

U MUNT: JEU DE SIMULATION SUR L'EAU

page
1/17

U munt veut dire "eau" dans une langue de la Sierra Leone, le temné.

OBJECTIF //

- Comprendre l'enjeu de la rareté de l'eau dans les pays du Sud et la menace de la privatisation
- Trouver des idées et des moyens d'agir en réponse à ces nouvelles connaissances

DURÉE // 60 à 90 minutes

TAILLE DU GROUPE // 10 à 30 participants

MATÉRIEL //

- Carafe d'eau
- Enveloppes
- Copies des descriptions de rôles (Annexe II: un jeu pour 6 participants)
- Copies des descriptions des familles (Annexe III: un jeu pour 6 participants)
- 25 jetons pour chaque groupe de 6 participants (Annexe IV)
- Cartes imprimées et découpées (Annexe V)
- Tableau de feuilles volantes et marqueurs

PRÉPARATION //

- Sur une grande feuille volante, dessinez la carte de la communauté avec ses trois régions: Watopia, Flowdia, et Desertia. (Voir la carte à l'annexe I.)
- Identifiez des espaces pour chacune des trois régions dans la classe. Les familles de Watopia sont les plus près du puits et les familles de Desertia en sont les plus éloignées. Vous pouvez illustrer le danger que courent les enfants et les femmes de Flowdia et de Desertia quand ils doivent aller très loin pour chercher de l'eau.
- Photocopiez les descriptions des familles. Vous aurez besoin d'une description pour chaque groupe de 6 (maximum) et d'un nombre égal de familles par région.
- Photocopiez et découpez un jeu de description de rôles et 25 jetons pour chaque famille.
- Préparez une enveloppe pour chaque groupe, contenant une description de la famille, un jeu de descriptions de rôles et 25 jetons. Indiquez dans quelle région habite la famille.
- En plus de l'animateur de jeu, vous aurez besoin d'un banquier, d'un surveillant du puits pour chaque 6 familles; d'un surveillant des événements et d'un animateur de radio. L'animateur peut aussi jouer les rôles de surveillant des événements et d'annonceur radio.
- Photocopiez les deux jeux de cartes d'événements de l'annexe V (1er jeu et 2ème jeu) et les cartes de RISQUES. Mélangez bien les cartes des deux jeux (séparément). Montez une table pour le surveillant des événements et les jeux 1 et 2.

U MUNT: JEU DE SIMULATION SUR L'EAU

page
2/17

- Disposez un « puits » dans la pièce avec une carafe d'eau – c'est là qu'on mettra les cartes de RISQUES et le surveillant du puits.
- Dessinez le tableau suivant sur une grande feuille; le nombre de rangées égale le nombre de familles:

LOCATION	Nom de la famille	# de jetons après le 1 ^{er} tour	# de jetons après le 2 ^{ème} tour	# de jetons après le 3 ^{ème} tour	# de jetons après le 4 ^{ème} tour	# de jetons après le 5 ^{ème} tour
Watopia						
Desertia						
Flowdia						

GUIDE D'ACTIVITÉ

ÉTAPE I – PRÉPARER LE TERRAIN

1. Divisez les participants en groupes de 4-6. Chaque groupe est une famille vivant en Sierra Leone
2. Lisez: *Ce jeu de simulation vous donnera un aperçu de ce qu'est la vie quand l'accès à l'eau potable est déjà limité et qu'il est menacé. Dans ce jeu, chacun des groupes représente une famille vivant au Sierra Leone. Le pays connaît des épisodes de sécheresse et d'inondations de plus en plus fréquents à cause des changements climatiques. Il a une histoire de guerre civile, de violations des droits humains et de grande inégalité entre les riches et les pauvres.*

Sur la carte de la région où vous habitez, vous pouvez voir qu'il y a trois communautés (fictives): Watopia, Flowdia, et Desertia. Une rivière traverse la région.

Watopia est au nord de la rivière. C'est la terre la plus fertile puisque c'est la vallée de la rivière. Flowdia se situe à plusieurs kilomètres au sud de la rivière.

Desertia est loin de la rivière, dans une zone montagneuse et aride. À Desertia, une grande partie de la terre est possédée par un propriétaire qui n'y habite pas et qui a décidé de ne pas cultiver cette terre parce que le sol est trop pauvre. Plusieurs familles démunies y ont bâti leurs maisons, mais elles craignent chaque jour que le propriétaire ne vienne les chasser. Entre Flowdia et Desertia, on trouve des terres à l'abandon.

Comme ailleurs en Afrique, ce sont les femmes et les enfants qui vont chercher l'eau en Sierra Leone. 14 millions de femmes et 3 millions d'enfants vont chercher l'eau tous les jours en Afrique subsaharienne. Comme ils doivent marcher sur de longues distances, ils sont vulnérables aux attaques. Cette responsabilité limite la capacité des enfants à aller à l'école régulièrement.

