

# 0. Conséquences du contexte sur les modes de vie

Horaires	Samedi 14h – 15h45
Objectifs :	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mettre des mots sur l'incidence d'un contexte sur son comportement personnel et collectif, selon le niveau de précarité de ce contexte.</li> <li>Différencier « spécificité culturelle » et conséquence d'un contexte de précarité ou de sécurité.</li> <li>Citer plusieurs exemples de thématiques au sujet desquelles le comportement est impacté par un contexte de précarité ou de sécurité et expliquer comment elles le sont.</li> </ul>
Points d'attention pour les formateurs	<ul style="list-style-type: none"> <li>🌐 L'intention est de traiter la question de l'interculturel ici en passant par la question du contexte, de précarité ou de sécurité.</li> <li>🌐 Cette approche a entre autres comme conséquence d'aider à voir la logique de chaque culture, car le contexte aide à expliquer les comportements.</li> <li>🌐 Le module passe volontairement par le jeu. Cela aura comme conséquence intéressante : <ul style="list-style-type: none"> <li>- de faire personnellement l'expérience que le contexte influe sur le comportement ;</li> <li>- d'aider à constater également l'influence du groupe ;</li> <li>- d'appuyer la théorie (différences précarité / sécurité) sur une expérience vécue.</li> </ul> </li> </ul>
Mode d'animation :	<p>Groupe entier. Jeu de table. 1 formateur puis un animateur par table de 5 participants.</p> 
Déroulement	<p>Explication du jeu : 10 mn Jeu Duopoly : 50 mn Conclusion et débriefing : 10 min Elaboration commune de la grille précarité / sécurité : 20 mn Conclusion avec Clair Michalon : 15 min</p>
Matériel :	<ul style="list-style-type: none"> <li>• PPT des règles du jeu</li> <li>• Vidéo Clair Michalon</li> <li>• Une petite boîte de jeu par table contenant (les champs, des billets, les personnages, les dés personnalisés, des entreprises)</li> <li>• Réserve de sacs de grains et coton, + semences de grains plus et coton</li> <li>• Un exemplaire des règles du jeu + aide-mémoire + tarifs du marché par table</li> <li>• Un exemplaire de « enregistrement par l'animateur de table » par table</li> <li>• 2 feuilles de paper board pour préparer le tableau comparatif de la fin.</li> </ul>

La majeure partie du temps du module consiste en un jeu de simulation au cours duquel on est en présence de 2 groupes différents :

- Le groupe P, qui renvoie à la « précarité » (précarité : du latin « precarius » : obtenu par la prière, la supplication)
- Le groupe, S qui renvoie à la « sécurité » (sécurité quant à l'avenir)

**Attention : les participants doivent ignorer l'existence de ces deux groupes distincts.**

On choisit l'angle de la vie quotidienne de paysans pour illustrer le comportement d'un groupe par rapport à un contexte donné – la logique de comportement d'un groupe est une réponse à un défi ; ici le défi est

la survie et l'éducation de enfants. On constatera que chaque groupe choisit une logique différente sur la prise de risque de production nouvelle en fonction des conditions et du contexte.

Avant l'arrivée des participants, les formateurs préparent les tables de jeu en plaçant tous les éléments face cachée (pour que les joueurs puissent s'installer sans avoir tout de suite connaissance des informations).

Chaque table représente un village. Chaque joueur joue pour une famille.

Nombre de familles par village : maximum 5 (sinon c'est trop long)

- ➔ On peut avoir plusieurs villages P et plusieurs villages S
- ➔ Si trop de candidats, on peut jouer en binômes (« Papa et Maman » pour seule une famille)

Distribuer les richesses de départ :	Village P	Village S
Nb de personnes (virtuelles) par famille	7	4
Nb de champs par famille au départ	8	8
Nb de sacs par famille au départ	1	2
Nb de soms par famille au départ	20	50
Nb d'entreprises par famille au départ	0	0
Dés	1 dé 0-1-2	1 dé 0-2-4

Chaque animateur de table doit avoir avec lui :

- Des récipients pour collecter
- Les réserves
- La fiche « enregistrement pour l'animateur de la table »

## 1. Explications (10 min)

Den entrant dans la pièce, les candidats s'installent aux tables de jeu (5 par table, 4 si besoin) avec la consigne de ne toucher à rien.

Les règles du jeu sont alors présentées par un formateur, à l'appui du diaporama.

