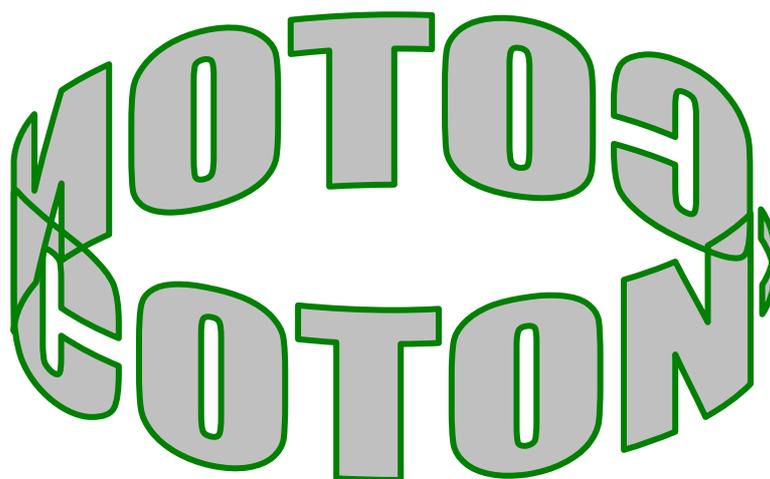




Le NOTOC

Jeu d'initiation au commerce équitable



Mai 2007

Réalisé par Ségolène Charvet, Gaël Jatton, Céline Lamadon et Pauline Merz, étudiants à l'ENESAD
Coordonné par André Leseigneur (ENESAD) et Frédéric Laloy (AVSF)

Règle du jeu

Objectif

Donner aux étudiants des clés pour comprendre et se poser des questions sur les enjeux du commerce équitable

Public cible

Classes de BTS de l'enseignement agricole

Composition

- la présente règle du jeu,
- 5 fiches de rôle : producteur du village 1, producteur du village 2, intermédiaire I, intermédiaire II et membre de l'ONG,
- 3 fiches de compte pour les 3 catégories de joueurs : producteurs, intermédiaires I et intermédiaires II,
- un jeu de cartes événementielles à destination des producteurs des villages 1 et 2,
- une fiche de répartition des joueurs pour le jeu de rôle (annexe I)
- une fiche « achat de matériels » (annexe II),
- une fiche « analyse du jeu » (annexe III),
- un document plus complet présentant la filière coton (conventionnelle et équitable) et la bibliographie (annexe IV).

Matériel nécessaire

- Phase introductive : une trousse et un porte-monnaie (ou une veste ou une chaussure) par joueur et des tables,
- Jeu de rôle : une calculatrice et un crayon par joueur, des tables et chaises en nombre suffisant.

Conseil : pendant qu'une personne anime la phase introductive, l'autre peut préparer les salles pour le jeu de rôle.

Remarque : la phase introductive n'est pas indispensable pour le jeu de rôle ; elle présente l'intérêt de faciliter la compréhension de l'origine du concept de commerce équitable en lien avec les inégalités Nord / Sud.

Phase introductive

Les difficultés des producteurs du Sud à l'origine du concept de commerce équitable

Durée

15 min

Objectif

Montrer aux étudiants que les producteurs des PVD rencontrent des difficultés d'une autre nature que celles rencontrées par les paysans des pays occidentaux. On compare pour cela la situation des producteurs de l'Union Européenne et celle des producteurs africains sur quelques données clefs.

Déroulement

Cette phase est basée sur le modèle du jeu des chaises, afin de montrer l'inégale répartition des moyens de production entre le « Nord » et le « Sud ».

L'animateur demande aux joueurs de se répartir physiquement dans la pièce en fonction du nombre de producteurs qu'ils estiment être présents dans les deux continents.

Il leur demande ensuite de répartir les éléments suivants, en fonction de l'idée qu'ils se font de leur répartition sur les deux continents :

- les surfaces cultivées : répartition des tables (proportion),
- le matériel agricole : répartition des troussees scolaires,
- aides publiques aux agricultures familiales : répartition des porte-monnaie (ou des chaussures ou des vestes),

Les étudiants doivent ensuite tenir assis sur les tables, une fois que tous les éléments ont été répartis entre les deux groupes de joueurs.

Debriefing

Ensuite, une fois que les étudiants les auront répartis, l'animateur entamera une « correction » suivie d'une discussion qui débute par des questions ouvertes : « Que pensez-vous de cette répartition ? ». *Il peut être intéressant de confronter leurs idées et préjugés à la réalité.* Pour cela, l'animateur a à sa disposition les chiffres concrets et simplifiés suivants :

Phase introductive : différences entre l'agriculture européenne et africaine

On explique aux joueurs qu'ils représentent à eux tous, l'ensemble de la population agricole africaine et européenne. Ils doivent à chaque fois se répartir ou répartir les objets dont il est question, selon la proportion qu'ils pensent être juste. L'animateur vérifie à la fin du jeu à l'aide des tableaux de correspondance si la répartition des joueurs est la bonne. La correction et le bilan ne doivent intervenir à la fin de cette phase, une fois que tous les joueurs et les objets auront été répartis.

Source : Démeter 2005

1. Population agricole

Dans un premier temps, les joueurs se répartissent en fonction du nombre d'agriculteurs qu'ils pensent être présents sur chacun des deux continents. L'animateur dispose deux affiches « Afrique » et « Europe » dans deux coins de la pièce.

UE (à 15) : 15.7 millions de personnes

Afrique : 447.7 millions de personnes

Nombre de joueurs	Population agricole africaine équivalente	Population agricole européenne équivalente
15	14	1
16	15	1
17	16	1
18	17	1
19	18	1
20	19	1
21	20	1
22	21	1
23	22	1
24	23	1
25	24	1
26	25	1
27	26	1
28	27	1
29	28	1
30	29	1
31	30	1
32	31	1
33	32	1
34	33	1
35	34	1

2. Les surfaces cultivées

Il s'agit de représenter les surfaces cultivées sur chacun des deux continents, à l'aide des tables présentes dans la salle de classe. Si les tables sont peu pratiques à utiliser, on peut se contenter des chaises. Les joueurs devront ensuite tenir assis dessus.

Terres arables et récoltes permanentes : UE : 84.3 millions d'hectares

Afrique : 208.6 millions d'hectares

Nombre de tables (à une place)	Surface cultivée en Afrique	Surface cultivée dans l'UE
15	11	4
16	11	5
17	12	5
18	13	5
19	14	5
20	14	6
21	15	6
22	16	6
23	16	7
24	17	7
25	18	7
26	19	7
27	19	8
28	20	8
29	21	8
30	21	9
31	22	9
32	23	9
33	23	10
34	24	10
35	25	10

3. Matériel agricole

Pour cette partie, on demande aux joueurs d'utiliser leurs trousseaux, représentant l'outillage.

Nombre réel : UE : 6 981 700 tracteurs

Afrique : 529 100 tracteurs

Nombre de trousseaux	Nombres de Tracteurs en Afrique	Nombres de Tracteurs dans l'UE
15	1	14
16	1	15
17	1	16
18	1	17
19	1	18
20	1	19
21	1	20
22	2	20
23	2	21
24	2	22
25	2	23
26	2	24
27	2	25
28	2	26
29	2	27
30	2	28
31	2	29
32	2	30
33	2	31
34	2	32
35	2	33

4. Aide publique à l'agriculture familiale

Elle se chiffre à 304 dollars par actif agricole et par an dans l'UE (Politique Agricole Commune) et est quasi nulle en Afrique

Nombre de porte-monnaie	Afrique	UE
15	0	15
16	0	16
17	0	17
18	0	18
19	0	19
20	0	20
21	0	21
22	0	22
23	0	23
24	0	24
25	0	25
26	0	26
27	0	27
28	0	28
29	0	29
30	0	30
31	0	31
32	0	32
33	0	33
34	0	34
35	0	35

Jeu de rôle

Initiation aux grands principes du commerce équitable

Durée

2 heures

Le jeu se déroule en 3 temps : une phase de mise en route (20'), le jeu à proprement parlé (1h20) et une phase de débriefing (20'). La phase de jeu a lieu sur 3 années, avec à chaque fois un temps à respecter afin que les joueurs ne fassent pas durer trop longtemps leurs négociations, et que le temps imparti permette une phase de débriefing.

Animation du jeu

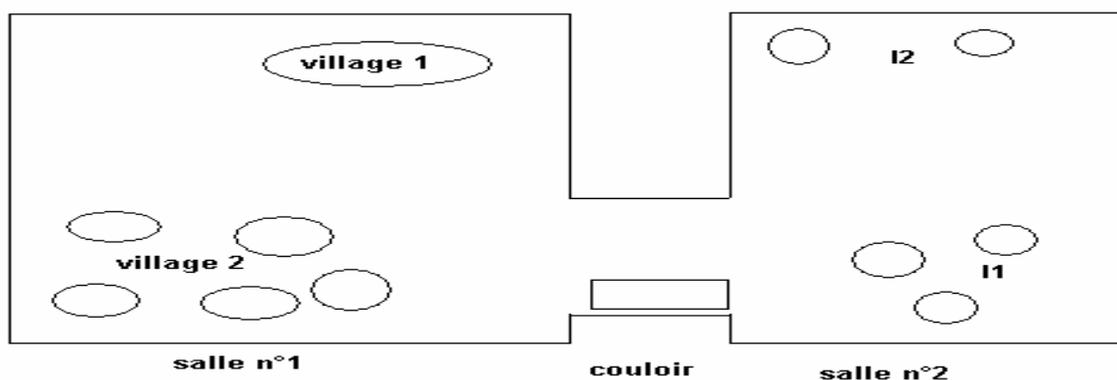
2 personnes

En plus des différentes catégories de joueurs, il faut compter deux animateurs : l'animateur principal et une deuxième personne (l'enseignant par exemple) qui s'occupe de la banque. Celle-ci est matérialisée par une table sur laquelle se trouvent les billets, placée entre les deux salles de jeu (idéalement un couloir). Afin de faciliter la tâche de l'animateur principal, il est conseillé que cette seconde personne endosse en plus le rôle de l'ONG et s'occupe des cartes événementielles à partir de la 2ème année.

Préparation du jeu

1) Préparation des salles (5')

Plan des salles de jeu



légende

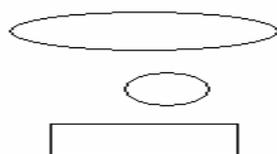


table commune

table individuelle

**table de péage
(tenue par un des animateurs)**

En début de partie, on pose sur les tables pour chaque joueur:
- la fiche de rôle
- la fiche de compte
- son pécule

Disposer les tables et les chaises selon le plan ci-dessus et mettre les fiches de rôle, les fiches de compte et les billets pour chaque joueur (450 ntc pour les producteurs, 5000 ntc pour les I1 et 10000 ntc pour les I2, répartis en petite coupure).

2) Explication du jeu (5')

L'animateur précise aux joueurs qu'il s'agit d'un jeu sur le coton dans un pays d'Afrique, avec des joueurs qui jouent le rôle de producteurs ou d'intermédiaires (4 catégories de joueurs en tout), et qui se déroule sur 3 années.

L'animateur insiste sur le fait que chaque joueur doit prendre connaissance de sa fiche de rôle placée sur sa table de jeu avant de prendre des initiatives. Il pourra poser ses éventuelles questions lors du passage de l'animateur en début de première année.

3) Répartition des joueurs en groupes (5')

L'animateur répartit les joueurs dans chaque groupe en fonction du nombre total de joueurs et selon l'annexe I.

Il peut également le faire par tirage au sort avec des morceaux de papier sur lesquels sont inscrits les noms des rôles (prévoir alors en amont du jeu les papiers correspondants)

4) Prise de connaissance de la fiche de rôle par chaque joueur (5')

- Principales caractéristiques des producteurs de coton d'un pays africain indéfini :
 - Objectif : passer du revenu de survie (utilisation de l'intégralité du revenu pour se nourrir, boire, se loger et se vêtir) à un revenu de vie décente (ressources disponibles également pour la scolarité des enfants et les dépenses de santé).
 - Caractéristiques principales :
 - il a le droit de se déplacer d'un groupe vers l'autre, moyennant une somme d'argent, et vers I2 moyennant une somme plus importante,
 - il n'a aucune information sur le cours du coton,
 - il reçoit 450 notocs (monnaie du jeu - ntc) en début de partie.
 - 2 types de producteurs repartis en deux villages au minimum (cf. annexe I).
Un seul village est déjà organisé, l(es) autre(s) ne l'est/ne le sont pas au début du jeu. Ces derniers ne peuvent se regrouper qu'à la condition d'acheter un matériel en commun (cf annexe II. Une fois qu'ils sont groupés, leurs frais de production passent à 100 ntc/an.
- Principales caractéristiques des premiers intermédiaires (I1) :

Cette catégorie représente les individus qui achètent et transportent les productions de coton des producteurs à l'autre catégorie d'intermédiaire I2.

 - Objectif : maximiser sa marge entre le prix d'achat aux producteurs et celui de la vente à I2.
 - Caractéristiques principales :
 - il peut autant aller voir I2 que les producteurs,
 - il dispose d'un camion d'une capacité de 2 tonnes, et ont des frais de transport à payer,
 - il peut proposer des prêts aux producteurs à un taux de 50%,
 - il connaît le cours mondial du coton des 5 dernières années : de 900 à 3200 ntc / tonne de coton fibre,
 - il reçoit 5000 ntc en début de partie.
- Principales caractéristiques des seconds intermédiaires (I2) :

Cette catégorie représente les individus qui achètent la production aux intermédiaires I1 et qui l'exportent ou la transforment. Ils représentent les grosses sociétés d'import-export basés dans les grandes villes portuaires.

 - Objectif : maximiser son profit, sachant qu'il est bloqué par un prix de vente aux entreprises de transformation imposé par l'animateur (et qui variera chaque année).
 - Caractéristiques principales :
 - il n'a pas la possibilité de se déplacer,
 - il a des frais de transformation du coton et de fonctionnement,
 - il connaît le cours mondial du coton au début de chaque année de jeu et celui des 5 années précédentes,
 - il reçoit 10 000 ntc en début de partie.

I2 sera (seront) placé(s) dans une autre pièce que celle des producteurs.

Les I1 feront la navette entre les deux pièces.

Le jeu se déroule en trois années qui correspondent à trois phases du jeu, chacune d'une durée limitée, afin de dynamiser le jeu (être strict sur cette durée).

Première année (35')

Il s'agit pour les joueurs de s'approprier la règle du jeu et de se familiariser avec les mécanismes économiques qui prévalent dans ce type de pays.

En 10' environ, l'animateur passe voir les joueurs afin de prélever ce qu'ils ont à payer au début de chaque année (coût de production et frais de vie) et pour répondre aux éventuelles questions, sans en dire trop (laisser la place à l'initiative !).

Il explique à chaque catégorie de joueurs le fonctionnement de la fiche de compte : chaque joueur doit tenir ses comptes à jours annuellement sur la fiche de compte prévue à cet effet.

Il donne à/aux I2 le cours de l'année, fixé à 3000/tonne de coton fibre (Rq : il s'agit d'un prix haut ... la seconde année, il chutera à 1000ntc/tonne, avant de remonter légèrement la dernière année à 1500ntc/tonne).

- L'animateur peut, à la demande des producteurs isolés, leur fournir des informations sur les modalités d'achat commun de matériel agricole. Le regroupement des joueurs d'un village isolé ne peut en effet se faire qu'à la condition de posséder un matériel commun (bâtiment de stockage ou camion : cf. annexe II.). Dans ce cas, le prêt d'argent ne peut se faire que via les intermédiaires (tout du moins la première année). A partir de la seconde année, il sera possible de faire des emprunts auprès de l'ONG.
- On entre ensuite dans la phase de réalisation des échanges commerciaux entre les joueurs. Les producteurs essaient de vendre leur quantité « x » de coton en fonction de la demande de I2 répercutée par I1, sans oublier que chacun doit atteindre ses objectifs fixés par la fiche de rôle. La première année s'achèvera une fois que I2 aura vu sa demande satisfaite, si le temps n'est pas écoulé avant.

Lorsque le temps est écoulé, l'animateur le signifie très clairement à l'ensemble des joueurs, de façon orale, voire en faisant un décompte. Il stoppe ensuite le jeu pendant 5 minutes afin que chacun puisse faire ses comptes (si le temps presse l'animateur peut profiter de ce temps libre pour passer récupérer l'argent de la deuxième année après que le second animateur ait distribué une carte événement aux producteurs).

Deuxième année (25')

Il s'agit pour les joueurs de s'organiser suite à une baisse des cours du coton, afin d'arriver tout de même à atteindre les objectifs fixés par les fiches de rôle.

Le second animateur intervient auprès des producteurs au début de l'année pour leur faire tirer une carte « événement » qui leur indique, respectivement les variations dans leur production par rapport au rendement moyen (500 Kg/ha) pour le pays et les variations de la demande de coton de la part des consommateurs.

Il informe chaque village de la présence d'une ONG à laquelle ils peuvent s'adresser (elle se situe dans le couloir à côté de la banque), sans préciser pour quoi. Sur sa fiche, il sait qu'il peut proposer des conseils techniques pour le renforcement de l'organisation des paysans. Il a aussi la possibilité de leur offrir l'accès au micro crédit : les sommes empruntées sont plafonnées à 1000 ntc par producteur et le taux d'intérêt est de 5 %.

En début d'année, l'animateur principal annonce aux I2 la chute du cours du coton : 1000 ntc la tonne de coton fibre.

Cette baisse des prix va être répercutée via les I1 sur les producteurs. A eux de s'organiser pour faire face à cette baisse des cours, en utilisant les moyens mis à leur disposition (membre de l'ONG, moyens de transport...).

Nous avons envisagé :

- des négociations directes entre les producteurs et I2,
- l'organisation des paysans du village où ils travaillent individuellement,
- le regroupement des deux villages, etc.

Ce ne sont que des possibilités d'évolution du jeu... les joueurs restent libres, dans le cadre fixé par les fiches de rôle.

Là encore, l'animateur ne doit pas oublier de signifier clairement la fin de l'année pour tout le monde et de prendre 5' pour faire le tour des groupes.

Troisième année (20')

Les producteurs tirent une nouvelle carte événementielle.

L'animateur annonce aux I2 le cours du coton : 1200 ntc la tonne.

Suivant les organisations mises en place au tour précédent, le jeu continue, ou évolue. Il se peut aussi que les producteurs « coulent », que les premiers intermédiaires s'enrichissent ou bien soient concurrencés par des producteurs...

Débriefing (20')

Il s'agit maintenant de tirer les leçons du jeu. Qu'est-ce qui a été ou pas ? Comment les différentes catégories ont réagi aux évolutions du marché ? Pourquoi a-t-on obtenu telle évolution du jeu ?

Le bilan est fait pour chaque catégorie de joueurs et commence par un rappel de leurs caractéristiques principales.

On peut envisager un bilan au tableau (une colonne par catégorie de joueurs et une ligne par année) qui facilite la compréhension de tous sur les différentes situations vécues.

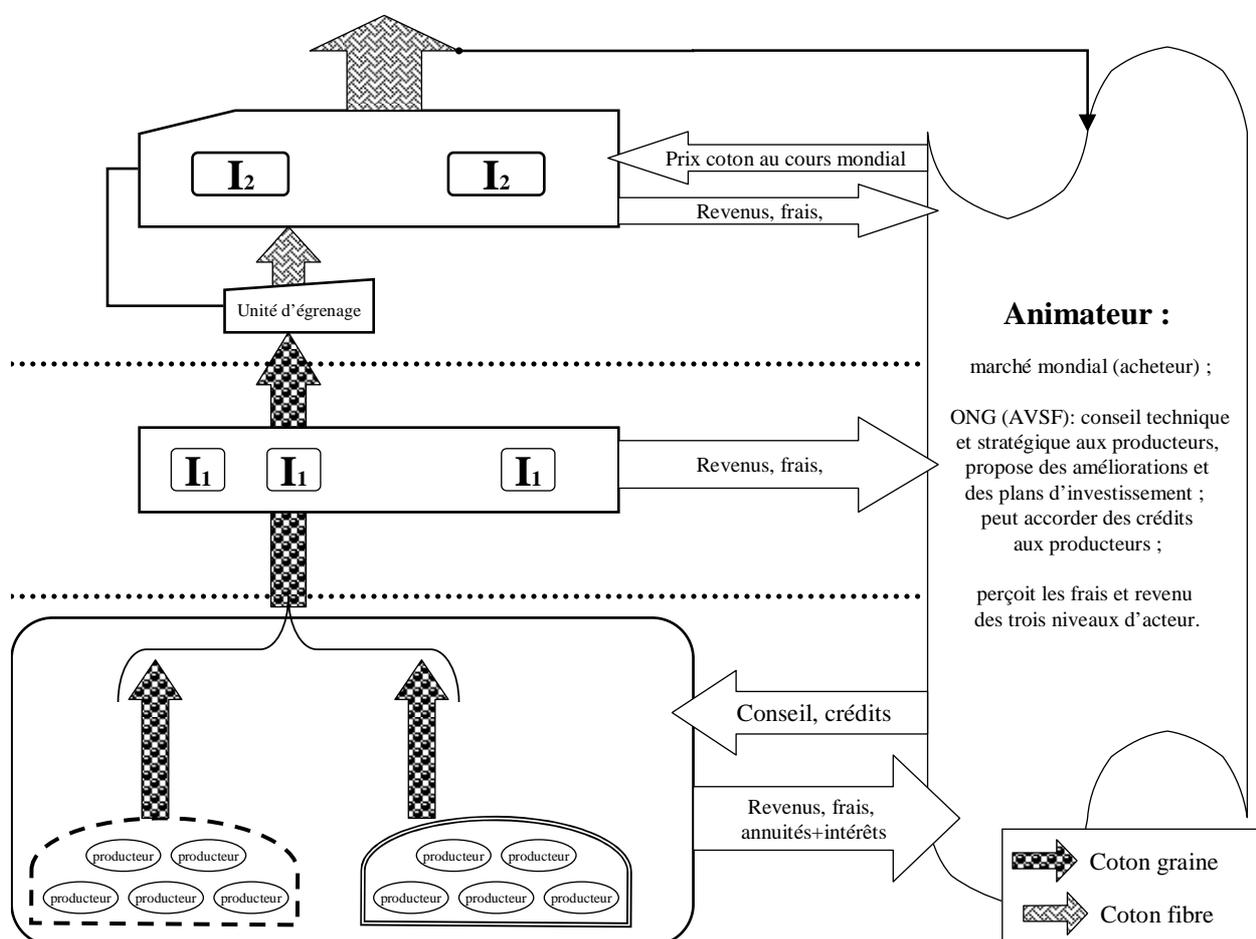
L'animateur demande à chaque groupe :

- de préciser leurs caractéristiques principales : revenu initial et objectif à atteindre,
- de donner les principales évolutions chaque année : actions réalisées chaque année et revenu final,
- d'expliquer leurs choix et les raisons de leur succès ou échec.

L'animateur rappelle qu'il s'agit d'un jeu de rôle, simplifiant évidemment la réalité. Il essaie toutefois de rapprocher les situations vécues par les différents acteurs et la réalité, notamment en ce qui concerne le commerce équitable (pour plus de précisions : annexe III).

Il peut maintenant expliquer les principes du commerce équitable, et montrer en quoi l'adhésion à des filières équitables permet d'améliorer la vie dans les pays du Sud. Il peut proposer en support explicatif à ce jeu de la documentation concrète sur l'organisation de la filière coton (cf. annexe IV), une présentation power point type sur le commerce équitable ou une vidéo et par exemple le DVD AVSF « Le café, graine de développement dans les Yungas ».

Organisation globale du jeu



Fiche de rôle

Le petit producteur familial ; village I

Objectif: améliorer votre condition de vie grâce à la production et à la vente de coton

Vous êtes un producteur de coton possédant 2 hectares de champs entièrement dédié à la culture du coton. En année normale vos rendements sont de 500kg/ha.

Vous produisez chaque année 1 tonne de coton graine (coton brut).

Afin de faire vivre votre famille ***vous devez vendre le coton produit à un ou plusieurs intermédiaires***. Les producteurs de votre village ont décidé de se ***regrouper afin de s'entraider et de négocier ensemble*** avec l'intermédiaire pour fixer les prix d'achat de votre coton : vous partagez les recettes et les dépenses.

L'année de négociation et de transaction dure **20 minutes** et le coton non vendu peut être stocké, dans la limite de 400 kg/producteurs (ex : 1 village de 5 producteurs = max 2 tonnes stockées) ; ***frais de stockage de 100 notocs / tonne stockée*** (notoc : la monnaie du jeu). Au bout des vingt minutes le coton non vendu et non stocké est perdu.

La production de coton donne lieu à des ***frais spécifique (coûts de production) qui s'élève à 100 notocs/an***. De plus, vous devez tirer de votre activité un revenu suffisant pour faire vivre votre famille :

- **Le revenu de survie** est le minimum nécessaire à la satisfaction des besoins vitaux de la famille ; ***revenu de survie : 300 notocs***.
- **Le revenu de vie décente** est le minimum permettant l'épanouissement de la famille dans son ensemble : éducation des enfants, soins et alimentation variée ; ***revenu de vie décente : 550 notocs***.
 - Si, à la fin de l'année, il vous reste **moins de 300 notocs** : vous devez emprunter la somme manquante pour pouvoir survivre.
 - Si vous avez entre **300 et 550** : vous dépensez tout dans l'année.
 - Si vous avez **> 550** : vous dépensez 550 notocs pendant l'année et vous gardez ce qu'il vous reste.

Vous avez la possibilité de vous déplacer pour aller rendre visite à un autre village moyennant des frais de transport : **30 notocs/voyage (aller-retour)** ; un seul village visité à la fois. Vous pouvez également rendre visite à un grossiste (I₂) en déboursant : **100 notocs/voyage**.

Lors des ventes, vous devez tenir compte des frais et du revenu que vous aurez à payer. Les frais de production et le revenu sont collectés par l'animateur du jeu au début de chaque année, ne l'oubliez pas !

RECAPITULATIF:

N'oubliez pas de remplir votre fiche de compte à chaque transaction !

- **Durée d'une année de jeu : 20 minutes ! (3 années de jeu)**
- **1 tonne de coton produit**
- **le village négocie avec l'intermédiaire**
- **stockage : 400kg/producteurs**
- **frais de stockage = 100ntc/T stockée**

- ***coût de production = 100ntc/année/prod.***
- ***Revenu de survie = 300ntc/année/prod.***
- ***Revenu de vie décent = 550ntc/année/prod.***
- ***Visite à un autre village = 30ntc/voyage***
- ***Visite à un grossiste = 100ntc/voyage***

Fiche de rôle

Le petit producteur familial ; village II

Objectif: améliorer votre condition de vie grâce à la production et à la vente de coton.

Vous êtes un producteur de coton possédant 2 hectares de champs entièrement dédié à la culture du coton. En année normale vos rendements sont de 500kg/ha.

Vous produisez chaque année 1 tonne de coton graine (coton brut).

Afin de faire vivre votre famille ***vous devez vendre le coton produit à un ou plusieurs intermédiaires*** avec lequel vous négociez le prix seul à seul.

L'année de négociation et de transaction dure **20 minutes** et le coton non vendu au bout de cette période est perdu, faute de stockage adéquat.