Récemment, le gouvernement a complété la construction d'un puits pour votre communauté. Il se situe juste au nord de la rivière, près des familles de Watopia.

U MUNT: JEU DE SIMULATION SUR L'EAU

page
3/17

3. Donnez à chaque groupe une des enveloppes que vous avez préparées. Demandez-leur de lire la description de leur famille pour découvrir où ils vivent, et de développer une description plus détaillée de leur famille. Notez les informations suivantes sur des grandes feuilles, une pour chaque famille. Demandez-leur d'y répondre et de partager ces informations avec le grand groupe.

- Nom de famille
- Prénoms
- Âges
- Loisirs

ÉTAPE 2 – ACTION

1. Décrivez le jeu:

- Le jeu se déroule en cinq tours
- À chaque tour, votre famille doit remplir trois tâches:
 1. Trouver de l'eau: les porteurs d'eau jouent tour à tour.
 2. Piger une carte d'événement: les joueurs affectés à cette tâche jouent tour à tour, ils prennent une carte et font rapport.
 3. Noter ce qui s'est passé: le rapporteur note l'événement et le nombre de jetons.
- Le coût de l'eau dépend de l'endroit où vous vivez:
Watopia → un jeton
Flowdia → 2 jetons
Desertia → 4 jetons pour la route la plus longue, mais la plus sécuritaire; 2 jetons si vous arrivez à franchir la passe difficile de la route la plus courte; et 6 jetons si vous n'avez pas réussi.
- Chaque famille doit avoir un rapporteur, un trésorier, 2 porteurs d'eau et 2 participants qui pigent les cartes d'événements.
- Chaque famille commence avec 25 jetons.
- Le but du jeu est d'avoir ramassé le plus de jetons possible à la fin du 5^{ème} tour.

2. Présentez les différents facilitateurs:

- Le surveillant du puits – recueille le paiement des familles.
- Le surveillant des événements – surveille la pignage des cartes d'événement.
- Le banquier – recueille les jetons des familles après lecture de leur carte d'événement.
- L'animateur de radio communautaire – présente les nouvelles générales – voir plus bas.
- Le meneur de jeu – entame et termine les tours de jeu et suit les scores.

** ces rôles peuvent être partagés s'il n'y a pas suffisamment de participants.*

U MUNT: JEU DE SIMULATION SUR L'EAU

page
4/17

3. Pour vous assurer que toutes les familles ont identifié ces différents rôles au sein de leur famille, demandez à tous les porteurs d'eau, tous les trésoriers, etc. de lever la main.
4. Commencez le premier tour.
5. Quand toutes les familles ont terminé leurs trois tâches et que le banquier a ramassé les jetons, notez les scores sur le tableau. (Refaire cet exercice à chaque tour)
6. L'animateur de radio communautaire présente le premier bulletin de nouvelles:
On vient juste d'apprendre qu'une multinationale de boissons gazeuses va commencer ses opérations d'embouteillage juste à côté d'ici. Les dirigeants ont choisi cet emplacement parce qu'il est moins coûteux d'opérer ici qu'en Amérique du Nord. Ils vont drainer nos eaux souterraines. Le niveau d'eau du puits est déjà à son plus bas. Chaque famille perd 3 jetons.
7. Jouez et notez les scores du 2^{ème} tour.
8. Jouez et notez les scores du 3^{ème} tour.
9. L'animateur de radio communautaire présente le deuxième bulletin de nouvelles:
Nous venons d'apprendre qu'une grande multinationale de l'eau a signé un contrat avec notre gouvernement pour construire un réseau privé de distribution d'eau. Ils ont promis de l'eau potable pour tous. C'est un grand soulagement pour notre gouvernement et pour nous – nous n'aurons plus à marcher pour aller chercher l'eau au puits! L'entreprise va installer un réseau d'aqueduc pour amener l'eau dans toutes les maisons. Vous allez récupérer le temps perdu à aller chercher l'eau et vos filles pourront retourner à l'école. Chaque famille gagne 3 jetons et vous n'avez pas à aller au puits pour ce tour.
10. Jouez et notez les scores du 4^{ème} tour.
11. L'animateur de radio communautaire présente le troisième bulletin de nouvelles:
La compagnie qui a été retenue pour le contrat de distribution d'eau a décidé de charger des tarifs plus élevés pour l'accès à l'eau dans nos maisons. Le tiers des familles qui ont le plus de jetons est capable de payer. Elles reçoivent 8 jetons de plus. Le reste des familles ne peut pas payer la facture d'eau et elles sont bloquées par la compagnie. Elles doivent retourner au puits. Mais, depuis la privatisation, aller chercher l'eau au puits est devenu illégal. Ces familles perdent 3 jetons.
12. Jouez et notez les scores du 5^{ème} tour.

