalité ?
- Quelle gestion de l'eau dans le monde et en France ?
- Besoin d'eau au quotidien pour l'agriculture, l'hygiène, la nourriture. Notion d'économie d'eau.

Pistes de debriefing pour les happenings :

- Raréfaction de l'eau : création de conflits au niveau international.
ONG Plaidoyer : Eau comme bien commun.
- Privatisation : eau qui devient un bien privé.
- Les alternatives :
 - Comment avoir un autre rapport à notre consommation de l'eau ?
 - Quels gestes pour sauvegarder l'eau ?
 - Comment assurer la quantité et la qualité de l'eau alors que celle-ci est de plus en plus consommée ?
- Quelle serait la ville/société avec un accès à l'eau et à l'assainissement idéal ?
- Imaginer des choses à changer et se demander si c'est un choix individuel et/ou collectif ?

Notes : Attention à la taille des groupes et aux choix des happenings en fonction des publics.

Partenaires du CCFD-Terre Solidaire : voir *Jeu de l'Eau Virtuelle*

 Retrouvez les cartes en annexe 3.6. p 98

3.6 CARTES DE L'ANIMATION "Gare à l'eau"





GARE A L'EAU !

Villageois·e
vulnérable



GARE A L'EAU !

Villageois·e
vulnérable



GARE A L'EAU !

Villageois·e
vulnérable





GARE A L'EAU !

Infrastructure



GARE A L'EAU !

Médicament



GARE A L'EAU !

Médicament





GARE A L'EAU !

Ingénieur·e



GARE A L'EAU !

Médecin



GARE A L'EAU !

Choléra
(Maladie)



GARE A L'EAU !

Fièvre Typhoïde

(Maladie)



GARE A L'EAU !

Hépatite A

(Maladie)



GARE A L'EAU !

Paludisme

(Maladie)