



Le conte des deux cités

Avez-vous entendu parler de Legoland, la ville de lego au Danemark? Aujourd'hui, vous allez pouvoir visiter Equaland et Egoland!

| | |
|-------------------------|---|
| Thème | Droits sociaux, Citoyenneté, Environnement |
| Complexité | Niveau 3 |
| Taille du groupe | 4 - 10 |
| Durée | 90 minutes |
| Aperçu | Il s'agit d'un jeu sur plateau dans lequel les joueurs choisissent le type de ville dans laquelle ils voudraient vivre, ainsi que les aménagements dont ils voudraient bénéficier. Les thèmes abordés incluent: <ul style="list-style-type: none"> ▪ La solidarité sociale ▪ Les implications de la fiscalité ▪ La valeur de la démocratie locale |
| Droits corrélés | <ul style="list-style-type: none"> ▪ Droit à la sécurité sociale ▪ Droit de propriété ▪ Droit à un environnement sain |
| Objectifs | <ul style="list-style-type: none"> ▪ Développer la responsabilité à l'égard de la communauté ▪ Comprendre l'importance du bien-être social pour la vie de la communauté ▪ Promouvoir les valeurs de solidarité et de responsabilité |
| Matériels | <ul style="list-style-type: none"> ▪ Un exemplaire du plateau de jeu ▪ Du carton ou du papier format A3 (facultatif mais préférable) ▪ Un dé ▪ Des trombones de deux couleurs (ex.: rouge et bleu), en nombre égal et en quantité suffisante pour chaque joueur ▪ Paires de ciseaux ▪ Adhésif réutilisable ▪ Quatre séries de cartes de remplacement ▪ Deux enveloppes ▪ Argent (6.000 Ems par joueur) ▪ Deux exemplaires de la feuille de mission du «banquier municipal» ▪ Un exemplaire de la feuille de mission du «banquier du jeu» ▪ Papier et stylos ▪ Chronomètre ▪ Un rétroprojecteur et un exemplaire des règles sur transparent (facultatif) |
| Préparation | <ul style="list-style-type: none"> ▪ Lisez les instructions pour vous familiariser avec le plateau de jeu, les cartes de remplacement et les règles. ▪ Prenez deux feuilles de cartes de remplacement et découpez-les. Pour ne pas mélanger les séries, mettez-les dans deux enveloppes A et B! (Les deux autres exemplaires serviront de référence dans le cadre des réunions du conseil municipal.) |

THEMES



DROITS SOCIAUX



CITOYENNETÉ



ENVIRONNEMENT

COMPLEXITE



NIVEAU 3

TAILLE DU GROUPE



4 - 10

DUREE



90 MINUTES

- Collez la photocopie du plateau sur la feuille cartonnée ou le carton, de manière à la renforcer. Ce plateau pourra ainsi resservir.
- Choisissez trois personnes pour jouer le rôle des banquiers. Chaque ville doit avoir son banquier, le jeu également. Remettez aux banquiers municipaux et au banquier du jeu leur feuille de mission respective. Demandez aux banquiers de confectionner des étiquettes qui permettront aux joueurs de les reconnaître.
- Répartissez le reste des participants en deux groupes égaux. Donnez à l'un des groupes les trombones rouges et à l'autre les trombones bleus.
- Demandez aux joueurs de réaliser leur jeton en inscrivant leur nom sur un bout de papier sur lequel ils fixeront un trombone de la couleur qui leur a été attribuée.
- Imprimez l'argent! Reproduisez l'argent en page 291 et découpez les billets. Vous aurez besoin d'une pochette d'argent pour chacun des joueurs/citoyens.