U MUNT: JEU DE SIMULATION SUR L'EAU

page
5/17

ÉTAPE 3 – RÉUNION COMMUNAUTAIRE

1. Un des facilitateurs se présente comme un organisateur communautaire venu consulter la population du pays pour savoir ce que veulent les gens. Grâce à cette information, l'organisation fera des recommandations au gouvernement. L'accès à l'eau potable est un droit humain et notre gouvernement doit faire en sorte que nous ayons tous accès à l'eau. Demandez une réunion de toutes les familles pour discuter de la question de l'eau. Résumez la situation des familles à partir des données du tableau montrant le nombre de jetons par famille.
2. Demandez : « *Qu'est-ce qu'on devrait faire?* » Référez aux questions qu'on trouve au bas des cartes de famille (sous RÉUNION COMMUNAUTAIRE), et portant sur les obstacles qu'ils ont rencontrés, les événements positifs, et leurs propositions de recommandations pour améliorer l'accès à l'eau.
3. Les familles présentent leurs propositions et leurs arguments. Notez ces recommandations sur une grande feuille. Remerciez les familles de leur participation et informez-les que vous reviendrez faire un suivi dans quelques mois.

FIN DU JEU

BILAN ET CONCLUSION //

1. Pour remettre cette activité dans son contexte, menez une analyse de groupe en faisant les liens avec le monde réel. Rappelez que Watopia, Flowdia, et Desertia ne sont pas des endroits réels que l'on peut visiter, mais que malheureusement, ils représentent bien ce que vivent beaucoup de communautés des pays du Sud.
2. Placez-vous en un grand cercle; prenez le temps de faire le point en vous attardant plus spécialement aux émotions que les gens ont vécues pendant le jeu. Au cours de la discussion, ajoutez certains éléments tirés de « l'histoire vraie » présentée plus bas. Quelques énoncés pour démarrer la discussion:
 - Les gens ne contrôlent pas toujours ce qui leur arrive.
 - Est-ce que l'eau devrait être un droit humain ou une marchandise?
 - Est-ce la responsabilité des gouvernements de s'assurer que tous les citoyens aient accès à l'eau potable?
 - La sécurité des filles et des femmes – qui traditionnellement vont chercher l'eau – est en péril quand elles doivent se déplacer sur de longues distances.
 - La vie de nombreuses personnes est gravement affectée par les activités des grandes entreprises. Certaines reprennent des puits qui étaient auparavant gérés par la communauté et exploitent les précieuses eaux souterraines pour embouteiller de l'eau qui sera vendue ailleurs.
 - Que savez-vous sur l'eau embouteillée au Canada?

U MUNT: JEU DE SIMULATION SUR L'EAU

page
6/17

L'HISTOIRE VRAIE //

- 14 millions de femmes et 3 millions d'enfants vont chercher l'eau tous les jours en Afrique subsaharienne. En Afrique et en Asie, la distance moyenne qu'ils ont à parcourir est de 6 kilomètres. Les femmes et les enfants risquent de se faire attaquer quand ils se déplacent seuls. Ils ont des problèmes au cou et au dos à cause du poids de l'eau, et cette tâche empêche les enfants d'aller à l'école.
- *Les tarifs d'eau augmentent lorsque ce service est privatisé:* Après la privatisation du service d'eau de la ville de Manille aux Philippines, les tarifs ont augmenté de 300%. En 2015, une autre augmentation de 10% était attendue, alors même que certains quartiers n'avaient pas encore de réseau d'eau.
- *La mauvaise qualité de l'eau cause des maladies:* Près de la moitié des personnes qui vivent dans les pays du Sud souffrent constamment de problèmes de santé causés par une mauvaise qualité de l'eau et de l'assainissement. L'absence d'eau propre et la mauvaise qualité de l'assainissement constituent la **deuxième cause de mortalité** des enfants. On estime que 443 millions de jours d'école sont perdus à cause des maladies liées à l'eau.
- Les entreprises de boissons gazeuses privatisent des sources d'eau qui étaient autrefois gérées par les communautés et exploitent la nappe phréatique pour embouteiller l'eau. En 2010, un partenaire de Développement et Paix, KRUHA (Coalition des peuples d'Indonésie pour le droit à l'eau), a présenté les résultats d'une recherche portant sur la location de sources d'eau par le gouvernement indonésien à des compagnies privées comme Danone, pour produire de l'eau embouteillée. Cela s'est fait même si les agriculteurs locaux et les résidents comptaient sur ces sources d'eau et que la nappe phréatique était en constante diminution. En échange, les compagnies s'engageaient à limiter leur exploitation de l'eau et à fournir l'équivalent en services d'eau courante et d'assainissement aux communautés. Mais, sans véritable système de suivi par le gouvernement, il était impossible de mesurer quelle quantité d'eau était extraite. Les communautés n'ont reçu qu'une partie des services d'eau et d'assainissement promis. Dans une communauté, ils risquent même maintenant de perdre la seule source d'eau communale qui reste.
- Au tournant du siècle dernier, certaines villes comme Jakarta en Indonésie, Manille aux Philippines, Cochabamba en Équateur, et Johannesburg en Afrique du Sud, ont privatisé leurs services d'eau afin d'obtenir des prêts des institutions comme la Banque mondiale pour financer les infrastructures dont elles avaient besoin. En retour, les prêteurs ont exigé que ces villes permettent aux compagnies privées de gérer les services d'eau. Cette « privatisation » a souvent entraîné la montée en flèche du coût de l'eau. Les quartiers les plus pauvres ont souvent été exclus des services d'eau et ont dû dépendre des eaux de pluie, de puits non protégés ou d'eau embouteillée très coûteuse. Au cours des dernières années, il y a eu un mouvement de « remunicipalisation » des services d'eau dans plusieurs villes du monde. La Banque mondiale a revu ses politiques et n'insiste plus sur le partenariat avec le privé. Récemment, à Jakarta, les militants pour l'eau ont gagné une deuxième bataille juridique pour remettre le service de l'eau sous l'autorité publique. À Johannesburg, le partenariat avec le privé n'a pas été renouvelé en 2006. Quelques villes comme Manille sont toujours sous contrat à long terme avec des opérateurs privés.
- *"L'eau gratuite" devient illégale après la privatisation:* En 1999, la ville de Cochabamba en Bolivie a confié son service d'eau à un sous-traitant de la compagnie Bechtel. Les prix ont monté et il est devenu illégal d'obtenir de « l'eau gratuite » ou de recueillir de l'eau de pluie.

