

SNAKES AND LADDERS (« ECHELLES ET SERPENTS »)

Jeu de société et jeu de cartes utilisés à Mwambo au Malawi pour promouvoir l'hygiène de l'eau et l'assainissement

Myriam Porter* Juin 2003

Traduction française, Marion Bourreau, Juillet 2003

1.a. « Snakes and ladders »

Le jeu « snakes and ladders » est une sorte de jeu de l'oie.

Dans ce jeu chacun des joueurs est confronté à différentes situations de la vie quotidienne. Ici, c'est le thème de l'hygiène de l'eau qui est abordé au travers d'exemples de bons et de mauvais comportements.

Ce jeu constitue un outil très pratique au moyen duquel chaque joueur obtient de l'information sous forme picturale, information qu'il peut ré-utiliser tout au long de la partie pour apporter les réponses qui lui permettent d'avancer.

L'information est ainsi dispensée de manière informelle au travers de discussions, de réflexions, et de questions/réponses.

3 jeux de ce type ont été conçus à Mwambo : un jeu pour la promotion de l'hygiène et de l'assainissement (*affiche A, à droite sur la photo*), un jeu pour la promotion de l'hygiène autour du point d'eau (*affiche B, à gauche sur la photo*) et un jeu pour la promotion de l'hygiène dans les écoles. Ce jeu peut également être utilisé pour d'autres thèmes comme la prévention du VIH, la nutrition etc.



Août 03 - 1/5



PRATIQUES

Réseau d'échanges d'idées et de méthodes pour des actions de développement

<http://www.interaide.org/pratiques>

1.b. Objectif éducatif

Informé, en l'impliquant pleinement, un public de tout âge sur un thème spécifique, d'une manière informelle et ludique permettant la transmission rapide et automatique d'une information essentielle.

1.c. REGLES DU JEU « Snakes and ladders »

But du jeu : le gagnant est le premier joueur à atteindre la dernière case.

Règles du jeu :

1. Ce jeu se joue à deux ou plus.
2. Chaque joueur dispose d'un jeton de couleur différente.
3. Pour commencer, chaque joueur lance le dé. Le nombre le plus élevé commence. Ensuite chacun joue à son tour, dans le sens des aiguilles d'une montre.
4. Chaque joueur avance selon le nombre de cases indiqué sur son dé.
5. Si la case est vide, le joueur passe son tour.
6. Si la case contient un point d'interrogation, le joueur suivant lui pose une question piochée au hasard parmi les cartes*. Si le joueur répond correctement, il lance alors le dé de nouveau et avance. S'il ne répond pas correctement, alors le joueur reste où il est jusqu'au tour suivant. Le joueur ne peut avancer que s'il répond correctement.
7. Si le joueur tombe sur une tête de serpent, l'image illustre un mauvais comportement**. Il doit alors descendre jusqu'à la queue du serpent. La case où est située la queue du serpent représente toujours un bon comportement. Tomber sur une tête de serpent est toujours mauvais puisque le joueur est alors forcé à retourner en arrière.
8. Si le joueur tombe sur le bas d'une échelle, il va alors directement en haut de l'échelle, ce qui l'amène plus près de la case gagnante.
9. Si le joueur arrive sur une image représentant un personne souffrant de la gale, de la malaria, de la bilharziose ou du choléra, alors il doit se diriger directement vers la case où est représenté l'hôpital. Ceci le force alors à retourner en arrière.
10. Le premier joueur à atteindre la case finale a gagné.

* les réponses sont inscrites au dos de chaque carte

**chaque fois qu'un joueur arrive sur une case illustrée (bon ou mauvais comportement), il doit discuter de ce qui y est représenté avec les autres joueurs



2.a. “Snap”

“Snap” est un jeu de cartes. Sur chaque carte, un dessin représente une bonne ou une mauvaise pratique en matière d’hygiène et d’assainissement dans une situation de la vie quotidienne. A chaque carte représentant une mauvaise pratique correspond une carte représentant le bon comportement à avoir dans la même situation. Les joueurs doivent étudier chaque carte en détail pour comprendre si il s’agit d’une bonne ou mauvaise pratique. Ce jeu transmet une information de manière informelle, à travers la réflexion et l’acquisition d’automatisme. Ce jeu peut être adapté pour être utilisé dans d’autres domaines : prévention du sida, nutrition...