Instructions

1. Expliquez aux participants le jeu dont il s'agit et présentez-leur le plateau. Montrez-leur les parcours correspondant aux villes A et B. Indiquez-leur les cases où les deux parcours se croisent et celles sur lesquelles ils vont encaisser leurs salaires, payer leurs impôts et gagner «une chance de changer», c'est-à-dire la possibilité de déménager et de jouer dans l'autre ville.
2. Expliquez-leur comment jouer (voir les règles du jeu) et assurez-vous que tous ont compris les règles. Décidez du moment d'arrêter le jeu.
3. Demandez aux banquiers de confectionner des étiquettes grâce auxquelles les joueurs pourront les identifier et ainsi savoir à qui payer leurs impôts!
4. Commencez à jouer! A la fin de la partie, passez au compte rendu et à l'évaluation.

Compte rendu et évaluation

Commencez par évoquer le jeu, puis discutez de ce que les participants ont appris.

- Les participants ont-ils apprécié ce jeu? Qu'ont-ils apprécié – et pas aimé – dans ce jeu?
- Au début, ont-ils pensé qu'il était injuste que certains joueurs paient davantage d'impôts? Pensaient-ils toujours la même chose au bout d'un certain temps?
- Comment se passaient les réunions du conseil municipal? Comment les décisions étaient-elles prises? Démocratiquement?
- Qu'ont ressenti ceux d'entre eux qui n'étaient pas d'accord avec ces décisions?
- Qui est passé d'une ville à l'autre? Pour quelles raisons?
- Est-ce que certains d'entre eux, au conseil municipal, ont donné de leur poche pour contribuer au bien-être de la communauté? Pourquoi?
- Au début de la partie, les conditions sociales des villes A et B étaient similaires. Qu'en étaient-ils de ces conditions à la fin du jeu? Y avait-il des différences? Lesquelles?
- Dans quelle ville préféreriez-vous vivre? Pourquoi?
- Cela vaut-il la peine de payer davantage d'impôts afin que toute la communauté vive mieux? Ou préféreriez-vous garder tout votre salaire pour vous et vous offrir tout ce dont vous avez besoin et envie?



- Quelle était la situation des deux villes à la fin du jeu? Ressemblaient-elles à Equaland (le pays de l'égalité) ou à Egoland (le pays de l'égoïsme)?
- Sur une échelle de 1 à 10 (1 étant Egoland à son extrême et 10 Equaland à son extrême), où situeriez-vous votre propre société?

Date clé

le 1^{er} lundi d'octobre
Journée mondiale de
l'habitat (des villes sans
quartiers insalubres)

Conseil pour l'animateur

Le jeu est relativement simple pour les personnes familiarisées aux jeux sur plateau. Ceci dit, expliquez-en clairement les règles. Il pourrait être utile que vous les notiez sur un tableau-papier ou que vous les présentiez à l'aide d'un rétroprojecteur.

Le jeu fonctionne mieux avec un groupe de dix participants maximum dans le rôle des citoyens; ils doivent être en nombre égal dans les deux villes. Si les participants sont au nombre de seize, vous pouvez par exemple faire travailler les banquiers par deux. Si votre groupe est plus important, il est mieux de prévoir deux parties en parallèle. Dans ce cas, n'oubliez pas de multiplier le matériel par deux et de prévoir un animateur pour l'encadrement de la deuxième partie.

Un bon conseil: avant de jouer avec votre groupe, testez le jeu avec des amis et des voisins! Vous vous sentirez alors plus à l'aise pour donner les instructions et encadrer le jeu.

Note: Les personnes chargées de collecter les impôts et de gérer les fonds de la ville sont appelées les «banquiers»; en réalité, les banquiers ne remplissent pas ces fonctions. Ce terme a été choisi parce qu'employé par beaucoup de jeux sur plateau très connus, comme le Monopoly, par exemple. S'il ne vous convient pas, vous pouvez opter pour un autre titre, tel celui de «Gestionnaire financier», par exemple.

Suggestions de suivi

Pourquoi ne pas encourager les participants à réfléchir à l'Equaland de leur futur avec l'activité «Nos futurs», en page 210?