*NB : on retrouve toutes les règles du jeu dans les pages O-6 à O-11, en fin de module.*

### Les buts du jeu

- ➊ Faire prospérer sa famille. Pour cela, il faut manger, donc produire.
- ➋ Payer de bonnes études aux enfants. Pour cela il faut faire du profit (produire davantage, entreprendre, jouer au casino...).

### Les règles du jeu

- ➊ Lire les règles en commun sans détailler les tarifs et le rendement des champs (qui diffèrent d'une table précarité à une table sécurité, mais les joueurs ne doivent pas le savoir). Expliquer clairement, pas à pas : utiliser le support PowerPoint.
- ➋ En groupes séparés, relire les règles lentement (cf les 8 étapes à vivre quand c'est à son tour de jouer), s'assurer que tout le monde a compris et, en cas de question, ramener aux règles... Tout ce qui n'est pas interdit est permis. Les règles du jeu s'éclaircissent en jouant.
- ➌ Présenter les tarifs du marché (en groupes séparés, car ils sont différents)

## 2. Jeu du Duopoly (50 min)

Il peut être utile qu'un formateur, qui n'est pas à une table, soit gardien du temps. Dans ce cas, il donne le rythme pour que les nouvelles années démarrent en même temps à toutes les tables.

**Attention : il ne doit jamais indiquer quelle est la dernière année jouée.**

- Démarrer la première année, gérer les achats et ventes.

Chaque joueur joue à tour de rôle une année complète (du semis à la récolte) : pour cela il effectue successivement les 8 étapes listées dans l'aide-mémoire (cf. annexe). En pratique, ces étapes se déroulent assez rapidement, surtout dans les tables P où la précarité ne laisse pas beaucoup de marge de manœuvre aux joueurs. Une fois les 8 étapes effectuées, le joueur voisin joue à son tour, et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les joueurs (= toutes les familles) aient joué. L'année est alors terminée.

Jouer 3 ans minimum, et jusqu'à 5 années si le temps le permet.

### → Démarrer la première année. Gérer achats et ventes.

L'animateur de chaque table doit :

- ⌚ Donner un certain rythme au jeu, sans trop bousculer les joueurs, surtout pour les tables S qui sont plus longues à jouer. Changer d'année en même temps en P et en S, pour rester synchro à la fin.
  - ⌚ Accueillir positivement les initiatives, y compris création de grenier communautaire, chaînes de solidarité, école coranique gratuite, export, émigration, création d'une banque concurrente, « dans la mesure du raisonnable » ...
  - ⌚ Jouer le banquier, et distribuer/récupérer les sacs de récoltes (grains et coton)
    - En P : il ne fait pas crédit, jamais, pour rien. Les joueurs cependant peuvent se prêter entre eux de l'argent, des sacs, des champs... L'initiative doit venir d'eux.
    - En S : il peut prêter de l'argent aux joueurs, avec des taux d'usure raisonnables, par exemple 10% par an. Il augmente ou baisse le taux si nécessaire, il peut le faire varier par client en fonction de sa solvabilité (client insolvable taux plus élevé).
  - ⌚ Enregistrer toutes les informations dans le tableau dédié à chaque tour de chaque joueur.
- Racheter le coton à la fin de chaque tour de table... L'animateur fixe les prix librement (comme une entreprise privée le ferait, en prenant en compte la loi de l'offre et la demande). Il doit bien faire percevoir cette liberté, même si, pour s'aider, il peut s'appuyer discrètement sur le tableau présent dans les règles du jeu.
- ⌚ À la fin de la partie, compter le nombre d'enfants scolarisés, le nombre de morts, le nombre de champs semés en grains plus, ceux semés en coton, le nombre d'entreprises et compléter le tableau.

### 3. Conclusion du jeu et débriefing (10 min)

#### Résultats bruts du jeu (5 mn)

Le tableau suivant est affiché et le formateur demande à chaque animateur de donner les résultats de son village, en commençant par les tables « P ».

RESULTATS	P1	P2	P3	S1	S2
<b>Nombre de morts</b>					
<b>Education</b> : Nombre d'années.enfants à l'école du quartier <i>Ex : si Paul a suivi 3 années de scolarité et Julie en a suivi 2 : le nombre d'années.enfants = 5.</i>					
<b>Education</b> : Nombre d'années.enfants à Monso Teri					
<b>% de scolarisation</b> <i>Le % de scolarisation est le nb total d'années.enfants effectué, divisé par le potentiel de scolarisation (ici 50). Ex : S'il y a 10 enfants x 5 années jouées, le potentiel de scolarisation est 50 années.enfants.</i>					
<b>Initiative agricole</b> : Nb de champs semés en grain+					
<b>Initiative agricole</b> : Nb de champs semés en coton					
<b>Initiative industrielle</b> : création d'entreprises					
<b>Total prises d'initiatives</b>					
<b>Patrimoine restant en Soms</b>					
<b>Patrimoine restant en champs</b>					

#### Questions posées à tous (5 mn)

##### 🌐 Que pensez-vous de ce qui s'est passé ?

Les laisser décrypter les mécanismes qui ont conduit les P à garder des pratiques traditionnelles, et les S à essayer d'autres cultures, à prendre des risques, s'enrichir et réinvestir.

L'animateur peut aider la réflexion par des questions de type :

- D'après vous, était-il possible d'investir dans les villages P ? Pourquoi ? Et dans les villages S ?
- Quelles étaient la composition des familles et des richesses sur les tables P au début du jeu ? Et sur les tables S ? Quelles étaient les règles et les prix du marché ?

Les joueurs de chaque table pourront faire part de leur ressenti en tant que joueur (frustration, impuissance en P, excitation, envie de gagner toujours plus en S...), mais sans que cela ne prenne trop de temps dans le débriefing. Veiller plutôt à orienter les échanges sur les logiques d'action de chacun.

##### 🌐 Devinez à quoi correspondent les initiales P et S ?

Etymologie : Precarius = obtenu par la prière, par la supplication / Securitas = absence de souci.

## 4. Elaboration commune de la grille précarité / sécurité (20 min)

Pour animer ce temps, un formateur aura préparé en amont sur un paperboard les bases d'un tableau à 3 colonnes (voir ci-dessous) : P / Items / S, sans autres indications.

**Voir ce tableau à la page suivante.**

L'animation va consister à remplir tous ensemble le tableau. Pour cela :

- ➊ Partir de la colonne « Items ». Entrer les items (informations en bleu dans le tableau ci-dessous) un par un au fur et à mesure des échanges. L'ordre des lignes peut évoluer en fonction de la conversation.
- ➋ Pour chacun des items, poser tour à tour aux membres des tables P et S la question reprise en vert et soulignée.
- ➌ Reprendre les éléments de réponses dans les colonnes P et S (en noir ici : idées à reprendre avec les mots des participants). Le formateur peut aider.
- ➍ En rouge ce sont les éléments de conclusion pour chaque item avant de passer au suivant : en général à formuler par le formateur.

On défile ainsi les items en accélérant selon le temps qui reste.

## 5. Conclusion avec Clair Michalon (15 min)

Quelques éléments avant de conclure avec la vidéo de Clair Michalon :

### Toute société est logique

- ➊ " La culture est l'ensemble de réponses élaborées par une population au cours de son histoire »
- ➋ Tout n'est pas toujours aussi tranché: on est + ou - en P ou S  
Autres formes de précarité : celle liée à l'emploi, la stabilité politique, la régularité (sans papiers, sdf, sans couverture sociale) etc. ...  
Des passages de P à S ont été possibles dans l'histoire, par exemple les révolutions agricoles et industrielles au 18/19 e siècle en Europe.

### Et le volontaire dans tout ça ?

- ➊ En volontariat, on est structuré "sécurité" (assurance rapatriement et santé, aide au retour à l'emploi après le volontariat ...), le plus souvent dans une société "précarité". Risque d'être perçu comme une présence destructrice avec des valeurs différentes qui peuvent donc sembler mauvaises a priori.
  - Prudence
  - Importance de l'adaptation à la logique et à la façon de faire
  - Nécessaire de connaître et tenir compte du fonctionnement historique traditionnel
  - Enjeu d'apprendre une autre façon de fonctionner, de respecter (rester soi-même mais entrer dans le mode de fonctionnement local)

**Vidéo de Clair Michalon** (TedX : « Changer son regard sur les hommes pour voir le monde autrement »)

P	Items	S
Quand on rate une récolte : on meurt > Initiative = Danger mortel  Erreur = mort	<b>Rapport à l'initiative</b> <u>Peut-on prendre des risques ?</u>	Le risque est minime en cas d'erreur > initiative = risque minime > initiative = création de valeurs > On apprend par l'échec
On est prudent Tant qu'on n'a pas trouvé mieux, on continue, reproduit, fait comme son père / les anciens <b>C'est une logique conservatoire, c'est différent de l'immobilisme et de la rigidité</b>	<b>Logique</b> <u>Peut-on être prudent ?</u>	Faire mieux, plus, différemment  C'est une logique évolutive
<u>Dans le Bafa bafa (Groupe A) quel était l'état des relations ?</u> Entretenir des bonnes relations avec le groupe <u>Dans le Duo Poly, cette qualité de relation, que permet-elle ?</u> Elle assure la survie des individus > Sans le groupe tu n'es rien	<b>Objectif social</b>	<u>Que permet cette logique évolutive pour les familles concernées ?</u> Acquisition de biens, Amélioration du niveau de vie/Education Epanouissement perso++ > L'individu prime mais il peut y avoir des tensions groupe/personne
Je suis le fils de... le père de je suis un membre de l'ethnie X > L'échelle de valeurs est définie par la relation au groupe > Je suis dans l'être/groupe	<b>Echelle de valeurs</b> <u>Comment se définit l'individu ?</u>	(cf éventuellement présentation/représentation) J'ai tel diplôme J'ai telles expériences professionnelles Je suis dans le faire/moi-même
Par la solidarité Interdépendance entre les personnes > principe d'allégeance relationnelle	<b>Structures sociales</b> <u>Comment est-on protégé ?</u>	Par la mise en place d'institutions protections maladie, assurances, chômage, vieillesse... > introduction de la notion personne morale > principe d'allégeance fonctionnelle
Par les anciens, > les vieux sont ceux qui ont surmonté les difficultés les précarités: ils ont réussi	<u>Comment se transmet le savoir ?</u>	L'éducation nationale, radio, télé, réseaux sociaux, e-learning, télé-travail... > la transmission n'est plus affaire d'âge le savoir se transmet par des institutions et il se dématérialise aussi
Par l'oral, > le lien physique est privilégié <b>ALLEGEANCE RELATIONNELLE</b> interdépendance des personnes physiques	<u>Comment se définit le vivre ensemble ?</u>	Par l'écrit (loi, réglementation, contenus techniques ou scientifique), la loi est légitime > la loi écrite, le contrat est légitime <b>ALLEGEANCE FONCTIONNELLE</b> dépendance aux institutions
Souvent caler sur le rythme des saisons L'année prochaine comme l'année d'avant <b>Le temps est cyclique</b>	<b>Rapport au temps</b> <u>Comment voit-on le jour ou l'année d'après ?</u>	Faire autrement, faire mieux L'avenir est à construire <b>Le temps est linéaire</b>

# Duo-poly - Règles du jeu

## But du jeu :

Faites prospérer votre famille et payez des bonnes études à chacun de vos enfants.

### Contexte

- Votre famille dispose au départ de quelques champs et d'un peu d'argent (en soms).
- Chaque année, vous cultivez vos champs, les champs produisent. Vous comptez la récolte en sacs.
- Chaque membre de votre famille consomme 1 sac par an, sinon il meurt.
- Les tarifs des sacs de grain, des semences, etc. sont affichés au marché.
- Quand vous payez de bonnes études à vos enfants, ça peut représenter une sécurité pour votre avenir

## Règles du jeu :

1. Chaque année, chaque joueur famille tire une carte et suit les instructions.

Puis, pour gérer sa famille, il peut décider de :

- Pour chaque champ, soit :
  - Cultiver une variété traditionnelle de grain, tout simplement. Il a déjà la semence.
  - Cultiver une nouvelle variété de grain. Il faut acheter la semence, elle est très productive mais sensible aux maladies. Il tire au dé la production par champ, selon votre tirage, (1 seul tirage au dé pour tous ses champs semés en nouvelle variété).
  - Planter du coton : c'est rentable, mais sensible au froid : il tire au dé la production (1 seul tirage pour toutes ses parcelles en coton). La société Tap UlaCot' vend la semence pas chère, mais se réserve le droit de fixer les prix de rachat en fin de campagne, notamment en cas de surproduction.
- Incrire un ou plusieurs enfants à l'école. La cotisation scolaire est payable en début d'année, en soms ou en sacs de grain.
- Créer une entreprise, il faut investir pour ça, mais ça rapporte à partir de l'année suivante.
- Vendre, acheter ou prêter tout ce qu'il voudra aux habitants du village, sauf les membres de sa famille. Eh oui... la loi interdit de vendre ou prêter les membres de sa famille.

On n'a pas le droit de terminer une année « dans le rouge » en sacs ou en soms.

2. Ensuite c'est le tour du joueur suivant.

3. Quand le tour de table est fini, la société Tap UlaCot' fixe le prix de rachat du coton et paye les producteurs.

4. Puis c'est l'année suivante. Le nombre d'années est donné par l'animateur du jeu.

Tarifs d'achat d'un sac de coton, en soms : c'est l'animateur de table qui décide en fonction de la production, comme un industriel le ferait. Il peut se guider sur le tableau ci-dessous :

P	an 1	an 2	an 3	an 4	an 5
nb de sacs sur la table à la fin de l'année	1	2	3	4	5
1 à 5	25	20	15	10	10
6 à 10	20	15	10	10	8
11 à 20	10	8	6	6	4

S	an 1	an 2	an 3	an 4	an 5
nb de sacs sur la table à la fin de l'année	1	2	3	4	5
1 à 5	50	45	40	40	35
6 à 10	40	35	30	30	25
11 à 20	30	25	20	20	15

Trop ou pas assez d'argent en jeu ? Baisser ou augmenter les tarifs...



## Duo-poly



## Duo-poly

### Aide-mémoire

*Je suis chef de famille et  
c'est mon tour ...*

*.... que dois-je faire ?*

1	Tirer une carte et suivre l'instruction
2	Toucher le revenu de mes entreprises
3	Décider ce que <b>je sème dans mes champs</b> , utiliser mes propres semences ou en acheter (grain +, ou coton)
4	Inscrire (ou pas) <b>mes enfants à l'école</b> et payer l'année
5	Acheter (ou pas) des <b>entreprises</b>
6	Récolter mes champs
7	Rendre à l'animateur mes <b>sacs vides de semences</b>
8	Verser au « trou central » ma <b>consommation alimentaire</b> de l'année.

*Et quand le tour de table est fini, que tous les producteurs de coton ont fait leur récolte, la société Tap UlaCot' fixe le prix de rachat du coton en fonction des quantités disponibles. Puis on passe à l'année suivante.*



## Tarifs du marché

En variété traditionnelle, chaque champ produit **1 sac de grain par an**.

1 sac de grain	10 soms
----------------	---------

1 dose de semence traditionnelle de grain	Prélevée dans la récolte précédente (négligeable)
1 dose de semences de grain nouvelle variété (pour 1 champ)	8 soms
1 dose de semence de coton pour un champ	7 soms
1 champ	50 soms

1 année d'études pour 1 enfant à l'école du quartier (50 enfants par classe)	10 soms
1 année d'études pour 1 enfant à l'école Monso Teri (20 enfants par classe)	100 soms

1 entreprise	100 soms
Bénéfice d'une entreprise en année 2 et suivantes	60 soms/an

**La banque peut vous racheter vos sacs de grain.**



S

## Tarifs du marché

En variété traditionnelle, chaque champ produit **2 sacs de grain par an.**

1 sac de grain	10 soms
----------------	---------

1 dose de semence traditionnelle de grain	Prélevée dans la récolte précédente (négligeable)
1 dose de semences de grain nouvelle variété (pour 1 champ)	8 soms
1 dose de semence de coton pour un champ	7 soms
1 champ	50 soms

1 année d'études pour 1 enfant à l'école du quartier (50 enfants par classe)	10 soms
1 année d'études pour 1 enfant à l'école Monso Teri (20 enfants par classe)	100 soms

1 entreprise	100 soms
Bénéfice d'une entreprise en année 2 et plus	60 soms/an

**La banque peut vous racheter vos sacs de grain.**

## Pour mieux comprendre

### Tontine

La **tontine** est une association collective d'épargne, qui réunit des épargnants pour investir en commun dans un actif financier ou dans un bien dont la propriété revient à une partie seulement des souscripteurs. On distingue trois sortes de tontines :

- les « tontines immobilières » ;
- les « tontines financières » ;
- les « associations tontinières » qui sont des sortes de sociétés mutuelles ayant majoritairement cours en Afrique.

Le mot tontine vient de Lorenzo Tonti, banquier napolitain qui proposa ce système à Mazarin : chaque souscripteur verse une somme dans un fonds et touche les dividendes du capital investi. Quand un souscripteur meurt, sa part est répartie entre les survivants. Le dernier survivant récupère le capital. Dans le schéma initial (emprunt public), c'était l'État qui récupérait le capital et la tontine s'apparentait à un système de rente viagère (inventé beaucoup plus tard) et à un système de loterie nationale.

### Tontine rotative

Les participants d'une tontine s'engagent à verser une somme pré-déterminée à une fréquence donnée. Pour chaque tour de versement, un des participants est désigné pour être le bénéficiaire des fonds des autres participants. Deux modes de désignation du bénéficiaire existent : soit il y a tirage au sort avant chaque versement, soit le tirage au sort est fait une seule fois au début du cycle et les participants bénéficient des versements en fonction du numéro qu'ils ont tiré au sort.

Lorsque tous les participants ont été bénéficiaires des fonds une fois, le cycle de la tontine est terminé. À la fin du cycle (quand tous les participants ont déjà reçu les versements) un nouveau cycle est généralement entamé. Pour le premier bénéficiaire, la tontine s'apparente à un crédit. Pour le dernier participant, la tontine s'apparente à une épargne.

Le nombre des participants à une tontine est en principe connu au début du cycle. Cependant, d'autres membres peuvent rejoindre la tontine avant que tous les anciens participants aient bénéficié des fonds. Dans ce cas, chaque nouvel arrivant donne son épargne à chacun des anciens participants qui ont déjà perçu les versements. La tontine est très utilisée par des groupes de femmes modestes des cités françaises.

### Tontine à accumulation

Dans une tontine à accumulation, les cotisations ne sont pas redistribuées à un des membres mais accumulées dans la caisse de la tontine. Les fonds ainsi collectés appartiennent à la tontine jusqu'à ce que les membres décident d'effectuer un partage, c'est-à-dire de redistribuer tout l'argent accumulé aux membres, au prorata de ce qu'ils ont cotisé.

Entre-temps l'argent de la tontine est investi de la façon dont les membres en ont décidé collectivement. Le plus souvent, les fonds sont octroyés aux membres sous forme de crédit. Les conditions du crédit sont décidées collectivement (conditions d'obtention, durée, intérêt, échéances de remboursement, recouvrement et sanctions en cas de retard dans le remboursement, etc.). Ainsi les membres empruntent auprès de la tontine pour mener des activités économiques. Ils remboursent ensuite la tontine, capital et intérêts. Les crédits étant souvent courts avec des intérêts relativement élevés, les fonds disponibles s'accroissent rapidement, ce qui permet aux membres d'emprunter plus, plus longtemps, et ainsi de développer progressivement leurs affaires. Au moment du partage, les membres reçoivent nettement plus que ce qu'ils ont cotisé. Ainsi, ceux qui ont avant tout besoin d'épargner et ceux qui ont avant tout besoin de crédit y trouvent tous leur compte. La somme importante ainsi récupérée peut permettre un investissement à plus long terme, ou de faire face à une dépense importante prévisible (fête religieuse ou familiale, frais de scolarité, etc.).

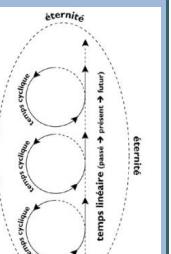
De plus, les tontines à accumulation offrent souvent des services d'assurance à leurs membres, en cas d'accident, de maladie, de décès d'un proche, etc. Ces assurances peuvent prendre la forme de cotisations exceptionnelles (qui sont données au membre affligé) ou de crédits d'urgence, sans intérêt et avec une souplesse dans le remboursement.

Ces tontines connaissent un vif succès en Afrique grâce à la palette des services financiers qu'elles offrent (épargne, crédit, assurance), et ce de manière extrêmement souple, accessible et compétitive.

Il existe une autre méthode selon laquelle la cagnotte (l'argent cotisé par les participants) est vendue aux enchères ; ne prennent part à cet exercice que les participants n'ayant pas bénéficié (acheté) à l'avance et surtout ceux qui sont dans le besoin de financement ; c'est ainsi que le taux d'achat varie selon les besoins des différents enchérisseurs. Les intérêts collectés sont partagés par les membres à la fin du cycle.

Précarité	Grille du droit à	Sécurité
<b>1. Contexte</b>		
<p>Initiative = danger de risque mortel  <b>Erreur = synonyme de mort</b>  Il s'agit d'optimiser ses chances de survie.  <i>Ex : l'agriculteur qui rate sa récolte risque sa survie.</i>  <i>Ex : en aymara (Bolivie), même mot pour choix et risque</i></p>	<b>1.1 Rapport à l'initiative</b>	<p>Initiative = risque minime si erreur = valeur, vertu  Protection de ceux qui prennent des risques par les assurances multiples, via les droits, conventions de travail.  <i>Ex : démissionner pour créer sa société</i></p>
<p>Pour optimiser les chances de survie, on écoute celui a vécu le plus longtemps : « <b>tu feras comme ton père</b> »  <b>Logique conservatoire et non conservatrice</b>  Ce sont les techniques du père qui fonctionnent pour survivre puisqu'il est tjs là : on imite celui qui a réussi.  <b>Conservatoire</b> : tant qu'on n'a pas trouvé mieux, on continue comme ça ; on reproduit la même chose car pas le choix.  <b>Conservateur</b> : on ne change pas par principe, rigidité.  <i>Ex : Les plus jeunes ont une meilleure récolte que leurs aînés. Ayant plus d'argent, ils le dépensent en boisson et s'enivrent. L'argent a donc un effet néfaste. L'amélioration des rendements est donc négative. (Si l'amélioration des rendements avait permis des investissements, on serait peu à peu passé dans une logique de sécurité).</i>  On peut se permettre d'innover mais en tenant compte de ce qui a fait ses preuves ≠ refuser le développement  <b>Solution par addition (et non pas par substitution)</b> : le changement se fait en partie seulement.  <i>Ex : chibani = vieux = sage en arabe/moré</i></p>	<b>1.2 Logique</b>	<p><b>Logique évolutive</b> : « <b>tu feras mieux / plus / différemment que ton père</b> » : prendre des initiatives pour faire autrement, <b>et faire ce qu'on a envie (et non pas ce que le groupe exige)</b>  Evolution qui mène au toujours +, sans limite.  Solutions par <b>substitution</b>.  <i>Ex : publicités « nouveau » : tout doit être nouveau pour plaire au consommateur</i>  <i>Ex : ingénieur agronome en France : on attend de lui qu'il apporte de nouvelles techniques : le changement / l'évolution est recherchée et valorisée</i></p>
<p><b>Objectif non quantifiable</b>, relationnel : entretenir de bonnes relations avec le groupe.  C'est « tout » ou « rien » : vivre ou mourir  But du groupe : survie =&gt; reproduction cf. <b>jeu de la grenouille : c'est la survie du groupe qui définit le comportement des individus</b>  <i>Ex : séisme en Haïti en janvier 2010 : personnes survivantes ont un sentiment de réussite, n'ont pas conscience du nombre de morts au niveau national car la famille a survécu à la catastrophe.</i></p>	<b>1.3 Objectif social</b>	<p><b>Objectif quantifiable (et infini)</b>  Hausse / amélioration du niveau de vie = moteur de l'activité humaine, notre repère prédominant  <i>Ex : multiplication des indicateurs PIB, taux de chômage, Indicateur du Bonheur Mondial (France en 16<sup>e</sup> position en 2015 !!), ...</i>  Dans milieux particulièrement aisés : recherche de l'épanouissement personnel  But : être mieux qu'avant ; sans souci de l'intérêt du groupe  Générateur de tensions sociales : individualisme écrase l'intérêt de l'autre</p>

Précarité	Grille du droit à	Sécurité
<h2>2. Conséquences</h2>		
<p><b>Principe relationnel</b></p> <p>Qui es-tu ? « Je suis le fils de ... » Définition par la relation, le rapport au groupe</p> <p><i>Ex : même prénom que père et grand-père pour le garçon : on n'est pas mis au monde pour soi-même mais pour le groupe</i></p> <p><i>Ex : Corse « Ici, l'individu seul n'est rien, note Antoine Marchini, historien et directeur du Centre départemental de documentation pédagogique de Haute-Corse. Il n'existe que par les siens et son appartenance à un groupe familial est le principal moyen de le situer à l'échelle de la microsociété de l'île. » Un mode d'identification qui se traduit par: « Ah, tu es le fils de... », apostrophe familiale à la terrasse du café ou sur la place du village. Ou bien par cette pratique, plus tenace que partout ailleurs en France, consistant à baptiser le nouveau-né du prénom de son grand-père ou de sa grand-mère. Mieux, dans certains villages, il est encore fréquent d'affubler chaque habitant d'un surnom, composé de son prénom complété par celui de son père ou de sa mère. Ainsi peut-on croiser des Antoine de Paul-Pierre, Jean de Jules ou Vanina d'Annonciade</i></p> <p><i>Extrait de l'Express Par François-Régis Gaudry, publié le 15/11/2007</i></p> <p><i>Ex : on est fier d'être la mère de... (Syrie, Centrafrique...) ; on change de nom, on prend le nom « maman de.... »</i></p>	<p><b>2.1 Echelle de valeurs</b> <b>Etre ≠ Faire</b></p>	<p><b>Principe fonctionnel</b></p> <p>Qui es-tu ? « Je fais ... » La fonction fait partie de nous.</p> <p>Ne pas faire = ne pas exister (homme ou femme) → chômage / congé parental / retraite : difficulté à assumer</p> <p><i>Ex : Sur les papiers administratifs, il n'y a pas de case : mère au foyer/ père au foyer</i></p> <p><i>Ex : on est appelé maman/papa de... à la crèche ou à l'école maternelle par les autres parents : on accepte mal d'être réduit à ce titre/ on a l'impression de ne pas être reconnu comme une personne</i></p>
<p><b>Allégeance relationnelle : interdépendance des personnes physiques – Solidarité obligatoire.</b></p> <p>Structure sociopolitique centrée sur la personne physique, où l'anonymat est combattu/ absence de la notion de personne morale</p> <p><i>Ex : les femmes philippines qui ne peuvent retourner au pays, tant la pression familiale est grande sur la question financière.*</i></p> <p><i>Ex : une personne qui travaille et qui perçoit son salaire fait vivre toute sa famille (notion de « famille élargie »). ↳ refus d'une promotion car il se sentirait obligé de subvenir aux besoins d'un plus grand nombre de personnes encore.</i></p> <p><b>Allégeance souvent aux plus âgés, aux anciens</b> (l'ancien : celui qui sait, qui ne se trompe pas, qui assure la survie du groupe)</p> <p><b>Transmission du savoir</b> : respect des ancêtres et de la parole du plus âgé =&gt; la transmission du savoir se fait de l'aîné vers le plus jeune (cf. place du volontaire, souvent jeune...)</p> <p><b>Place de l'oralité</b> (ces sociétés ne sont pas des sociétés de l'écrit) : maintenir le lien physique entre les personnes, avec la personne qui sait (le vieux)</p> <p><i>Ex : tension entre la parole donnée et le contrat signé, la valeur donnée à la parole est supérieure à l'écrit</i></p>	<p><b>2.2 Structure sociale</b> <b>Allégeance= interdépendance</b></p>	<p><b>Allégeance fonctionnelle : dépendance aux institutions</b> <b>Personne physique + personne morale (individu / institution)</b></p> <p>La loi écrite est légitime =&gt; règle qui offre à tous d'être traités sur un pied d'égalité (sécu sociale, retraite, ass. Chômage,...)</p> <p>L'anonymat est garant d'une certaine égalité parfois au détriment des relations sociales.</p> <p><b>Allégeance à un système</b> : mêmes droits pour tous tant que tu es dans les critères</p> <p><i>Ex : accueil étrangers, ça les étonne qu'on ne fasse pas fonction de la richesse</i> <i>Ex : Auto entrepreneur qui fait un emprunt à une banque.</i></p> <p><b>Transmission du savoir</b> : l'âge n'est pas important, l'émetteur n'est pas important (cf. radio, télévision) =&gt;</p> <p>Dématerrialisation et perte du lien social : apprentissage par la lecture de livres (dont on ne connaît pas l'auteur) / e-learning</p> <p><i>Ex : les plus jeunes montrent aux grands-parents comment utiliser l'ordinateur</i></p>

Précarité	Grille du droit à ..	Sécurité
<p><b>Temps cyclique</b> Demain peut se dire comme hier (cf. Gabon, Congo, hindi). Rythme des saisons sur le plan agricole.</p> <p>« Faire pareil » l'année prochaine comme l'année dernière (cf. logique conservatoire : car faire pareil assure la survie)</p> <p>Le temps cyclique est le temps biologique (saisons, jour-nuit...) et le temps culturel (fêtes, rités...).</p>	<p><b>2.3 Rapport au temps</b></p> 	<p><b>Temps linéaire</b> Il est normal que demain soit mieux qu'hier, le futur est à inventer. Le temps n'est qu'un paramètre : demain sera tel que tu le feras. Les objectifs changent, demain change... Le temps linéaire correspond au temps physique (on n'a pas 2 fois le même âge). Cette vision ouvre la possibilité de planifier.</p> <p><i>Ex : les entreprises établissent des « business plan » sur plusieurs années avec des objectifs chaque année plus élevés</i></p> <p><i>Ex : même si on sait que le métro passe toutes les trois minutes (il reviendra), on a besoin d'une indication horaire pour se projeter (panneau indicateur dans les stations)</i></p>
<p><b>3. Conclusion</b></p> <p><b>Solidarité / allégeance</b> Profiter du groupe et subir le groupe</p> <p><b>Le groupe</b> prime sur l'individu et ses choix personnels.</p> <p><i>Ex : les filles Syriennes doivent accepter de se marier, perdre la liberté acquise comme étudiante, pour avoir un statut et ne pas vieillir dans la solitude.</i></p>		<p><b>Liberté / risque de solitude</b> Le respect de la loi écrite = condition de la liberté</p> <p><b>L'individu</b> (et la liberté individuelle) prime sur le groupe.</p>

