



## ➔ LE JEU DU LOUP-GAROU DE L'AMAZONIE

**Format du jeu/Type d'activité :** jeu de rôle

**Thématiques spécifiques du jeu :** déforestation, climat, agrobusiness, droits humains, environnement, accaparement des terres

**Résumé de l'activité :** Les joueurs sont assis en cercle. Chacun possède une carte rôle qui doit rester secrète. Le jeu s'organise autour de deux camps : les protecteurs de la forêt composés majoritairement de villageois amazoniens, et les destructeurs de la forêt composés majoritairement de loups de l'agrobusiness. Pendant la nuit, les loups chassent les villageois de la forêt amazonienne pour pouvoir développer leur agrobusiness en toute impunité. Pendant le jour, les villageois s'organisent pour chasser les loups infiltrés parmi eux et reprendre le pouvoir sur leur forêt. Mais comment faire pour distinguer les loups-garous des villageois une fois le jour venu ?

**Objectifs pédagogiques du jeu :**

- prendre conscience des atteintes aux droits humains et à l'environnement dans la forêt amazonienne ;
- Identifier les causes et conséquences de la déforestation ;
- faire le lien entre la déforestation, nos biens de consommation, et le changement climatique,
- apprendre à s'exprimer en public et construire un argumentaire grâce au jeu de rôle.

**Nombre de joueurs :** 10 à 25 (voir tableau annexe 1)

**Public :** 11 ans et plus

**Nombre d'animateurs :** au minimum un-e narrateur-ric(e) et une personne en appui

**Temps nécessaire :** 2 heures (durée moyenne d'une partie de Loup-garou : 30 min)

**Lieu de pratique :** Une pièce, avec suffisamment de volume au sol pour installer les participant-e-s en cercle, isolée du bruit environnant

**Matériel requis :** aucun



# ➔ FONCTIONNEMENT DU JEU

Le jeu reprend les mécanismes du Loup-garou de Thiercelieux. Il n'est pas nécessaire de prendre connaissance du jeu d'origine pour animer cette adaptation.

Le jeu se déroule en Amazonie. Deux camps vont s'affronter : les protecteurs de la forêt et les destructeurs de la forêt. Chaque camp possède des cartes-rôles et des pouvoirs différents qui vont leur permettre d'avancer. L'objectif final de chaque camp est de chasser totalement l'autre camp de la forêt amazonienne. Les interactions entre les joueurs permettent de montrer les tensions locales et mondiales provoquées par la déforestation.

**L'intrigue :** Les joueurs (chacun muni d'une carte-rôle) sont réunis en assemblée dans un petit village amazonien. L'assemblée doit faire face à la disparition des villageois chassés la nuit par les loups-garous (les Loups de l'agrobusiness) infiltrés parmi eux.

Pendant la nuit, les joueurs s'endorment (ils ferment les yeux), et seuls les Loups de l'agrobusiness se réveillent et désignent une victime à chasser parmi les habitants. Cette victime est éliminée du jeu le lendemain matin.

Quand revient le jour, les habitants doivent débattre entre eux et voter pour qu'une personne soit chassée du village. Bien sûr, pendant cette phase, **les Loups de l'agrobusiness essaient de se faire passer pour des habitants afin que d'autres joueurs soient accusés à leur place.** Ils ont donc un avantage vis-à-vis des autres joueurs : les destructeurs de la forêt forment un groupe soudé alors que les protecteurs de la forêt ne connaissent pas ou peu leurs alliés. Les joueurs chassés ne peuvent plus parler mais peuvent rester dans le cercle (légèrement en retrait) pour assister à la suite du jeu.

Les jours et les nuits passent ainsi. Les destructeurs de la forêt (les loups) gagnent s'ils chassent tous les protecteurs de la forêt. Et inversement.

D'autres personnages avec des capacités spéciales viennent agrémenter et renouveler le jeu. Différentes compositions de rôles sont possibles en fonction du nombre de joueurs et de la maîtrise des règles de base (voir annexe 1).

## PRÉPARATION DU JEU

- libérer l'espace au sol d'une pièce
- imprimer les cartes du jeu
- apporter des feuilles blanches pour noter les prénoms

## CONSEILS POUR L'ANIMATION :

Pendant toute l'animation, vous aurez le rôle de narrateur. C'est vous qui racontez l'histoire et donnez la temporalité du jeu. Laissez-vous guider par la trame de narration entièrement rédigée (italique=prêt à lire). Lisez-la plusieurs fois – et notamment à haute voix – pour vous préparer à l'animation.

En fonction du nombre et de l'expérience des joueurs (en vous aidant des annexes 1, 2, 3) prenez soin d'identifier les rôles que vous ferez intervenir et de vous imprégner de leurs spécificités. Vous pouvez barrer dans votre trame d'animation les passages concernant des rôles qui n'interviendront pas. Vous pouvez aussi imprimer les annexes 2 et 3 comme pense-bête pendant l'animation.

Le hasard est la règle par défaut d'attribution des rôles. Mais si vous connaissez bien le groupe, vous pouvez distribuer les rôles de manière plus ciblée. Si le groupe de joueurs ne se connaît pas bien, il est bien de commencer par un rappel à la bienveillance pour que tout le monde se sente à l'aise.

Le jeu alterne deux temps qui se répètent en boucle : le jour et la nuit. Le jour, tous les joueurs ont les yeux ouverts, c'est le moment où des débats et votes ont lieu. La nuit, les joueurs ont les yeux fermés, seuls certains joueurs peuvent ouvrir les yeux et agir, mais pas tous en même temps. Il est important de bien respecter l'ordre de réveil des joueurs, car sinon les mécanismes de jeu sont rapidement biaisés.

**Introduction :** un discours introductif installe l'histoire et les personnages du jeu de rôle. Le premier tour du jeu contient des étapes qui ne seront pas répétées par la suite. L'élection du ou de la président-e se fait à ce moment-là. Si par la suite le ou la président-e est chassé-e, de nouvelles élections sont déclenchées immédiatement après.

**Chaque Nuit :** aidez-vous de la fiche récapitulative du déroulé d'une nuit (annexe 2) pour appeler les rôles.

Attention, certaines cartes ont un pouvoir qui ne s'active qu'au début du jeu, il faut donc les appeler la première nuit, mais pas les suivantes. Certaines cartes ont un pouvoir qui peut être utilisé à n'importe quel moment du jeu, mais une seule fois. Il ne faut donc plus les appeler une fois le pouvoir utilisé.

Beaucoup d'interactions ont lieu pendant la nuit, des personnes peuvent être chassées puis sauvées, ou protégées en amont d'une attaque : appuyez-vous sur votre co-animateur ou prenez des notes sur un papier pour ne pas vous emmêler les pinceaux pendant le jeu.

En tant que narrateur, il est important de communiquer avec des gestes afin que le mystère soit préservé jusqu'au matin. Vous associez une décision à un geste, comme ça les joueurs pourront vous répondre avec ces mêmes gestes, sans user de la parole. Voici quelques signes que vous retrouverez dans la trame de narration :



**Chaque Jour :** Tout le monde ouvre les yeux. Des joueurs ont été chassés durant la nuit, parfois aucun s'ils ont été sauvés. Il faut annoncer les personnes chassées et révéler leur rôle en retournant leur carte face visible. Tous les joueurs doivent alors débattre pour voter sur un joueur à chasser. La durée du débat n'est pas chronométrée, mais il est recommandé de ne pas le faire durer plus de 2 minutes pour que le jeu s'enchaîne bien.

Une fois chassés, les joueurs peuvent rester dans le cercle en se mettant légèrement en retrait. Les chassés n'ont plus le droit de parler, mais peuvent garder les yeux ouverts.