Règles du jeu

Nombre de joueurs: Entre 7 et 13. Trois personnes jouent le rôle des banquiers. Au début du jeu, il doit y avoir un nombre égal de joueurs dans les deux villes.

Objectif du jeu: Le gagnant est le joueur qui possède le plus d'argent à la fin de la partie.

Comment jouer

1. Choisissez trois personnes pour jouer le rôle des banquiers: un pour la ville A; un pour la ville B; un pour le jeu.
2. La moitié des joueurs ont des jetons rouges, l'autre moitié des jetons bleus.
3. Au début, les joueurs sont répartis en deux groupes égaux. Chaque groupe possède un nombre égal de joueurs «rouges» et de joueurs «bleus». L'un des groupes va faire son parcours dans la ville A, l'autre dans la ville B.
4. Tous les joueurs démarrent de la case «Départ + Salaire».
5. Durant la partie, les joueurs ne peuvent changer de ville que s'ils s'arrêtent sur la case «Une chance de changer».
6. Chaque joueur démarre avec un salaire défini selon sa couleur:
 - Joueurs «bleus»: 500

- Joueurs «rouges»: 100
- 7. Lancez le dé pour décider qui commence. Le joueur qui réalise le meilleur lancer démarre. Ensuite, c'est chacun son tour dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.
- 8. Chacun à leur tour, les joueurs lancent le dé et avancent du nombre de cases correspondant sur le parcours de leur ville. Lorsqu'ils arrivent sur une case ils doivent lire à haute voix les instructions qui y figurent et les exécuter.
- 9. Note: Un joueur qui arrive sur une case l'invitant à repartir en arrière doit s'exécuter, puis s'arrêter sur la case qu'il atteint mais ne pas exécuter les instructions qui y figurent.
- 10. Si le joueur doit s'acquitter d'une somme mais qu'il n'a pas assez d'argent, il reste sur sa case et devient un clochard.
- 11. Deux joueurs voire davantage peuvent se retrouver sur la même case en même temps.

Cases spéciales

Impôts

A chaque fois qu'un joueur passe sur une case «Impôts», il doit s'en acquitter. (Il doit payer même s'il ne «s'arrête» pas sur la case en question.) Le montant de l'imposition dépend du salaire du joueur et de la ville.

| | |
|---------|---------------------------------------|
| Ville A | 40% si le salaire est de 500 ou plus |
| | 10% si le salaire est de 100 ou moins |
| Ville B | 10% quel que soit le salaire |

Note: Un chômeur qui ne perçoit pas d'allocations de chômage ne paie pas d'impôts.

Un chômeur qui perçoit des allocations de chômage en reverse 10%, quelle que soit la ville.

L'impôt est payé au banquier de la ville concernée: les joueurs d'*Equaland* au banquier d'*Equaland* et les joueurs d'*Egoland* au banquier d'*Egoland*.

Salaire

A chaque fois qu'un joueur passe sur la case «Départ + Salaire» (il n'est pas nécessaire qu'il s'y arrête), le banquier du jeu lui verse son salaire.

Si le joueur est au chômage et que la ville possède un système de sécurité sociale, le banquier municipal lui verse alors des allocations de chômage.

«Une chance de changer»

Tout joueur qui atterrit sur la case «Une chance de changer» peut éventuellement décider de changer de ville (d'*Equaland* à *Egoland* ou inversement). Pour effectuer ce changement, il lui suffit d'annoncer sa décision aux autres joueurs et aux banquiers. Au tour suivant, il s'engage sur le parcours de l'autre ville.

Un joueur qui change de ville continue à percevoir le même salaire qu'avant, mais paie des impôts conformément à la politique de sa nouvelle ville.

Réunions du conseil municipal

Tous les joueurs de la ville assistent aux réunions du conseil municipal; ce sont autant d'opportunités d'introduire des changements (éventuellement) dans la politique de la ville.

