Plan de la leçon:

Thème	Jeu de Nuit – Trafic de plantes
Durée	1 heure
Jour/heure	Samedi soir 15 mai / soir
Lieu	Vennes
Objectifs	Découvrir et vivre un jeu de nuit

Accents de l'enseignement

Les jeunes/enfants se regroupent par 3 ou 4. Il faudra faire 4 équipes. C'est le moniteur qui forme les équipes en désignant les groupes (de 3-4) qui iront ensemble. Les équipes sortent avec leur moniteur désigné dès qu'ils sont appelé. Le moniteur désigné se charge de transmettre à son équipe les quelques règles spécifiques. Les douaniers sortent en premier.
Le jeu ne commence qu'au coup de sifflet.

Explication du jeu :
3 équipes : 2 équipes de passeurs, le Tchad et le Mali et 1 équipe de douaniers du Niger. La formation des équipes telle que décrites ci-dessus, permet de 'renforcer' l'équipe des douaniers, qui a un gros boulot.

Contexte :
Le Niger a fort à faire : ses deux voisins, le Mali et le Tchad se livrent à une guerre commerciale impitoyable. Ils ont en effet organisé un vaste trafic de plantes. Ils achètent des plantes dans leur pays à des cueilleurs spécialisés, tentent de passer la frontière du Niger en évitant les contrôles douaniers et les revendent plus cher à Chingola, un puissant trafiquant.

Jeu :
Un chef au Tchad et un au Mali qui sont les cueilleurs de plantes et un chef au Niger (Chingola) qui rachète les plantes.
Chaque passeur reçoit 200 Zaïres et peut ainsi choisir les plantes qu'il veut aller vendre au marché noir au Niger.

Achat Vente - racines de cacaoyer : 500 Z 600 Z - plants de bananier : 400 Z 500 Z - graines de poivre : 300 Z 400 Z - écorce de cocotier : 200 Z 250 Z - feuilles de bambou : 100 Z 150 Z

Dès qu'un trafiquant a acheté une plante, il essaye de passer la frontière. S'il se fait toucher par un douanier du Niger, il doit lui remettre la plante et payer une amende de 100 Z avant de retourner dans son pays. S'il parvient à passer la frontière, il va revendre sa plante à Chingola au Niger. Au retour, s'il se fait toucher par un douanier, il doit payer une amende égale au prix de vente de la plante, pour fraude fiscale. Une partie de l'argent qu'il parvient à ramener est placée à la banque de son état pour être éventuellement prêtée aux passeurs malchanceux.
Possibilité de jouer trois manches. Ainsi chaque équipe peut jouer chacun des trois rôles. A la fin de chaque manche, on compte l'argent récolté par chaque équipe. A la fin des trois manches, on fait le total. L'équipe la plus riche est déclarée vainqueur.

Matériel	· panneaux-frontières (2 pour Mali et Tchad et 3 pour Niger) · billets-plantes · billets-Zaïres (50 Z, 100 Z et 200 Z)
Moyens d'instruction	Transparent avec schéma des équipes et des terrains (surtout le poste de douane et les frontières)
Documents remis aux participants	Liasse de billets de banque au 'moniteur/capitaine' de l'équipe Cartons-nourriture aux 2 équipes de fraudeurs
Bibliographie / Références	Bibliothèque personnelle d'Alain Rihs ☺
Remarques	Veiller à la précision des limites de la douane (pour les douaniers uniquement, les autres…verront bien)