U MUNT: JEU DE SIMULATION SUR L'EAU

page
7/17

RÉFÉRENCES //

L'eau comme droit humain; temps moyen consacré à chercher l'eau en Asie et en Afrique:

Département des Affaires économiques et sociales des Nations Unies. Décennie internationale d'action L'Eau, source de vie 2005-2015 <http://www.un.org/fr/waterforlifedecade/>.

Programme de plaidoyer et de communication du Conseil de concertation pour l'approvisionnement en eau et l'assainissement. Water as a Human Right Media Brief
http://www.un.org/waterforlifedecade/human_right_to_water.shtml

Femmes, enfants et collecte de l'eau:

Lin Taylor. Reuters World News. (1^{er} juin 2016). Over 17 million women and girls collect water in Africa at risk of rape and disease
<https://www.reuters.com/article/us-africa-women-water/over-17-million-women-and-girls-collect-water-in-africa-at-risk-of-rape-and-disease-idUSKCN0YN5GO>

Indonésie: la marchandisation de l'eau

Développement et Paix. (2010). Water: Access Denied. Impact of bottled water on small scale farmers and villagers in Indonesia. Magazine de campagne. Repéré à : https://www.devop.org/files/IMCE/files/education/tabloid_eng_fin.pdf

Indonesia: Water as a Human Right with Muhammad Reza of Indonesia's KRUHA, 2012.
Repéré à <https://www.youtube.com/watch?v=5CojqP0icA8>

Harsono, Andreas. Human Rights Watch. (12 octobre 2017). Indonesia's Supreme Court Uphold Water Rights. <https://www.hrw.org/news/2017/10/12/indonesias-supreme-court-upholds-water-rights>