Les scènes représentées sur les cartes sont les mêmes que celles représentées sur le jeu « snakes and ladders » (voir ci-dessous § 3 et les images scannées en annexe).

2.b. Objectif éducatif

Informé, en l’impliquant pleinement, un public de tout âge sur un thème spécifique, d’une manière informelle et ludique permettant la transmission rapide et automatique d’une information essentielle.

2.c. REGLES DU JEU « Snap »¹

But du jeu

Le premier joueur qui n’a plus de carte a gagné la partie.

Règles du jeu

1. Ce jeu se joue à deux ou plus.
2. Toutes les cartes sont distribuées. Celui qui a distribué commence et le jeu tourne dans le sens des aiguilles d’une montre.
3. Chaque joueur a dans sa main des cartes représentant des bonnes pratiques et des cartes représentant des mauvaises pratiques. Le premier joueur joue une carte représentant une mauvaise pratique. Les autres joueurs doivent poser dessus la carte correspondante qui représente le bon comportement à avoir dans la même situation. Il n’y a qu’une bonne carte correspondante. C’est la carte “snap”.
4. Le joueur qui a posé la carte positive correspondante peut rejouer une carte négative (représentant un mauvais comportement) et le jeu continue.
5. A chaque fois qu’un joueur pose une carte, il doit décrire la scène représentée et en discuter avec les autres joueurs.
6. Le jeu prend fin quand l’un des joueurs a épuisé toutes ses cartes.

¹ Le jeu de carte « snap » est une sorte de jeu de bataille.



3. Exemples de dessins autour de l'hygiène et de l'assainissement

Dessins utilisés dans le jeu « snakes and ladders » et sur les cartes du jeu « snap » :

Bons comportements

- ♦ « système à deux tasses » (une tasse pour puiser l'eau dans le récipient et une autre tasse pour boire) (*affiche A dessin 3*)
- ♦ conserver l'eau dans un récipient couvert (*affiche A dessin 17*)
- ♦ femme portant un seau d'eau recouvert (*affiche B dessin 19*)
- ♦ se laver les mains après avoir utilisé les latrines (*affiche A dessin n 31*)
- ♦ faire bouillir l'eau pour éliminer microbes et bactéries (*affiche A dessin n 32*)
- ♦ utiliser un égouttoir à vaisselle (*affiche A dessin 5*)
- ♦ Maison propre, entourée de latrines, d'une cabine de douche, d'un égouttoir à vaisselle et d'un trou à ordures (*affiche A dessin 48*)
- ♦ Cleaning inside the house (*affiche A dessin 38*)
- ♦ santé préventive / curative : aller au centre de santé ou à l'hôpital (*affiche A dessin 8 et affiche B dessin 12*)
- ♦ balayer autour de la maison (*affiche A dessin 23*)
- ♦ dormir sous une moustiquaire (*affiche A dessin 9*)
- ♦ laver le seau avant de le remplir d'eau (*affiche B dessin 32*)
- ♦ nettoyer autour du puits (*affiche B dessin 21*)
- ♦ se laver les mains avant de remplir le seau d'eau (*affiche B dessin 47*)
- ♦ Prendre une douche (*affiche A dessin 44*)
- ♦ porter le seau d'eau correctement (*affiche A dessin 19*)
- ♦ soulever le seau d'eau correctement (*affiche B dessin 2*)
- ♦ seau d'eau rempli correctement, et pas à ras bord, de manière à laisser un espace suffisant pour poser les doigts (*affiche B dessin 25*)
- ♦ laver les vêtements au lavoir (*affiche B dessin 24*)
- ♦ réparer correctement le seau