Racine de Cacaoyer

Racine de Cacaoyer

Plants de Bananier

Plants de Bananier

Graines de Poivre

Graines de Poivre

Ecorce de Cocotier

Ecorce de Cocotier

Feuilles de Bambou

Feuilles de Bambou

50
Cinquante Zaïres
Cinquante
Zaïres
50

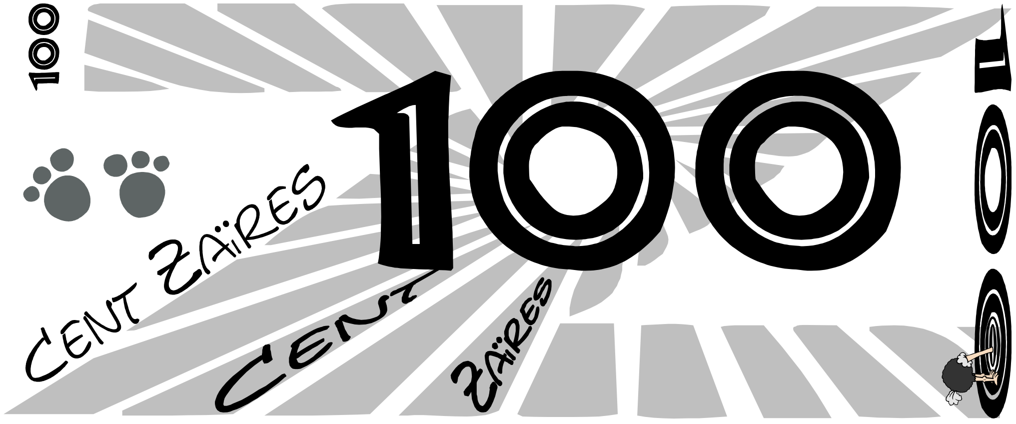
50
Cinquante Zaïres
Cinquante
Zaïres
50

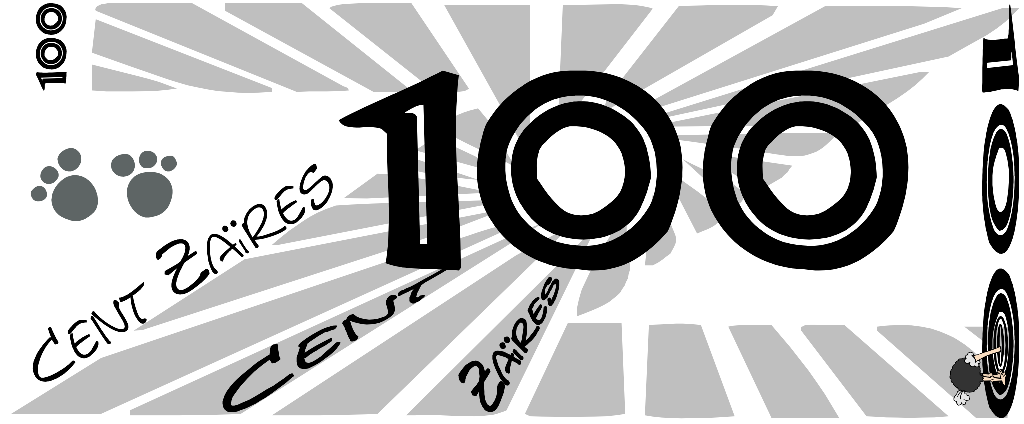
50
Cinquante Zaïres
Cinquante
Zaïres
50

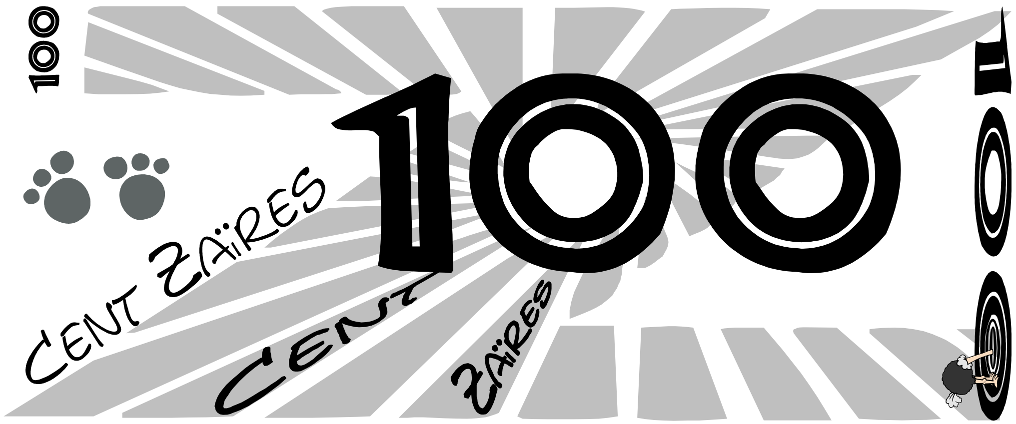
50
Cinquante Zaïres
Cinquante
Zaïres
50

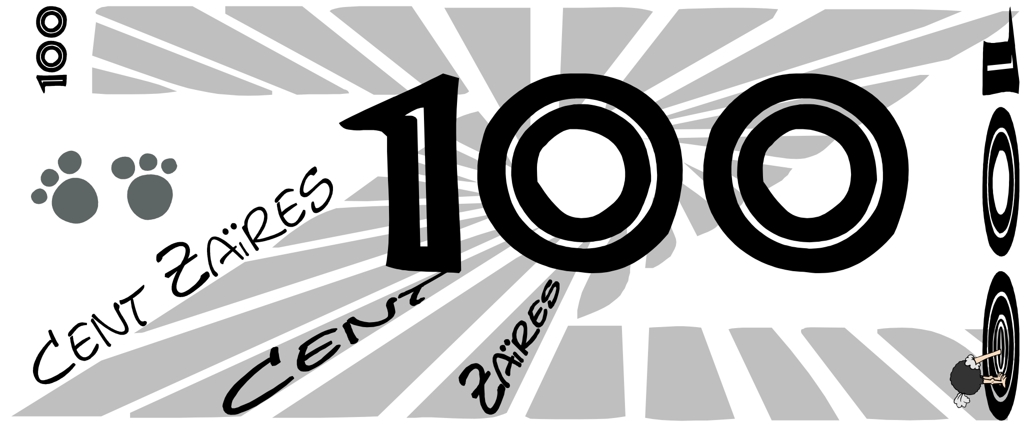
50
Cinquante Zaïres
Cinquante
Zaïres
50

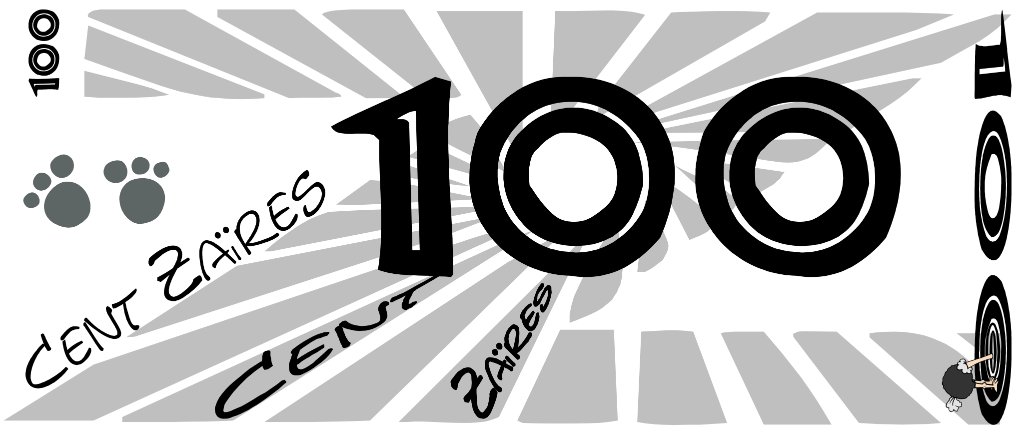
50
Cinquante Zaïres
Cinquante
Zaïres
50

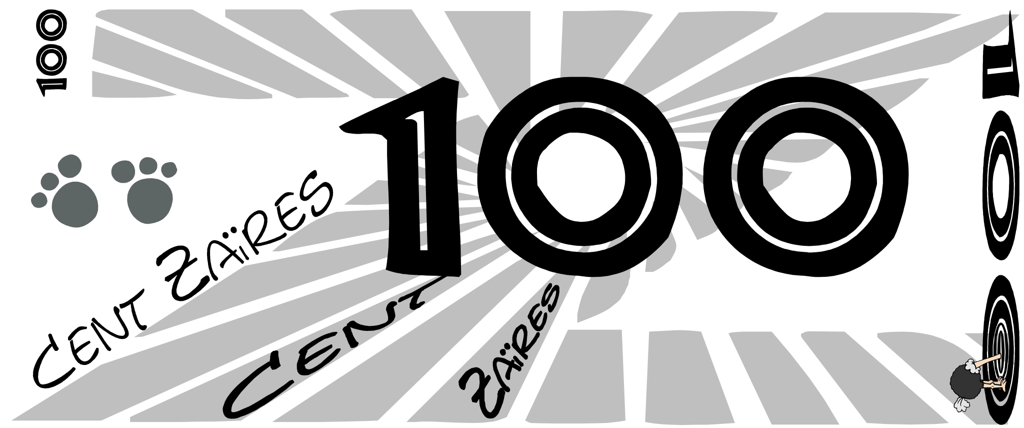

100
Cent Zaïres
100
Cent
Zaïres
100


100
Cent Zaïres
100
Cent
Zaïres
100


100
Cent Zaïres
100
Cent
Zaïres
100


100
Cent Zaïres
100
Cent
Zaïres
100


100
Cent Zaïres
100
Cent
Zaïres
100


100
Cent Zaïres
100
Cent
Zaïres
100

200
Cent Zaïres
200
Deux cents
Zaïres
200

200
Cent Zaïres
200
Deux cents
Zaïres
200

200
Cent Zaïres
200
Deux cents
Zaïres
200

200
Cent Zaïres
200
Deux cents
Zaïres
200

200
Cent Zaïres
200
Deux cents
Zaïres
200

200
Cent Zaïres
200
Deux cents
Zaïres
200