Privatisation de l'eau au niveau municipal

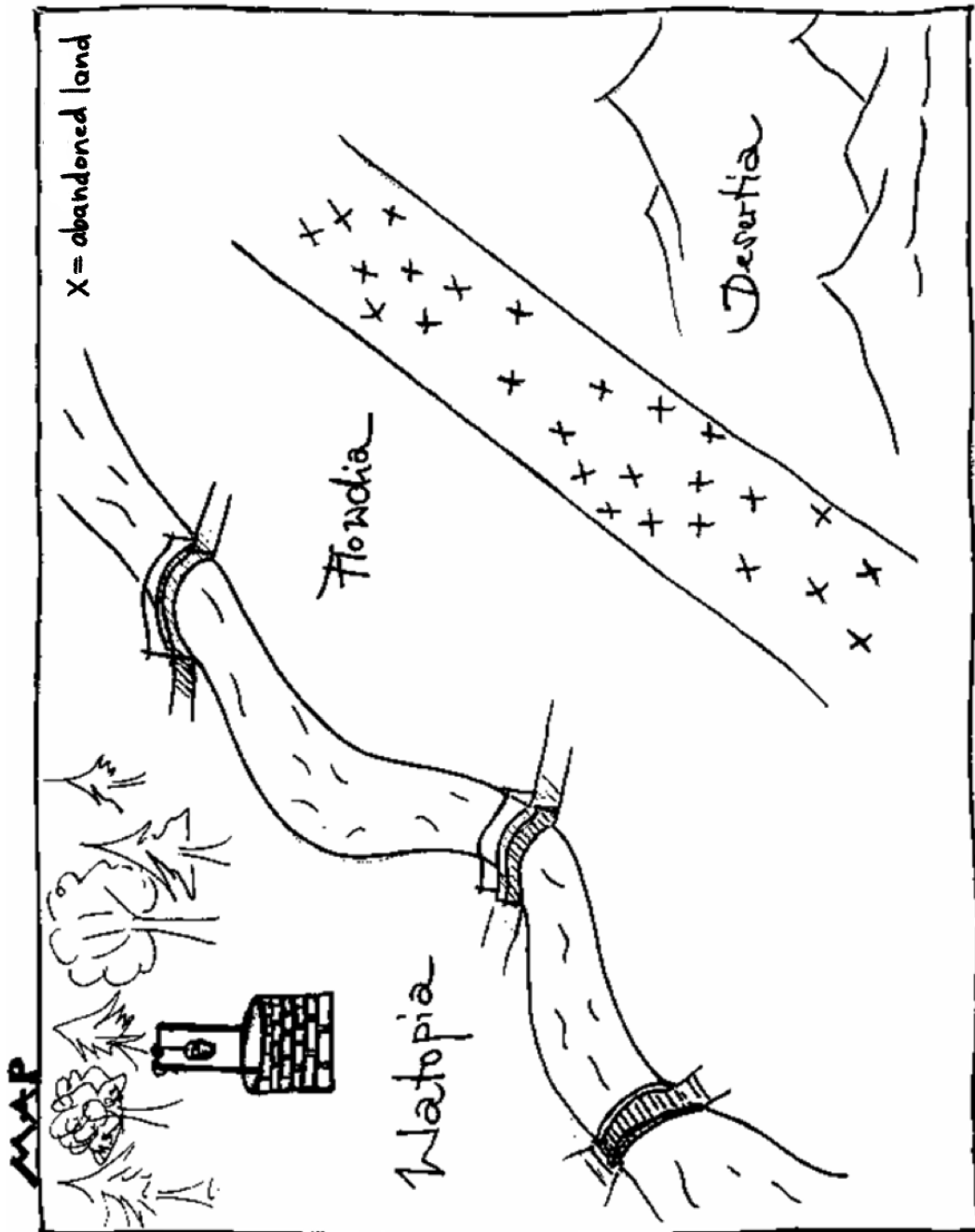
Vidal, John. The Guardian. (30 janvier 2015). Water privatization: a worldwide failure?
Repéré à https://www.theguardian.com/global-development/2015/jan/30/water-privatisation-worldwide-failure-lagos-world-bank?CMP=share_btn_fb

Transnational Institute. (13 novembre 2014). 180 Cities take back public control of water showing remunicipalisation is here to stay. Repéré à <https://www.tni.org/en/article/180-cities-take-back-public-control-of-water-showing-remunicipalisation-is-here-to-stay>

U MUNT: JEU DE SIMULATION SUR L'EAU

page
8/17

ANNEXE I: CARTE



U MUNT: JEU DE SIMULATION SUR L'EAU

page
9/17

ANNEXE II: DESCRIPTION DES RÔLES

Photocopier un jeu par famille. Découper et mettre dans des enveloppes.
Les petites familles ne prendront que les 4 premiers rôles.

Vous êtes le rapporteur.
À chaque tour, vous notez les événements qui sont arrivés à votre famille ainsi que le nombre de jetons que vous avez sur votre carte familiale.

Vous êtes le trésorier. Vous êtes responsable des jetons.

Vous êtes un porteur d'eau.
À votre tour, vous allez chercher de l'eau au puits. Utilisez les jetons pour l'eau.

Vous pigez les cartes d'événements.
Vous pigez une carte et faites rapport à votre famille.

Vous êtes un porteur d'eau.
À votre tour, vous allez chercher de l'eau au puits. Utilisez les jetons pour l'eau.

Vous pigez les cartes d'événements.
Vous pigez une carte et faites rapport à votre famille.

U MUNT: JEU DE SIMULATION SUR L'EAU

page
10/17

ANNEXE III: DESCRIPTION DES FAMILLES

NOM: Le nom de votre famille est _____

LIEU DE RÉSIDENCE: Vous vivez à Desertia. Desertia est situé loin de la rivière, dans une zone montagneuse et aride. Le propriétaire de la terre à Desertia n'habite pas la zone et il a décidé de ne pas cultiver la terre parce que les sols sont trop pauvres. Plusieurs familles démunies y ont construit leurs maisons. Chaque jour, vous craignez que le propriétaire ne vienne vous chasser. Entre Flowdia et Desertia se trouve un champ à l'abandon qui attire les étrangers. Vous êtes inquiets pour la sécurité des femmes et des enfants de la famille qui vont chercher l'eau.

