



Môgô PUISSANT

Guide
d'animation
du jeu

REMERCIEMENTS

« Qui ne remercie pas les hommes ne remercie pas Dieu »

L'équipe de Visions Solidaires tient à remercier tous ceux et celles qui ont contribué à la réalisation de ce guide.

Nos premiers remerciements vont aux associations belges Quinoa et Rencontre des continents qui nous ont permis de découvrir l'animation du jeu de la ficelle. Une pensée particulière à Daniel Gauchy qui ne cesse de nous inspirer à chacune de nos rencontres par sa créativité et son humilité.

Nos sincères remerciements au Programme des Nations Unies pour le Développement (PNUD) au Togo et à Transparency International - Afrique de l'ouest pour l'attention à notre projet de création de cet outils. Sans l'intérêt accordé à ce projet qui a permis notre sélection pour le séminaire sous régionale de formation des jeunes leaders africain intègres à Yamoussokro en Côte d'Ivoire cet outils n'aurait sûrement pas vu le jour.

La création de ce jeu doit beaucoup à Estelle ROSE qui a su marquer son passage à Visions Solidaires comme aucune autre personne. Son investissement personnel sans pareil et son courage face à toutes les épreuves ont donné ce beau fruit.

Nos sincères remerciements également à toute la famille ROSE en France pour son soutien qui a permis de traverser les moments difficiles au cours desquels ce jeu a pu voir le jour.

Toute notre estime à Esmathe GANDI qui a également énormément contribué à la création du jeu et à eu l'honneur d'être le premier à l'animer, Enfin à toute la superbe équipe de bénévoles de Visions Solidaires, Akpé, Essobodi, Labalè

SOMMAIRE

Avant Propos

I-PRESENTATION

- 1- Contexte de création du jeu
- 2- Objectifs du jeu
- 3- Descriptif du jeu

II- ANIMATION DU JEU : LES ETAPES

- 1- Informations pratiques sur l'animation
- 2- Déroulement du jeu
- 3- Débriefing
- 4- Pour aller plus loin

ANNEXE : Les fiches personnages



AVANT PROPOS

La corruption est un fléau qui décime en Afrique autant que les guerres et les maladies endémiques. Elle sape les institutions démocratiques et contribue à l'instabilité gouvernementale. La corruption s'attaque aux fondements des institutions démocratiques en faussant les élections, en corrompant l'État de droit et en créant des appareils bureaucratiques dont l'unique fonction réside dans la sollicitation de pots-de-vin. Elle ralentit considérablement le développement économique, décourage les investisseurs et est à l'origine de bien de révolte au niveau social.

L'acte de corruption étant le fait d'individu il est apparu nécessaire à l'association Visions Solidaires de mener des actions de sensibilisation à l'endroit des individus afin de contribuer à freiner le phénomène. Fidèle à ces méthodes, une équipe de Visions Solidaires s'est donc penchée sur la création d'un outil pédagogique active de sensibilisation sur la corruption. Le fruit de ces jours et nuits de réflexion est le jeu du « Môgô Puissant ».

Le jeu du « Môgo Puissant » revient sur l'histoire d'un richissime homme d'affaires qui tire les ficelles de la corruption dans la ville imaginaire de Vice City. De la justice à l'école en passant par la police et les politiques, rien n'échappe à son influence et aux envies de sa femme, ses maîtresses, ses enfants... Cette situation met en danger la cohésion sociale dans la ville. Que faire pour changer cela ?

Par ce jeu, l'association Visions Solidaires vise une double ambition; la principale est de sensibiliser le grand public contre la corruption avec un outil pédagogique participatif, la seconde est d'inciter l'ensemble des citoyens à s'engager dans le processus de lutte contre la corruption au Togo.

Puisse ces objectifs être atteints par l'engagement de tous.

À nous de jouer !

*Samir ABI
Directeur Exécutif*

/ - PRESENTATION

1- CONTEXTE DE CRÉATION DU JEU

Ce jeu s'inspire du jeu de la ficelle, développé en Belgique par Daniel Cauchy pour mettre en évidence les impacts éco systémiques (relatif à l'écosystème) de notre modèle alimentaire. Il a été par la suite réadapté par diverses associations ; dont Starting Block en France (Le jeu de la pelote de lait) et Visions Solidaires au Togo pour être utilisé dans d'autres thématiques. Le jeu de la ficelle est une approche intéressante pour la mise en évidence d'un problème systémique, de son fonctionnement, de ses impacts et conséquences sur la vie socio-économique...

La corruption étant devenu un véritable problème de développement, il est donc évident de penser à des moyens de la combattre. La sensibilisation et l'éducation des citoyens et particulièrement des jeunes paraît être une des solutions à ce fléau. Le jeu du MÔGÔ PUISSANT a donc pour objectif d'éduquer les jeunes pour une meilleure prise de conscience du danger que représente la corruption afin qu'ils deviennent de vrai acteurs de la lutte contre cette dernière.