La production de coton donne lieu à des ***frais spécifique (coûts de production) qui s'élève à 150 notocs/an*** (la monnaie du jeu). De plus, vous devez tirer de votre activité un revenu suffisant pour faire vivre votre famille :

- **Le revenu de survie** est le minimum nécessaire à la satisfaction des besoins vitaux de la famille ; ***revenu de survie : 300 notocs.***
- **Le revenu de vie décent** est le minimum permettant l'épanouissement de la famille dans son ensemble : éducation des enfants, soins et alimentation variée ; ***revenu de vie décente : 550 notocs.***
 - Si, à la fin de l'année, il vous reste **moins de 300 notocs** : vous devez emprunter la somme manquante pour pouvoir survivre.
 - Si vous avez entre **300 et 550** : vous dépensez tout dans l'année.
 - Si vous avez **> 550** : vous dépensez 550 notocs pendant l'année et vous gardez ce qu'il vous reste.

Vous avez la possibilité de vous déplacer pour aller rendre visite à un autre village moyennant des frais de transport : **30 notocs/voyage (aller-retour)** ; un seul village visité à la fois. Vous pouvez également rendre visite à un grossiste (I₂) en déboursant : **100 notocs/voyage.**

Lors des ventes, vous devez tenir compte des frais et du revenu que vous aurez à payer. Les frais de production et le revenu sont collectés par l'animateur du jeu au début de chaque année, ne l'oubliez pas !

RECAPITULATIF :

N'oubliez pas de remplir votre fiche de compte à chaque transaction !

- **Durée d'une année de jeu : 20 minutes ! (3 années de jeu)**
- **1 tonne de coton produit**
- **vous négociez seul avec l'intermédiaire**
- **coût de production = 150ntc/année**
- **Revenu de survie = 300ntc/année**
- **Revenu de vie décent = 550ntc/année**
- **Visite à un autre village = 30ntc/voyage**
- **Visite à un grossiste = 100ntc/voyage**

Fiche de rôle

Premier intermédiaire (I₁)

Objectif : réaliser le maximum de profit grâce au transport de coton.

Vous êtes un intermédiaire négociant et transporteur de coton possédant *1 camion d'une capacité de deux tonnes*.

Afin de faire vivre votre famille et faire des bénéfices *vous devez acheter du coton dans les villages de producteurs et le revendre plus cher aux grossistes (I₂)*.

Au début d'une année de jeu vous allez discuter avec le ou les I₂ du prix qu'ils sont prêts à vous payer pour le coton que vous allez acheter, sachant :

- que le cours mondial du coton oscille entre *900 et 3200 notocs la tonne* ces cinq dernières années (notoc : monnaie du jeu) et que I₂ sont les seuls à le connaître pour l'année en cours ;
- les producteurs ne *connaissent absolument pas les cours mondiaux* passés ou présents (au début du jeu en tout cas...).
- Et qu'un producteur *produit en moyenne une tonne de coton par an*.

Après cette négociation vous vous rendez dans un village de producteurs pour y acheter du coton.

→ Dans le **village 1** vous négociez avec *l'ensemble des producteurs*.

→ Dans les autres villages vous négociez avec *un producteur* à la fois pour lui acheter tout ou partie de sa production.

Une fois le camion suffisamment rempli (2 tonnes max) vous retournez vendre le coton à I₂. L'année de négociation et de transaction dure 20 minutes et le coton non vendu est perdu, faute de stockade adéquat. Durant ce temps vous pouvez faire autant de voyage que vous voulez. A chaque voyage vous pouvez aller dans un village différent.

L'entretien du camion donne lieu à des *frais fixes (charges) qui s'élève à 100 notocs/an*. De plus, l'essence étant chère même en Afrique, chaque voyage entre la ville de grossistes et un village vous coûte *100 notocs/voyage (allez-retour)*.

Les frais de déplacement sont perçus à l'aller (sens I₂→villages) de chaque voyage au péage situé entre les I₂ et les villages. Vous pouvez faire de la monnaie à ce péage.

Vous avez également la possibilité de *prêter* de l'argent à des producteurs en difficulté ; à un *taux de 50%*, remboursable l'année suivante sous peine de cessation d'activité...

Vous devez tirer de votre activité un revenu confortable pour faire vivre votre famille, ce revenu s'élève à *600 notocs/an* qui sont collectés par l'animateur.

Lors des achats et ventes, vous devez tenir compte des frais et du revenu que vous aurez à payer. Le revenu est collecté par l'animateur du jeu au début de chaque année de jeu, ne l'oubliez pas !

RECAPITULATIF :

N'oubliez pas de remplir votre fiche de compte à chaque transaction !

- **Durée d'une année de jeu : 20 minutes ! (3 années de jeu)**
- **Un camion de capacité : deux tonnes**
- **Négociez d'abord avec I₂**
- **Négociez avec un prod. à la fois ou avec tout le village I**

- **coût d'entretien camion = 100ntc/année**
- **coût de déplacement = 100ntc/voyage (A/R)**
- **Revenu = 600ntc/année**
- **Prêt à un producteur : 50% d'intérêt**

Fiche de rôle

Deuxième intermédiaire (I₂)

Objectif : réaliser le maximum de profit grâce l'export de coton.

Vous êtes un *grossiste négociant et exportateur* de coton possédant *une usine d'égrainage et des navires marchants*.

Afin de faire vivre votre famille et réaliser des bénéfices *vous devez acheter du coton aux petits intermédiaires (I₁) et le revendre au cours mondial sur le marché international*.

Au début d'une année de jeu vous allez discuter avec les I₁ (un à la fois !) du prix que vous êtes prêt à leur offrir pour le coton qu'ils iront acheter chez les producteurs, sachant :

- que *vous êtes les seuls* (I₂) à connaître le cours exact du coton, pour l'année en cours.
- que le cours mondial du coton oscille entre **900 et 3200 notocs la tonne** ces cinq dernières années (notoc : monnaie du jeu) ; et que les I₁ le savent !
- que les producteurs ne *connaissent pas les cours mondiaux*.
- et qu'un producteur *produit en moyenne une tonne de coton par an*.

Après cette négociation les I₁ partent dans les villages négocier auprès des producteurs et leur acheter du coton. L'année de négociation et de transaction dure **20 minutes** et le coton non vendu au bout de ce temps peut être **stocké** dans votre usine ; *capacité de stockage : 200kg/producteur* (ex : 10 producteurs → 2 tonnes peuvent être stockées dans votre usine).

L'entretien de votre flotte et de votre usine vous coûte **300 notocs/an (frais fixe)**.

Le traitement du coton vous coûte **60 notocs/tonne**. (Egrainage : coton brut → coton fibre).

Trop occupé par vos affaires vous ne vous déplacez jamais, pour **vendre votre coton fibre** appelez l'animateur qui vous l'achète **au prix du cours mondial**. Chaque année vous devez **vendre au minimum 4 tonnes** de coton fibre, en dessous une **pénalité de 400 notocs/tonne** vous sera demandé.

Vous avez également la possibilité de **prêter** de l'argent aux autres joueurs ; à un **taux de 50%**, remboursable l'année suivante sous peine de cessation d'activité...

Vous tirez de votre activité un revenu très confortable pour faire vivre votre famille, ce revenu honteux s'élève à **1000 notocs/an**, qui est collecté par l'animateur.