Il est possible de prévoir une réunion tous les cinquièmes versements d'impôts. Les banquiers municipaux tiennent un registre du nombre de citoyens qui sont passés sur la case «Impôts» de leur ville. A chaque fois qu'un cinquième joueur passe sur la case en question, le banquier peut décider de la tenue d'une réunion.



Les joueurs de la ville peuvent décider de tenir ou pas une réunion.

Le jeu s'arrête durant la réunion; les joueurs de l'autre ville doivent alors attendre qu'elle se termine pour reprendre la partie.

Les joueurs disposent de 5 minutes pour déterminer les besoins de la ville et les éventuels changements de politique. Les options politiques sont proposées sur les «cartes de remplacement»; les citoyens peuvent se référer à un exemplaire de ces cartes pour s'informer des politiques «au programme» (c'est-à-dire des options parmi lesquelles ils peuvent faire leur choix).

Pour introduire un changement, les joueurs doivent racheter une carte qui sera financée grâce aux recettes fiscales de la ville; le prix de chaque option est indiqué sur la carte. Le conseil municipal ne peut prétendre qu'aux changements qu'il peut financer. Le banquier municipal va alors payer la somme au banquier du jeu. Les citoyens peuvent adopter autant d'options qu'ils le souhaitent dans la mesure où ils peuvent les acheter.

Un conseil municipal en difficulté du point de vue financier peut décider de revendre une ou plusieurs cartes de remplacement au banquier du jeu. Le prix de revente représente 50% du prix original.

Les citoyens riches peuvent, s'ils le désirent, apporter leur contribution personnelle à l'achat de cartes de remplacement.

Le banquier utilise alors un peu d'adhésif réutilisable pour coller la carte de remplacement sur la case convenue.

Cartes de remplacement

Sont prévues 17 cartes de remplacement représentant des politiques que le conseil municipal peut adopter lors de ses réunions. Les cartes de remplacement sont achetées auprès du banquier du jeu au prix indiqué. Elles sont collées sur le plateau de jeu sur les cases décidées par les citoyens.

Toute case peut être «remplacée». Si un joueur se trouve sur la case en question au moment du remplacement, il ne doit pas exécuter les nouvelles instructions; celles-ci n'entreront en vigueur que lorsqu'un autre joueur s'arrêtera sur la case en question.

Lors des réunions du conseil municipal, les joueurs ont la possibilité de reconsidérer la politique de la ville et d'acheter une ou plusieurs cartes de remplacement, à une seule condition: toutes les cartes doivent être payées.

Clochards

Un joueur qui ne peut s'acquitter de ses impôts ou d'un autre paiement reste sur la case où il vient d'arriver et devient un «clochard». Mais, si la ville possède un foyer pour les sans-abri, le joueur peut décider d'y passer la nuit. Par contre, le fait de bouger ne libère pas un clochard de ses dettes.

Le clochard peut demander la charité à tous les joueurs qui s'arrêtent sur sa case; chaque joueur est libre de faire un geste ou pas. Lorsque le clochard a suffisamment d'argent pour payer ses dettes, il doit attendre le tour suivant pour s'en acquitter, puis relancer le dé et continuer sa progression.

Les clochards peuvent lancer le dé une fois sur deux quand vient leur tour de jouer; c'est une chance qui s'offre à eux:

Score = 6 Vous trouvez 50 Ems dans une poubelle.

Score = 5 Collectez 20 bouteilles vides et gagnez 50 Ems en les déposant à la déchèterie - si la ville est dotée d'un centre de recyclage!

Score = 4 La prochaine personne qui passe sur votre case vous donne 10 Ems.

Score = 3 Vous êtes ivre et dormez jusqu'à votre prochain tour.

Score = 2 Vous dormez dans un parc et trouvez un billet de 10 Ems sous un banc; si la ville a rénové le parc, vous trouvez 20 Ems.