Le jeu du MÔGÔ PUISSANT est idéal pour les clubs de jeunes dans les établissements scolaires et dans les quartiers. Il pourra servir comme une introduction aux activités des clubs dans la lutte contre la corruption.

2- OBJECTIFS DU JEU

Le jeu du "MÔGÔ PUISSANT" permet de :

- Sensibiliser de manière ludique au problème de la corruption
- Appréhender la corruption comme un système (ensemble d'éléments liés entre eux et formant un tout) et de réfléchir à ses causes, ses organisateurs et ses conséquences socio-économiques.
- Favoriser la construction d'un regard global et critique sur ce problème
- Amener à réfléchir sur des solutions concrètes au problème de la corruption à différentes échelles :
 - Au niveau individuel en réfléchissant au comportement intègre que doivent adopter les individus lorsqu'ils sont confrontés au problème de corruption dans leur vie quotidienne.
 - Au niveau collectif c'est à dire ; au cœur du « système corruption ».

3- DESCRIPTIF DU JEU

Le jeu du « Môgô puissant » est un outil pédagogique qui permet de visualiser et de modéliser les liens entre ceux qui sont à l'origine de la corruption, les organisateurs de cette dernière ainsi que les impacts ou conséquences que celle-ci a sur la communauté. Ces liens sont représentés par une ficelle reliant les différents acteurs en interaction.

La modélisation se construit en trois cercles concentriques avec au milieu des trois cercles, le « Môgô Puissant ».

Au début du jeu, les participants sont invités à se placer selon les trois cercles et reçoivent chacun une identité qui correspond à l'un des trois cercles.

0- Le « Môgô Puissant » : au milieu des trois cercles

1- Les participants placés dans le premier cercle des causes, reçoivent une carte d'identité comme « je suis le fils du Môgô Puissant », « Je suis la femme du Môgô Puissant »....

2- Ceux qui sont installés dans le second cercle des organisateurs reçoivent des identités du type, « je suis le doyen de la faculté de médecine », « je suis le ministre des travaux publics »....

3- Tandis que ceux du troisième cercle des impacts reçoivent des cartes comme « je suis le climat des affaires », « je suis le secteur de l'emploi »....



Au cours de l'animation, les différents éléments des trois cercles vont progressivement être mis en lien à l'aide d'une ficelle, pour former une grande toile complexe qui relie tous les participants entre eux.

Chaque participant dispose d'une carte de jeu présentant une situation de corruption et prend le rôle d'un personnage impliqué de près ou de loin dans la situation de corruption en question. A la lecture d'une carte par un participant, les participants qui se sentent liés à celui-ci se manifestent en justifiant pourquoi ils le sont et en qualifiant ce lien. Une ficelle est alors donnée aux deux personnes en question pour matérialiser le lien qui les uni. Ce processus est répété jusqu'à ce que tous les participants aient lu leur carte et soient reliés les uns aux autres.

La première phase du jeu se termine lorsque tous les participants ont décliné et joué leur identité, qu'ils sont tous reliés les uns aux autres et qu'ils visualisent et sentent physiquement, grâce à la ficelle qui les relie, les liens et les interactions entre eux.



Les étapes suivantes du jeu sont une phase de partage des émotions, de mise en évidence du « système » et de ses règles, puis finalement une étape de construction d'alternatives pour un monde sans corruption. En plus d'inciter les personnes à développer une certaine « morale » ou une « éthique » vis-à-vis des pratiques de corruption, ce jeu est important pour comprendre les enjeux et les impacts de la corruption pour pouvoir adopter un comportement totalement intégré. Le jeu permet également de mettre en avant les différentes échelles de conséquences (individuelles et familiales, locales, nationales et internationales)

de la corruption et les ambiguïtés de ces conséquences (effets « positifs » immédiats au niveau de certains groupes et effets négatifs au niveau global).

NB : Au début du jeu, les participants ne doivent pas savoir ce que représentent les différents cercles (par exemple que le premier cercle représente les causes, le second les organisateurs, et le dernier les impacts). Ils doivent le deviner eux même à la fin du jeu.

II- ANIMATION DU JEU : LES ETAPES

1. INFORMATIONS PRATIQUES SUR L'ANIMATION:

a- Durée du jeu :

2 à 3h (variable en fonction du débriefing)

NB: Prévoir au moins 30 minutes pour préparer la salle avant l'arrivée des participants.

b- Nombre de participants maximum : 20 à 35 participants

c- Déroulement de l'animation :

d- Matériel nécessaire :

- Les cartes du jeu
- Une ficelle d'au moins 20 mètres
- Autant de chaise que de participants

e- Public cible :

Cet outil peut être utilisé avec un public averti ou non sur la thématique de la corruption :

- Jeunes à partir de 13 ans,
- Etudiants,
- Adultes,
- Public associatif,
- Public travaillant dans les administrations publiques...

Phases du jeu	Durée
Accueil et brise glace pour permettre aux participants de se connaître	15 minutes
Explication des consignes de jeu	5 minutes
Jeu avec la ficelle	45 minutes à 1h
Pause	5 minutes
Debriefing	1h 30 minutes
Evaluation de l'animation	5 minutes

NB : Les cartes peuvent cependant être réadaptées selon les contextes (par exemple le style linguistique, les informations contenues dans les cartes...) pour tenir compte du public que l'on veut sensibiliser.

f- Le rôle de l'animateur :

L'objectif que l'animateur doit atteindre à la fin du jeu est que la corruption nuit au développement des pays où cette dernière sévit. En ce sens, il doit être capable de comprendre les liens qui existent entre les organisateurs de la corruption et les impacts de celle-ci. Pour ce faire, il doit appréhender ce phénomène comme un système et réfléchir à ses causes, ses conséquences, les acteurs et les institutions affectés etc.

2-DÉROULEMENT DU JEU :

a) Présentation du jeu.

L'animateur explique que le jeu qui va avoir lieu a pour objectif de « réfléchir aux pratiques de la corruption et aux solutions qui peuvent être proposées au niveau individuel et au niveau institutionnel pour lutter contre elle ».

Expliquer que le jeu va se dérouler pendant 45 minutes environ, et après suivra un débriefing avec un débat sur la corruption.

L'animateur explique que chaque participant va s'assoir et obtenir une carte qu'il lira et gardera secrète jusqu'au moment où l'animateur leur donnera la parole.

b) Installation des participants.

Les participants sont invités à s'installer en trois cercles concentriques (le nombre de personnes par cercle est déterminé par

l'animateur en fonction des cartes d'identité qu'il aura choisies au préalable).

Le MÔGÔ PUISSANT se met au milieu des trois cercles.

c) Distribution des cartes de jeu à chaque participant.

Distribuer les cartes aux participants en fonction de leur place sur les trois cercles dans lesquels ils sont installés :

- Le Môgô Puissant
- Cercle 1 : pour la famille du Môgô puissant;
- Cercle 2 : les organisateurs de la corruption;
- Cercle 3 : les impacts de la corruption.

Laisser une minute aux participants pour qu'ils s'imprègnent de leur nouveau rôle. S'il y a des éléments que les participants ne comprennent pas, l'animateur leur propose de poser des questions sur leur identité. Il est normal que toutes les informations ne soient pas inscrites sur la carte ; préciser donc qu'il y a une part d'imaginaire dans les rôles à jouer.

d) Demander au Môgô Puissant de se présenter :

Le « Môgô Puissant » lit d'abord sa carte pour se présenter.

Ensuite, l'animateur invite une identité du cercle numéro 1 à se présenter. Puis il demande : « Qui dans le cercle *numéro 1*, pense être en lien avec cette identité du premier cercle? Et pourquoi ? »

Si plusieurs personnes lèvent la main pour se relier au « Môgô Puissant », l'animateur choisit une personne au hasard dans le cercle 1. Cette personne se présente et explique pourquoi elle est en lien avec le « Môgô Puissant ».

e) Relier les participants par la ficelle.

L'animateur relie les participants au fur et à mesure avec la ficelle chaque fois que l'un d'eux se présente et qu'il explique pourquoi il se sent relié à son prédecesseur. Le « Môgô Puissant » va alors être relié à un personnage du cercle n°1.

Puis l'animateur pose la question « Qui, dans les autres cercles, pense être en lien avec cette identité du cercle n°1 ? Et pourquoi ? ». Si plusieurs personnes lèvent la main, l'animateur choisit une personne au hasard dans les cercles 2 ou 3, puis donnera la parole à tous les participants qui ont levé la main. Ainsi, si le fils du « Môgô Puissant » a pris la parole (cercle n°1), il pourra être relié au Doyen de la faculté de médecine (cercle n°2), puis à la Santé publique (cercle n°3)... jusqu'à ce que plus aucun participant ne lève la main pour être lié au fils du Môgô Puissant.

Le jeu continue ensuite sur ce même fonctionnement, depuis le cercle n°1 jusqu'aux autres cercles. Une autre identité du cercle des causes (cercle n°1) va donc se présenter, par exemple la Maîtresse du « Môgô Puissant » pour se relier ensuite à l'Entrepreneur immobilier, aux Infrastructures de l'Etat, la Sécurité Sociale...Et ainsi de suite...

Lorsque toutes les identités du cercle des causes (cercle n°1) se sont présentées, les identités des cercles impacts et organisateurs peuvent aussi se relier entre-elles.

NB : Les participants peuvent être reliés plusieurs fois.

f) La contribution de l'animateur

Ce dernier peut émailler le jeu d'anecdotes ou de données relatives aux identités et

inciter les participants à exprimer pourquoi ils se sentent reliés les uns aux autres.

g) La fin du jeu

Une fois que tous les participants se sont présentés et sont reliés les uns aux autres, l'animation peut se terminer. Mais avant le débriefing, demander aux participants de tirer sur le fil qui les relie les uns aux autres afin de sentir toutes les tensions et relations au sein du système. Le « Môgô Puissant » doit se sentir alors tiraillé de toute part. Le débriefing peut alors commencer.

3- DÉBRIEFING :

a) Expression du ressenti :

L'animateur invite les participants à exprimer ce qu'ils ont ressenti pendant le jeu : impuissance, injustice, déni, incompréhension, culpabilité, surprise...

Il pourra demander par exemple :

- « Qu'avez-vous ressenti pendant le jeu ? »
- « Par quel sentiment ou quel émotions êtes vous passé ? »
- « Donner un mot qui puisse refléter ce que vous ressentez. »

b) Analyse :

Il s'agit ici du décodage politique et éthique du jeu. L'animateur va chercher à savoir si les participants ont compris le jeu.

Demandez d'abord aux participants ce qu'ils ont compris du jeu pour pouvoir évaluer la difficulté du jeu et vérifier que les participants réussissent à projeter ce jeu sur la réalité. En d'autres termes, pensent-ils que le jeu reflète vraiment ce qui se passe dans la réalité ?



Essayer ensuite de les faire réfléchir au « système » de la corruption :

- Ont-ils compris le système ? Comment s'organise-t-il ?
- Que représentent les différents cercles (les participants ne doivent pas savoir au début du jeu ce que représentent ces cercles) ? Quels ont été les liens entre eux ?
- Quels sont les relations de pouvoir au sein du système ?
- Qui sont les gagnants et les perdants du système ?
- Comment peut-on changer ce système ?

Cette dernière question sera donc une transition pour la recherche d'alternatives.

c) Construction d'alternatives

L'animateur à ce stade, invite les participants à se positionner : réfléchir à leur rôle au sein du système, énoncer les possibilités de changement et d'engagement individuels et collectifs.

Quelques idées....

- Demander aux participants d'exprimer leurs propositions pour changer le système, sous forme de pluie d'idées. Ecrire les propositions sur un support visuel qui sera ensuite affiché dans la cour de l'école ou ailleurs si le jeu n'a pas eu lieu dans une école. Il s'agit de ce que l'on appelle en pédagogie active, le mur d'expression qui sert à la sensibilisation.

- Les alternatives peuvent être classées selon différents critères : alternatives individuelles et collectives, faciles à mettre en place, difficiles... On peut également demander aux participants de les classer eux-mêmes, pour susciter le débat.

d) L'outil :

Cette dernière partie permet de revenir sur le jeu avec les participants.

Comment ont-ils trouvé l'outil ? Sa pertinence, son intérêt, ses difficultés, son matériel, le contenu des cartes, les potentielles incohérences ou manques...

Un certain nombre d'autres outils traitant du même thème peuvent être proposer aux participants pour aller plus loin sur la thématique.

4- POUR ALLER PLUS LOIN :

Voici la liste de quelques sites web qui peuvent être recommandés pour approfondir la compréhension de la thématique de la corruption et découvrir d'autres outils pédagogiques :

- Convention des Nations Unies contre la Corruption :

<http://www.unodc.org/unodc/fr/treaties/CAC/index.html> .

Sur le site de l'office des Nations Unies contre la Drogue et le Crime (UNODC) plusieurs outils pédagogiques sont disponibles sur cette convention.

- « ACT contre la corruption »

<http://www.actagainstcorruption.org/actagainstcorruption/fr/about-the-campaign/index.html>

Ce site regorge d'outils pédagogiques en lien avec la célébration de la journée internationale contre la corruption le 9 décembre.

- Transparency International

<http://www.transparency.org/>

Transparency International est une ONG internationale de lutte contre la corruption qui publie annuellement un rapport sur l'état de la corruption dans le monde avec un classement des pays selon le degré d'incidence de la corruption.

- Initiative pour la Transparence des Industries Extractives (ITIE)

<http://eiti.org/fr> .

L'ITIE est une initiative multilatérale formée de gouvernements, d'entreprises, de la société civile, d'investisseurs et d'organisations internationales qui promeuvent la transparence sur les revenus issus de l'industrie extractive.

- Publiez Ce Que Vous Payez

<http://www.publishwhatyoupay.org/fr> .

PCQVP est une coalition de la société civile qui s'occupe de la transparence dans le secteur de l'industrie extractive.

ANNEXE- LES FICHES PERSONNAGES

Je suis le Môgô Puissant

Je suis le « Puissant Mongo ». Je suis un riche homme d'affaire vivant à Vice-city. J'ai une femme et un enfant. J'ai également une maîtresse que je vois de temps en temps. Ma femme a décidé d'arrêter de travailler. Elle a bien d'autres choses à faire que de se tourner les pouces au bureau. Je dois toujours m'assurer qu'elle ne manque de rien, même si je dois souvent débourser de gros sous pour maintenir son train de vie ! Mon fils est en classe de terminale dans une grande école de la place et après son baccalauréat, je voudrais qu'il fasse la médecine à l'université. Ma maîtresse vit dans une belle villa que je lui ai loué à Solim-dè ; une banlieue riche de Vice-city. Pour maintenir mon niveau de vie très élevé, je n'ai pas le choix. Je glisse ça et là de gros billets pour que mes affaires marchent.

Jeu du Môgô Puissant - **VISIONS SOLIDAIRES**

CERCLE 1 : LES CAUSES DE LA CORRUPTION

Je suis le fils du Môgô Puissant

J'ai 18 ans et je suis en classe de terminale. Je n'aime pas beaucoup l'école, mais comme mon père veut que j'ai des diplômes, je continue à y aller. J'ai de très mauvaises notes en classe, mais, je n'ai pas peur pour mon examen ; je suis tranquille. Mon père a déjà arrangé les choses et pour ce qu'il a dépensé pour soudoyer le Directeur des examens, je suis sûr de réussir.

Après mon bac, je compte bien continuer à l'université. Je veux aller à la faculté de médecine, mais je ne sais pas si je pourrais réussir. Tout le monde me dit que les études de médecine sont difficiles. De toute façon, je ne me fais pas trop de soucis pour ça. Mon père est là au cas où. Il a plein d'amis dans la boîte.

Jeu du Môgô Puissant - **VISIONS SOLIDAIRES**

Je suis la femme du Môgô Puissant

Je suis femme au foyer et j'aime bien le luxe. Je vis dans une grande maison avec piscine et j'ai une voiture avec chauffeur pour mes déplacements. J'ai des domestiques à mon service et je passe mes journées entre le shopping, les séances de remise en forme et la relaxation...

J'aime beaucoup mon mari car il me donne tout ce que je veux. J'ai une garde robe remplie de vêtements, de chaussures et de bijoux. Pour mes vacances, je vais souvent en Europe pour visiter les plus belles villes de ce continent.

Jeu du Môgô Puissant - **VISIONS SOLIDAIRES**

Je suis la maîtresse du Môgô puissant

Je vis dans une belle villa qu'il m'a loué à Solim-dè. Je ne suis pas satisfaite de cette situation car je veux moi aussi avoir une maison à moi comme sa femme. Je veux une grande maison avec au moins 3 étages ; il faut bien que je loge ma famille qui est grande. Je veux aussi avoir des bijoux, un compte en banque bien garnie... De toute façon, il ne pourra rien me refuser, car je sais qu'il tient à moi et de plus j'attends un enfant de lui. En tout cas, il a intérêt à faire ce que je veux sinon sa femme sera contente d'apprendre mon existence...

Jeu du Môgô Puissant - VISIONS SOLIDAIRES

CERCLE 2 : LES ORGANISATEURS DE LA CORRUPTION

Je suis le doyen de la Faculté de Médecine

Quel prestige d'étudier à la faculté de médecine ! Pour bien des familles, c'est un tel honneur qu'elles sont prêtes à investir des fortunes pour le succès de leurs enfants. J'en profite et permet ainsi de former de valeureux médecins qui iront construire de prestigieuses cliniques par la suite. Mon fils vient de finir ses études de médecine également et mon plus grand rêve c'est qu'il reprende mon poste à la faculté.

Jeu du Môgô Puissant - VISIONS SOLIDAIRES

Je suis un agent de banque

Ma banque est l'une des plus connue de Vice-City. A mon poste j'ai accès au coffre-fort de la banque et ainsi je peux aider quelques amis à blanchir leur argent dit « sale ». Comme si l'argent avait une couleur.

Jeu du Môgô Puissant - VISIONS SOLIDAIRES

Je suis le Directeur des Examens

J'envisage de me construire enfin une villa pour mes vieux jours. Après 30 ans passés dans l'enseignement et à cinq ans de ma retraite, me voilà nommé Directeur des Examens. Cinq ans pour m'assurer une retraite dorée. Pour cela, quoi de plus normal que d'aider de pauvres élèves en difficulté à réussir à leurs examens.

Je contribue ainsi à rendre l'éducation accessible à tous.

