



Préparons avec Madou ...

Jeu "Banane" : simulation du commerce mondial

(reprise d'un jeu réalisé par la Déclaration de Berne, Suisse)

Objectif : Approcher la réalité du marché international des matières premières en confrontant leurs différents acteurs.

Durée : Environ deux heures, sans compter l'évaluation (compter environ trois heures au total).

Public :

Au moins 16 personnes de plus de 15 ans. Le matériel de ce jeu est prévu pour 28 personnes au maximum. Un animateur ayant de préférence déjà participé à un jeu précédent.

Le jeu s'adresse à n'importe quel groupe et ne nécessite aucune formation spéciale. L'enseignement que l'on peut généralement en tirer se situe à deux niveaux :

- *Economique* : ce jeu permet de mieux comprendre le fonctionnement de l'offre et de la demande, du commerce international, la formation des ententes.
- *Social* : ce jeu permet de vivre une situation sociale qui ne laisse généralement pas indifférent. Expérience faite, les participants s'impliquent généralement bien dans le jeu.

Règles :

Les participants sont répartis en groupes : Ouvriers des plantations - Propriétaires des plantations - Importateurs / exportateurs - Commerçants dans le pays de consommation

La proportion des membres de chaque groupe doit être approximativement : 8 - 3 - 2 - 3 (et au maximum de : 15 - 5 - 3 - 5).

Leur rôle est de, respectivement, produire, transporter et vendre des bananes. Le rôle exact de chaque participant est expliqué sur une feuille d'instruction qui lui est remise au début du jeu.

- Les *ouvriers* récoltent les bananes (pour simuler la situation, ils dessinent et colorient des bananes), négocient leurs salaires avec les propriétaires et cherchent à envoyer leurs enfants à l'école.
- Les *propriétaires* de la plantation négocient le salaire avec leurs ouvriers, contrôlent la qualité et la quantité des bananes et les vendent aux importateurs / exportateurs.
- Les *importateurs / exportateurs* achètent les bananes aux propriétaires, les transportent et les vendent aux commerçants.
- Les *commerçants* achètent les bananes aux importateurs / exportateurs et les écoulent sur le marché (représenté par l'animateur appelé aussi le meneur du jeu).

Le jeu se joue sur 5 ans au moins. Une année dure environ 10 minutes (sauf la première qui dure 20 minutes, afin que les participants puissent assimiler les règles du jeu). Entre chaque année, on fait une pause d'environ 5 minutes pour permettre aux participants de faire leurs comptes. Le début et la fin de chaque année sont clairement indiqués par le meneur qui doit rester très strict au sujet du temps. Il peut éventuellement décider de la prolongation du jeu en fonction de ce qui se passe.

Matériel :

Il faut : un tableau noir ou grandes feuilles pour l'évaluation finale et l'explication au début. De nombreuses feuilles de rebut, dont un côté au moins est vierge, en grande quantité pour le travail des ouvriers. Un crayon bleu, un crayon noir, un crayon jaune par ouvrier. Un taille-crayon au moins par plantation.

Il faut au minimum 2 locaux séparés et un endroit isolé des deux (couloir par exemple). Dans le premier local, qui doit être grand, prendront place les ouvriers et les propriétaires. Dans le deuxième local se trouvent les commerçants. Personne ne peut quitter le local dans lequel il se tient, sauf les importateurs, qui se déplacent librement et se retrouvent à la pause dans l'endroit séparé entre les deux locaux.

La grande salle doit avoir au moins 60 m². On y installera (pour 18 à 20 joueurs) 4 tables où se mettront les ouvriers face au mur. Chaque propriétaire disposera également d'une table séparée de ses ouvriers (autre possibilité : les 4 propriétaires seront regroupés, disposant chacun d'un côté d'une grande table). Il faut prévoir au centre, le maximum d'espace libre.

La deuxième salle doit contenir une table par détaillant. Le corridor ou la troisième pièce doit contenir une petite table pour chaque importateur. Le mieux serait de disposer de grands locaux, voire de jouer à l'extérieur ; les participants auraient ainsi de plus grandes difficultés pour se concerter.

Déroulement :

Au début, il faut grouper tous les participants dans la plus grande salle et leur expliquer le principe du jeu et les différents rôles, sans cependant dévoiler ce qui figure sur les feuilles d'instruction. Il faut rappeler que chacun a pour but d'améliorer son "bien-être".

