

UN GRAND JEU POUR DÉCOUVRIR

LA RÉALITÉ DES MAQUILAS

HYPERCONSO

...ET MAINTENANT,
ON FAIT QUOI?



TOUJOURS PLUS ?
LE SENS DU DÉVELOPPEMENT

UN GRAND JEU POUR QUOI FAIRE ?

Dans le cadre de l'animation de son thème annuel sur les modes de développement, le CCFD propose aux jeunes de se rendre compte, par un jeu de mise en situation, des conditions dans lesquelles sont produits certains vêtements achetés dans les pays du « Nord ». Ce jeu permet de réfléchir à la manière dont chacun d'entre nous consomme, achète des vêtements. Il permet également de découvrir certaines réalités d'un pays, le Nicaragua, à travers son économie mais aussi son environnement et ses habitants.

Type de jeu : Grand jeu d'intérieur ou d'extérieur
Âge des joueurs : De 10 ans à 107 ans.
Particulièrement adapté pour les 11-15 ans
Créé par le CCFD pour **Bouge Ta Planète 2008**.
Nombre de joueurs : illimité
Durée : 1h30 à 2h00

LES OBJECTIFS DE CE JEU

Chaque joueur est salarié d'une *maquila* qui fabrique des vêtements, installée au Nicaragua dans une zone franche. Définition d'une zone franche : « Dans le but de créer des emplois, certains pays du Sud ont établi des zones dans lesquelles les entreprises qui s'installent bénéficient de nombreux avantages : exemptions fiscales, exonération de droits de douane et législations sociales "au rabais", pouvant aller jusqu'à l'interdiction des activités syndicales. Aujourd'hui, on dénombre environ 500 zones franches dans 70 pays d'Asie, d'Afrique et d'Amérique latine. Quelque 4.5 millions de personnes, dont une majorité de femmes, y travaillent dans des conditions souvent difficiles »

CONSEIL ÉCOLO !

Ce jeu nécessite une certaine quantité de papier. Afin de lier l'utile à l'agréable, on peut utiliser du papier journal pour produire les T-shirts. Il suffit que les animateurs récupèrent des journaux et les joueurs n'auront plus qu'à découper leur T-shirt dans ce papier. Ce papier est plus fragile, cela rend le jeu un peu plus « réel » !

Source document Orcades :
« Mes fringues c'est cool,
c'est mondial, c'est clean ».

Le matériel nécessaire :

- des tables, une par équipe de joueurs, pas de chaises,
- du papier journal en grande quantité (les journaux seront récupérés au préalable par les animateurs),
- des ciseaux à bout rond pour des raisons de sécurité (un par joueur),
- des crayons (un par joueur),
- les « patrons » des vêtements – voir p12 (T-shirts dans un premier temps puis les patrons des shorts seront donnés au moment voulu). Distribuer deux patrons par équipe de production et un patron par acheteur,
- des calculatrices,
- un sifflet ou une cloche.

L'objectif de chaque joueur est de gagner au moins le salaire indiqué sur sa carte personnage à l'aide du matériel qui lui a été donné. Chaque joueur travaille au sein d'une équipe de production. Les ventes des productions sont cumulées sur un compte commun à l'équipe, et la somme ainsi acquise est ensuite répartie par joueur à la fin du jeu.

Aucun autre matériel que celui déposé sur les tables de jeu ne peut être utilisé. On crée le salaire en fabriquant des formes en papier. Les biens que les joueurs vont fabriquer sont des vêtements présentés sur les patrons distribués à chaque équipe. À chaque patron est attribuée une valeur marchande, et ces formes de papier, une fois fabriquées, sont apportées à l'acheteur de la marque de vêtements pour qu'il les vérifie et les porte au crédit du compte bancaire de votre ligne de production. Vous pouvez fabriquer autant de vêtements que vous voudrez : plus vous en ferez, plus vos revenus seront élevés.

LE PUBLIC VISÉ

Ce jeu s'adresse à des jeunes à partir de 10 ans. Il est créé notamment pour les défis Bouge ta planète 2008. Le nombre de joueurs n'est pas limité. Dans le cadre d'une intervention en milieu scolaire, par exemple, il peut être intéressant de travailler au préalable avec les élèves sur le Nicaragua, sa situation géographique et politique afin de mieux comprendre les enjeux présentés dans ce jeu.

PROPOSITIONS COMPLÉMENTAIRES

Il est possible de jouer à l'extérieur. On peut ainsi agrandir l'espace de jeu, permettant d'avoir une distance entre l'acheteur et les travailleurs, et donc les travailleurs doivent courir pour apporter leurs productions. Les vêtements peuvent aussi être produits sur du papier A3 et épinglé sur du fil à linge. Cela peut permettre une action de visibilité et d'interpellation lors du défi Bouge ta planète. Par la suite, les jeunes pourront inscrire des messages ou créer des logos détournés sur le thème

PHOTO © CCFD



REMARQUE IMPORTANTE SUR LA RÉALITÉ DES CHIFFRES

Tous les chiffres de ce jeu sont réalistes dans la mesure où ils rendent compte de la difficulté des conditions de vie au Nicaragua, notamment pour les travailleurs des *maquilas*. Ce qui ne signifie pas qu'ils soient réels. Les chiffres de niveau de vie indiqués dans la partie restitution de ce mode d'emploi, sont par exemple, très proches de la réalité. Néanmoins, les chiffres de prix de vente des produits assemblés dans les *maquilas* ne sont pas des chiffres réels. Ils ont été définis aussi sur un critère de jouabilité.

Merci d'en tenir compte.

de la solidarité sur les vêtements produits pendant le jeu ! Afin de rendre la mise en situation plus réaliste, les organisateurs du jeu pourront prévoir un décor. Des vêtements, par exemple, qui pendent pour permettre aux joueurs d'entrer plus facilement dans le jeu. Afin de rendre visible la compétition entre les équipes de production, les animateurs peuvent noter les ventes et achats effectués sur un grand tableau visible par l'ensemble des participants.

LE DÉROULEMENT

AVANT DE DÉMARRER LE JEU

Chaque joueur est invité à regarder les vêtements qu'il porte sur lui et à faire l'état des lieux des marques et du nombre de marques qu'il porte.

Un échange peut suivre avec les joueurs : l'animateur pose la question du nombre de marques portées et surtout combien de fois telle ou telle marque est comptabilisée ? L'animateur peut également demander aux joueurs : « d'après vous, où sont produits les vêtements que vous portez ? » les joueurs donnent ainsi une liste de pays. L'animateur peut alors aborder le Nicaragua.

L'animateur invite alors les joueurs à se mettre en situation, en jouant le rôle de travailleurs dans la confection des vêtements dans une *maquila*. Le jeu Alerte à Managua commence.

DANS LA SALLE

Lorsque les joueurs arrivent dans la salle, ils s'installent par groupe. L'animateur invite chaque groupe à déterminer une personne qui jouera « le surveillant ». L'animateur explique discrètement au surveillant ses attributions dans le jeu (voir p.5). Le rôle du surveillant pourra aussi être joué par un adulte, si le groupe n'est pas prêt à jouer ce rôle.

L'animateur peut alors donner les objectifs et les règles du jeu.

La production peut commencer, elle pourra durer environ 30 à 45 minutes suivant l'intérêt du groupe.

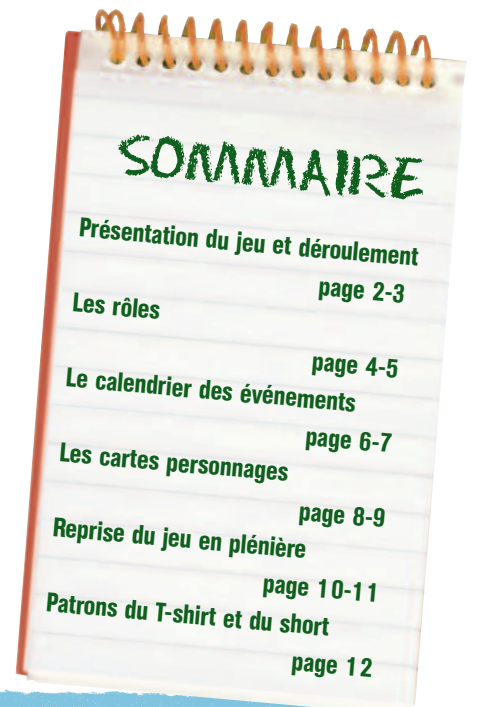
REMARQUES POUR LE MENEUR DE JEU

Au début du jeu, observez la manière dont jouent les travailleurs, et comment les surveillants "assument" leur rôle. Notez également les réflexions et les actions des joueurs, cela pourra vous aider pour la restitution à la fin du jeu.

Pour stimuler l'activité, des événements vont avoir lieu. Le meneur de jeu peut les mettre en place quand bon lui semble, cela dépend du groupe et de la manière dont il joue.

À LA FIN DU JEU

C'est à ce moment-là que l'acheteur fait la somme de toutes les ventes de chaque équipe. Il divise alors par le nombre de joueurs de chaque équipe de production, tout en faisant ressortir les primes gagnées par le surveillant. Chaque salarié fait ensuite le calcul de ce qu'il a gagné et perdu et essaie d'élaborer une estimation de son salaire par mois.



Conception du jeu : Marie-Ange Ponsard. Avec l'aide de Laurent Colas, Céline Lefèvre, Anaïs Rimaud et Damien Bonnet de Coffee Jeux à Besançon. Coordination : Jean-Frédéric Cambianica. Réalisé à partir des informations collectées par la Joc Nicaragua. Directeur de la publication : Philippe Guérif. Responsable des productions : Pierre Ropars. Secrétaire d'édition : Kouté Gnoyé. Fabrication : Florence Ramahenarison. Graphisme : Aditiam. Photos : Claude Huré. Illustrations : Olivier Dauger. Impression : Oudin. Dépôt légal : octobre 2007. Référence CCFD : 5620607. Merci à Walter Prystion. Si vous avez besoin d'éclaircissement sur ce jeu, n'hésitez pas à contacter Marie-Ange Ponsard, animatrice-formatrice CCFD : ma.ponsard@ccfd.asso.fr

LES RÔLES

LE MENEUR DU JEU

Le meneur de jeu est en fait l'animateur. Il est une source d'informations sur ce qui se passe dans et hors de la *maquila*. Ses annonces ponctuent le jeu d'événements qui se produisent régulièrement dans une *maquila*. Il peut prendre des notes sur l'évolution du jeu pour permettre une meilleure restitution en groupe. Il doit être prêt à diriger la discussion à la fin du jeu. C'est pourquoi il est utile de noter tout ce qui est intéressant ou significatif dans les remarques ou les actions des joueurs pendant le jeu. Le meneur de jeu, en accord avec l'acheteur, gère l'apport en matières premières, c'est-à-dire en papier, des équipes de production. Le meneur de jeu doit avoir un sifflet ou une cloche pour annoncer ses interventions. Pendant ses interventions, tout s'arrête et on doit obtenir un silence complet.

DES NÉGOCIATIONS ?

Il peut arriver, dans le cours du jeu, que les participants entament spontanément une négociation avec l'acheteur par l'intermédiaire du surveillant. Par exemple, rajouter un délai supplémentaire pour atteindre la production requise. Pourquoi pas ! Cela peut enrichir le jeu. Bien sûr, l'acheteur est libre d'accepter ou non une négociation. C'est la logique de la *maquila* qui prévaut.

L'ACHETEUR

Il représente la marque qui achète les vêtements produits. L'acheteur a pour objectif d'acheter un maximum de T-shirts en les payant le moins cher possible. Le prix de base d'achat d'un T-shirt est de 100 cordobas soit 4,20 euros. Le cordoba étant la monnaie nationale du Nicaragua. Il vérifie les vêtements qui lui sont apportés à l'aide d'un calque ou d'un patron, afin que les normes soient bien respectées. De plus il a besoin d'un papier et d'un crayon pour noter les ventes et faire les comptes de chaque équipe. L'acheteur doit également être muni d'une montre qui donne les secondes. En effet, chaque fois qu'il reçoit des vêtements d'une équipe, l'acheteur donne au surveillant le temps mis par la ligne de production pour produire un certain nombre de vêtements. L'objectif pour l'acheteur est de demander aux surveillants que les T-shirts soient produits le plus rapidement possible et bien sûr qu'ils respectent les normes données par le modèle du T-Shirt. L'acheteur donne une prime au surveillant si ce dernier lui amène un maximum de vêtements en un minimum de temps. Par exemple, si en 10 minutes tu m'amènes 30 vêtements, je te

donne une prime de 30 cordobas en plus. Ceci devra ensuite être comptabilisé à la fin du jeu. L'acheteur peut également donner des primes aux lignes de production qui produisent le mieux. Objectif : créer une compétition entre équipes. Par exemple : la ligne A produit moins que la ligne B, la ligne B reçoit une prime de 10 cordobas. À la fin du jeu, l'acheteur devra faire les comptes de chaque équipe de production et répartir en fonction des rôles les sommes correspondantes. Attention. Il peut y avoir plusieurs acheteurs dans le jeu. Au-delà de 12 joueurs il est préférable d'avoir un deuxième acheteur.

LES TRAVAILLEURS

Les joueurs sont tous considérés comme les employés d'une *maquila* qui produit des vêtements. L'objectif de l'employé est de gagner un salaire suffisant à la fin du mois pour permettre de nourrir sa famille. Chaque équipe reçoit la même série de 6 cartes personnages. De ce fait chaque joueur reçoit une carte représentant les charges de sa famille et la somme nécessaire pour les faire vivre (cf. les cartes personnages des employés).



PHOTO © CCFO

Les salariés de la *maquila* sont regroupés dans des équipes de production n'excédant pas 6 personnes. Les équipes de production doivent fabriquer des T-shirts. Elles doivent en fabriquer en assez grand nombre pour qu'une fois le cumul de toutes les ventes réalisé, chaque salarié puisse gagner son salaire sur l'année.

LES SURVEILLANTS

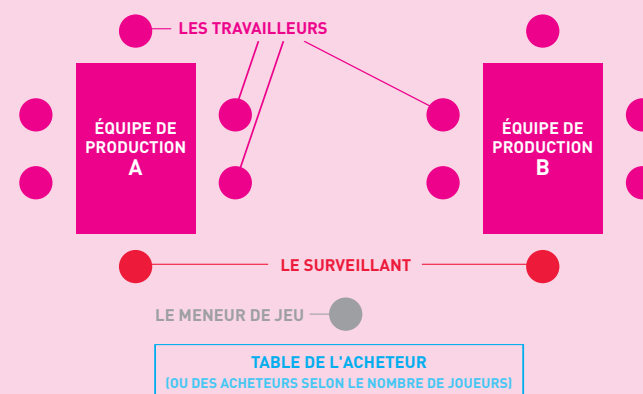
Au début du jeu, chaque équipe doit désigner une personne pour jouer le rôle du surveillant. Une fois cette personne désignée, on lui attribue le rôle de « surveillant ». Le surveillant cumule 2 rôles : le rôle d'un personnage parmi ceux pro-

posés à tous les travailleurs (voir p.8 et 9) et celui de surveillant.

Le surveillant dans une *maquila* est parfois choisi par le responsable parmi les salariés pour faire respecter certaines règles, inciter les travailleurs et surveiller la bonne marche de la production. Chaque surveillant a en charge une équipe, et seulement une équipe de production. L'objectif du surveillant est que son équipe produise plus que les autres. Le surveillant est l'intermédiaire entre l'équipe de production et l'acheteur. C'est donc lui qui se charge de la vente des T-shirts à l'acheteur.

Une fois les vêtements produits le surveillant les amène à l'acheteur.

SCHEMA INDICATIF D'INSTALLATION DU JEU



QUELQUES CONSEILS

Ce jeu joue sur les frustrations, les tensions des personnes. Certains rôles, celui de l'acheteur notamment, mais aussi celui de surveillant, supposent qu'ils exercent une pression sur les joueurs (les travailleurs). Si les responsables des groupes sentent que les joueurs ne sont pas prêts pour jouer ces rôles, dans ce cas il est préférable de les faire jouer par des adultes.

LES 12 PHASES DE JEU

Le jeu se déroule sur une année. À chaque mois correspond un événement qui va affecter la vie de la *maquila* et de ses travailleurs.

Dans le déroulement du jeu, chaque mois dure approximativement entre 5 et 8 minutes selon l'état d'esprit des joueurs. À la fin de chaque mois, juste avant d'annoncer l'événement suivant, le meneur de jeu marque un temps. En donnant un coup de sifflet par exemple. Toutes les activités doivent s'arrêter. Gare aux resquilleurs. Le meneur de jeu s'informe auprès de l'acheteur du nombre de ventes opérées par chaque équipe de production et divise ce chiffre par le nombre de salariés de l'équipe. Le meneur de jeu indique clairement, à haute voix, le nombre de ventes réalisées par chaque travailleur de l'équipe. Ainsi chaque joueur peut reporter sur sa carte personnage le nombre exact de T-shirts qu'il a pu vendre et du coup le salaire gagné.

COMPTABILISATION

Pour rendre le jeu plus réaliste quant aux salaires pratiqués dans une *maquila*, un T-shirt produit et vendu correspond à un lot de 40 T-shirts. En clair, chaque vêtement réalisé par l'équipe de production et accepté par l'acheteur représente 40 vêtements vendus.

CONSEIL

Afin d'obtenir le silence, le meneur de jeu peut jouer sur l'émulation. En promettant une prime au surveillant de l'équipe qui fait silence la première.

Les consignes générales de jeu

- Tous les vêtements doivent être découpés avec les ciseaux et ils doivent être exactement de la taille indiquée. Les formes sont remises à l'acheteur pour votre compte.
- Vous ne pouvez utiliser que le matériel qui vous a été distribué.
- On n'a pas le droit d'utiliser sa force physique pendant le jeu.

TABLEAU DE CALCUL DES ACHATS

Équipe de production A				Équipe de production B			
Nombre de ventes à 100 cordobas	Autres (primes, augmentations ou réduction du prix du T-shirt)	Primes du surveillant	Conséquences des événements	Nombre de ventes à 100 cordobas	Autres (primes, augmentations ou réduction du prix du T-shirt)	Primes du surveillant	Conséquences des événements
Total							
Total par personne							

CALENDRIER DES ÉVÉNEMENTS

ANNONCÉS PAR LE MENEUR DE JEU.
UN ÉVÉNEMENT PAR MOIS.

JANVIER

Les salariés viennent d'arriver dans la maquila. Il ne se passe rien de particulier. On laisse aux joueurs le temps de s'approprier leur travail. L'acheteur vérifie le bon fonctionnement des équipes. Pour cela, il vérifie le rendement et la propreté du lieu de travail de chaque équipe de production.

Conséquence : Si le lieu de travail des joueurs est propre, les salariés gagnent chacun 50 cordobas. Si la ligne n'est pas propre, ils perdent 50 cordobas.

FEVRIER

Dans la réalité :

L'eau utilisée par la maquila est la même que celle que les habitants du barrio (quartier) autour de l'usine. Pendant la journée, la maquila utilise toute l'eau. En effet, des accords ont été signés entre les entreprises qui gèrent la distribution de l'eau et les maquilas. De ce fait les habitants n'ont accès à l'eau que de 4 heures à 6 heures du matin. Les femmes sont obligées de se lever très tôt pour récupérer l'eau, la stocker, faire la lessive, faire la cuisine avant de partir au travail.

Pour le jeu :

Les habitants du barrio (quartier) ont décidé de se mobiliser. Ils coupent donc l'accès à l'eau de la maquila pendant la journée.

Conséquence : les salariés gagnent 100 cordobas, car ils ont pu avoir accès à de l'eau potable à des heures auxquelles ils ne peuvent généralement pas le faire. Mais ils perdent 50 cordobas, car l'arrêt de l'approvisionnement en eau a stoppé la production. -

MARS

Dans la réalité :

Toutes les matières premières des maquilas viennent de l'étranger. Aucun des éléments permettant la confection des vêtements au Nicaragua n'est produit sur place. Par exemple, les fermetures éclair viennent de l'étranger, le tissu vient de l'étranger aussi. Les matières premières qui arrivent ne sont pas soumises aux droits de douane. Ainsi elles arrivent au prix net. Pour la maquila, il s'agit de trouver le transporteur qui prendra le prix le moins élevé.

Pour le jeu :

À cause d'un problème à la douane les matières premières ne parviennent pas à temps à l'usine et sont bloquées sur le port, la maquila est obligée de fermer pour cause de chômage technique. L'arrêt du travail fait perdre des heures de travail aux salariés, et donc des heures de salaire.