Jeu du Môgô Puissant - VISIONS SOLIDAIRES

Je suis la société d'import export du Môgô Puissant

Je suis la principale source de revenu du Môgô Puissant . Les affaires sont florissantes. Heureusement que j'ai pas mal d'amis douaniers. Les économies que je fais sur les taxes de douanes grâce à mes amis, me permettent d'avoir de grosses marges de bénéfices.

Jeu du Môgô Puissant - VISIONS SOLIDAIRES

Je suis une multinationale

J'exploite le pétrole du pays. Et comme vous le savez, c'est l'or noir. Je ramasse chaque année beaucoup de fric sur les barils de pétrole que je ne déclare pas à l'exportation. Pour maintenir toute la classe politique tranquille sur mes oubliés de déclaration, je leur verse gracieusement sur des comptes bancaires dans les paradis fiscaux de quoi vivre une éternité à l'abri de tout besoin. Que voulez vous ? Ainsi va le monde.

« Business is business. »

Jeu du Môgô Puissant - VISIONS SOLIDAIRES

Je suis un entrepreneur immobilier

Mon dernier chantier remonte à cinq ans de cela et je suis à la recherche de nouveau projets. Le prochain chantier que j'aurai, il va falloir que je m'en mette plein les poches, car je ne sais pas quand j'en trouverai encore. Sinon je trouverai bien un fournisseur de matériaux de construction pour me faire de fausses factures comme par le passé. Et si je n'en trouve pas, un poteau de moins dans les murs ça et là et le tour est joué. Je l'ai toujours fait jusqu'alors et il n'y a jamais eu de problèmes ; je ne risque donc rien.

Jeu du Môgô Puissant - VISIONS SOLIDAIRES

Je suis Transparency International

Je suis une organisation internationale qui prône l'intégrité morale et la transparence dans la gestion des affaires publiques. Pour ce faire, je publie chaque année un rapport dans lequel je classe les pays selon leur niveau de corruption.

Jeu du Môgô Puissant - VISIONS SOLIDAIRES

Je suis le Ministre des travaux publics

Je suis un homme riche. J'ai plusieurs comptes dans des paradis fiscaux. Récemment, des mauvaises langues ont publié un rapport accablant sur moi. Les journalistes font un tapage pas possible pour avoir ma tête. Mais comme dit le dicton : « les chiens aboient et la caravane passe ». Je n'ai peur de rien du tout ; trop de gens sont mêlés à cette histoire même au plus haut sommet de l'Etat. Ils savent que s'ils me lâchent, je balancerai tout ; donc ils feront tout pour me couvrir.

Jeu du Môgô Puissant - VISIONS SOLIDAIRES

Je suis le syndicat des entrepreneurs

De plus en plus de gens me montrent du doigt car ils pensent que je suis corrompu et ils se méfient de moi. Il est bien vrai que quelques uns de mes membres ont commis des erreurs, mais ce n'est pas une raison pour ne plus nous donner de chantiers. Que deviendront nous sans travail ? Il faut bien que l'on vive !

Jeu du Môgô Puissant - VISIONS SOLIDAIRES

Je suis le fournisseur de matériaux de construction

Les affaires ne marchent pas bien ; il y a de moins en moins de chantiers dans le pays. J'ai du mal à joindre les deux bouts. Avec le fisc qui est tout le temps derrière moi, je me demande comment je vais m'en sortir. Je serai bien obligé de mettre la clé sous la porte. Heureusement qu'entre les agents du fisc et moi, le courant passe... Vous comprenez, n'est ce pas ?

Jeu du Môgô Puissant - VISIONS SOLIDAIRES

Je suis le parrain de la drogue

Pour le commun des habitants de Vice-city je suis le libanais gérant du magasin de vente de chaussures le plus connu de la ville. En plus, toutes les chaussures que je vends sont moins chères par rapport au marché. Ce qu'ils ne savent pas, c'est que cette activité me permet de cacher un autre travail : la nuit je deviens dealer de cam. Je suis l'un des fournisseurs les plus respectés dans le milieu. Je m'entends bien avec les responsables de la police, de la douane et je suis le premier donateur de la campagne présidentiel du chef de l'Etat. Ce qui est sur, c'est que l'argent n'a pas d'ennemi.

Jeu du Môgô Puissant - VISIONS SOLIDAIRES

Je suis l'administration fiscale

Mon rôle est de trouver de l'argent pour le budget de l'Etat. Je prélève donc les impôts auprès des individus, des sociétés... Cependant compte tenu des nombreuses difficultés que rencontrent les opérateurs économiques du pays, j'ai de plus en plus de mal à remplir correctement ma mission.

Mais certaines mauvaises langues disent que si nous n'arrivons pas à atteindre nos objectifs, c'est à cause du fait que mes agents sont corrompus. A mon avis, je pense qu'on est juste des boucs émissaires ; il faut chercher le mal ailleurs.