Déterminer le nombre de participants qui seront ouvriers, propriétaires, ... selon le tableau suivant :

Participants	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28
Ouvriers	8	8	8	9	10	11	12	12	12	12	13	14	15
Propriétaires	3	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5
Import/Export	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3
Commerçants	3	3	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5

Laisser alors les participants choisir chacun son rôle en précisant bien que chaque propriétaire a, à son service, deux ou trois ouvriers avec qui il négocie et que les importateurs / exportateurs doivent être plutôt vifs et savoir bien compter. Il est préférable de dessiner une banane au tableau pour que chacun comprenne de quoi il s'agit. Laisser les participants découvrir qu'ils sont libres de parler, de s'unir, mais leur signaler qu'ils ont avantage à garder leurs instructions secrètes. Ils ne peuvent en aucun cas engager dans l'achat de bananes, de l'argent qu'ils n'ont pas en réserve.

Rappeler que le meneur de jeu peut à tout moment retirer des bananes du marché s'il les trouve de mauvaise qualité. Chacun doit régler sa montre. Préciser alors qu'au début de chaque période, le meneur de jeu annoncera l'heure à laquelle "l'année" sera terminée. Entre deux années, les joueurs disposeront de 3 à 5 minutes pour faire leurs comptes.

Chacun reçoit ensuite sa place et reçoit du meneur de jeu une feuille d'instruction et feuille de comptes (plus papiers et crayons de couleur pour les ouvriers). Le meneur se doit d'user de sa voix et de gestes pour être dynamique, incitatif ... voir "coercitif".

La première année va alors servir un peu d'exercice pour vérifier que chacun a bien compris : le meneur en annonce le début et l'heure exacte de fin. Cette première année devrait durer ainsi environ 20 minutes. Les années suivantes ne durent que 10 minutes. Après chaque année, une pause de 3 à 5 minutes est nécessaire. Les participants n'ont pas le droit de garder ou de produire des bananes d'une année à l'autre. Le meneur de jeu doit, à la fin de chaque année, ramasser toutes les bananes produites et jeter un coup d'œil sur les comptes.

Pendant le jeu, le meneur peut souligner les désirs des participants de s'unir, de faire grève, etc. ... qui ne sont pas mis à exécution.

Voici des événements que le meneur de jeu doit communiquer aux différents participants pendant le jeu. L'ordre n'en est que suggéré et peut être modifié. De même, d'autres peuvent les remplacer à la guise et selon l'expérience de ce meneur de jeu :

Année 1 (après 5 minutes) : juger de la qualité des slogans des commerçants et remise à chacun des instructions

Année 2 (au début) : donner l'indication aux commerçants qu'ils peuvent vendre leurs bananes aux prix indiqués

Année 3 (au début) : avertir les propriétaires d'une incertitude sur la qualité des bananes qui interdit l'achat de toute banane

Année 3 (après 3 minutes) : les propriétaires ne peuvent vendre que 60 % de ce qu'ils ont vendu l'année précédente

Année 3 (après 4 minutes) : vente bonne, communiquer aux commerçants une hausse de 100 F par T. de la banane

Année 4 (au début) : la vente est normale, communiquer les prix aux commerçants

Année 5 (au début) : des bruits de boycott circulent

Année 5 (après 5 minutes) : comme résultat du boycott, les prix et les quantités ont baissé

Année 6 (au début) : la vente est normale, communiquer les prix aux commerçants

Ces événements ont des conséquences que le meneur (qui représente donc la "demande du nord") doit maintenir cachées :

Année 1 (après 5 minutes) :

Commerçant n°1 : Vous avez gagné le concours du meilleur slogan radiophonique : vos bananes se vendent bien et vous recevez 1000 F par tonne

Commerçant n°2 : Vous écoutez vos bananes au prix de 950 F par tonne / Commerçant n°3 : Vous écoutez vos bananes au prix de 900 F par tonne

Commerçant n°4 : Vous écoutez vos bananes au prix de 850 F par tonne / Commerçant n°5 : Vous écoutez vos bananes au prix de 850 F par tonne

Année 2 (au début) :

Commerçants : Écoulez vos bananes au prix de 1000 F les 100 premières tonnes / 950 F les 50 tonnes suivantes / 900 F les 50 tonnes suivantes / 850 F le reste

Année 3 (au début) :

Propriétaires : La récolte est menacée par une maladie. N'achetez, pour l'instant, aucune banane à vos ouvriers. Vous devez communiquer cette information aux ouvriers.

Année 3 (après 3 minutes) :

Propriétaires : La récolte est mauvaise. Vous ne pouvez vendre cette année que 60 % de ce que vous avez vendu l'année passée.

Année 3 (après 4 minutes) :

Commerçants : Cette année, la demande sur le marché est très forte. Vous pouvez écouler vos bananes au prix de 1100 F la tonne.

