

Règle du jeu de l'exode des pêcheurs sénégalais



But : faire découvrir par le jeu la situation des pêcheurs sénégalais pour découvrir l'importance d'une dynamique de parole et de groupe.

Depuis des générations la mer fait vivre une grande partie de la population au Sénégal. Depuis quelques décennies, les chalutiers européens et chinois viennent pêcher dans les eaux territoriales. La surpêche engendre une forte diminution de la ressource en poissons. Beaucoup d'hommes sont conduits à quitter le Sénégal en bateau pour rejoindre les Îles Canaries. Elles sont la porte d'entrée de l'Europe. Ce voyage est illégal, il faut être dans le silence et le secret. Il faut payer un passeur et trouver de l'argent. La grande majorité de ceux qui arrivent après 6 jours de haute mer sont expulsés et reviennent au Sénégal. En faisant un peu découvrir les drames de cette migration avec les convictions du CCFD Terre Solidaire, nous souhaitons ouvrir un chemin d'espérance en croyant qu'un avenir est possible dans ce pays mais pas à n'importe quelles conditions.

Nombre de joueur : 3 à 5 équipes (Chaque équipe peut être de 3 à 5 joueurs, ce qui crée une émulation entre les joueurs)

Un meneur est indispensable, il peut être accompagné par des animateurs observateurs de la dynamique de groupe pour aider à la relecture du jeu.

Déroulement du jeu : le jeu se déroule en 3 parties ;

Répartir les poissons par le tirage des dés.

Quand le stock de poissons est épuisé, la partie s'arrête ! Tout le monde a perdu ! Sauf, si une équipe a réussi à recruter au moins un pêcheur pour un projet d'avenir au Sénégal !

La réussite du jeu grandit avec l'adhésion d'un grand nombre de pêcheurs pour monter un ou plusieurs projets viables au Sénégal. Cette dernière partie est dans le principe d'un jeu de rôle coopératif.

Matériel :

1 plateau de jeu (carte sur laquelle on aura collé les 3 drapeaux Europe sur les îles Canaries, Chine en

bas de carte et Sénégal sur le pays), 2 dés, 5 cartes stock de poisson

5 Cartes pour préparer votre départ (dos bateau de pêche sénégalais)

5 Cartes arrivée aux Îles Canaries, (dos évocation échec)

15 Cartes pour avoir un avenir au Sénégal (dos pêche miraculeuse)

15 cartes pêcheurs volontaires (photos tirées du documentaire, dos CCFD Terre Solidaire)

5 pions (1 par équipe) représentant un des personnages du documentaire

- **Moustapha Diouf** : pêcheur ayant fait la traversée et ayant failli y perdre la vie. Il cherche maintenant à retenir ceux qui veulent partir. Il s'engage pour un avenir meilleur au Sénégal.
- **Ass Diop** : pêcheur sénégalais, il envisage encore le départ après déjà deux tentatives. Il part sans prévenir sa famille dans le secret. Il faut trouver l'argent pour cela !
- **Amadou Diallo** : capitaine de corvette de la marine sénégalaise avec son équipage, il intercepte les barques qui sont en partance pour les îles Canaries.
- **Abdoulaye Ndiaye** : Militant à Greenpeace Sénégal, il se mobilise pour dénoncer la surpêche des bateaux européens et chinois.



- **X** : Un pêcheur anonyme qui finit par être passeur mais la prochaine fois, il partira avec toute sa famille.

Placer les pions sur la carte sur le Sénégal

Déroulement : un joueur lance les deux dés

Avec le double six : (12 étoiles sur le drapeau européen)

Les chalutiers européens prennent 1/5ème du stock de poisson, vous restez sur place !

(Posez un banc de poisson sur le drapeau européen et déplacez le pion de l'équipe)



Avec le 1 et 4 : (1 grosse étoile + 4 sur le drapeau chinois)

Les chalutiers chinois prennent 1/5ème du stock de poisson, vous restez sur place !

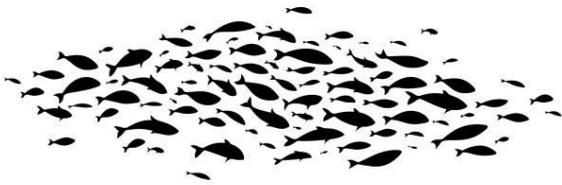
(Posez un banc de poisson sur le drapeau chinois et déplacez le pion de l'équipe)



Avec un double 1 : (1 étoile sur le drapeau sénégalais)

Le stock de poissons remonte pour le Sénégal et passez à la 3ème étape.

(Posez un banc de poisson sur le drapeau sénégalais et déplacez le pion de l'équipe)



Avec les autres lancés de dés : l'équipe avance à

l'étape suivante. Le souhait est que la dernière étape soit la plus longue en temps.

Le jeu s'arrête quand tous les pêcheurs volontaires sont répartis entre toutes les équipes.

Jeu :

Première étape : il faut préparer votre départ, répondre oui à une des questions posées par le meneur de jeu !

Cartes pour préparer votre départ :

- Avez-vous vendu votre filet ?
- Avez-vous de l'eau et de la nourriture ?
- Avez-vous un passeur ?
- Avez-vous prévenu votre famille ?

Puis vous lancer les dés pour essayer de gagner des poissons.

Deuxième étape : vous subissez l'arrivée aux Îles Canaries et vous êtes renvoyés au Sénégal. Les joueurs n'ont pas la parole !

Pour cela le meneur de jeu tire une carte pour chaque équipe.