- Score = 1 Vous vous faites dépouiller. Remettez le prochain don qui vous est fait au banquier municipal.
- Les gains d'un clochard sont payés par le banquier de la ville dans laquelle il vit.
- **Quand se termine la partie?**
- Les joueurs décident avant de commencer à jouer quand se terminera la partie. Plusieurs options se présentent:
 - Lorsque le premier joueur a effectué 20 tours.
 - Au bout d'une durée convenue, par exemple 45 minutes.
- Note: Le jeu se termine automatiquement si l'une des villes fait faillite.
- Le gagnant est la personne la plus riche à la fin de la partie.

Informations supplémentaires

Code européen de sécurité sociale

Le Code européen de sécurité sociale du Conseil de l'Europe est entré en vigueur en 1968. En juillet 2001, il a été ratifié par 18 Etats membres. Il garantit diverses formes de protection sociale, dont:

- les soins médicaux (soins des généralistes, des spécialistes et d'urgence);
- les prestations de chômage;
- les prestations de retraite, et;
- d'invalidité.

DOCUMENTS

Cartes de remplacement

| | | | | |
|---|---|---|---|--|
| Rénovation du parc, construction d'une piscine et d'une aire de jeu pour enfants. Coût: 200 Ems | Nettoyage du parc. Coût: 100 Ems | Les routes sont bonnes à présent. Totalement refaites. Avancez de 3 cases. Coût: 400 Ems | Les routes sont OK, les trous ont été comblés. OK seulement jusqu'à la prochaine réunion du conseil municipal: 200 Ems. | Vous avez perdu votre emploi! Les fonds pour l'emploi vous versent 30% de votre salaire. La ville doit avoir une réserve de 1.000 Ems. |
| La grève des enseignants est terminée. Rejouez! Coût de l'augmentation des salaires: 400 Ems. | Ouverture d'un cinéma et d'un théâtre. Coût: 400 Ems. | Votre père prend sa retraite. Il touche une pension. Pour définir son système de retraite, coût: 400 Ems. | Vous aimez la lecture et il existe à présent une bibliothèque! Relancez votre dé. Coût de la bibliothèque: 200 Ems. | Plus d'enfants des rues. Construction d'un orphelinat. Coût: 200 Ems. |
| Vous tombez malade. L'hôpital public est entièrement subventionné. Vous ne payez que 10 Ems. Coût: 600 Ems. | Vous tombez malade. L'hôpital n'est pas subventionné. Vous payez 30 Ems. Coût: 400 Ems. | L'accès à la plage est gratuit! Profitez-en! Coût pour subventionner l'accès: 100 Ems. | Les problèmes de transport sont réglés grâce à une piste cyclable. Coût de la piste cyclable: 150 Ems. | Le recyclage des déchets diminue le problème de leur ramassage. Avancez de 3 cases. Coût du système de recyclage: 150 Ems. |
| Vous avez un problème juridique. Prenez un avocat-conseil. Avancez de 2 cases. Coût. 200 Ems. | Plus de sans-abri dans la ville. Un foyer vient d'ouvrir ses portes. Coût: 200 Ems. | | | |



DOCUMENTS

Feuille de mission des banquiers municipaux

Les deux villes commencent la partie sans argent. Leurs revenus seront issus des impôts versés par les citoyens à leur passage sur la case «Impôts».

1. Les banquiers municipaux tiennent un registre, afin de compter le nombre de joueurs qui passent sur la case «Impôts» et convoquent une réunion du conseil municipal dès qu'un cinquième joueur est enregistré.
2. Les banquiers municipaux collectent les impôts des joueurs de leur ville lorsque ceux-ci passent sur la case «Impôts». Note: Les joueurs qui ont changé de ville paient les impôts prévus par leur nouvelle ville.

Le barème d'imposition est le suivant:

Ville A 40% si le salaire est de 500 ou plus
 10% si le salaire est de 100 ou moins

Ville B 10% quel que soit le salaire

Un chômeur qui ne perçoit pas d'allocations de chômage ne paie pas d'impôts.

Un chômeur qui perçoit des allocations de chômage en reverse 10%, quelle que soit la ville.