**Jeu du Môgô Puissant -
VISIONS SOLIDAIRES**

Je suis l'un des pays le plus beau de ce monde

Les plus grandes fortunes de la planète y compris celles des pays en développement viennent passer leurs vacances chez moi. Je fais tout pour les attirer jusqu'à moi : infrastructures de haute qualité, services, aménagements des sites touristiques, sécurité...

Ils dépensent beaucoup d'argent et cela nous profite beaucoup. Je crois que l'avenir est prometteur !

Jeu du Môgô Puissant - VISIONS SOLIDAIRES

Je suis Akoua, portefaix au marché

J'ai 16 ans. J'ai perdu ma mère suite à une opération chirurgicale qui s'est mal passée. On n'avait pas assez d'argent pour payer tous les produits que les médecins nous demandaient. Je suis donc devenue orpheline et me retrouve actuellement au marché en train de porter les marchandises pour pouvoir survivre. Certains jours je ne gagne rien et je suis obligée de me donner à quelques chauffeurs de passage pour pouvoir manger.

Jeu du Môgô Puissant - VISIONS SOLIDAIRES

Je suis un pays riche

Je suis un bienfaiteur de l'humanité. J'aide les pays pauvres à sortir de la misère en leur faisant des prêts à un taux très raisonnable. Je ne refuse jamais un prêt à un pays ; même si de mauvaises langues disent que ceux-ci sont détournés.

Cette situation est bonne pour mon « business » car je me sers souvent de la dette pour imposer mes décisions aux dirigeants corrompus, qui n'ont d'autres choix que de m'obéir. Par exemple j'installe mes entreprises dans les pays endettés et je pille leurs ressources naturelles. C'est ça, où ils remboursent leurs dettes. Si l'un de ces politiciens là que je connais bien veut parler, et bien je le fais renverser.

Jeu du Môgô Puissant - VISIONS SOLIDAIRES

Je suis douanier au port

Mes chers amis ! Qui dit que sans diplôme on ne peut pas réussir dans la vie ? Grâce à mon oncle colonel de l'armée, j'ai pu entrer à la douane après mon Brevet. Toujours avec l'aide de mon oncle, j'ai pu rapidement avoir un poste au port. Et depuis, j'en profite ! Tout le monde m'envie. Même les professeurs d'université. Dire qu'ils ont passé tout le temps à se fatiguer à lire de gros livres... !

**Jeu du Môgô Puissant -
VISIONS SOLIDAIRES**

Je suis la justice nationale

Je suis souvent décriée car on me reproche d'être corrompue, de rendre des décisions arbitraires, au gré des billets que les parties à un litige me versent. Ceci m'a valu d'être pointée du doigt par des organismes internationaux de défense des droits humains qui pensent que mes agissements conduisent à une insécurité juridique qui n'est pas favorable au climat des affaires. En effet bon nombre d'investisseurs disent ne pas vouloir investir dans notre pays car ils pensent que toutes les conditions ne sont pas réunies pour avoir une justice équitable en cas de problème.

**Jeu du Môgô Puissant -
VISIONS SOLIDAIRES**

CERCLE 3 : LES IMPACTS DE LA CORRUPTION

Je suis un paradis fiscal

Pour moi, l'argent n'a pas d'odeur ; peut importe d'où il vient. On me reproche de cautionner la misère dans les pays de provenance des fonds, mais je crois que cela n'est pas vrai du tout. Je rends service c'est tout, c'est mon travail de faire fructifier de l'argent.

De toute façon, il vaut mieux que la misère soit ailleurs que chez moi.

Jeu du Môgô Puissant - VISIONS SOLIDAIRES

Je suis le chômage

D'année en année j'enregistre de plus en plus de nouveaux adhérents. Mes conditions d'adhésion sont simples. Il faut avoir fait de longues études, minimum bac + 4 ans, mais j'accepte aussi ceux qui n'en n'ont pas faits de très longues. Et comme je suis très généreux, j'enregistre également ceux qui ont perdu leur boulot.

A ce jour, je compte beaucoup d'adhérents et je ne me suis jamais senti aussi bien !

**Jeu du Môgô Puissant -
VISIONS SOLIDAIRES**

Je suis la santé publique

Moi je vous le dis, si rien n'est fait pour que les choses changent, il y aura plus de morts dans ce pays que de vivants. Avec la corruption qui s'est installée dans nos facultés de médecines et nos hôpitaux, il y a de plus en plus de "médecins après la mort" (médecins incompétents) qui y sont diplômés. La plupart n'ont aucune conscience professionnelle ; ils sont devenus médecins parce que l'un de leur parent l'était, ou simplement parce que leurs parents leurs ont acheté le diplôme... De plus, il y a une médecine à double vitesse qui s'installe entre les pauvres et les riches. Je ne vous raconte pas les conséquences que cela a sur le pays...