REVENUS: Vous vivez avec moins de 1\$ par jour.

ACCÈS À L'EAU: Cela prend 6 heures pour aller chercher l'eau au nouveau puits. Il y a un raccourci, mais il passe par le champ abandonné et dangereux. Cette route permet de sauver du temps et est moins fatigante, mais elle est très risquée. Décidez de ce que vous voulez faire.

Si vous prenez le raccourci, vous devrez piger une carte de RISQUES au puits.

Si vous avez de la chance, vous payez 2 jetons. Si vous êtes malchanceux et blessé, vous payez 6 jetons.

Si vous prenez la route la plus longue, vous payez 4 jetons.

CONSIGNES pour chaque tour:

1. Chercher l'eau: les porteurs d'eau jouent tour à tour.
2. Piger une carte d'événement: les responsables de la pige jouent tour à tour et font rapport.
3. Noter ce qui est arrivé : les rapporteurs notent l'événement et le nombre de jetons.

	1 ^{er} tour	2 ^{ème} tour	3 ^{ème} tour	4 ^{ème} tour	5 ^{ème} tour
# de jetons après chaque tour					
Événements qui sont arrivés à votre famille (points saillants)					

RÉUNION DE LA COMMUNAUTÉ:

- Obstacles:
- Points positifs:
- Recommendations:

U MUNT: JEU DE SIMULATION SUR L'EAU

page
11/17

APPENDIX III: FAMILY DESCRIPTIONS

NOM: Le nom de votre famille est _____

LIEU DE RÉSIDENCE: Vous vivez à Flowdia. Flowdia est situé à plusieurs kilomètres au sud de la rivière, entre Desertia et Watopia.

REVENUS: Vous vivez avec moins de 1\$ par jour.

ACCÈS À L'EAU: Vous pouvez traverser la rivière à trois endroits pour aller au nouveau puits. Cela prend 3 heures, et le voyage est long et dangereux pour les femmes et les enfants. Vous devez payer 2 jetons pour l'eau.

CONSIGNES pour **chaque** tour:

1. Chercher l'eau: les porteurs d'eau jouent tour à tour.
2. Piger une carte d'événement: les responsables de la pige jouent tour à tour et font rapport.
3. Noter ce qui est arrivé : les rapporteurs notent l'événement et le nombre de jetons.

	1 ^{er} tour	2 ^{ème} tour	3 ^{ème} tour	4 ^{ème} tour	5 ^{ème} tour
# de jetons après chaque tour					
Événements qui sont arrivés à votre famille (points saillants)					

RÉUNION DE LA COMMUNAUTÉ:

- Obstacles:

- Points positifs:

- Recommendations

U MUNT: JEU DE SIMULATION SUR L'EAU

page
12/17

APPENDIX III: FAMILY DESCRIPTIONS

NOM: Le nom de votre famille est _____

LIEU DE RÉSIDENCE: Vous vivez à Watopia, au nord de la rivière. C'est une terre très fertile puisqu'elle est située dans la vallée de la rivière.

REVENUS: Vous vivez avec moins de 1\$ par jour.

ACCÈS À L'EAU: Vous pouvez avoir de l'eau propre au puits qui n'est qu'à 10 minutes de chez vous. C'est une grande amélioration par rapport à l'eau de la rivière. Vous payez 1 jeton pour l'eau.

CONSIGNES pour **chaque** tour:

1. Chercher l'eau: les porteurs d'eau jouent tour à tour.
2. Piger une carte d'événement: les responsables de la pige jouent tour à tour et font rapport.
3. Noter ce qui est arrivé : les rapporteurs notent l'événement et le nombre de jetons.

	1 ^{er} tour	2 ^{ème} tour	3 ^{ème} tour	4 ^{ème} tour	5 ^{ème} tour
# de jetons après chaque tour					
Événements qui sont arrivés à votre famille (points saillants)					

RÉUNION DE LA COMMUNAUTÉ:

- Obstacles:

- Points positifs:

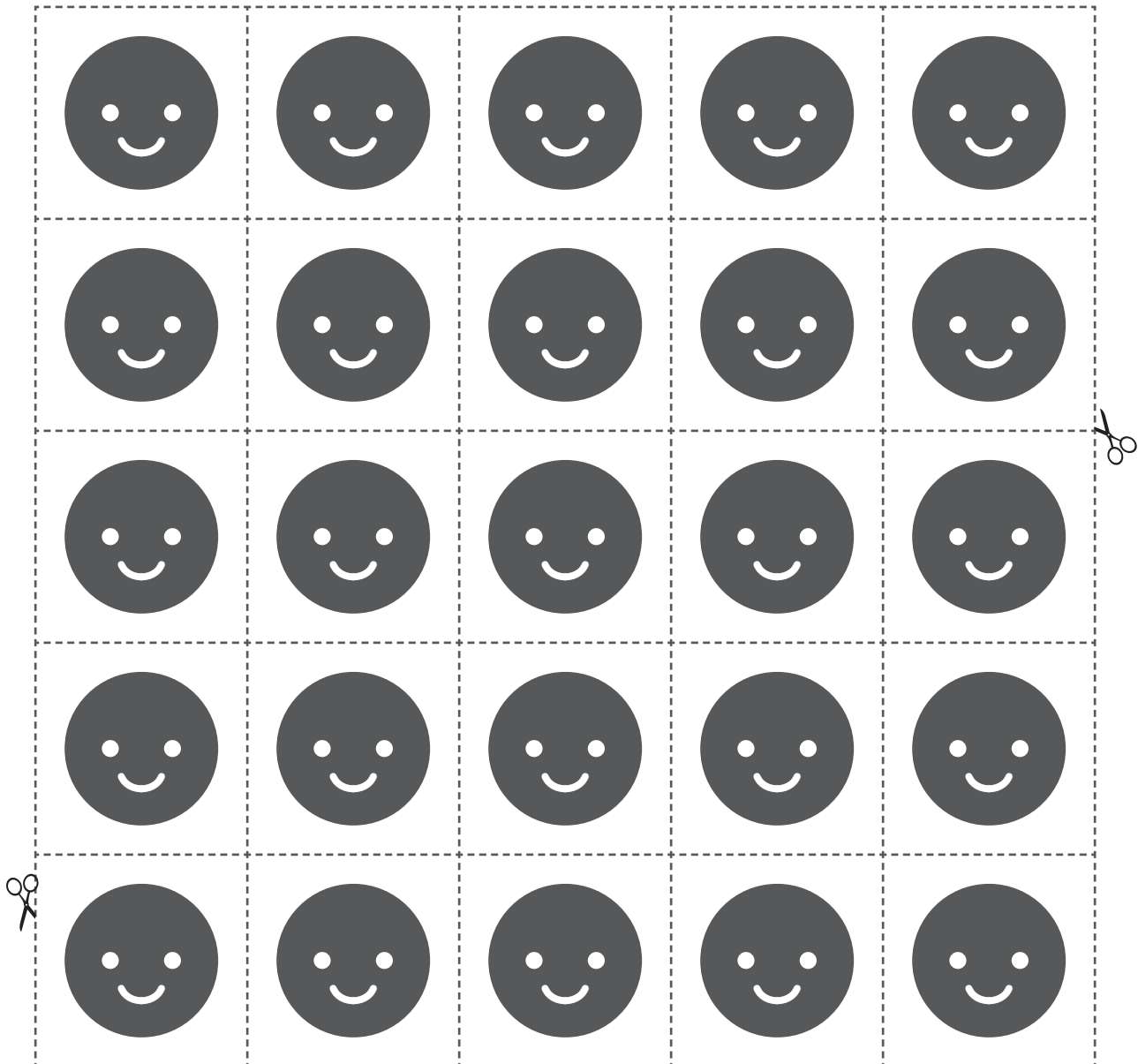
- Recommendations

U MUNT: JEU DE SIMULATION SUR L'EAU

page
13/17

ANNEXE IV: JETONS

Vous aurez besoin d'une feuille de jetons par famille. Imprimer et découper.



U MUNT: JEU DE SIMULATION SUR L'EAU

page
14/17

ANNEXE V: CARTES

Photocopier et découper une copie pour 3 groupes (2 copies pour 6 groupes).

CARTES D'ÉVÉNEMENTS – 1^{ER} JEU

Vous avez mal au
cou pour avoir
transporté l'eau.

Vous perdez 2
jetons.

Une usine près
de la ville pollue
la rivière. On ne
peut plus manger
les poissons.

Payez 3 jetons.

Il y a une
sécheresse cet
été, il ne pleut pas
du tout.

Vous perdez
4 jetons.

Vos enfants sont
malades parce
qu'ils ont bu de
l'eau non potable.

Vous perdez
2 jetons.

Après une
longue période
de sécheresse,
la première
pluie a causé
une inondation.
Votre petit jardin
est inondé et
vos cultures ont
pourri.

Vous perdez
3 jetons.

Une épidémie
de choléra se
déclare au village
et plusieurs
personnes
meurent. Votre
enfant est malade.
Si vous pouvez
payer 10 jetons,
vous pourrez
voir un docteur.
Sinon, votre
enfant va mourir.

Plus haut sur
la rivière, on
a construit un
barrage pour
fournir de
l'électricité aux
familles riches
de la capitale. Le
niveau de l'eau
a baissé dans
la rivière. Les
gens utilisent
davantage l'eau
du puits.

Payez 2 jetons.

C'est la saison
des récoltes et
vous devez aider
votre père dans
les plantations
de café. Vous
manquez l'école
pendant 3
semaines.