3. Autres missions des banquiers municipaux

- Surveiller les finances de leur ville.
- Verser au banquier du jeu les paiements dus au titre de l'achat de cartes de remplacement.
- Coller les cartes de remplacement sur la plateau sur les cases choisies par les citoyens lors d'une réunion du conseil municipal.
- Administrer les allocations de chômage au moment où la ville décide de les instituer.
- Verser les allocations de chômage aux joueurs qui y ont droit, si la ville a décidé de mettre en place un système de sécurité sociale. Il doit y avoir au moins 1.000 Ems en banque au moment où la ville décide de se mise en place.
- Garder un œil sur les clochards de leur ville et surveiller leurs lancers de dé:
 - Score = 6 Ils trouvent 50 Ems dans une poubelle.
 - Score = 5 Ils collectent 20 bouteilles vides et gagnent 50 Ems en les déposant à la décharge - si la ville est dotée d'un centre de recyclage!
 - Score = 4 La prochaine personne qui passe sur leur case leur donne 10 Ems.
 - Score = 3 Ils sont iures et dorment jusqu'à leur prochain tour.
 - Score = 2 Ils dorment dans un parc et trouvent un billet de 10 Ems sous un banc; si la ville a rénové le parc, ils trouvent 20 Ems.
 - Score = 1 Ils se font dépouiller. Ils doivent remettre prochain don qui leur est fait au banquier municipal.

Note: Vous remettez aux clochards la somme qu'ils trouvent dans le parc ou dans une poubelle, et vous leur prenez le don qu'ils reçoivent s'ils ont été dépouillés.

Enregistrement des versements d'impôts

A chaque fois qu'un joueur de votre ville passe sur la case «Impôts», vous devez collecter ses impôts et cocher l'un des segments dans le premier cercle. Lorsque les 5 segments sont cochés, convoquez la première réunion du conseil municipal. Lorsque la partie reprend, cochez les segments du deuxième cercle, et ainsi de suite.



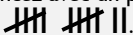
DOCUMENTS

Carte de rôle du banquier du jeu

Au début de la partie, le banquier a tout l'argent. Son rôle est de:

1. Assurer que la partie se déroule sans problème
 - Donner le départ du jeu.
 - Veiller au respect des règles.
 - Minuter toutes les réunions du conseil municipal qui doivent durer 5 minutes au plus. Il doit aussi arrêter le jeu à la fin du temps convenu ou lorsque le premier joueur a effectué le nombre de tours prévus.
2. Prendre note
 - Au début de la partie, il doit prendre note du nom, de la couleur et de la ville de chacun des joueurs.
 - Noter combien de fois chaque joueur passe sur la case «Départ + salaire».
3. Verser leur salaire à tous les joueurs au début du jeu et à chaque fois qu'ils passent sur la case «Départ + Salaire». Les salaires sont fonction de la couleur des joueurs, quelle que soit la ville dans laquelle ils se trouvent.
 - Joueurs «bleus»: 500 Ems
 - Joueurs «rouges»: 100 Ems
4. Réunir les paiements en échange des cartes de remplacement auprès des banquiers municipaux.

Registre

Notez les noms des joueurs au stylo bleu ou rouge selon leur couleur. Il est recommandé d'utiliser la méthode du «comptage à 5 traits»: chacun des 4 premiers passages est noté à l'aide d'un trait vertical, tandis que le cinquième est signalé par un trait horizontal barrant les 4 autres. Au sixième passage, vous recommencez avec un premier trait vertical. Cette technique facilite le comptage des passages. Ainsi, 12 passages seraient ainsi représentés: .

| Joueurs dans la ville A au début de la partie | |
|--|-------------------------------|
| Nom du joueur | Passages sur la case «Départ» |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |

| Joueurs dans la ville B au début de la partie | |
|--|-------------------------------|
| Nom du joueur | Passages sur la case «Départ» |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |