

**UNIVERSITE OUAGA II**

\*\*\*\*\*

**SECRETARIAT GENERAL**

\*\*\*\*\*

**UNITE DE FORMATION ET DE  
RECHERCHE EN SCIENCES  
ECONOMIQUES ET DE GESTION  
(UFR/SEG)**

\*\*\*\*\*

**LABORATOIRE D'ANALYSE QUANTITATIVE  
APPLIQUEE AU DEVELOPPEMENT - SAHEL  
(LAQAD-S)**



**BURKINA FASO**

**Unité – Progrès – Justice**

**EVALUATION DE L'IMPACT DU SUIVI COMMUNAUTAIRE DE LA FOURNITURE DES SERVICES DE  
SANTE ET D'EDUCATION AU BURKINA FASO  
(MESURE DU CAPITAL SOCIAL)**

**MANUEL D'INSTRUCTION**

Février 2012

## Introduction

Bonjour/bonsoir ! Merci beaucoup à vous tous ici pour avoir fait le déplacement aujourd'hui. Nous sommes des chercheurs de l'Université de Ouagadougou et nous collaborons avec des chercheurs venus des Etats-Unis et de la Banque Mondiale qui souhaitent mieux connaître la société burkinabè. Plus ils comprennent la société burkinabè mieux ils pourront concevoir des programmes qui aideront les populations burkinabès à prospérer sur le plan économique et à vivre dans la paix. De plus tous les enseignements que nous tirons ici seront utilisés pour documenter leur conception de programmes qui aideront d'autres pays dans le monde. Aussi votre participation aujourd'hui aidera-t-elle non seulement vos voisins et d'autres personnes au Burkina Faso mais la connaissance que vous contribuez à mettre en place aujourd'hui améliorera les programmes pour des pays pauvres partout dans le monde. De ce fait, d'une manière très spéciale, ce qu'ils apprendront de notre rencontre ici aujourd'hui sera votre cadeau et le cadeau du Burkina Faso aux pauvres du monde.

Cette étude est la suite de celle effectuée en juin-juillet 2011 dans les ménages du village. C'est un travail important à cause de ce qu'il nous enseignera sur la manière de concevoir des programmes au profit des pays pauvres. Mais nous nous amuserons également parce que nous allons jouer aujourd'hui à des jeux auxquels nous espérons que vous vous adonnerez avec plaisir. Vous gagnerez également de l'argent en les jouant. Ces jeux peuvent par moments sembler étranges et il est possible que vous vous demandiez pourquoi nous les jouons. La raison pour laquelle nous vous faisons jouer les jeux est que nous pouvons obtenir des renseignements sur la société burkinabè en vous observant jouer. J'expliquerai davantage les enseignements que nous tirons des jeux après que nous ayons fini de les jouer tous.

Nous espérons vous gagnerez beaucoup d'argent aujourd'hui et nous espérons que vous vous amuserez en jouant, mais je vous prie de vous rappeler que c'est un travail sérieux que nous entreprenons. Nous espérons que vous vous amuserez mais nous ne le faisons pas pour le côté amusant. Nous le faisons en vue d'apprendre comment concevoir de meilleurs programmes pour aider les pauvres. Du moment où c'est une entreprise sérieuse nous vous demandons de la prendre avec sérieux et de vous comporter de manière respectueuse. Nous voulons dire par là de ne pas prendre la parole si ce n'est pas votre tour. Nous vous prions de prendre au sérieux ce que vous faites ici aujourd'hui. Et chose plus importante que tout, ne dites rien aux autres villageois des choix que vous faites quand vous jouez aux jeux. Si vous ne pouvez pas vous conformer à ces règles nous serons dans l'obligation de vous demander de quitter la séance et vous ne recevrez pas l'argent que vous avez gagné en jouant. Est-ce que tout le monde comprend bien ces règles ?

Comme je l'ai dit nous jouerons à des jeux aujourd'hui. J'expliquerai en quelques minutes les règles de ces jeux. Pour l'instant tout que vous devez savoir est que vous êtes censés jouer aux jeux le mieux que vous pensez. Nous voulons que vous jouiez aux jeux de la manière que vous pensez être la meilleure pour vous. Il n'y a ni bonne manière ni mauvaise manière de les jouer. Nous voulons que vous preniez les décisions qui sont les meilleures pour vous personnellement.

Nous jouerons en tout cinq jeux différents aujourd'hui. Vous jouerez les trois premiers jeux un à un en privé dans cet espace là-bas [le MONTRER DU DOIGT]. Nous jouerons le cinquième jeu tout de suite dans cette salle.

Pour chacun des cinq jeux il est très important que vous sachiez qu'aucun des autres joueurs ne saura comment vous avez joué les jeux. Pour les trois premiers jeux il y aura un facilitateur de jeux

dans l'espace de jeu pour vous aider à prendre une décision et pour veiller à ce que vous compreniez le jeu mais pour tous les quatre jeux aucun des autres joueurs ne découvrira jamais vos actions.

Pour cette raison je répète encore qu'il est très important que vous ne disiez à personne d'autre ce que vous avez fait quand vous avez joué. Nous voulons entièrement garantir votre anonymat de sorte que vous puissiez vous sentir libre de jouer le jeu de la manière que vous pensez être la meilleure. Si vous ne pouvez pas respecter la règle qui veut que vous ne parliez pas aux autres joueurs de vos décisions dans les jeux alors vous devriez vous en aller.

OK amusons nous ! Procédons à une description des règles du jeu.

### Activité 1 (Loteries)

Le premier jeu est un jeu de A ou B, A est rouge et B est bleu. Dans cette activité, nous vous donnerons 5 options. Chaque option sera un genre différent de jeu de hasard. Dans chaque pari, il y a deux gains possibles. Nous vous demanderons de choisir quel jeu vous aimez le plus. Puis, **vous tirez la carte**. Si elle est marquée **de A rouge**, vous obtiendrez le prix à gauche du pari que vous aurez choisi. Si elle est **B bleu**, vous obtiendrez le prix placé du côté droit.

Option	A rouge	B bleu
1	100	100
2	75	125
3	50	150
4	25	175
5	0	200

Exemple (démontrer avec la carte et montrer l'exemple de la loterie) : Supposons que vous prenez le troisième jeu. Donc, si il y a A rouge, vous gagnez 50 FCFA, si il y a B bleu, vous gagnez 150 FCFA. [**Tirez la carte** et dites ce que vous auriez gagné.]

Très bien, est-ce que tout le monde comprend ?

[Si oui...] Parfait, vous viendrez un à un, et nous jouerons.

#### **AT THE GAME STATION :**

**FACILITATOR : Call each subject to the game table from the network survey group. At the game station, show the subject the payouts from each of the two outcomes of each of the five lotteries using real coins. Place the coins on the relevant portion of the lottery sheet to illustrate the two possible outcomes from each lottery. Option by option explain to the subject how much he or she wins if he or she draws a red A and how much he or she wins if he or she draws a blue B. Once the subject has made his/her choice of lottery quiz the subject : « How much will you win if you draw a red A?» Allow the subject to answer. Then ask « How much will you win if you draw a blue B ?» Allow the subject to answer. If an answer is incorrect explain the game again. If both answers are correct place one red A and one blue B in a bag . Shake the bag. Allow the subject to draw a card. Show the card to the subject and tell him/her the result of the lottery. Tell the subject to return to his/her seat and not to discuss the game with other subjects.**

## Activité 2 (Taux d'escompte)

Dans cette activité, nous vous montrerons six **situations** différents. Pour chaque **situation**, vous devez choisir entre deux options de paiement: si vous prenez la première option, vous serez payé à 100 FCFA **aujourd'hui**. Dans la deuxième option, vous attendrez et serez payé avec une plus grande somme d'argent en **FCFA dans 3 jours**. Vous choisirez laquelle des deux options de paiement vous préférez. En d'autres termes, vous choisirez si vous voulez les 100 FCFA aujourd'hui inscrits à gauche dans ce graphique [MONTRER SUR LA FICHE] ou le montant plus élevé **dans 3 jours**, qui est inscrit à droite [MONTRER SUR LA FICHE].

Si vous choisissez et gagnez un montant à payer **dans 3 jours** vous pourrez prendre votre argent à [SPÉCIFIER LE LIEU] **dans 3 jours** à partir d'aujourd'hui. Si vous choisissez et gagnez un montant à décaisser aujourd'hui on l'ajoutera à vos gains à la fin de **journée**.

Pour chacun des six **situations** prenez celui que vous aimez le plus. Dans le jeu précédent vous avez pris uniquement un des cinq choix. Dans ce jeu vous devez exprimer une préférence pour *chacun des* six **situations** possibles.

Une fois que vous avez spécifié vos préférences entre chacun de tous les six **situations** vous **tierez une carte** avec le numéro **colore** de un à six. Le numéro **colore** que vous **tierez** déterminera lequel des paiements vous recevrez.

La situation	Aujourd'hui	dans 3 jours
1	100	125
2	100	150
3	100	175
4	100	200
5	100	225
6	100	250

Exemple (démontrer avec une **carte**) : Supposons qu'une personne spécifie les préférences suivantes :

La situation	Aujourd'hui	Dans 3 jours
1	<u>100</u>	125
2	<u>100</u>	150
3	<u>100</u>	175
4	100	<u>200</u>
5	100	<u>225</u>
6	100	<u>250</u>

(Entourer les préférences sur la fiche que vous utilisez pour illustrer le jeu). Dans ce cas précis la personne préfère recevoir 100 maintenant que de recevoir 125, 150 ou même 175 dans **3 jours**. Mais

cette personne préfère également attendre dans 3 jours pour recevoir 150, 175, ou 200 plutôt que de prendre 100 aujourd'hui.

Maintenant nous tirons la carte pour voir ce que cette personne gagne. [Tirez la carte et annoncez le résultat]

Bien, est-ce que tout le monde comprend ce jeu?

#### AT THE GAME STATION :

FACILITATOR : Call each subject to the game table from the network survey group. At the game station, show the subject the payouts from each of the six situation if the subject takes the payment today or if the subject waits three days. Illustrate the choice in each of the six situation using real coins. Place the coins on the relevant portion of the discount rate sheet to illustrate the two possible choices in each of the six possible situations. Situation by situation explain to the subject how much he or she wins if he or she chooses « today » or « in 3 days .»

Rational preferences require the subject to 1) always choose « today » 2) always choose to « in 3 days » or to switch between « today » and « in 3 days » only once among the six choices. If the subject switches from « today » to « in 3 days » and then, in a later situation, switches back to « today » make sure the subject understands the game. Ask « Why were willing to wait 3 days for X CFA but you are not willing to wait 3 days for X + more CFA ? » Hopefully the subject will recognize his or her error and make a better choice. If the subject absolutely insists on his/her irrational preferences then allow him or her to choose accordingly but do so only after you are sure the subject understands the game.

Once the subject has made his/her choice in all six situations, quiz the subject : « How much will you win if you draw a yellow 4? » Allow the subject to answer. Then ask « How much will you win if you draw a blue 2?» Allow the subject to answer. If an answer is incorrect explain the game again. If both answers are correct place the colored numbers 1 through 6 a bag . Shake the bag. Allow the subject to draw a card. Show the card to the subject and tell him/her the result . Tell the subject to return to his/her seat and not to discuss the game with other subjects.

### Activité 3 (Jeu du Dictateur---Ne dites pas le nom du jeu aux gens! !)

Dans ce jeu, nous vous donnerons ~~304~~50 FCFA en pièces de monnaie de ~~250~~ FCFA. Dès que vous l'aurez reçu, cet argent est à vous et vous pouvez le garder et en faire ce que vous voulez.

Nous vous donnerons une opportunité d'offrir une partie de l'argent à une famille nécessiteuse.

Cette famille doit être dans votre village ou dans un autre village quelque part au Burkina Faso. Vous allez tirer une carte d'un sac. Si la carte est rouge (Carte A), la famille nécessiteuse bénéficiaire sera de votre village. Si la carte est bleue (Carte B), la famille nécessiteuse bénéficiaire sera d'un autre village quelque part au Burkina Faso.

Nous devons garantir l'anonymat de cette famille donc nous ne pouvons pas vous dire leur nom. La famille qui recevra vos dons a été choisie par nous en consultation avec les responsables locaux de la communauté. Notre équipe remettra l'argent à la famille nécessiteuse après la fin de la session de jeu.

Quand votre tour arrivera, nous vous donnerons ~~304~~50 FCFA en pièces de monnaie de ~~5025~~ FCFA. Nous vous demanderons de décider quelle part de ces ~~304~~50 FCFA, s'il y a lieu, vous allez donner à cette famille nécessiteuse et combien vous garderez pour vous-même.

Vous direz combien vous souhaitez donner à la famille en poussant les pièces de ~~5025~~ FCFA que vous souhaitez donner au-delà de la ligne sur une feuille de papier. Ceux que vous garderez de votre côté de la ligne sont à vous. Vous recevrez cette somme d'argent en même temps que vos autres gains à la fin du jeu.

[DÉMONTRER SUR LE DESSIN]

Enfin je voudrais souligner à votre attention qu'il n'y a pas de bon choix ou de mauvais choix dans cette activité. Vous devrez choisir de donner le montant que vous pensez être le meilleur pour vous, que ce montant soit de zéro FCFA, ~~5025~~ FCFA ou tout autre montant allant jusqu'à ~~304~~50 FCFA. Le choix que vous ferez et que vous penserez être le meilleur pour vous est le bon choix.

Je voudrais également relever que personne dans cette salle ne saura combien vous envoyez à la famille nécessiteuse. Vos choix sont entièrement anonymes. Personne ne saura jamais ce que vous avez décidé de faire au cours de ce jeu.

Est-ce que tout le monde comprend cette activité?

#### **AT THE GAME STATION :**

**FACILITATOR : Place a sheet of paper with a red line through the middle on the game table. Call each subject to the game table from the network survey group. At the game station, place subject's 300 CFA in 50 CFA pieces on his or her side of the the red line. Explain to the subject that he or she can donate none, some, or all of this money to a needy family either in his or her village or in another village somewhere else in Burkina Faso. If the subject draws a red A his or her donation will go to a needy family in his or her own village if the subject draws a blue B the subject's donation will go to a needy family in another village in Burkino Faso. Explain to the subject that only he knows his situation and only he can make the right choice for himself. We will never tell how much he gives to the needy family. Place a red A and blue B in a bag. Shake the bag. Allow the subject to draw a card. Show the card to the**

subject and tell him/her the result and the implications—if it is a red A the donation will go to a poor family in the person's own village if it is a blue B the donation will go to a poor family in another village. Remind the subject that amount he gives (if any) is his own choice, only he knows what is best for him and there is no right or wrong amount to give. Instruct the subject to make his choice by pushing the coins he or she wishes to donate across the red line. Once the subject has made his choice ask him to return to his/her seat and not to discuss the game with other subjects.



#### Activité 4 (le Jeu de mesure de la Confiance - Ne dites pas le nom du jeu aux gens! ! !))

Ceci est un nouveau jeu. Il est complètement différent des deux derniers. Dans ce jeu, vous serez soit une « personne 1 » soit une « personne 2 ». La personne 1 et la personne 2 obtiennent ~~30450~~ FCFA en pièces de monnaie de ~~5025~~ FCFA pour commencer. Puis, la personne 1 décide quelle part de ses ~~30450~~ FCFA envoyer à la personne 2 et combien garder. Quelque soit le montant que l'expéditeur envoie au récepteur, ce montant est envoyé puis *est triplé* par nous. Donc si c'est ~~5025~~ FCFA qui sont envoyés, nous le triplons à ~~15075~~ FCFA. Si vous envoyez ~~1050~~ FCFA, ces ~~1050~~ FCFA deviennent ~~30450~~ FCFA. Si l'expéditeur envoie ~~15075~~ FCFA, nous en faisons ~~450225~~ FCFA. Si vous envoyez ~~2400~~ FCFA nous les triplons à 300. Si ~~250425~~ FCFA sont envoyés nous en faisons ~~750375~~ FCFA. Si ~~30450~~ FCFA sont envoyés ils seront triplés à ~~90450~~ FCFA. L'expéditeur peut également choisir de ne rien envoyer pendant ce round et de garder les ~~30450~~ FCFA pour lui.

Une fois que l'expéditeur a fait son choix, nous donnerons ce montant triplé à la « personne 2. » La personne 2 décidera alors quelle part de ce montant garder et combien retourner à la personne 1.

Exemple (démontrer avec des billets) : Supposons que la personne 1 envoie ~~100~~ FCFA et garde ~~200~~. Nous triplerons les ~~100~~ FCFA qui ont été envoyés à ~~300~~ FCFA et les remettrons à la personne 2. La personne 2 obtient maintenant ces ~~300~~ FCFA plus les premiers ~~300~~ FCFA que nous lui avons donnés au début du jeu, et donc dans cet exemple spécifique la personne 2 gagnera un total de ~~600~~ FCFA. La personne 2 décide maintenant quelle part de ces ~~600~~ FCFA renvoyer et combien garder. Il ou elle peut renvoyer tous les ~~600~~ FCFA et ne rien garder, renvoyer ~~550~~ FCFA et garder ~~50~~, renvoyer ~~500~~ FCFA et garder ~~100~~, renvoyer ~~450~~ FCFA et garder ~~1750~~, renvoyer ~~400~~ et garder ~~2400~~, renvoyer ~~350475~~ et garder ~~250425~~, renvoyer ~~300450~~ et garder ~~300450~~, renvoyer ~~250425~~ et garder ~~350475~~, renvoyer ~~2400~~ et garder ~~4200~~ et ainsi de suite y compris ne rien renvoyer et garder tous les ~~6300~~.

[EXEMPLE FACULTATIF À UTILISER UNIQUEMENT SI LES GENS SEMBLENT CONFUS]

Voici un autre exemple. Supposons que la personne 1 envoie ~~30450~~ FCFA et ne garde rien. Nous triplerons ce montant pour en faire ~~90450~~ FCFA et le remettrons à la personne 2. Ces ~~90450~~ FCFA additionnés aux ~~30450~~ FCFA que nous avons donnés à la personne 2 au début du jeu lui font obtenir un total de ~~12600~~ FCFA. La personne 2 peut choisir de garder tous les ~~12600~~ FCFA et de ne rien renvoyer, ou de garder ~~1150575~~ FCFA et renvoyer ~~250~~ FCFA, ou de garder n'importe quel montant de son choix---~~1100550~~, ~~1050525~~, ~~10500~~, ~~950475~~, ~~90450~~, ~~850425~~, ~~8400~~, ~~3750~~, ~~70350~~, ~~63250~~, ~~6300~~, etc. --- et renvoyer le reste. Voici les étapes :

Le jeu se joue en deux rounds.

Dans le premier round vous viendrez un à un et tirerez un numéro. Nous vous dirons si votre numéro signifie que vous êtes une personne 1 ou personne 2. Nous allons mettre en partenariat au hasard chaque personne 1 avec une personne 2. Mais personne ne saura qui est son partenaire dans ce jeu.

- a. Si vous êtes une personne 1: Votre premier travail consistera à nous dire combien vous voulez envoyer à votre personne 2 et combien vous voulez garder. Souvenez-vous que nous triplerons tout ce que vous envoyez avant que la personne 2 ne le

reçoive. Vous nous indiquerez votre choix et retournerez à votre place. Ne dites à personne ce que vous envoyez.

- b. Si vous êtes une personne 2: Vous ne faites rien cette fois-ci. Vous ne faites que retourner à votre place.

Maintenant nous attaquons le deuxième round.

Encore une fois on vous appellera un à un.

- a. Si vous êtes un expéditeur vous n'avez aucune autre décision à prendre. Vous pouvez retourner à votre place
- b. Si vous êtes une personne 2 nous vous dirons combien de francs vous ont été envoyés. Votre travail consistera à décider combien vous renvoyez et combien vous gardez. Vous nous ferez part de votre décision en poussant la somme d'argent que vous voulez retourner à l'expéditeur au-delà de la ligne sur la feuille de papier entre vous et le facilitateur du jeu. *Ne dites à personne ce que vous avez renvoyé.*

Vous découvrirez combien de francs vous seront payés quand tous les jeux seront finis.

Je voudrais vous rappeler que personne dans cette salle ne saura si vous êtes un expéditeur ou un récepteur et personne ne connaîtra la personne dans cette salle avec qui vous êtes partenaire. De même vous ne connaîtrez pas la personne avec qui vous êtes partenaire. Vos choix, ainsi, sont totalement anonymes. Personne ne saura jamais ce que vous avez décidé de faire au cours de ce jeu.

Est-ce que tout le monde comprend comment ce jeu fonctionne ? Y a-t-il des questions ?

#### **AT THE GAME STATION :**

**FACILITATOR : Place a sheet of paper with a red line through the middle on the game table. Call each subject to the game table from the network survey group. At the game station, place subject's 300 CFA in 50 CFA pieces on his or her side of the red line. Place another 300 CFA in 50 CFA on the other side of the red line near yourself. Ask the subject to draw a number from the bag.**

#### **ROUND 1**

**If the number is ODD\* tell the subject he is a « person 1 » (unless he is the HIGHEST ODD number in a game with an ODD total number of players. In that case he is a person 2). If the number is even tell the subject he is a « person 2. »**

#### **ROUND 1**

**Call each subject the game station one by one.**

**IF THE SUBJECT IS A PERSON 1** tell him that he must decide how much, if any, of his 300 FCFA to give to the person 2 he is paired with. He will never know the of this person (other than that it is someone else in the group) and that person will never know his identity. We will triple the amount he decides (if any) and give it to the person 2 he is paired with. The peson 2 he is matched with will have a chance to return money to him if that person so decides. That person may decide to send any amount back, including nothing.

Tell the person to indicate the amount if any that he wishes to send by pushing the number of coins he wishes to send over the red line. Place two additional 50 FCFA coins on top of each coin that he pushes over the line to indicate the total amount that the person 2 with whom he is paired now has. Point out that that total amount includes triple the amount he sent plus the 300 FCFA with which the person began the game.

Ask the person if he is satisfied with his decidaion. If the answer is tell him to redecide. If the answer is yes ask him to return to his seat and tell know one that he is a person 1 or what he did at the game station.

Return the coins to the original state (six 50 FCFA coins on each side of the red line) before calling the next subject.

**IF THE SUBJECT IS A PERSON 2** explain to him that he has no decision to make at this time and that he can return to the network survey group. Tell him not to tell anyone that he is a person 2.

Return the coins to the original state (six 50 FCFA coins on each side of the red line) before calling the next subject.

## ROUND 2

Call each subject to the game station one by one

**IF THE PERSON IS A PERSON 1** place six 50 FCFA coins on each side of the red line. Remind teh subject of his decision from round 1 by moving the number of coins he sent from his side of teh red line to your side of the red line. Place two additional 50 FCFA coins on top of each coin you move across the red line. Indicate how much money teh person 2 he is paired with has and how much money he has. Explain his person 2 may decide to give back any amount including nothing.

**DO NOT TELL THE SUBJECT HOW MUCH HIS PERSON 2 HAS SENT BACK** if you know the amount.

Tell the subject he has no decision to make at this time and can return to his seat. Remind the subject not to talk about the game with anyone in the group.

**Return the coins to the original state (six 50 FCFA coins on each side of the red line) before calling the next subject**

IF THE SUBJECT IS A PERSON 2 make sure there are six 50 FCFA coins on each side of the red line. Show the subject the decision of person 1 with who he is paired. Push the number of 50 FCFA coins sent by the person 1 across the red line toward the subject. Place an additional two coins on each of the coins you pushed across the line. Tell the subject the amount of money on his side of the red line is his. He can decide to give any amount of it, including none of it, back to the person 1 with who he is paired. Ask the subject to indicate his choice by pushing the number of coins he wishes to give back, if any, across the red line.

Remind the subject that he will never know the identity of his person 1, other than that he is in the group and that his person 1 will never know his identity.

Once the subject has made his decision and pushed the number of coins across the red line. Ask the subject if he is satisfied with his decision. If the answer is no ask the subject to redecide. If the answer is yes ask the subject to return to his seat and talk to no one about what happened at the game station.

**Return the coins to the original state (six 50 FCFA coins on each side of the red line) before calling the next subject.**

### Activité 5 : Jeu Dichotomique sur les Biens Publics [NE LEUR DITES PAS LE NOM DU JEU]

Nous allons jouer notre dernier jeu de la journée tout de suite dans un groupe ici sur l'aire de discussion. Pour ce jeu il sera remis à chaque joueur deux cartes repliées comme celles-ci [leur montrer une paire de cartes].

Comme vous pouvez le constater sur la couverture de chacune de ces cartes il y a une lettre d'identification pour chaque joueur --- de A à P. Chaque paire de cartes sera remise au joueur approprié suivant la lettre d'identification.

[LEUR MONTRER L'IMAGE INDIQUANT LE DESSIN DE LA CARTE REPLIEE SUR L'AFFICHE]

L'intérieur des deux cartes est différent. L'intérieur d'une des cartes est complètement *vierge*. Rien n'y est écrit.

[LEUR MONTRER L'IMAGE INDIQUANT LE CONTENU VIERGE DE LA CARTE DEPLIEE SUR L'AFFICHE]

À l'intérieur de l'autre carte nous avons dessiné un "X".

[LEUR MONTRER L'IMAGE INDIQUANT LA CARTE DEPLIEE AVEC LE "X" A L'INTERIEUR SUR L'AFFICHE]

Donc, chacun d'entre vous aura deux cartes avec votre lettre d'identification sur la couverture des deux. L'intérieur d'une des cartes sera vierge et l'intérieur de l'autre sera marqué d'un « X. »

Voici comment jouer. On procède en deux rounds.

Dans le premier round je vous demanderai de retourner *une de* vos cartes. Vous choisirez laquelle des cartes vous voulez retourner et vous la donnerez à un des facilitateurs de jeu. Pour chaque carte marquée d'un X à l'intérieur retournée pendant le premier round nous donnerons à *chaque joueur* 10 FCFA.

INDIQUER SUR L'IMAGE QUE CHAQUE CARTE AVEC UN X RETOURNÉE DONNE 10 FCFA À *TOUT LE MONDE*].

Pour toute carte vierge retournée pendant le premier round *chaque joueur* a droit à 0 FCFA.

[INDIQUER SUR L'IMAGE QUE CHAQUE CARTE VIERGE RETOURNEE DONNE DROIT A 0 FCFA POUR *TOUT LE MONDE*].

Une fois que vous retourné la carte de votre choix elle ne vous sera plus remise. Nous la garderons pour ne vous laisser que l'autre carte restante. Si pendant le premier round vous avez retourné la carte marquée avec un X vous garderez la carte vierge. Si c'est la carte vierge que vous avez retournée vous garderez par devers vous la carte marquée en X.

Dans le deuxième round je vous demanderai de retourner la seule carte qui vous reste. Si la carte que vous retournez est une carte marquée en X nous vous donnerons *à vous et seulement à vous* la somme de 100 FCFA en plus du montant que chacun reçoit lors du retournement des cartes pendant le premier round.

[INDIQUER SUR L'IMAGE QUE CHAQUE CARTE EN X RETOURNEE PENDANT LE SECOND ROUND DONNE A *CE JOUEUR ET A LUI SEUL* LA SOMME DE 100 FCFA].

Si cependant vous retournez une carte vierge pendant le premier round nous ne vous donnerons pas d'argent supplémentaire, et nous ne donnerons de somme supplémentaire à personne d'autre.

[INDIQUER SUR L'IMAGE QUE LE FAIT DE RETOURNER UNE CARTE VIERGE LORS DU SECOND ROUND NE FAIT PAS AUGMENTER LA SOMME D'ARGENT QUE TOUT LE MONDE REÇOIT].

Ainsi la carte que vous retournez lors du premier round affecte le montant de l'argent que *chacun reçoit* -- soit vous augmentez le montant de l'argent que chacun reçoit de 10 FCFA si vous retournez la carte en X soit vous n'augmentez pas du tout le montant que chacun reçoit si vous retournez la carte vierge.

La carte que vous retournez dans le deuxième round affecte la somme d'argent que *vous et seulement vous recevez* --- soit vous augmentez la somme d'argent que vous recevez de 100 FCFA si vous retournez la carte en X soit vous n'augmentez pas du tout le montant que vous recevez si vous retournez la carte vierge.

PAR EXEMPLE si 5 personnes ont retourné des cartes marquées d'un X pendant le premier round et que vous avez gardé votre carte avec un X et l'avez retourné pendant le deuxième round vous recevrez un total de 150 FCFA : 50 FCFA pour les cinq cartes en X qui ont été retournées et 100 FCFA pour avoir retourné votre propre carte marquée d'un X lors du deuxième round. Si en revanche vous avez été une des cinq personnes à avoir retourné votre carte marquée d'un X pendant le premier round vous ne recevrez que 50 FCFA: les 50 FCFA pour les cartes en X retournées pendant le premier round. Évidemment vous n'avez plus de carte avec un X à retourner pendant le deuxième round parce que vous l'avez déjà retourné lors du premier round et donc vous ne recevrez aucune somme d'argent supplémentaire au cours du deuxième round parce que vous allez devoir retourner une carte vierge.

En résumé donc, nous allons d'abord reprendre à chacun de vous une carte. Pour chaque carte avec un X que nous reprenons nous donnerons à tout le monde 10 FCFA. Puis vous viendrez un à un et retournerez votre carte restante. Nous vous donnerons 100 FCFA si vous retournez une carte en X et rien si vous retournez une carte vierge.

En d'autres termes, si vous voulez augmenter la somme d'argent que *tout le monde* reçoit de 10 FCFA, vous devez retourner cette carte pendant le premier round [LEUR MONTRER LA CARTE AVEC UN "X" A L'INTERIEUR].

Par contre si vous voulez augmenter de 100 FCFA le montant que *vous et vous seul* recevrez à la fin du jeu, gardez cette carte [LEUR MONTRER LA CARTE AVEC UN "X" A L'INTERIEUR] au

cours du premier round et en lieu et place retourner cette carte [LEUR MONTRER LA CARTE VIERGE] pendant le premier round.

Est-ce que tout le monde comprend les règles de ce jeu ?

Y a-t-il des questions ?

Très bien. S'il n'y a pas d'autres questions nous allons rassembler les cartes du Round 1. Auparavant toutefois permettez moi d'ajouter encore quelque chose de très important: *Il est très important de ne montrer à personne d'autre laquelle de vos cartes vous êtes entrain de retourner.* Ne montrer à personne quelle carte vous retournez et quand vous retournez votre carte gardez la carte repliée de sorte que | personne d'autre ne voit laquelle vous êtes entrain de retourner.

Parfait. Maintenant nous allons rassembler les cartes pour le premier Round.