Conséquence : chaque salarié perd 100 cordobas.

AVRIL

Dans la réalité :

L'usine possède des bus qu'elle met en place pour ramasser les salariés tôt le matin et tard le soir. Ce sont des bus qui sont complètement surchargés et bondés. Les salariés doivent néanmoins s'acquitter d'un titre de transport de 2.50 cordobas, soit 0.10 Euros par jour. Afin de permettre l'accès à la maquila, l'entreprise a même poussé à l'achat de vélos pour les salariés.

Pour le jeu :

Le bus qui amène les employés à la maquila chaque matin tombe en panne. Les salariés arrivent en retard à l'usine.

Conséquence : Chaque salarié perd 100 cordobas.

MAI

Dans la réalité :

Les maquilas sont dépendants des marchés des pays du Nord. Ainsi, les usines fabriquent en fonction de la demande. Cette demande peut varier quant à la forme de l'article mais aussi quant à la quantité à produire.

Pour le jeu :

L'été approche et la mode change. Les pays du Nord, les habitants des États-Unis et des pays d'Europe en particulier souhaitent porter des shorts.

Conséquence : l'acheteur donne de nouveaux patrons de shorts à produire. Et n'achète pas le surplus de T-shirts produits. Chaque salarié perd 100 cordobas.

JUIN

Une machine tombe en panne à cause d'une surchauffe. La pièce manquante doit être apportée depuis les États-Unis, cela prend donc du temps.

Conséquence : chaque équipe de production perd deux ciseaux et deux crayons.

JUILLET

Dans la réalité et pour le jeu :

Les employés travaillent dans des conditions difficiles. Il faut tremper les vêtements dans des bains très chauds remplis de produits chimiques. Et les salariés non protégés inhalent ces produits.

Conséquence : pour se protéger les salariés sont obligés d'acheter des masques en papier. Chaque salarié perd 50 cordobas.

AOÛT

Dans la réalité :

En règle générale, le coût d'acheminement des matières premières est lié aux variations du prix du pétrole. Dans les maquilas les variations à la hausse du coût d'acheminement sont répercutées sur les salaires des travailleurs. Ceci pour que le prix de vente au consommateur final n'augmente pas.

Pour le jeu :

À cause d'une hausse du prix du pétrole, le prix d'acheminement des matières premières a augmenté. Le T-shirt est alors acheté à 80 cordobas au lieu de 100 afin de maintenir un prix fixe sur les marchés européens ou américains.

Conséquence : chaque salarié perd 20 cordobas.

SEPTEMBRE

Dans la réalité :

En janvier 2003, les travailleurs d'une maquila se sont lancés dans une grève quotidienne sur le tas pour réclamer leurs étrennes de fin d'année. Le président de l'entreprise, a alors annoncé que pour différentes raisons dont la grève, l'usine avait déjà perdu 6 millions de dollars et il a averti le gouvernement que s'il n'était pas mis fin à la grève, l'entreprise se retirerait du pays. Une menace dont ces investisseurs usent constamment avec le gouvernement et qui fonctionne. Le risque pour le salarié qui se met en grève, est d'être licencié. En effet, il y a de nombreux candidats aux postes des maquilas. Et les usines n'hésitent pas à licencier quelqu'un qui les dérange pour embaucher quelqu'un d'autre à sa place.

Pour le jeu :

Les salariés lancent une grève pour une hausse des salaires. La grève cause un arrêt momentané du travail.

Conséquence : la grève n'a pas permis d'élever le prix du T-shirt et a engendré un arrêt momentané du travail. De ce fait, chaque salarié perd 80 cordobas.



PHOTO © CCFD

OCTOBRE

La maquila n'a pas pu être approvisionnée à temps avant la rupture de stock de matières premières.

Conséquence : cet incident crée une baisse de la production. Chaque salarié perd 20 cordobas.

NOVEMBRE

Dans la réalité :

À Noël, les pays du Nord consomment beaucoup plus pour acheter des cadeaux ou s'acheter une belle tenue pour le réveillon. La production des vêtements dépend de la mode, mais aussi des hausses et des baisses de consommation dans les pays du nord. C'est la loi de l'offre et de la demande, plus il y a de demandes plus il faut produire de vêtements. Noël est un exemple de hausse de la consommation. Pour les employés des maquilas, cela veut dire la mise en place d'heures supplémentaires obligatoires. Les travailleurs sont obligés de rester à l'usine jusqu'à ce que la quantité qui doit être produite soit atteinte.