Année 4 (au début) :

Commerçants : Écoulez vos bananes au prix de : 1000 F les 100 premières tonnes / 950 F les 50 tonnes suivantes / 900 F les 50 tonnes suivantes / 850 F le reste

Année 5 (au début) :

Commerçants : Les consommatrices s'intéressent, d'après certaines informations, à un éventuel boycott des bananes en liaison avec des milieux sensibles aux atteintes aux droits de l'homme dans les pays producteurs.

Année 5 (après 5 minutes) :

Commerçants : Vous pouvez écouler cette année 80 % seulement de ce que vous avez vendu l'année passée. Le prix de vente, cette année, est de 950 F la tonne.

Année 6 (au début) :

Commerçants : Vous pouvez écouler vos bananes au prix de 1000 F les 100 premières tonnes / 900 F le reste

Evaluation :

Il est important qu'elle se fasse dès la fin du jeu. Le meneur réunit alors tous les participants dans la grande salle. Au tableau, il inscrit les résultats du jeu.

Pour les ouvriers, il inscrit l'épargne réalisée par chaque participant à la fin du jeu ainsi que le nombre d'enfants envoyés à l'école au total. Il explique aux autres les règles du jeu des ouvriers.

Pour les propriétaires, il note le capital final, déduction faite de départ, et explique les règles de départ (ex : Capital final 200000 - 10000 de capital initial, font un gain net de 190000).

Pour les exportateurs et les commerçants, il fait de même. On peut ainsi aboutir au tableau suivant :

	Ouvriers	Propriétaires	Import. / export.	Commerçants
		10000	240000	240000
1	2000 (18)
2	3000(15)
3	500 (18)
4	800 (17)
5	5400(18)
...

On calcule les totaux intermédiaires, les totaux généraux, et les pourcentages des gains totaux.

Lorsque les résultats sont tous inscrits sur un tableau, le meneur de jeu demande aux participants de se réunir par groupes (ouvriers ensemble, propriétaires, exportateurs, commerçants) et de chercher une réponse aux questions suivantes :

- 1) Qu'avez vous découvert par ce jeu ?
- 2) Comment avez-vous perçu les autres groupes, quelles informations avez-vous obtenues, par quels moyens ?
- 3) Comment avez-vous évolué en tant que groupe (stratégie adoptée, solidarité) ?

Ainsi, les ouvriers pourront se demander :

Comment me suis-je senti dans ma situation de travailleur, quelles opportunités avais-je d'augmenter la production, quels étaient mes sentiments lors des négociations de salaire, quelles possibilités de contact avec les travailleurs des autres plantations ai-je eues, comment ont-ils réagi à mes initiatives ?

Ainsi, les propriétaires pourront se demander :

Comment ai-je ressenti mon rapport avec les ouvriers, avec les autres propriétaires (concurrence ou solidarité), quels ont été mes rapports avec les importateurs/exportateurs, mon gain a-t-il été équitable, compte tenu de ma prestation ; quels sont les éléments qui m'ont empêché de conclure les meilleurs contrats possibles, que ce soit avec les ouvriers ou les importateurs/exportateurs ?

Ainsi, les importateurs/exportateurs pourront se demander :

Comment ai-je pris les réactions individuelles des propriétaires et des commerçants, quels ont été mes rapports avec les autres importateurs/exportateurs, que savais-je de la situation des travailleurs, de leurs conditions de travail, quels éléments m'ont empêché de gagner plus ?

Et les commerçants pourront se demander :

Comment regardais-je les importateurs/exportateurs, quelles étaient mes relations avec les autres commerçants, que savais-je de la situation des travailleurs, des propriétaires et de leurs conditions de vie ?

Compter 20 minutes à une demi-heure pour cette phase. Après ce laps de temps, le meneur réunit à nouveau l'ensemble des participants et demande aux groupes de rapporter leurs réflexions dans l'ordre des questions ci-dessus. Il s'agit alors, pour le meneur, de favoriser au maximum la spontanéité des réactions, en particulier affectives (frustrations, joies, ...). Le meneur doit noter les remarques et les rassembler en réactions affectives ou en réactions économiques.

Il peut alors intervenir, en complément, pour présenter le marché de la banane (exemple de la multinationale "Chiquita" et des relations entre l'Union Européenne, les Etats-Unis et l'Organisation Mondiale du Commerce sur le sujet) et démontrer le rôle prédominant, dans la formation du prix, des importateurs/exportateurs et des commerçants, alors même que les conflits les plus importants naissent entre propriétaires et ouvriers. En outre, l'idée est aussi d'affirmer qu'il existe une solution à ce jeu de simulation qui consiste en la création d'une succession de concentrations verticales, autrement dit une somme de commerces équitables basés sur l'entretien de relations individuelles ou collectives d'amitié, de partenariat et de confiance. La discussion peut alors s'élargir, sortant de l'exemple de la banane, pour aborder le commerce international.