Cartes : arrivée aux Îles Canaries :

- Vous avez été intercepté par les gardes côtes sénégalais,
- La tempête sévit vous êtes en danger de mort,
- Panne du moteur, vous ne pouvez pas atteindre les Îles Canaries,
- Perte du stock d'eau et nourriture, vous êtes en grand danger,
- Votre demande d'asile est refusée,

retour au Sénégal
retour au Sénégal
retour au Sénégal
retour au Sénégal
retour au Sénégal

Troisième étape : organiser votre avenir au Sénégal

Cartes pour avoir un avenir au Sénégal :

Une carte est tirée par le meneur de jeu. L'équipe a quelques instants pour partager avant de proposer une réponse mais ce sont les autres équipes qui décident si la réponse est pertinente. A chaque fois, elle doit être originale par rapport aux réponses de toutes les équipes. Avec l'accord de tous, l'équipe gagne une carte de pêcheurs volontaires pour vos projets.

- Comment est-il possible de s'associer à d'autres pour avoir un projet dans votre pays ?
- Comment est-il possible de s'engager pour préserver la pêche artisanale ?
- Comment est-il possible de dénoncer l'accaparement des richesses ?
- Comment la foi peut-elle aider ?
- Comment votre prière évolue ?
- Comment l'enseignement peut être au service du développement ?
- Comment les petits et les pauvres peuvent être acteurs de leur développement ?
- Quelles alternatives à la pêche pour avoir un revenu décent ?
- Quels apports avec le monde politique sénégalais ?
- Qu'est-ce qui vous donne la foi dans votre projet ?
- Quelles attentes avez-vous des journalistes et des médias ?
- Qu'est ce qui doit évoluer dans la société sénégalaise ?
- Quelles attentes avez-vous du monde judiciaire ?
- Qui connaissez-vous qui pose les mêmes constats et souhaitent agir ?
- Avez-vous une question aux autres équipes ?

Conclusion : Le meneur de jeu est invité à faire une reprise du jeu avec les participants.

Gestion du stock de poisson : la lutte est bien inégale car trois lancés font baisser le stock tandis qu'un seul fait remonter le stock. Attention, il ne faut pas prendre les chinois comme les seuls profiteurs car ils ont deux tirages qui font baisser le stock 1 et 4 ainsi que 4 et 1 tandis que les européens n'agissent qu'avec le tirage d'un double 6.

Reste beaucoup de tirages qui font avancer le jeu mais attention le stock est assez limité.

Pour la 1ère étape : Il semble facile de dire « je pars » mais derrière, il y a bien des sacrifices et des souffrances.

Dans la 2ème étape : vous n'avez rien à dire, vous n'avez aucune liberté, le retour à la case départ est obligatoire. Nous pouvons nous interroger sur ce que perdent ces pêcheurs.

Dans la 3ème étape : Changement de style de jeu qui devient coopératif, les joueurs ont la parole et ils peuvent recruter des volontaires. Certains iront peut-être jusqu'à s'allier avec les autres équipes.

Au cours d'une deuxième séance :

Le but est de ne pas rester que dans l'univers du jeu par l'intermédiaire d'un documentaire qui a inspiré le jeu. Se confronter au réel de la vie avec ses duretés mais aussi ses attentes et ses espérances. Nous posons la question de nos engagements personnels à notre mesure et les solidarités communautaires que nous connaissons.

Il faut prendre en compte les risques de culpabilisation et la nécessité d'avoir une espérance qui ne nous ferme pas les yeux.

Se remémorer la rencontre précédente :

Nous ne sommes plus dans un jeu mais nous allons avoir écho de la vie d'hommes et de femmes d'aujourd'hui par l'intermédiaire d'un documentaire.

Regarder le documentaire et échanger (fiche d'animation en annexe)

<https://www.arte.tv/fr/videos/116628-000-A/senegal-l-exode-des-pecheurs/>

Finir par un questionnaire qui engage les jeunes, le groupe auquel nous participons :

Nous qui sommes une équipe d'aumônerie que pouvons-nous faire, ici chez nous, maintenant que nous avons la connaissance de l'exode des pêcheurs sénégalais ?

Chaque équipe peut prendre connaissance de l'action d'un partenaire du CCFD Terre Solidaire et le présenter aux autres équipes. (en annexe)

Invitation à un temps de prière avec l'évangile de la pêche miraculeuse : Lc 5, 1-10

En Bonus :

Cette animation peut être un support dans une démarche vers la confirmation

Croire : L'Esprit Saint aide à discerner comment malgré toutes les difficultés humaines un chemin de renouveau est possible. Par Jésus Christ l'amour de Dieu nous appelle. Il croit en humanité et nous pouvons nous mettre dans sa confiance.

Prier : L'Esprit Saint aide à purifier nos prières, comment passer de « Seigneur donne-moi une bonne pêche » à « Seigneur aide-nous à nous associer pour le bien commun de tous »

Discerner : L'Esprit Saint aide à discerner comment se sentir appelé aux services de ses frères. Pour des jeunes, cela peut éclairer leur choix d'étude. Pour tous, il y a aussi des choix éthiques. Comment discerner ce qui est bon ou mauvais ? Pour certains une vocation est à discerner pour le bien de l'Église et du monde.

Témoigner : L'Esprit Saint à travers nos choix révèle aussi le type de société et d'Église auquel nous participons. Par nos actes et aussi nos paroles nous rendons compte de l'amour de Dieu passant par nos vies.

Dialoguer : L'Esprit Saint par ce jeu, ce documentaire et les échanges qui s'en suivent aide à faire confiance à la parole entendue et celle dite.