Vous perdez
2 jetons.



U MUNT: JEU DE SIMULATION SUR L'EAU

page
15/17

ANNEXE V: CARTES

Photocopier et découper une copie pour 3 groupes (2 copies pour 6 groupes).

CARTES D'ÉVÉNEMENTS – 1^{ER} JEU (cont)

Votre grand-mère est morte. Vous devez maintenant surveiller vos jeunes frères et sœurs pendant que votre mère va chercher l'eau. Vous n'allez pas à l'école le matin.

Vous perdez
1 jeton.

Votre mari part à la ville où il espère trouver un travail. Maintenant vous êtes seule avec vos enfants et devez tout faire vous-même. Vous avez juste assez de temps pour vous occuper des enfants et chercher l'eau, alors vous ne pouvez pas acheter beaucoup de nourriture. Vous perdez 2 jetons.

Vous vous joignez à un groupe de femmes qui demande des citernes d'eau à proximité de vos maisons. Cela vous sauvera du temps et fournira assez d'eau pour se laver, boire et faire le ménage.

Recevez 3 jetons.

Grâce à un voisin, vous apprenez comment recueillir l'eau de pluie. Si vous vivez à Flowdia ou Desertia, vous recevez 1 jeton parce vous n'avez pas à tirer autant d'eau du puits. Si vous vivez à Watopia, cela n'a pas d'impact puisque le puits est tout près.

Votre maison a pris feu et est complètement détruite. Vous n'aviez pas assez d'eau pour arrêter les flammes.

Vous perdez
2 jetons.

Votre mère ne se sent pas bien, alors vous et vos frères et sœurs devez marcher pour aller chercher l'eau pour la famille. Vous manquez l'école.

Vous perdez
4 jetons.

Un voleur vous a attaquée sur le chemin du puits.

Vous perdez
2 jetons.

Vous avez perdu votre travail sur une ferme parce qu'il n'y avait pas d'eau et qu'il a fallu arrêter la production.

Vous perdez
3 jetons.

U MUNT: JEU DE SIMULATION SUR L'EAU

page
16/17

ANNEXE V: CARTES

Photocopier et découper une copie pour 3 groupes (2 copies pour 6 groupes).

CARTES D'ÉVÉNEMENTS – 2^{ÈME} JEU

<p>Vous participez à une formation sur la consommation responsable et l'économie de l'eau.</p> <p>Vous gagnez 2 jetons.</p>	<p>Vous participez à une session d'information sur l'eau et la santé. Cela vous aide à éviter de boire de l'eau non potable. Vous êtes content parce que votre santé s'améliore.</p> <p>Vous gagnez 2 jetons.</p>	<p>Vous participez à une formation sur la consommation responsable et l'économie de l'eau.</p> <p>Vous gagnez 2 jetons.</p>
<p>Vous participez à une formation sur l'agriculture durable moins exigeante en eau.</p> <p>Vous gagnez 3 jetons.</p>	<p>Si vous pouvez payer 4 jetons, vous pouvez acheter un lopin de terre pour produire votre nourriture. Cela vous permettra de faire vivre votre famille de façon indépendante. Toutefois, vous avez besoin d'eau pour vos cultures, donc il y en a moins pour les autres. Vous recevez 2 jetons de chacune des autres familles parce qu'il y aura encore moins d'eau pour elles.</p>	<p>Vous participez à une formation sur l'agriculture durable moins exigeante en eau.</p> <p>Vous gagnez 3 jetons.</p>

U MUNT: JEU DE SIMULATION SUR L'EAU

page
17/17

ANNEXE V: CARTES

Photocopier et découper une copie pour 3 groupes (2 copies pour 6 groupes).

CARTES DES RISQUES

<p>Vous avez de la chance, vous avez réussi à passer au travers du champ abandonné.</p> <p>Vous payez 2 jetons pour votre eau.</p>	<p>Vous avez de la chance, vous avez réussi à passer au travers du champ abandonné.</p> <p>Vous payez 2 jetons pour votre eau.</p>	<p>Vous avez été grièvement blessée après avoir été attaquée par un étranger en vous déplaçant. Vous auriez pu être tuée.</p> <p>Vous payez 6 jetons pour votre eau.</p>
<p>Vous avez été grièvement blessée après avoir été attaquée par un étranger en vous déplaçant. Vous auriez pu être tuée.</p> <p>Vous payez 6 jetons pour votre eau.</p>	<p>Vous avez été grièvement blessée après avoir été attaquée par un étranger en vous déplaçant. Vous auriez pu être tuée.</p> <p>Vous payez 6 jetons pour votre eau.</p>	<p>Vous avez été grièvement blessée après avoir été attaquée par un étranger en vous déplaçant. Vous auriez pu être tuée.</p> <p>Vous payez 6 jetons pour votre eau.</p>