

# ESSAI DU JEU DE ROLE GIRE DEVELOPPE PAR LE PROGRAMME EAURIZON 2025

02/05/2024 – ONG RAN'EAU, TSIMBAZAZA – 14H30 – 17H30

## PARTICIPANTS

- Alicia Azian – ONG Ran'Eau
- Bienvenu Randriantsalama – ONG RIF
- Brice Perantoni – Inter Aide
- Garance Beaumont – ONG Ran'Eau
- Hélène Voahanginirina – ONG CCD
- Herilalaina Gilberto Saneho – Agrisud International
- Hervé Sterkers – Helvetas Madagascar
- langy Andriatsimalona – ONG Ran'Eau
- Joro Rajerimanana – GRET Madagascar
- Josselin Ravaz – Programme Eaurizon 2025
- Louise Pierrec – Programme Eaurizon 2025
- Manoa Randrianjafy – ANDEA
- Odom Botoela – Agrisud International
- Patrick Rasolofo – ONG Ran'Eau
- Sylvie Rakotoniaina – Coopération Nouvelle Aquitaine / Itasy
- Tatiana Elinah Sidonie Volombo – GRET Madagascar

## DEROULEMENT DE LA SEANCE

### OUVERTURE ET TOUR DE TABLE

Monsieur Patrick Rasolofo, Directeur Exécutif de l'ONG Ran'Eau a pris la parole pour remercier les participants pour leur présence et féliciter le programme Eaurizon pour le développement de ce jeu. Il a souhaité à tout le monde une bonne séance et a rappelé l'importance des commentaires constructifs pour la finalisation du jeu.

Monsieur Josselin Ravaz, coordinateur du programme Eaurizon 2025, a rappelé rapidement la genèse du jeu et son historique.

### EXPLICATIONS DES REGLES DU JEU

Monsieur Odom Botoela a présenté le jeu et a expliqué les règles. Cette présentation a duré environ 20 minutes avec une séance de questions réponses.

Le jeu sera bientôt disponible en format pdf téléchargeable afin d'être imprimé et viendra avec des instructions. Il sera aussi disponible en format Publisher afin de permettre à chaque acteur de le modifier selon la géographie concernée et les acteurs qui participeront.

### JEU

Les participants se sont divisés en deux groupes pour jouer au jeu de rôle, représentant deux différentes communes.

Chaque participant, seul ou en binôme, a représenté l'un des quatre types d'acteurs suivants : producteur, gestionnaire, consommateur, Commune.

Le jeu dure cinq tours pendant un peu moins de deux heures et peut mener à une victoire collective, une victoire individuelle ou une défaite collective.



Figure 1 : le jeu et ses cartes



Figure 2 : les deux équipes de joueurs

## RETOURS DES ACTEURS SUR LE JEU

Tous les participants ont exprimé leurs félicitations aux développeurs du jeu, notamment le programme Eaurizon 2025, Agrisud International et les étudiants du parcours GIRE de l'Université de Fianarantsoa. Il s'agit d'un jeu à la fois instructif et amusant, qui réussit à amener les participants à réfléchir aux questions d'eau et à se concerter. Les participants ont aussi mentionné que le jeu pourrait facilement être adaptable aux différents contextes de Madagascar.

Ils ont émis quelques recommandations pour affiner le jeu :

- Cadrer le jeu dès le début pour mieux expliquer l'importance de la victoire collective et pour que les participants saisissent plus rapidement le fait que leurs actions peuvent avoir des impacts, positifs ou négatifs, sur leurs coéquipiers ;
- Des fois la logique de jeu perd la logique pédagogique : on regarde les cartes pour voir les bénéfices et les désavantages, mais pas pour comprendre l'action qu'elle implique. On pourrait alors :
  - Dédier un temps durant chaque tour pour que les participants expliquent la carte sélectionnée et la logique de l'action ;
  - Ecrire le libellé de l'action plus grand sur la carte ;
- Le terme « consommateurs » pourrait être remplacé par « utilisateurs de l'eau » ;
- Afin de faciliter le jeu et de le rendre plus accessible à d'autres acteurs avec différents niveaux de connaissance, il pourrait être envisagé de réduire le nombre de cartes – le jeu peut aussi être adapté selon le public visé.

Certains acteurs ont aussi souligné des difficultés financières : mais celles-ci ne représentent-elles pas les réalités malagasy ?

## CLOTURE

Monsieur Josselin Ravaz a repris la parole pour remercier les acteurs pour leur participation et leurs retours. D'autres retours peuvent aussi être envoyés par mail si les participants le souhaitent. A chaque, le scénario final est différent et dépend du choix des conditions initiales, des stratégies des joueurs et des aléas climatiques.

Le jeu servira surtout de brise-glace pour mieux faire comprendre l'importance de la GIRE.

## PROCHAINES ETAPES

- Une séance d'essai du jeu développé par la coopération Nouvelle Aquitaine – Itasy et l'Université de Soavinandriana pourra être organisée ;
- Travail sur le **document de capitalisation** ;
- Si les membres du groupe de travail souhaitent travailler sur un document de capitalisation sur la GIRE opérationnelle (techniques et technologies), ils.elles peuvent nous soumettre des propositions ;
- Prochaine réunion du groupe de travail : 15 mai 2024 à 10h sur le [google meet](#) :
  - Sujet : plans et schémas d'aménagement ;
  - Retours d'expériences de Helvetas Madagascar, OPCI Maevatanana, ONG RIF.