Jeu du Môgô Puissant - VISIONS SOLIDAIRES

Je suis la dette publique

Avec tous les détournements de fonds publics qu'il y a chaque année, je ne fais que grossir de jour en jour. Non seulement je suis un poids pour les générations actuelles, mais je le suis également pour celles futures. En effet, celles-ci doivent travailler de plus en plus pour rembourser mes créanciers

Jeu du Môgô Puissant - VISIONS SOLIDAIRES

Je suis la sécurité sociale

J'ai de gros problèmes car chaque année je dois trouver de l'argent pour honorer mes engagements. Je ne sais plus à quel saint me vouer, car mes caisses sont vides. Entre les allocations familiales, les pensions de retraite ou d'invalidité... je me perds.

C'est simple, soit on me trouve de l'argent pour que je continue à travailler, soit on me change de nom. Je crois que « insécurité sociale » m'irait bien.

Jeu du Môgô Puissant - VISIONS SOLIDAIRES

Je suis les infrastructures du pays

Dans la sous région, je suis loin derrière les autres pays. Les routes sont mal faites car les entrepreneurs détournent souvent l'argent des travaux et font du mauvais travail. Ils ne sont jamais inquiétés car il arrive parfois que cette pratique soit organisée depuis le sommet de la hiérarchie du ministère des travaux publics. Même les bâtiments sont en mauvais état. Les entrepreneurs s'en donnent à cœur joie eux aussi dans le détournement. Récemment un immeuble de 5 étages en construction s'est effondré dans la banlieue de Vice-city, tuant au passage huit ouvriers et en blessant une trentaine. Parmi eux certains ne pourront malheureusement plus jamais travailler. Je préfère m'arrêter ici, parce que si je dois vous dire tout, je risquerai d'y passer toute journée.

Jeu du Môgô Puissant - VISIONS SOLIDAIRES

Je suis le secteur de l'emploi

Moi je mène une double vie. Pour ceux qui ont des bras longs (des connaissances), je suis généreux ; je leurs trouve rapidement du travail. Par contre pour les autres... Là je m'en fou. Ils n'ont qu'à se débrouiller. Ils croient quoi ? Que je suis là pour faire leurs volontés ?

Jeu du Môgô Puissant - VISIONS SOLIDAIRES

Je suis le développement

Mais appelez moi plutôt « sous développement ». Vous croyez que je suis magicien ? Où voulez que je trouve l'argent pour investir dans les programmes de développement de l'Etat ?

Je suis juste un bon créneau pour permettre aux politiciens de s'en mettre plein la poche. Ils se servent souvent de moi pour avoir du financement de pays occidentaux, qu'ils détournent après. Les pays du sud ne sont pas prêts en tout cas de sortir de cet engrenage.

Jeu du Môgô Puissant - VISIONS SOLIDAIRES

Je suis la violence politique

Je surviens souvent dans les pays quand les peuples disent « non » à leurs dirigeants corrompus. Mais ce que les gens ne savent pas, c'est que derrière moi, il y a des mains puissantes qui guident tout. Ils ne veulent pas le changement, car le statu quo les arrange bien. Parfois même ils allument le feu et ensuite ils viennent jouer au pompier.

En tout cas moi je ne me plaints pas. Comme on dit souvent, les mêmes causes produisent les mêmes effets, donc je crois que j'ai de beaux jours devant moi.

**Jeu du Môgô Puissant -
VISIONS SOLIDAIRES**

Je suis la pauvreté

Huit habitants sur dix de Vice-city vivent avec moins d'un dollars par jour. Et avec les inégalités sociales de plus en plus grandes à Vice-city, les choses ne sont pas prêtes de s'arranger. Si rien n'est fait, j'ai bien peur que les gens ne meurent de faim.

Quant aux services sociaux, ils n'en n'existent presque pas ; et quand ils existent, ils ne sont pas accessibles pour tout le monde. Il y a encore des gens qui ne peuvent pas se les payer.

**Jeu du Môgô Puissant -
VISIONS SOLIDAIRES**



« Dans la commune de Vice City, le Môgô puissant, le plus riche homme d'affaire de la ville, tire les ficelles de la corruption. De la justice à l'école en passant par la police et les politiques, rien n'échappe à son influence et aux envies de sa femme, ses maitresses, ses enfants... Cette situation plonge la belle cité dans une injustice totale. » Que faire pour changer cela ?

Le jeu du Môgô Puissant vise ainsi une double ambition. La principale est de sensibiliser le grand public contre la corruption avec un outil pédagogique participatif, la seconde est d'inciter l'ensemble des citoyens à s'engager dans la lutte contre la corruption dans leur pays.



Pour informations complémentaires sur le jeu, contactez
VISIONS SOLIDAIRES 14 BP 173 Lomé tél 22 52 63 92 / 90 79 44 12.
visionssolidaires@gmail.com www.visionssolidaires.com