Lors des achats et reventes, vous devez tenir compte des frais et du revenu que vous aurez à payer. Le revenu est collecté par l'animateur du jeu au début de chaque année, ne l'oubliez pas !

RECAPITULATIF :

N'oubliez pas de remplir votre fiche de compte à chaque transaction !

- **Durée d'une année de jeu : 20 minutes !**
(3 années de jeu)
- **Capacité de stockage : 200kg/prods.**
- **Négociez avec un I₁ à la fois**
- **Entretien (frais fixes) = 300ntc/an**

- **Coût traitement = 60ntc/tonnes achetée**
- **Revenu = 1000ntc/année**
- **Prêt à un intermédiaire : 50% d'intérêt**

Fiche de rôle

Membre de l'ONG

Objectif : conseiller les agriculteurs et promouvoir leur développement.

Caractéristiques :

- Activités :
 - peut renseigner au mieux les agriculteurs sur le **cours du coton**,
 - peut **vendre du matériel** aux agriculteurs (cf. annexe II),
 - peut fournir un micro crédit aux agriculteurs : **taux 5%, plafond : 1000 ntc.**
- Situation familiale : européen(ne), célibataire.

Accès à l'information :

- Ne se déplace pas.
- Détient toutes les informations relative au marché du coton mais également au fonctionnement et conditions de vie de tous les acteurs de la filière.

Economie :

Pas de frais annuels à payer.

Attention :

Ne donner les informations que vous possédez que si les agriculteurs ne vous le demandent explicitement ! (Ex : « est ce que vous faite du micro crédit ?... »)

Fiche de comptes producteurs

		Année 1	Année 2	Année 3
Vente de coton		Quantité produite =kg Vente : kg à =kg à.....=kg à.....= Total = <input style="width: 100px; height: 20px;" type="text"/>	Quantité produite =kg Vente : kg à =kg à.....=kg à.....= Total = <input style="width: 100px; height: 20px;" type="text"/>	Quantité produite =kg Vente : kg à =kg à.....=kg à.....= Total = <input style="width: 100px; height: 20px;" type="text"/>
	Solde de départ	450		
recette	Vente de coton	↓	↓	↓
	Emprunts			
	Autres recettes (cartes)			
dépense	Solde de départ			
	Frais de vie			
	Coût de production			
	Investissement			
	Remboursement d'emprunt			
	Autres frais (cartes)			
	Solde d'arrivée			

Fiche de comptes intermédiaires I

		Année 1	Année 2	Année 3
Achats de coton		Achat :kg à =kg à.....=kg à.....=kg à.....= Total = <input style="width: 50px;" type="text"/>	Achat :kg à =kg à.....=kg à.....=kg à.....= Total = <input style="width: 50px;" type="text"/>	Achat :kg à =kg à.....=kg à.....=kg à.....= Total = <input style="width: 50px;" type="text"/>
Vente de coton		Vente :kg à =kg à.....=kg à.....=kg à.....= Total = <input style="width: 50px;" type="text"/>	Vente :kg à =kg à.....=kg à.....=kg à.....= Total = <input style="width: 50px;" type="text"/>	Vente :kg à =kg à.....=kg à.....=kg à.....= Total = <input style="width: 50px;" type="text"/>
	Solde de départ	5000		
recette	Vente de coton	↓	↓	↓
	Emprunts fait à I2			
	Remboursement argent prêté			
	Autres recettes			
dépense	Frais de vie			
	Achat de coton	↓	↓	↓
	Coût de transport			
	Remboursement d'emprunt			
	Argent prêté au producteur			
	Autres frais			
	Solde d'arrivée			

Les cartes événementielles

- 30 notocs

Votre fille se marie. Vous devez payer **30 notocs** pour financer la fête.

+ 50 notocs

Votre fils reçoit **50 notocs** de son parrain européen pour qu'il puisse aller à l'école

- 300 kg

Vous êtes frappé d'une crise de paludisme pendant la récolte. Vous n'avez pu récolter que **700 kg** de coton

+ 200 kg

Les graines de semences transgéniques que vous avez semées ont donné un bon rendement. Vous avez produit **1200 kg** de coton

- 500 kg

Une attaque de criquets à lieu sur vos parcelles. Vous n'avez produit que **500 kg** de coton

- 500 kg

Le puits avec lequel vous irriguez vos parcelles est sec. Vous n'avez pu produire que **500 kg** de coton

+ 100 kg

Conditions climatiques favorables. Vous avez produit **1100 kg** de coton

- 50 notocs/an

Votre femme accouche d'une petite fille. Comme vous devez la nourrir, vous devez payer **350 notocs** tous les ans pour survivre (au lieu de 300)

- 20 notocs

Vous devez payer **20 notocs** pour soigner votre femme qui est malade

+ 200 kg

Vous avez correctement désherbé vos parcelles. Vous avez récolté **1200 kg** de coton.

+ 500 pièces

On vous a prêté 1 ha de terre pour cette année. Vous avez pu produire **1500 kg** de coton.

+ 30 pièces

Vous recevez **30 pièces** pour avoir aidé un voisin qui était malade

=

Année normale.
Vous avez produit 1000 kg de coton

=

Année normale.
Vous avez produit 1000 kg de coton

=

Année normale.
Vous avez produit 1000 kg de coton

=

Année normale.
Vous avez produit 1000 kg de coton

=

Année normale.
Vous avez produit 1000 kg de coton

=

Année normale.
Vous avez produit 1000 kg de coton

Billets

10 NOTOCS



10 NOTOCS

10 NOTOCS



10 NOTOCS

20 NOTOCS



20 NOTOCS

20 NOTOCS



20 NOTOCS

50 NOTOCS



50 NOTOCS

50 NOTOCS



50 NOTOCS

100 NOTOCS



100 NOTOCS

100 NOTOCS



100 NOTOCS

500 NOTOCS



500 NOTOCS

500 NOTOCS



500 NOTOCS

1000 NOTOCS



1000 NOTOCS

1000 NOTOCS



1000 NOTOCS

5000 NOTOCS



5000 NOTOCS

5000 NOTOCS



5000 NOTOCS

Annexe I

Répartition des rôles *Jeu de rôle*

Nb de joueurs	Village I	Village II	Village II'	Village II''	Village II'''	Interm 1	Interm 2
15	5	5	-	-	-	3	2
16	6	5	-	-	-	3	2
17	6	6	-	-	-	3	2
18	7	6	-	-	-	3	2
19	7	7	-	-	-	3	2
20	5	5	5	-	-	3	2
21	5	5	5	-	-	4	2
22	6	5	5	-	-	4	2
23	6	6	5	-	-	4	2
24	6	6	6	-	-	4	2
25	6	6	6	-	-	5	2
26	6	6	6	-	-	5	3
27	7	6	6	-	-	5	3
28	5	5	5	5	-	5	3
29	5	5	5	5	-	6	3
30	6	5	5	5	-	6	3
31	6	5	5	5	-	6	4
32	6	6	5	5	-	6	4
33	6	6	6	5	-	6	4
34	6	6	6	6	-	6	4
35	5	5	5	5	5	6	4

Annexe II

Achat de matériels

Pour les agriculteurs regroupés uniquement

- **Achat bâtiment de stockage : 500 ntc / producteur**
- Annuité de remboursement : **50 ntc / producteur**
- Capacité de stockage : **400 kg x producteur**
- Frais de stockage : **100 ntc / tonne**

- **Achat d'un camion de transport : 1500 ntc / producteur**
- Annuité de remboursement : **150 / producteur**
- Capacité : **2 tonnes**
- Entretien du camion : **100 ntc / année**
- Frais transport :
 1. Aller-retour vers un grossiste : **100 ntc / trajet (aller-retour)**
 2. Aller-retour vers un autre village : **50 ntc / trajet (aller-retour)**

Annexe III

Analyse du jeu

A la fin du jeu, l'animateur doit réunir tous les participants pour une discussion permettant l'analyse du jeu.