Mauvais comportements

- ♦ personne souffrant de bilharziose (règles d'hygiène et d'assainissement non respectées) (*affiche B dessin 23 et affiche A dessin 20*)
- ♦ utiliser des feuilles d'arbre pour recouvrir le seau (risque de contamination) (*affiche B dessin 6*)
- ♦ seau d'eau rempli à ras bord (contamination par les doigts en le portant) (*affiche B dessin 41*)
- ♦ personne souffrant du choléra (règles d'hygiène non respectées) (*affiche B dessin 44 et affiche A dessin 22*)
- ♦ laver les vêtements dans l'eau (contamination de la rivière) (*affiche B dessin 22*)
- ♦ personne souffrant de la malaria (moustiquaire pas utilisée) (*affiche B dessin 36 et affiche A dessin 4*)
- ♦ boire l'eau directement à la pompe (possibilité de contaminer les autres) (*affiche B dessin 10*)
- ♦ mettre les mains dans l'eau en soulevant le seau (*affiche B dessin 18*)
- ♦ réparer le seau avec de la terre (*affiche B dessin 17*)
- ♦ personne souffrant de la gale (*affiche B dessin 31*)
- ♦ puits entouré de saletés (*affiche B dessin 45*)



- ◆ boire directement de la rivière (*affiche A dessin 33*)
- ◆ ne pas se laver les mains après avoir utilisé les latrines (*affiche A dessin 46*)
- ◆ nager ou se laver dans la rivière (*affiche A dessin 45*)
- ◆ maison entourée de saletés (*affiche A dessin 11*)
- ◆ plats ou ustensiles de cuisine laissés par terre une fois lavés (*affiche A dessin 28*)
- ◆ dormir sans moustiquaire (*affiche A dessin 41*)

Pour aller plus loin :

En français :

Des jeux d'animation très amusants ("je coopère, je m'amuse" et "jeux coopératifs pour bâtir la paix" tome 2) peuvent être commandés en français à l'adresse suivante:

<http://jeux.nonviolence-actualite.org/groupe.html>

Destinés aux enfants de 3 à 11 ans, **ces jeux très amusants** peuvent être adaptés à des situations d'animation de groupe avec des adultes.

D'autres idées et outils intéressants sont détaillés dans les ouvrages suivants :

Manuel progressif PHAST: Approche participative pour la lutte contre les maladies diarrhéiques WHO, Genève, 1998 (WHO/EOS/98.3) by R. Sawyer, M. Simpson-Hébert, S. Wood (*en ligne sur le site Pratiques, dans la section Eau et assainissement*)

"Outils et techniques pédagogiques pour une formation participative " 1994 (58 p.) de Vétérinaires Sans Frontières.

"Amazi" Fiche de l'animateur, Inades Rwanda (71 pages) : la partie animation et très intéressante très "pratiques" (*D. du Portal, CdS Madagascar rural*) **photocopiable**

Le point d'eau au village: manuel de formation des formateurs villageois, CINAM, Ministère de la Coopération (petite mallette – **épuisé, photocopiable**) beaucoup de choses intéressantes, pour l'animation hydrau mais aussi pour la santé à l'école (*L. Combey, ex RP hydrau Zomba Malawi, CdS Malawi I.A.*).

En anglais

PHAST Step-by-Step Guide: a participatory approach for the control of diarrhoeal disease. WHO, Geneva, 1998 (WHO/EOS/98.3) by R. Sawyer, M. Simpson-Hébert, S. Wood (téléchargeable sur le site web de l'OMS www.who.int)

How to make and use visual Aids, Distribution [TALC](#), Ed. Heineman, VSO

Where there is no artist (examples of drawings and posters) [TALC](#)

The copyright free book (examples of drawings and posters) [TALC](#)

Making the Links : guidelines for hygiene education in community water-supply and sanitation, [IRC](#) occasional papers Series n°5, M.T.Boot, 1984 (82 p.)

"Worms" flannelgraph, [TALC](#)

Helping Health Workers Learn, David Werner [TALC](#)

AVIS IMPORTANT

Les fiches et récits d'expériences « Pratiques » sont diffusés dans le cadre du réseau d'échanges d'idées et de méthodes entre les ONG signataires de la « charte Inter Aide ».

Il est important de souligner que ces fiches ne sont pas normatives et ne prétendent en aucun cas « dire ce qu'il faudrait faire »; elles se contentent de présenter des expériences qui ont donné des résultats intéressants dans le contexte où elles ont été menées.

Les auteurs de « Pratiques » ne voient aucun inconvénient, au contraire, à ce que ces fiches soient reproduites à la condition expresse que les informations qu'elles contiennent soient données intégralement y compris cet avis .

* Responsable du programme d'éducation à la santé dans les écoles de Mwambo au Malawi, 2001-2003.