**Débrief :** les joueurs découvrent le pendant réel de leur carte-rôle grâce à la carte « Parallèle avec la réalité ». Ensuite, le débat s'ouvre, et il faut veiller à la bonne répartition de la parole.

**(optionnel)** La phrase « **L'équivalent de 3 000 terrains de foot disparaît en Amazonie chaque jour** » est utilisée pour rythmer le jeu. Si vous souhaitez la mettre à jour, voici la source des chiffres et le calcul à réaliser :

**[https://rainforests.mongabay.com/amazon/deforestation\\_calculations.html](https://rainforests.mongabay.com/amazon/deforestation_calculations.html)**

Cette plateforme recense les kilomètres carrés déforestés en Amazonie chaque année. Il suffit de prendre le chiffre de l'année précédente et de le diviser par 356 jours.  $1 \text{ km}^2 = 1\,000\,000 \text{ m}^2$ . Un terrain de foot est égal à  $0,007\,1 \text{ km}^2$  et donc  $7\,100 \text{ m}^2$ .

Il faut donc faire le calcul suivant : (le nombre de mètres carrés coupés par jours) divisé par ( $7\,100 \text{ m}^2$ ).

En moyenne,  $7\,700 \text{ km}^2$  de forêt disparaissent par an. Cela revient à  $21 \text{ km}^2$  par jour.

## TRAME D'ANIMATION

Les parties de Loup Garou durent en moyenne 30 minutes. Mais cette durée peut varier. Vous pouvez donc enchaîner deux parties dans une même animation avant de procéder au débrief.

# INTRODUCTION

10min

**1) DISPOSER LES JOUEURS EN CERCLE :** l'animateur doit pouvoir circuler librement et discrètement à l'intérieur du cercle, notamment pour désigner les joueurs et regarder les cartes.

**2) DEMANDER À CHAQUE JOUEUR D'ÉCRIRE SON PRÉNOM EN MAJUSCULES LISIBLES ET DE L'AFFICHER DEVANT SOI.** Cela permettra à l'animateur de désigner les joueurs plus facilement.

**3) LE JEU COMMENCE :** Vous pouvez vous lancer dans la narration.

### Contexte :

*L'Amazonie est une région d'Amérique du Sud traversée par le fleuve Amazone qui est l'un des plus longs au monde. Cette région est aussi couverte par la plus grande forêt tropicale sur terre. On la surnomme aussi le « poumon de la planète ».*

*C'est une forêt verdoyante où vivent en harmonie des millions d'espèces animales et végétales et quelques communautés humaines, habitants de cette forêt depuis des siècles.*

*Malheureusement, cette harmonie est en train d'être détruite. En effet, depuis plusieurs générations, des individus et entreprises – qui n'en ont rien à faire des écosystèmes – chassent les Amazoniens de leurs terres pour piller la forêt.. Les entreprises coupent les arbres pour les vendre et y installer leurs agrobusiness : de gigantesques champs de monoculture, tout cela à l'aide d'engins mécaniques toujours plus monstrueux.*

*Aujourd'hui, quand on achète des biscuits n'importe où dans le monde, celui-ci a de grandes chances de contenir de l'huile de palme provenant de l'agrobusiness qui détruit l'Amazonie.*

*Heureusement, de nombreux acteurs et actrices s'organisent pour défendre la forêt et sa biodiversité. Malheureusement, les adversaires sont redoutables et disposent d'importants moyens pour arriver à leurs fins : le pouvoir, l'argent et la corruption. Mais les protecteurs de la forêt aussi ont leurs pouvoirs : la mobilisation citoyenne, les lanceurs d'alertes et la solidarité internationale. Tout cela leur permet de tenir tête à l'agrobusiness.*

*La forêt est plus que jamais en danger..*

### Le jeu [30 à 50 min]

Les situations sont énoncées par l'animateur 1 les unes après les autres, assez rapidement. Les participant·e·s avancent ou reculent (éventuellement) du nombre de points spécifiés. L'animateur 2 vérifie que tout se passe bien et récupère l'argent quand les situations l'exigent.

## Les camps en présence

Dans le petit village d'Amazonia, les villageois s'organisent chaque jour pour lutter contre la déforestation, ils se font appeler **les protecteurs de la forêt**. Mais une grande menace pèse sur le village, les loups sont déjà dans la bergerie... **Les destructeurs de la forêt** se sont introduits dans le village, mais ils agissent dans l'ombre, la nuit, il est donc impossible de les distinguer d'un simple villageois une fois **le jour** venu.

**La nuit**, les destructeurs de la forêt avancent à pas de loup pour piller les ressources de l'Amazonie et chasser les protecteurs de la forêt qui se mettent en travers de leur chemin. Chaque nuit, ils décident ensemble d'une victime à chasser de la forêt.

**Le jour**, les habitants d'Amazonia se rassemblent pour mettre au clair ce qu'il s'est passé dans la nuit et tenter de chasser les destructeurs de la forêt.

Chaque jour, un vote est organisé pour désigner un suspect à chasser du village.

Attention cependant : les loups ne se mangent pas entre eux, mais les villageois ont vite fait de se tromper de cible et de chasser l'un des leurs.

## Distribution et explication des rôles

Vous êtes tous et toutes des habitants du village d'Amazonia. Mais comme vous l'avez compris, deux camps s'affrontent : les protecteurs de la forêt et les destructeurs de la forêt.

Vous devez parvenir à faire gagner votre camp par tous les stratagèmes possibles, en utilisant le(s) pouvoir(s) fourni(s) par votre carte rôle.

Je vais maintenant distribuer à chacun·e son rôle. Attention : votre rôle est secret. Vous ne devez à aucun moment le révéler. Si vous avez une question, posez-la-moi discrètement.

Lisez bien votre carte et retenez le nom de votre rôle. Car à la nuit tombée, vous ne pourrez vous réveiller que lorsque votre rôle sera appelé. Votre carte indique le camp auquel vous appartenez, votre pouvoir spécial (si vous en avez un), ainsi que l'histoire du personnage que vous incarnez.

Déposez votre carte face cachée devant vous. Je dois pouvoir y accéder sans difficulté pendant la nuit. Maintenant, le jeu va commencer : écoutez bien mes instructions, et laissez - vous guider !

## Début du jeu et élection du ou de la président·e

C'est une journée ensoleillée qui s'annonce sur le village d'Amazonia, mais les protecteurs de la forêt ne sont pas aussi sereins qu'ils en ont l'air. Les destructeurs de la forêt se sont infiltrés parmi les villageois, et plus personne ne se fait confiance.

Afin de maintenir la cohésion du village, l'élection du président ou de la présidente a lieu aujourd'hui. Le président ou la présidente élu·e jouera le rôle d'arbitre en cas de vote sans majorité.

Les candidats peuvent se présenter en quelques phrases, le vote se fait ensuite à main levée. Attention, les candidats ne peuvent pas voter pour eux-mêmes !

Choisissez bien votre président·e, car il·elle favorisera son propre camp. Vous pourriez vous jeter dans la gueule du loup !

Procéder à l'élection.

C'est donc \*prénom\* qui a gagné l'élection. Bravo à notre nouveau·velle président·e !

Note à l'animateur : Si le ou la président·e est chassé·e au cours du jeu, de nouvelles élections sont déclenchées immédiatement après.

# CHAQUE NUIT

**RAPPEL CONSIGNES :** Pendant la nuit, vous ne devez ouvrir les yeux que lorsque votre rôle est appelé. Attention, une fois appelé, vous devrez communiquer avec des gestes, pas avec la parole. Sinon votre rôle sera révélé aux autres joueurs !

*La nuit tombe sur le village d'Amazonia, les villageois rentrent chez eux. Tout le monde ferme les yeux et laisse place au silence. Tout semble calme dans cette immense forêt, mais la nuit est propice aux rencontres et manigances en tout genre.*

## CARTES À APPELER SEULEMENT LA PREMIÈRE NUIT :

**Seulement la première nuit** *Les Partenaires de l'association Terre Solidaire et l'association Terre Solidaire se réveillent. Ils se regardent : ils savent désormais qu'ils sont dans le même camp.* Les Partenaires sont des associations de défense de l'Amazonie. Ils ont la vie dure à cause des destructeurs de la forêt. Heureusement, ces associations se soutiennent en formant une grande chaîne de solidarité à travers l'Amazonie et le monde. L'association Terre Solidaire soutient ses partenaires depuis la France. Son objectif est de renforcer le pouvoir des villageois face aux loups de l'agrobusiness qui veulent détruire la forêt. L'union fait la force et les Partenaires savent qu'ils peuvent se faire confiance. Attention de ne pas vous faire repérer par les Loups de l'agrobusiness qui essayeront alors de vous chasser.

*Vous pouvez maintenant vous rendormir.*

**Seulement la première nuit** *L'entreprise Chocopalm se réveille.* Chocopalm est une marque de pâte à tartiner française qui utilise de l'huile de palme dans sa recette. L'entreprise est face à un dilemme : continuer de se développer rapidement grâce à l'huile de palme issue de la déforestation ou changer sa recette pour moins d'huile de palme et plus de noisettes. Adopter une production éthique impliquerait une baisse des revenus de l'entreprise Chocopalm. Si le joueur choisit de continuer l'importation d'huile de palme : il rallie les destructeurs de la forêt et devient un Loup de l'agrobusiness. Si le joueur choisit la production éthique : il rallie alors les protecteurs de la forêt et devient Villageois.

*Chocopalm peut faire son choix :*

*[Choix 1] il lève le pouce pour devenir loup de l'agrobusiness* 

*[Choix 2] ou baisse le pouce pour devenir Villageois* 

**[si Choix 1]** Chocopalm a déclaré que l'huile de palme était bien plus rentable, il a choisi de devenir un Loup de l'agrobusiness.

**[si Choix 2]** Chocopalm a déclaré que la sauvegarde de l'Amazonie valait plus que des dollars sur un compte en banque, il a décidé de rejoindre le camp des protecteurs de la forêt.

*Vous pouvez maintenant vous rendormir.*

## CARTES À APPELER CHAQUE NUIT :

**1) La Gardienne de la forêt se réveille.** La Gardienne de la forêt a un pouvoir de persuasion puissant, une fois dans la partie, elle peut rallier un joueur à son camp. Si ce joueur est du côté des destructeurs de la forêt, il perd ses pouvoirs et devient Villageois. Si le joueur est du côté des protecteurs de la forêt ou neutre, il garde ses pouvoirs. Elle doit compter sur son instinct et sa perspicacité pour retourner le bon joueur. Attention : la gardienne ne peut utiliser son pouvoir qu'une fois dans le jeu.

*La Gardienne peut maintenant :*

*[choix 1] désigner un joueur qu'elle souhaite retourner*

*[choix 2] garder son pouvoir pour plus tard et ne rien faire.*

*Vous pouvez maintenant vous rendormir.*

**En cas de [choix 1] :** je vais toucher la tête du joueur retourné pour qu'il se reconnaisse. Si vous étiez du côté des destructeurs de la forêt, vous devenez villageois. Sinon, vous gardez votre rôle initial.

**2) L'association Terre Solidaire se réveille.** L'association Terre Solidaire soutient les protecteurs de la forêt amazonienne depuis la France. Une fois par nuit, elle a le pouvoir de protéger un joueur de l'attaque des Loups de l'agrobusiness. **Elle désigne le joueur qui sera protégé de l'attaque des Loups de l'agrobusiness pour la nuit.**

*Vous pouvez maintenant vous rendormir.*

**3) Les Loups de l'agrobusiness se réveillent.** (Le syndicat des Loups et le Parrain des Loups y compris) (au premier tour, ils prennent le temps de se reconnaître)

Les Loups de l'agrobusiness sont ici pour faire un maximum de profit. Tant pis si ça doit se faire aux dépens de la forêt et des personnes qui y vivent. La résistance des protecteurs de la forêt est importante. Les Loups chassent donc leurs opposants pour pouvoir installer leurs agrobusiness en toute impunité. **Ils désignent une personne à chasser.**

*Vous pouvez maintenant vous rendormir.*

**4) Le syndicat des Loups se réveille.** Le syndicat des Loups est un puissant lobby d'influence de l'agrobusiness. Avec d'importants moyens financiers et des connexions aux plus hautes sphères du pouvoir, il parvient à faire taire les voix de ceux qui essayent de lui barrer le chemin. Il peut décider de retirer le droit de vote d'un joueur pour le prochain tour. Il ne peut utiliser son pouvoir qu'une fois.

*Il peut :*

**[choix 1] désigner le joueur qui n'aura pas le droit de vote au prochain tour**

**[choix 2] garder son pouvoir pour plus tard et ne rien faire.**

*Vous pouvez maintenant vous rendormir.*

**5) Le Parrain des Loups se réveille.** Quelqu'un a été chassé ce soir par les Loups de l'agrobusiness. Il est intercepté par le Parrain. Le Parrain des Loups a la possibilité de lui faire une offre qu'il ne pourra pas refuser : l'obliger à rejoindre les destructeurs de la forêt. Il ne peut utiliser son pouvoir de corruption qu'une fois.

*Il peut :*

**[Choix 1] convertir le joueur en Loup de l'agrobusiness** 

**[Choix 2] garder son pouvoir pour plus tard et ne rien faire.** 

*Vous pouvez maintenant vous rendormir.*

**6) La Journaliste se réveille.** En tant que journaliste, elle cherche à trouver et à dénoncer les destructeurs de la forêt. Grâce à son travail d'investigation, elle parvient à découvrir le rôle d'un joueur. **La Journaliste désigne un joueur pour découvrir sa carte.**

**7) Les Nations unies se réveillent.** Les Nations unies est une organisation internationale qui réunit les États du monde entier. Son camp n'est pas défini puisque les intérêts des États sur l'Amazonie divergent. C'est aux Nations unies de décider qui elle souhaite aider et à quel moment. **Voici la victime chassée cette nuit par les Loups de l'agrobusiness (montrer du doigt). Souhaites-tu :**

**[Choix 1] sauver la victime des Loups**  **(une seule fois dans le jeu)**

**[Choix 2] chasser une victime supplémentaire**  **(une seule fois dans le jeu)**

**[Choix 3] ne rien faire** 

*Vous pouvez maintenant vous rendormir.*

**Tout le monde se réveille !**

5 min

# CHAQUE JOUR

*La nuit n'a pas été aussi calme que l'on pourrait le penser, il y a eu X personnes chassées de la forêt cette nuit. Les habitants d'Amazonia se réunissent et doivent voter pour essayer de chasser un loup de l'agrobusiness et ainsi protéger leur forêt.*

**4) Faire le bilan de la nuit :** annoncer si de(s) joueur(s) se sont fait chasser, le(s) désigner et dévoiler sa/leur carte. Si **le syndicat des Loups** a activé son pouvoir, désigner le joueur Faire le bilan qui ne peut ni participer au débat ni voter.

**5) Procéder au débat.** L'animateur ne donne pas son avis mais sert de modérateur. Si le débat est trop long (1 à 5 min), c'est à lui d'y mettre fin pour procéder au vote.

**6) Procéder au vote.** Le résultat se fait à majorité relative. En cas d'égalité, c'est le ou la président·e qui départage. La carte du joueur qui se fait chasser est dévoilée.

**7) Si la Petite Greta** active son pouvoir (une seule fois dans la partie), elle déclenche un second vote. Un joueur supplémentaire est donc chassé à la fin de la journée.

## 8) Annoncer le résultat du ou des vote(s).

Si un destructeur de la forêt a été chassé à l'issue du vote :

*L'équivalent de 3 000 terrains de foot disparaît en Amazonie chaque jour. Heureusement, grâce à leur mobilisation, les protecteurs et protectrices de la forêt ont réussi à faire reculer l'agrobusiness aujourd'hui. Aucun arbre n'a été coupé !*

Si un protecteur de la forêt a été chassé à l'issue du vote :

*Aujourd'hui, l'agrobusiness a réussi à s'en sortir en semant le trouble dans la communauté. La forêt est tuée à petit feu. L'équivalent de 3 000 terrains de foot de forêt a été coupé en 24 heures.*

À l'issue de la première nuit, puis du premier jour, reprendre la narration en boucle (nuit, jour, nuit, jour, etc.). Faire attention à ne pas rappeler les rôles qui ont déjà été chassés, et les rôles qui ont déjà utilisé leur pouvoir activable une seule fois dans la partie.

# DÉBRIEF ET DÉBAT

45 min

## REVENIR SUR LE JEU ET SES RESENTIS 10 MIN

Demander aux joueuses et joueurs de se mettre debout et de bien garder leur carte.

- **Demander aux joueurs de se regrouper en fonction de leur carte :**

Les destructeurs de la forêt à droite et les protecteurs de la forêt à gauche. Les Nations unies et l'entreprise Chocopalm se mettent dans le camp qu'elles ont soutenu pendant la partie.

- **Demander à chaque groupe de se ranger par ordre croissant de pouvoir :**

*Mettez-vous d'accord pour classer vos rôles du moins puissant au plus puissant. Ensuite, rangez-vous en file face à moi du rôle le moins puissant au rôle le plus puissant.*

Ensuite, demander aux joueurs de nommer leur rôle dans l'ordre de la file. Si les joueurs n'arrivent pas à se mettre d'accord sur un ordre à l'issue de leurs débats internes, laissez-les s'exprimer sur leurs questionnements.

Les joueurs forment ainsi deux files parallèles face à vous « = ». Déplacez-vous ensuite entre les deux files pour que les deux camps se regardent face à face.

La mise en scène va permettre aux jeunes de visualiser les différences numériques des groupes (le groupe des destructeurs est nécessairement plus petit que celui des protecteurs). Les deux camps vont pouvoir discuter des concentrations de pouvoir, de la force du nombre, de l'importance de l'information et de la connaissance de ses alliés. Si les destructeurs de la forêt ont gagné, cette inégalité sera d'autant plus criante.

- **Demander aux joueurs quel est le camp le plus fort**

- *Selon vous, quel est le camp le plus fort ? Pourquoi ?*
- *Comment vous êtes-vous senti pendant le jeu ?*
- *Est-ce que vous pensez que le jeu est déséquilibré ?*
- *Qu'est-ce qui permet de gagner le jeu ? Pourquoi ?*

## FAIRE LE PARALLÈLE AVEC LA RÉALITÉ 30 MIN

- **Demander aux joueurs ce qu'ils et elles savent de l'Amazonie :**

- *Qui parmi vous a déjà entendu parler de la situation en Amazonie ?*
- *Qu'est-ce que vous savez de l'Amazonie ?*
- *Est-ce que la situation de ce jeu est ressemblante avec la situation en Amazonie ?*

- **Distribuer les cartes « parallèle avec la réalité » assorties à chaque rôle.**

Laisser le temps aux joueurs de lire et de s'imprégner du texte.

- **Demander aux joueurs de lire leur carte « parallèle avec la réalité » à haute voix.**

Une lecture par rôle. Commencer par les protecteurs de la forêt, dans l'ordre du plus faible au plus fort. Ensuite les destructeurs de la forêt. Répondre aux questions qui émergent.

- **Interpeller les joueurs sur la situation des protecteurs et protectrices de la forêt.**

Les peuples autochtones protègent 80 % de la biodiversité mondiale. Pourtant, au Brésil, les cas d'invasions des territoires autochtones ont augmenté de 135 % en 2019. Préserver ces peuples et leurs terres, c'est préserver la planète, et c'est surtout respecter les droits humains les plus fondamentaux. Voir le « baromètre d'alerte sur la situation des droits humains au Brésil » <https://lebrasilresiste.org/barometre/>

Récupérez les cartes des joueurs et installez-vous pour discuter (assis en cercle ou debout selon l'envie).

## OUVRIRE LA DISCUSSION 5 MIN

Aborder les problèmes de la destruction des forêts primaires et du réchauffement climatique. En fonction du temps restant, posez une ou plusieurs des questions ci-dessous à l'ensemble des joueurs et complétez les réponses avec les éléments proposés.

### ● Pourquoi est-ce qu'on surnomme la forêt amazonienne le « poumon de la planète » ?

#### Éléments de réponse pour nourrir le débat :

Les forêts sont biologiquement plus diverses que n'importe quel autre écosystème terrestre, elles abritent en effet plus de deux tiers des espèces vivantes sur Terre. Les forêts tropicales possèdent plus de la moitié de la biodiversité terrestre.

À l'échelle mondiale, les forêts jouent un rôle important dans le climat en séquestrant le CO<sub>2</sub>. Les arbres captent en effet du carbone par photosynthèse. En plus, les forêts tropicales aident à refroidir la Terre : elles évaporent d'énormes quantités d'eau et créent des nuages qui ensuite réfléchissent la lumière du Soleil vers l'espace. La forêt amazonienne à elle seule rejette autour de 8 milliards de tonnes de vapeur d'eau dans l'atmosphère chaque année. La déforestation empêche donc la production de nuages et diminue ainsi les précipitations. Les forêts constituent aussi une protection naturelle contre les tempêtes, inondations et érosion des sols. Elles contrôlent le ruissellement des eaux en stockant l'eau de pluie puis la rejetant ensuite progressivement dans les aquifères, ce qui réduit les risques d'inondation et de glissement de terrain.

Il est important de distinguer forêt et plantation d'arbres. La plantation d'arbres n'est pas un écosystème. La diversité végétale y est faible, et donc la diversité animale également par manque de nourriture variée disponible. Les plantations d'arbres sont souvent installées au détriment des forêts naturelles ou pour compenser la destruction des forêts primaires, bien que les deux soient sans aucune équivalence.

**Définition simple du réchauffement climatique :** c'est l'augmentation de la température sur toute la surface de la Terre et dans les océans, sans arrêt et pendant longtemps.

### ● Quelles sont les causes de la déforestation ?

#### Éléments de réponse pour nourrir le débat :

Les principales causes de la déforestation sont surtout humaines.

Il y a l'exploitation du bois bien sûr, qui transforme les forêts en plantations d'arbres. Mais c'est essentiellement la pression à la conversion des forêts en terres agricoles et en pâturages pour l'élevage qui entraîne un déboisement sauvage et intensif : ce qu'on appelle dans le jeu les « agrobusiness ».

La demande mondiale sur tel ou tel bien de consommation a donc un impact direct sur la déforestation. On parle de déforestation importée, c'est-à-dire tout produit que nous consommons ici et qui contribue à la déforestation là-bas. Par exemple, manger un steak fait à partir de bœuf brésilien nourri au soja. Soja dont la culture ne cesse de s'étendre, empiétant sur les forêts naturelles. Il en va de même pour l'huile de palme dont les plantations se substituent aux forêts tropicales.

Selon une étude récente\*, jusqu'à 22 % du soja et 60 % du bœuf importés du Brésil vers l'Union européenne seraient issus de la déforestation illégale. Les scientifiques estiment qu'entre 2008 et 2018, environ 2 millions de tonnes de soja cultivées sur des terres illégalement déboisées sont entrées sur les marchés de l'UE. Sur les 4,1 millions de bovins vendus aux abattoirs de l'UE, au moins 500 000 provenaient de propriétés déboisées illégalement. C'est sans compter les bovins qui sont élevés en Europe, mais nourris au soja brésilien issu de la déforestation illégale. En achetant du soja et du bœuf issus de cette filière, l'Union européenne ferme les yeux sur la déforestation au Brésil.

\*Source : *The rotten apples of Brazil's agribusiness* by Raoni Rajão, Britaldo Soares-Filho, Felipe Nunes, Jan Börner, Lilian Machado, Débora Assis, Amanda Oliveira, Luis Pinto, Vivian Ribeiro, Lisa Rausch, Holly Gibbs, Danilo Figueira, Science 17 Jul 2020 : 246-248

### ● Quels sont les liens entre la déforestation et le changement climatique ?

#### Éléments de réponse pour nourrir le débat :

La déforestation est à la fois une cause et une conséquence du changement climatique ! La déforestation n'est pas à elle seule responsable du réchauffement climatique. Ce sont en effet les gaz à effet de serre dans leur ensemble, les responsables du réchauffement constaté de +1,1 °C supérieur à la moyenne préindustrielle.

Les arbres s'adaptent très difficilement aux changements climatiques. De plus, ils sont fragilisés par les tempêtes et les périodes de sécheresse, ce qui les rend plus sensibles encore aux incendies. La forte augmentation des feux de forêt en 2015, 2016 et 2017 a fait bondir de 51 % la perte des surfaces forestières dans le monde. En effet, plus le climat se réchauffe, plus on entre dans une zone de danger, car on a des cercles vicieux (les scientifiques parlent de boucles de rétroactions positives). Par exemple : on détruit les forêts => la température augmente => le nombre d'incendies augmente => ce qui détruit les forêts.

Malgré un ralentissement des terres déforestées depuis la fin des années 2000, L'Amazonie perd chaque année une part importante de ses territoires. Avec l'arrivée du nouveau président brésilien au pouvoir, Jair Bolsonaro, la forêt est plus que jamais en danger. Elle a perdu 20 % de sa surface en 100 ans et la déforestation continue. Bolsonaro, par sa politique, laisse faire, voire encourage, la déforestation illégale.

Un outil qui peut permettre de parler de la déforestation en calculant son empreinte « déforestation » à partir de la consommation de produits du quotidien : <https://all4trees.org/agir/empreinte-foret/>

**Conclure en évoquant la suite du parcours « Climat » de la mallette.**

# ANNEXES

## ANNEXE 1

TABLEAU NOMBRE DE JOUEURS		
NOMBRE DE JOUEUR	COMPOSITION 1	COMPOSITION 2
<b>10 JOUEURS</b> Une partie dure en moyenne entre 4 et 6 cycles (20 minutes par partie)	1 Président 2 Loups de l'agrobusiness 1 Syndicat des Loups 1 Journaliste 1 Les Nations unies 1 Association Terre Solidaire 2 Partenaires 2 Villageois 1 Arbre Centenaire	1 Président 2 Loups de l'agrobusiness 1 Entreprise Chocopalm 1 Journaliste 1 Les Nations unies 1 Association Terre Solidaire 2 Partenaires 1 Villageois 1 La Petite Greta
<b>15 JOUEURS</b> Une partie dure en moyenne entre 5 et 8 cycles (20/30 minutes par partie)	1 Président 2 Loups de l'agrobusiness 1 Syndicat des Loups 1 Parrain des Loups 1 Journaliste 1 Les Nations unies 1 Association Terre Solidaire 2 Partenaires 3 Villageois 1 Arbre Centenaire 1 Catastrophe Écologique 1 La Petite Greta	1 Président 2 Loups de l'agrobusiness 1 Entreprise Chocopalm 1 Parrain des Loups 1 Journaliste 1 Les Nations unies 1 Association Terre Solidaire 2 Partenaires 3 Villageois 1 Gardienne de la forêt 1 Catastrophe Écologique 1 Arbre Centenaire
<b>20 JOUEURS</b> Une partie dure en moyenne entre 7 et 10 cycles (25/35 minutes par parties)	1 Président 3 Loups de l'agrobusiness 1 Syndicat des Loups 1 Parrain des Loups 1 Les Nations unies 1 Journaliste 1 Association Terre Solidaire 2 Partenaires 1 Entreprise Chocopalm 1 Catastrophe Naturelle 1 Arbre Centenaire 1 Gardienne de la forêt 1 La Petite Greta 4 Villageois	
<b>25 JOUEURS</b> Une partie dure en moyenne entre 9 et 12 cycles (30/40 minutes par partie)	1 Président 4 Loups de l'agrobusiness 1 Syndicat des Loups 1 Parrain des Loups 1 Les Nations unies 1 Journaliste 1 Association Terre Solidaire 3 Partenaires 1 Entreprise Chocopalm 2 Catastrophe Naturelle 2 Arbre Centenaire 1 Gardienne de la forêt 1 La Petite Greta 5 Villageois	
<b>+ DE 25 JOUEURS</b>	Pour chaque joueur supplémentaire, rajouter un villageois. Tous les 5 joueurs supplémentaires, rajouter 1 Loup de l'agrobusiness (1/5). Il est tout de même conseillé de faire deux groupes au-delà de 25 joueurs.	

## ANNEXE 2

FICHE RÉCAPITULATIVE DU DÉROULÉ D'UNE NUIT			
ORDRE DE RÉVEIL	LES CARTES	LES POUVOIRS	RÉPÉTITION DU POUVOIR
<b>RÉVEIL SEULEMENT AU PREMIER TOUR</b>			
<b>1</b>	LES PARTENAIRES + L'ASSOCIATION TERRE SOLIDAIRE	Ils se réveillent la première nuit et se reconnaissent.	1 fois
<b>2</b>	L'ENTREPRISE CHOCOPALM	Au début de la partie, elle peut choisir son camp. Soit elle rejoint les Loups de l'agrobusiness, soit elle devient Villageois.	1 fois
<b>RÉVEIL À CHAQUE TOUR</b>			
<b>1</b>	LA GARDIENNE DE LA FORÊT	Une fois dans la partie, elle peut convertir un joueur en protecteurs de la forêt. Si c'est un Loup de l'agrobusiness, il perd tous ses pouvoirs.	1 fois
<b>2</b>	L'ASSOCIATION TERRE SOLIDAIRE	Chaque nuit, elle protège un joueur d'une attaque de Loup de l'agrobusiness	Chaque nuit
<b>3</b>	LES LOUPS DE L'AGROBUSINESS	Ils décident par vote d'une personne qu'ils chasseront du jeu durant la nuit.	Chaque nuit
<b>4</b>	LE SYNDICAT DES LOUPS	C'est un Loup de l'agrobusiness, il dispose donc du même pouvoir. Une fois dans la partie, il peut bloquer le droit de vote d'un joueur.	1 fois
<b>5</b>	LE PARRAIN DES LOUPS	C'est un Loup de l'agrobusiness, il dispose donc du même pouvoir. Une fois dans la partie, il peut convertir le joueur qui a été chassé en Loup de l'agrobusiness.	1 fois
<b>6</b>	LA JOURNALISTE	Chaque nuit, elle peut voir la carte d'un joueur.	Chaque nuit
<b>7</b>	LES NATIONS UNIES	Une fois pour chaque pouvoir : elle peut sauver un joueur éliminé et chasser un joueur.	2 fois (1 fois chasser, 1 fois sauver)

## ANNEXE 3

FICHE RÉCAPITULATIVE DES POUVOIRS POUR L'ANIMATEUR		
LES CARTES	LES POUVOIRS	ACTIVATION DU POUVOIR DANS LA NARRATION
LES LOUPS DE L'AGROBUSINESS	Ils décident par vote d'une personne qu'ils chasseront du jeu durant la nuit.	Ils se réveillent juste après le CCFD-Terre Solidaire. Le premier tour : ils sont les 5e personnages à se réveiller Les autres tours : Ils sont les deuxièmes personnages à se réveiller.
LE SYNDICAT DES LOUPS	C'est un Loup de l'agrobusiness, il dispose donc du même pouvoir. En plus, il peut bloquer le droit de vote d'un joueur une fois dans la partie.	Il se réveille juste après les Loups de l'agrobusiness. Le premier tour : Il est le 6e personnage à se réveiller. Les autres tours : il est le 3e personnage.
LE PARRAIN DES LOUPS	C'est un Loup de l'agrobusiness, il dispose donc du même pouvoir. Une fois dans la partie, il peut convertir le joueur qui a été chassé en Loup de l'agrobusiness.	Il se réveille après le syndicat des Loups. Le premier tour : il est le 7ème personnage à se réveiller Les autres tours : il est le 4ème personnage. Une fois son pouvoir utilisé, il ne se réveille plus.
LES NATIONS UNIES	Une fois pour chaque pouvoir : elle peut sauver un joueur éliminé et chasser un joueur.	Elle est le dernier personnage à se réveiller, après la Journaliste. Le premier tour : elle est la 9ème personne à se réveiller. Les autres tours : elle est la 6ème personne à se réveiller.
LE PRÉSIDENT	Il est élu par les joueurs. En cas de litige, son vote compte double. S'il meurt, il désigne son successeur.	Son pouvoir s'active en journée, uniquement en cas d'égalité entre 2 joueurs lors du vote.
L'ENTREPRISE CHOCOPALM	Au début de la partie, elle peut choisir son camp. Soit elle rejoint les Loups de l'agrobusiness, soit elle devient Villageois	Son pouvoir ne s'active qu'une seule fois. Elle se réveille en deuxième, après les partenaires de l'Association Terre Solidaire.
LES VILLAGEOIS	Ils n'ont pas de pouvoir en particulier mais votent chaque jour pour éliminer les Loups de l'agrobusiness.	x
LA JOURNALISTE	Chaque nuit, elle peut voir la carte d'un joueur.	Elle se réveille après le parrain des Loups Le premier tour : elle est le 8ème personnage Les autres tours : elle est le 5ème personnage.
LA PETITE GRETA	Une fois dans la partie, le joueur peut refaire un vote en journée	Lorsqu'il le souhaite, à la fin du premier vote du jour.
L'ASSOCIATION TERRE SOLIDAIRE	Chaque nuit, il protège un joueur d'une attaque de Loup de l'agrobusiness	Il se réveille en premier sauf le premier tour. Le premier tour : il est le 4ème joueur à se réveiller. Les autres tours : il est le 1er joueur.
LA GARDIENNE DE LA FORÊT	Une fois dans la partie, elle peut convertir un joueur en protecteurs de la forêt. Si c'est un Loup de l'agrobusiness, il perd tous ses pouvoirs.	Elle se réveille après l'entreprise Chocopalm, seulement le premier tour.
LES PARTENAIRES DE TERRE SOLIDAIRE	Ils se réveillent la première nuit et se reconnaissent. Ils n'ont pas d'autre pouvoir.	Le premier tour, il se réveillent en premier
L'ARBRE CENTENAIRE	Il n'a pas de pouvoir particulier lors du jeu. Lorsqu'il est chassé, il bloque le droit de vote d'un joueur.	Le pouvoir s'active à son élimination.
LA CATASTROPHE NATURELLE	Il n'a pas de pouvoir particulier lors du jeu. Lorsqu'il est chassé, il emporte un joueur avec lui.	Le pouvoir s'active à son élimination.



## LES VILLAGEOIS

### CAMP : PROTECTEUR DE LA FORÊT

**Pouvoir :** Aucun pouvoir spécial. Il vote à chaque tour.

**Histoire :** Les Villageois vivent dans la forêt amazonienne depuis des générations. Aujourd'hui, les Loups de l'agrobusiness menacent leurs communautés en détruisant la forêt. Pour retrouver la paix et la tranquillité dans le village, leur but est de chasser tous les Loups de la forêt. Pour cela, ils devront compter sur leur perspicacité et faire confiance aux bonnes personnes au moment des votes.



PARALLÈLE  
avec  
LA RÉALITÉ

## LES VILLAGEOIS

### CAMP : PROTECTEUR DE LA FORÊT

Cette carte symbolise les millions de personnes habitant dans la forêt qui sont directement touchées par la déforestation. Communautés autochtones\* ou paysans d'Amérique du Sud, leur pouvoir est limité face à des industriels puissants et sans scrupules. Ces personnes luttent au quotidien et sont soutenues par des associations locales et des ONG internationales comme le CCFD-Terre Solidaire.

\*Communauté autochtone : qui est originaire du lieu où elle habite, aussi appelée « communauté indigène »





## L'ASSOCIATION TERRE SOLIDAIRE

### CAMP : PROTECTEUR DE LA FORÊT

**Pouvoir :** Une fois par nuit, elle a le pouvoir de protéger un joueur de l'attaque des Loups de l'agrobusiness. Elle ne peut pas utiliser son pouvoir sur elle-même. La première nuit, elle se réveille en même temps que ses partenaires.

**Histoire :** L'association Terre Solidaire soutient les protecteurs de la forêt amazonienne depuis la France. Son objectif est de renforcer le pouvoir des Villageois face aux Loups de l'agrobusiness qui veulent détruire la forêt. Néanmoins, sa puissance n'est pas infinie et l'association ne peut protéger qu'un joueur par nuit. La première nuit, elle se réveille pour reconnaître ses partenaires et savoir qui elle peut protéger en priorité.



## L'ASSOCIATION TERRE SOLIDAIRE

### CAMP : PROTECTEUR DE LA FORÊT

L'association CCFD-Terre Solidaire est une ONG internationale de défense des droits humains et de l'environnement. La déforestation et la défense des habitants de l'Amazonie font partie de ses combats. Pour soutenir les protecteurs de la forêt, elle devient leur partenaire et leur envoie l'aide dont ils ont besoin. La dimension internationale de l'association lui permet aussi d'influencer les décisions des États.





## LES NATIONS UNIES

### CAMP : NEUTRE

**Pouvoir :** Son pouvoir est équivalent à celui de la sorcière. Elle peut prendre une décision de sauver un joueur chassé par les Loups, et une autre décision de chasser un joueur. Chaque décision doit n'être utilisée qu'une seule fois dans la partie. La sorcière peut utiliser les décisions pour elle-même.

**Histoire :** Les Nations unies est une organisation internationale qui réunit les États du monde entier. Son camp n'est pas défini puisque les intérêts des États divergent. Néanmoins, son objectif est de faire durer la partie le plus longtemps possible. C'est au joueur des Nations unies de décider qui il souhaite aider et à quel moment.



## LES NATIONS UNIES

### CAMP : NEUTRE

Cette carte symbolise le rôle des Nations unies et des États qui la composent face à l'urgence climatique. Ils ont le pouvoir d'agir contre la déforestation et pour les droits des communautés autochtones\*, mais ils peuvent aussi choisir d'agir pour l'agrobusiness et les industries. La position des États et des Nations unies n'est pas claire et peut évoluer au cours du temps.

Par exemple, la France a soutenu l'accord de Paris (qui lutte contre le changement climatique) et, parallèlement, a soutenu l'accord MERCOSUR (qui encourage la déforestation en Amazonie).

*\*Communauté autochtone : qui est originaire du lieu où elle habite, aussi appelée « indigène »*





## LA JOURNALISTE

### CAMP : PROTECTEUR DE LA FORÊT

**Pouvoir :** Chaque nuit, elle peut regarder la carte d'un joueur.

**Histoire :** La Journaliste est du côté des protecteurs de la forêt. En tant que journaliste, elle cherche à trouver et à dénoncer les destructeurs de la forêt. Attention néanmoins : pour pouvoir continuer son travail d'enquête et ne pas se faire chasser par les Loups de l'agrobusiness, elle doit rester discrète.



PARALLÈLE  
avec  
LA RÉALITÉ

## LA JOURNALISTE

### CAMP : PROTECTEUR DE LA FORÊT

Cette carte symbolise le travail d'enquête réalisé par de nombreux journalistes et associations écologistes. Comme souvent sur le terrain, des industriels tentent de cacher les dégâts qu'ils provoquent sur l'environnement et vont intimider ceux qui essayent de les dévoiler. Le fonctionnement des industries de l'agrobusiness est très opaque, et les journalistes ne parviennent pas toujours à aller jusqu'au bout de leur enquête.





## LE PRÉSIDENT

### CAMP : SELON SON RÔLE DE DÉPART

**Pouvoir :** Lors du vote en journée, en cas de litige, c'est lui qui tranchera sur le joueur qui sera chassé. Cette carte est confiée à un des joueurs, en plus de sa carte personnage.

**Histoire :** Le Président est une fonction qui vient s'ajouter à la carte qu'il possède déjà. Au début de la partie, les joueurs élisent un Président qui sera chargé de trancher en cas de litige sur les votes suivants. Si ce joueur se fait éliminer, un nouveau vote doit alors avoir lieu pour élire son successeur.

Attention au joueur élu, si c'est un destructeur de la forêt, il favorisera son propre camp.



PARALLÈLE  
avec  
LA RÉALITÉ

## LE PRÉSIDENT

### CAMP : SELON SON RÔLE DE DÉPART

Cette carte symbolise le pouvoir que peuvent avoir nos dirigeants sur la protection de l'environnement. Elle symbolise aussi les risques et conséquences de l'élection d'une personne peu scrupuleuse vis-à-vis du climat, voire climatosceptique. L'élection du président brésilien Jair Bolsonaro est probablement le meilleur exemple des conséquences que peuvent avoir les dirigeants politiques sur la déforestation. Durant sa campagne présidentielle, il avait déclaré crûment : « Si j'assume le pouvoir, l'Indien n'aura plus un centimètre de terre. »





## LA GARDIENNE DE LA FORÊT

### CAMP : PROTECTEUR DE LA FORÊT

**Pouvoir :** Une fois dans la partie, la Gardienne de la forêt peut rallier un joueur à son camp. Si ce joueur est du côté des destructeurs de la forêt, il perd ses pouvoirs et devient Villageois. Si le joueur est du côté des protecteurs de la forêt ou neutre, il garde ses pouvoirs.

**Histoire :** La Gardienne de la forêt a un pouvoir de persuasion puissant. C'est une militante locale qui agit auprès des autres joueurs pour les rallier à sa cause. Néanmoins, elle ne peut pas savoir à l'avance qui elle convertit. Elle doit compter sur son instinct et sa perspicacité pour retourner le bon joueur.



PARALLÈLE  
avec  
LA RÉALITÉ

## LA GARDIENNE DE LA FORÊT

### CAMP : PROTECTEUR DE LA FORÊT

Cette carte symbolise les associations citoyennes de plaidoyer qui essaient de changer les lois des Etats et les pratiques des entreprises pour protéger la forêt et leurs communautés. Parfois ces associations remportent des victoires en parvenant à rallier des personnes à leurs causes, parfois leurs actions ne parviennent qu'à convaincre des personnes déjà acquises. Le hasard dans la personne convertie dans le jeu symbolise ce résultat incertain. a permis de ralentir un peu les trafics, elle n'en demeure pas moins dangereuse : plusieurs d'entre eux ont été assassinés.





## L'ENTREPRISE CHOCOPALM

### CAMP : ELLE DOIT CHOISIR SON CAMP AU DÉBUT DE LA PARTIE

**Pouvoir :** Elle choisit son camp au début de la partie

**Histoire :** L'entreprise Chocopalm est une marque de pâte à tartiner française qui utilise de l'huile de palme dans sa recette. L'entreprise est face à un dilemme : continuer de se développer rapidement grâce à l'huile de palme issue de la déforestation ou changer sa recette pour moins d'huile de palme et plus de noisettes. Adopter une production éthique impliquerait une baisse des revenus de l'entreprise Chocopalm. Si le joueur choisit l'importation d'huile de palme, il devient un Loup de l'agrobusiness. Si le joueur choisit la production éthique, il rallie alors les protecteurs de la forêt et devient Villageois.



PARALLÈLE  
avec  
LA RÉALITÉ

## L'ENTREPRISE CHOCOPALM

### CAMP : ELLE DOIT CHOISIR SON CAMP AU DÉBUT DE LA PARTIE

Cette carte symbolise le rôle des entreprises dans la destruction de l'environnement. Le fait que la décision d'utiliser ou non de l'huile de palme revient directement à Chocopalm sans consultation des Villageois pose la question de la place des entreprises dans la société et dans le monde. Pourquoi les citoyens ne peuvent-ils pas faire voter une loi pour interdire aux entreprises de déforester l'Amazonie pour... des pâtes à tartiner ? De nombreuses entreprises en France utilisent de l'huile de palme dans leur recette.





## LA CATASTROPHE ÉCOLOGIQUE

### CAMP : PROTECTEUR DE LA FORÊT

**Pouvoir :** Si la Catastrophe Écologique est chassée, son pouvoir s'active et elle peut emporter deux joueurs de son choix dans sa chute. La Catastrophe Écologique agit comme un simple Villageois durant la partie.

**Histoire :** L'équilibre de la nature est fragile. Lorsque les activités humaines pèsent trop dessus, cet équilibre se brise et provoque des catastrophes écologiques destructrices pour les habitants humains et non humains.



PARALLÈLE  
avec  
LA RÉALITÉ

## LA CATASTROPHE ÉCOLOGIQUE

### CAMP : PROTECTEUR DE LA FORÊT

La déforestation et l'agrobusiness pèsent fortement sur la destruction de l'environnement. Les dérèglements provoqués par cette surexploitation entraînent des catastrophes écologiques qui touchent tous les humains. Le caractère hasardeux du pouvoir de la carte, c'est-à-dire qu'il peut tuer un destructeur ou un protecteur, illustre le caractère aveugle d'une catastrophe naturelle.





## LA PETITE GRETA

### CAMP : PROTECTEUR DE LA FORÊT

**Pouvoir :** Une fois dans la partie, le joueur peut faire voter à nouveau le village à l'issue d'une journée.

**Histoire :** La Petite Greta peut faire réagir l'opinion et les pouvoirs publics. Elle lance une mobilisation qui permet au village de prendre une seconde décision. Il y a donc à l'issue de la journée 2 votes avec 2 personnes chassées. Attention : en utilisant son pouvoir, elle renforce le pouvoir des protecteurs de la forêt, mais elle se met à découvert.



## LA PETITE GRETA

### CAMP : PROTECTEUR DE LA FORÊT

« En ce moment même, des incendies sont en train de détruire la forêt amazonienne à un rythme alarmant. Notre maison est littéralement en train de brûler, et les poumons de notre planète de se transformer en cendres », écrit le mouvement Fridays For Future, lancé par Greta Thunberg.

Des personnalités comme Greta Thunberg mobilisent un grand nombre de personnes – et parfois des dirigeants – grâce à leur prise de parole dans les médias. Il arrive que leurs actions entraînent un changement de mentalité ou de politique. Ce changement est symbolisé dans le jeu par le fait de pouvoir voter à nouveau.





## LES PARTENAIRES DE L'ASSOCIATION TERRE SOLIDAIRE

### CAMP : PROTECTEUR DE LA FORÊT

**Pouvoir :** Ils n'ont pas de pouvoir en particulier, mais au début de la partie, les Partenaires et l'association Terre Solidaire se réveillent et se reconnaissent. Ils savent donc qu'ils peuvent compter les uns sur les autres.

**Histoire :** Les associations de défense de l'environnement et des droits humains en Amazonie ont la vie dure. Heureusement, ces associations se soutiennent en formant une grande chaîne de solidarité à travers l'Amazonie et le monde. L'union fait la force et les partenaires savent qu'ils peuvent se faire confiance.



## LES PARTENAIRES DE L'ASSOCIATION TERRE SOLIDAIRE

### CAMP : PROTECTEUR DE LA FORÊT

Le CCFD-Terre Solidaire noue des partenariats avec de nombreuses associations qui luttent contre la déforestation dans le monde. En tant que partenaires, ces organisations peuvent ainsi communiquer entre elles, partager leurs savoirs, leurs expériences et avoir un soutien bien plus large. Avec son réseau de 700 partenaires dans le monde, le CCFD-Terre Solidaire est un acteur central de la mise en réseau des associations écologistes dans le monde.





## LE SYNDICAT DES LOUPS

### CAMP : LES DESTRUCTEURS DE LA FORÊT

**Pouvoir :** C'est un Loup de l'agrobusiness. Chaque nuit, il se réveille pour chasser un joueur avec les autres Loups. Chaque jour, il doit se faire passer pour un protecteur de la forêt. Il possède un second pouvoir : une fois dans la partie, il peut désigner un joueur qui n'aura pas le droit de débattre et de voter le jour suivant.

**Histoire :** Le syndicat des Loups est un puissant lobby d'influence de l'agrobusiness. Avec d'importants moyens financiers et des connexions dans les plus hautes sphères du pouvoir, il parvient à faire taire les voix de ceux qui essaient de lui barrer le chemin.



PARALLÈLE  
avec  
LA RÉALITÉ

## LE SYNDICAT DES LOUPS

### CAMP : LES DESTRUCTEURS DE LA FORÊT

L'agrobusiness et les multinationales en général créent des syndicats très puissants pour défendre leurs intérêts financiers. Cependant, ce ne sont pas des syndicats de travailleurs classiques : ils sont composés uniquement de dirigeants ayant déjà beaucoup de pouvoir et d'argent. On les appelle des « lobbies » (lobby au singulier) parce qu'ils agissent dans les hautes sphères des pouvoirs politiques et économiques. Il est difficile de lutter contre puisqu'ils agissent dans l'ombre. Ces lobbies ont pour objectifs d'influencer les décisions politiques pour servir leurs intérêts et de faire taire leurs opposants. Par exemple, empêcher le vote d'une loi de lutte contre la déforestation ou de nouveaux droits pour les habitants de la forêt amazonienne. Comme ça, ils peuvent continuer à détruire la forêt, se faire de l'argent, sans être inquiétés.





## LE PARRAIN DES LOUPS

### CAMP : LES DESTRUCTEURS DE LA FORÊT

**Pouvoir :** C'est un Loup de l'agrobusiness. Chaque nuit, il se réveille pour chasser un joueur avec les autres Loups. Chaque jour, il doit se faire passer pour un protecteur de la forêt. Il possède un second pouvoir : une seule fois dans le jeu, le parrain des Loups peut corrompre un joueur qui vient de se faire chasser par les Loups de l'agrobusiness. Ce joueur devient alors un Loup à son tour et rejoint le camp des destructeurs de la forêt. Il perd les pouvoirs qu'il avait précédemment.

**Histoire :** Quelqu'un a été chassé ce soir par les Loups de l'agrobusiness, néanmoins, il n'est pas encore parti. Le parrain des Loups a la possibilité de lui faire une offre qu'il ne pourra pas refuser. Sous la menace, il l'oblige à rejoindre les destructeurs de la forêt ou le laisse partir.



**PARALLÈLE avec LA RÉALITÉ**

## LE PARRAIN DES LOUPS

### CAMP : LES DESTRUCTEURS DE LA FORÊT

Cette carte symbolise les méthodes mafieuses utilisées par de nombreuses entreprises de l'agrobusiness pour continuer la déforestation. Les associations locales et communautés autochtones\* sont régulièrement menacées et corrompues pour laisser le champ libre aux industriels. Par exemple, les habitants de la forêt sont harcelés et/ou contraints à vendre leurs terres. Les assassinats ne sont pas si rares pour ceux qui refusent de se soumettre.

\*Communauté autochtone : qui est originaire du lieu où elle habite, aussi appelée « indigène »





## L'ARBRE CENTENAIRE

### CAMP : PROTECTEUR DE LA FORÊT

**Pouvoir :** Il agit comme un villageois tout au long de la partie, mais s'il est tué il désigne alors un joueur qui n'a pas le droit de vote au prochain tour.

**Histoire :** L'arbre centenaire est un arbre sacré au cœur de la forêt amazonienne. Il est réputé pour protéger les communautés qui vivent autour de lui. Si l'agrobusiness parvient à le détruire, cela provoquera un scandale national et international. L'arbre centenaire désigne un joueur qu'il pense être Loup de l'agrobusiness. Celui-ci n'a pas le droit de vote au prochain tour.



PARALLÈLE  
avec  
LA RÉALITÉ

## L'ARBRE CENTENAIRE

### CAMP : PROTECTEUR DE LA FORÊT

Cette carte symbolise le fait que les actions de l'agrobusiness ne restent pas toujours impunies. L'opinion publique est régulièrement choquée par leurs agissements et les industriels doivent alors calmer leurs ardeurs pour éviter des sanctions. Même si ces prises de conscience sont rares, elles existent et donnent un espoir dans la lutte contre la déforestation.





## LES LOUPS DE L'AGROBUSINESS

### CAMP : LES DESTRUCTEURS DE LA FORÊT

**Pouvoir :** Chaque nuit, les Loups de l'agrobusiness se réveillent et décident de chasser un joueur. Chaque jour, il doit se faire passer pour un protecteur de la forêt. Leur objectif est de chasser tous les protecteurs de la forêt.

**Histoire :** Les Loups de l'agrobusiness sont ici pour faire un maximum de profit. Tant pis si ça doit se faire aux dépens de la forêt et des personnes qui y vivent. La résistance est importante, c'est pourquoi les Loups doivent chasser leurs opposants pour pouvoir installer leurs agrobusiness en toute impunité.

Le terme « agrobusiness » est utilisé pour désigner les grandes entreprises qui pratiquent l'agriculture intensive, fortement mécanisée et à hauts rendements. Ce modèle agricole est très polluant. C'est la première cause de déforestation en Amazonie.



## LES LOUPS DE L'AGROBUSINESS

### CAMP : LES DESTRUCTEURS DE LA FORÊT

La forêt amazonienne est menacée par l'agrobusiness\* qui n'hésite pas à déforester en masse pour bénéficier de larges espaces de culture et de pâturage. Les industries extractivistes\*\* contribuent aussi à la déforestation. L'équivalent de 3 000 terrains de foot disparaît chaque jour.

\*Le terme agrobusiness est utilisé pour désigner les grandes entreprises qui pratiquent l'agriculture intensive, fortement mécanisée et à hauts rendements. Ce modèle agricole est très polluant. C'est la première cause de déforestation en Amazonie.

\*\*Les industries extractivistes exploitent certaines ressources jusqu'à l'épuisement. Par exemple, des métaux précieux comme l'or, extraits de mines ou le pétrole et le gaz.



Dos des cartes