1. On explique ce qui s'est passé pour les autres joueurs

Grâce aux fiches de comptes, on compare les dépenses et les ressources de chacun, les prix d'achat et de vente.

Pour les producteurs : Ont-ils réussi à s'en sortir ? Ont-ils atteint leur revenu de vie ? Ont-ils dû emprunter ? Quels événements leur sont arrivés ? Quelle a été leur stratégie ?

Pour les intermédiaires : Ont-ils fait du profit ? Quelles difficultés ont-ils rencontrées ? Quelle a été leur stratégie ?

2. On essaye d'expliquer les résultats de chacun.

• Pour les producteurs :

Si les producteurs ont réussi à s'en sortir à peu près, qu'est ce qui leur a permis de s'en sortir correctement :

- événements favorables (avec les cartes)
- prix de vente du coton élevé car : intermédiaire généreux ? regroupement des producteurs voir des villages (plus de forces dans les négociations) ? négociations directement avec les intermédiaires II ?

Si les producteurs n'ont pas réussi à s'en sortir, pourquoi ?

- événements défavorables (avec les cartes)
- prix de vente du coton bas car : les producteurs ne se sont pas organisés et regroupés ? ils ont toujours négocié avec les intermédiaires I ?

• Pour les intermédiaires :

S'ils ont fait beaucoup de profits, pourquoi ?

- prix de vente du coton élevé (la première année),
- prix d'achat du coton faible car ils ont bien négocié.

S'ils n'ont pas fait beaucoup de profits, pourquoi ?

- prix de vente du coton faible (deuxième et troisième année),
- prix d'achat élevé car les producteurs ont résisté,
- possible concurrence des producteurs.

3. Comparaison des stratégies des joueurs avec le commerce équitable .

Les joueurs se sont rapprochés d'un système de commerce équitable si :

- ils se sont regroupés et organisés en coopératives,
- ils ont souhaité réduire le nombre d'intermédiaires et négocier directement avec le deuxième intermédiaire,
- ils ont obtenus des prix garantis et des primes pour développer leur coopérative,
- ils ont voulu améliorer la qualité de leur production et commencer à la transformer.

Réfléchir à quelles ont été les conséquences positives de ces actions :

- les producteurs améliorent leur revenu et leur condition de vie,
- ils s'organisent et acquièrent plus de poids et d'influence,
- cela à un effet d'entraînement sur les producteurs autour, et pas seulement sur les producteurs de la coopérative.

L'animateur peut expliquer aux joueurs les grands principes du commerce équitable : prix garantis au dessus du cours mondial et prime de développement aux coopératives pour des investissements collectifs (puits, école, machine pour transformer la production, camion, etc.)

Annexe IV

TOPO pour l'animateur

Ce jeu de rôle a pour objectif de sensibiliser les étudiants de votre classe aux problématiques du commerce équitable. Nous avons retenu l'exemple du coton, une production agricole non alimentaire, qui est en majorité une culture de rente. Avant de commencer à jouer, nous vous proposons de développer le fonctionnement de la filière coton dans son ensemble, ainsi que les enjeux économiques qui en découlent. Puis, nous vous présenterons les particularités du coton équitable.

1) Le fonctionnement de la filière coton

a) La production

Il faut tout d'abord savoir que la production de coton est évaluée à 24.8 millions de tonnes pour la campagne 2005/2006. La Chine, les Etats-Unis, l'Inde et le Pakistan représentent les deux-tiers de la production mondiale. L'Afrique francophone de l'Ouest et du Centre (AOC) produit 13% du coton vendu sur le marché mondial. Les plus gros producteurs se trouvent aussi être les plus gros consommateurs, puisque les industries textiles sont particulièrement concentrées dans ces zones asiatiques. Cela n'est pas le cas en Afrique de l'ouest, où la majorité du coton produit est exporté. L'AOC constitue le troisième exportateur mondial, avec 0.74 millions de tonnes pour la campagne 2001/2002 (source : Dagrís).

Source CCIC - septembre 2006

	2005-2006	2006-2007	2007-2008
		(prev.)	(prev.)
Stocks initiaux	11,05	10,84	9,78
Production	24,75	24,67	26,40
Consommation	24,88	25,73	26,25
Exportations	9,63	9,69	9,59
Stocks finaux	10,84	9,78	9,93
Indice A "Far East"	56 (**)	64 (*)	67 (*)
US cents/lb			

(*) basé sur le modèle de prix du CCIC - Prévisions 1er Août 06
(**) non basé sur le modèle de prix du CCIC - Prévisions 1er Août 06

La filière cotonnière est actuellement sujette à de nombreux problèmes. L'un des principaux est la surproduction massive, qui a produit une importante chute des cours en 2001. Ces derniers peinent à remonter. Les causes invoquées sont la priorité accordées aux cultures d'exportation, le développement des cultures OGM, notamment aux Etats-Unis ainsi que les fortes subventions dont bénéficient les producteurs de ce pays. L'Union Européenne a aussi une politique de subventions vis-à-vis de ses producteurs cotonniers, qui se situent uniquement en Espagne et en Grèce.

Evolution des cours



Les cours du coton depuis 10 ans (source : Les Echos)

Extrêmes : 109,15 cts/lb au plus haut le 08/03/95 ; 28,52 cts/lb au plus bas le 25/10/01

On constate donc un déséquilibre latent entre des producteurs européens ou Etats-Uniens, bénéficiant de nombreuses innovations et d'importantes subventions de la part de leur gouvernements et les producteurs de l'AOC, qui cultivent en général de petites surfaces (un à deux hectares), récoltées à la main. Ils obtiennent un rendement moyen de 400kg/ha en culture pluviale. Dans ces pays, l'intervention de l'Etat n'est pas exclue puisque les sociétés cotonnières sont en général nationalisées.

Le jeu est basé sur le territoire africain, dans la zone ouest du continent, là où la production de coton est importante.

Principales filières d'Afrique de l'Ouest et du Centre

Filières d'Afrique de l'Ouest et du Centre	2004-2005	2005-2006 (prév.)	2006-2007 (prév.)
	Milliers de tonnes de fibre		
Bénin	171	82	103
Burkina Faso	264	300	296
C. Ivoire	145	108	95
Guinée	3	3	3
Mali	239	222	223
Sénégal	17	19	17
Togo	74	28	37
<i>Afrique de l'Ouest</i>	<i>914</i>	<i>761</i>	<i>773</i>
Cameroun	125	87	97
Centrafrique	3	2	2
Tchad	84	74	71
<i>Afrique centrale</i>	<i>212</i>	<i>163</i>	<i>169</i>
Total Ouest et Centre	1 126	924	943

Source Dagriss et CCIC - septembre 2006

Le fonctionnement de la filière en AOC est un héritage de la période coloniale. Il est basé sur une intégration de l'ensemble des acteurs. Quel que soit le pays, une grosse société d'état détient le quasi monopole. Dans certains pays, comme le Sénégal, des organismes étrangers sont devenus actionnaires de ces sociétés. On peut prendre l'exemple de Dagriss (Développement des Agro-industries du Sud), entreprise française. Elle se charge de fournir, en début de campagne les intrants aux producteurs (semences, engrais, produits phytosanitaires) et déduit ces coûts du prix payé à la récolte. C'est elle qui se charge de l'égrenage et des premières transformations de la graine en coton fibre, qui est la forme exportable.

Les producteurs sont en général rassemblés dans des villages, où ils mettent en commun leur production, avant que les camions des grosses sociétés cotonnières ne viennent ramasser la récolte. Ils ne disposent pas de lieu de stockage, ce qui entraîne des risques pour la qualité de la récolte, qui reste en plein air, à la merci des intempéries. Les chauffeurs des camions, quant à eux restent relativement indépendants. Ils chargent leur véhicule et rejoignent ensuite la queue de camions de transporteurs devant l'usine d'égrenage. Celle-ci ne dispose en effet d'aucune capacité de stockage des balles de coton récoltées. Les camions attendent donc pendant des semaines que ce soit leur tour. Pendant ce temps, un jeune garçon, un « apprenti », veille sur le véhicule en attendant de pouvoir un jour le conduire.

Au sortir de l'usine, le coton se trouve sous sa forme fibre, prête à être filée, puis tissée soit en Afrique, soit dans un pays où la production sera exportée. C'est ce dernier cas qui est le plus courant, puisque près de 13% du coton mis sur le marché mondial provient de l'AOC.

Le coton africain est considéré comme une des meilleures réussites économiques du continent. Cette culture a été développée fortement par les colons français. Alors que l'Afrique de l'ouest produisait 100 000 tonnes de fibres dans les années 60, elle en produisait environ 800 000 tonnes dans les années 2000 ! Le succès de cette filière est en grande partie dû à l'intégration de l'ensemble des acteurs dans une même société cotonnière, auparavant entièrement nationalisée, et actuellement composée en partie d'actionnaires privés. Ce système est actuellement remis en cause par des instances internationales, au nom du libre-échange.

b) La transformation

La filière coton dans son ensemble représente particulièrement bien l'économie mondialisée actuelle. En effet, pour du coton produit en AOC, la transformation en vêtements se fera en général à l'étranger, notamment dans des pays d'Asie (Chine, Inde, Pakistan), qui sont aussi d'importants producteurs. Et les consommateurs se trouvent non seulement dans ces pays, mais aussi en Europe ou dans d'autres lieux où le coton n'est pas produit.

Cela implique d'importants échanges commerciaux entre les différents pays producteurs, transformateurs, consommateurs...Et soulève des problèmes d'emploi dans les pays où les industries de transformation textiles ont été supprimées pour être délocalisées, des problèmes de conditions de travail respectueuses des droits humains dans les usines de confection textiles.

2) Le commerce équitable

a) Les principes généraux

Cf. présentation power point AVSF

b) La filière coton

Etant donné les particularités de la production de coton en Afrique de l'Ouest, il n'est pas possible qu'une organisation des producteurs se mette en place de la même façon que pour la production de café, ou de cacao (en Amérique du Sud notamment). Dans cette région d'Afrique, le système communautaire de production n'a jamais été arrêté, contrairement aux pays d'Amérique du Sud, dont le système traditionnel d'organisation a complètement été remis à plat et qui sont soumis à une libéralisation quasi-totale. Dans ce contexte, l'organisation selon les principes du commerce équitable remplace une organisation inexistante auparavant.

En AOC, ce n'est pas le cas. On est face à une filière complètement organisée en situation de monopole. La certification en commerce équitable s'est donc intégrée à ce mode de fonctionnement. Les sociétés cotonnières paient un prix garanti aux producteurs, répercuté au final sur le consommateur.

Certains sortent du système (Sénégal).

Questions pour alimenter le débat post-jeu avec les étudiants :

- Faut-il à tout prix supprimer les subventions états-uniennes aux producteurs de coton ?
- Faut-il, comme le préconisent la banque mondiale et le FMI, privatiser les sociétés cotonnières d'AOC ?
- Toutes les productions agricoles peuvent-elles être en commerce équitable ?
- Dans une filière aussi mondialisée que celle du coton, comment appliquer les principes du commerce équitable ?

Bibliographie

- Dagand H., Cellier M., Gloire B., Parmentier S. « La menace vient du nord, enquête sur le coton » ; OXFAM, 2002, 69 p
- Orsenna E., « Voyage au pays du coton, Petit Précis de mondialisation » ; Fayard ; 2006
- Parmentier S, Bailly O, « Coton, des vies sur le fil » ; OXFAM, 2005
- Cyclope, 2005
- Déméter, 2005
- « Le Business du commerce équitable », Le MOCI, janvier 2007
- « Pratique néo-coloniale ou extension de la mondialisation ? », Silence n°341, décembre 2006

SITES INTERNET/Pages PDF

- Bilan cotonnier de l'année 2004/2005 : www.fao.org/ES/esc/fr/20953/22215/highlight_28507fr_p.html
- Références d'un livre édité par Oxfam sur le coton : <http://www.madeindignity.be/Public/Documentation.php?ID=950>
- Article du site de la banque mondiale, à propos de la vie des petits producteurs : <http://web.worldbank.org/WBSITE/EXTERNAL/ACCUEILEXTN/PAYSEXTN/AFRICAINFRENCHEXT/CHADINFRENCHEXT/0,,contentMDK:21083883~pagePK:141137~piPK:141127~theSitePK:464694,00.html>
- Bilan de l'année 2005/2006, édité par Dagriss : <http://www.dagriss.fr/images/conj12.pdf>
- Au Mali, sur le coton biologique : <http://www.helvetas-mali.org/programmes/Doc/CotonBio2005.pdf>
- Rapport sur la position du coton africain face à la concurrence, édité par l'agence française de développement : <http://www.diplomatie.gouv.fr/fr/IMG/pdf/Coton-africain.pdf>
- Campagne de soutien au coton africain, remis à jour régulièrement : www.abcburkina.net
- Subventions et commerce : <http://www.sopel.org/readart.php?idart=233>
- Sites généralistes sur le commerce équitable : www.avsf.org , www.maxhavelaar.org, www.artisansdumonde.org, etc.