Pour le jeu :

À cause des fêtes de Noël, la consommation est en hausse.

Conséquence : l'acheteur demande une hausse de la cadence de travail, pour satisfaire les besoins de consommation des pays du Nord. Il faudra que chaque équipe ait produit un maximum de vêtements en 5 minutes. Chaque salarié gagne 10 cordobas.

DECEMBRE

Dans la réalité :

Les maquilas ont un bail d'une durée de 10 ans dans les zones franches. Passée cette durée, soit elles changent de nom et se réinscrivent dans la zone franche, soit elles déménagent. Elles licencient tout le personnel, souvent sans reconnaître ses droits, et ne peuvent pas être poursuivies en justice, car les entreprises n'existent plus juridiquement. Objectif : ne pas avoir à assumer les dettes de ces entreprises.

Pour le jeu :

Le bail de la maquila arrive à son terme sur la zone franche de Las Mercedes. La maquila est obligée de déménager.

Conséquence : les salariés sont licenciés.

SORTIE D'UNE ZONE FRANCHE, MANAGUA 2006



PHOTO © CCFD

LES CARTES PERSONNAGES

À DISTRIBUER DANS CHAQUE ÉQUIPE.



Père d'une famille de 3 enfants de 5, 7 et 10 ans. Avant tu étais producteur de café, mais à cause de la crise du marché du café, qui a fait tellement baisser les prix de vente, tu as dû tout vendre. Tu es donc obligé aujourd'hui de travailler dans la *maquila*. Ton épouse reste à la maison pour s'occuper des enfants. Il faut donc un salaire pour faire vivre toute la famille.

Voici les sommes dont tu as besoin :

Nourriture : 4 000 cordobas par mois soit 48 000 cordobas par an
Éducation : 30 cordobas par mois soit 360 cordobas par an
Logement : 400 cordobas par mois soit 4 800 cordobas par an
Santé : 20 cordobas par mois soit 240 cordobas par an
Transports : 2.5 cordobas par transport x 2 pour un AR par jour x 25 jours dans le mois en moyenne : 125 cordobas par mois soit 1 500 cordobas par an.

	Jan	Fév	Mars	Avril	Mai	Juin	Juil.	Août	Sept	Oct	Nov	Déc
Salaire = nombre de ventes effectuées												
Conséquences des événements												
Total par mois												



Mère de famille de 3 enfants de 2, 4 et 6 ans. Tu travailles à la *maquila* depuis de nombreuses années. Ton mari travaille également à la *maquila*. Vous contribuez chacun à la subsistance de la famille.

Voici les sommes dont tu as besoin :

Nourriture : 4 000 cordobas par mois soit 48 000 cordobas par an
Éducation : 30 cordobas par mois soit 360 cordobas par an
Logement : 400 cordobas par mois soit 4 800 cordobas par an
Santé : 20 cordobas par mois soit 240 cordobas par an
Transports : 2.5 cordobas par transport x 2 pour un AR par jour x 25 jours dans le mois en moyenne : 125 cordobas par mois soit 1 500 cordobas par an.

	Jan	Fév	Mars	Avril	Mai	Juin	Juil.	Août	Sept	Oct	Nov	Déc
Salaire = nombre de ventes effectuées												
Conséquences des événements												
Total par mois												



Dix-neuf ans, mère célibataire d'une petite fille de 2 ans. Ta mère garde ta fille pendant que tu travailles. Tu habites avec ta mère car tu n'as pas de quoi te payer un logement seule. Ta mère gagne un peu de ressources en produisant elle-même quelques vêtements qu'elle revend dans le quartier. Tu participes donc aux frais de toute la maison.

Voici les sommes dont tu as besoin :

Nourriture : 3 000 cordobas par mois soit 36 000 cordobas par an
Éducation : ta fille ne va pas encore à l'école
Logement : 200 cordobas par mois soit 2 400 cordobas par an
Santé : 40 cordobas par mois soit 480 cordobas par an
Transports : 2.5 cordobas par transport x 2 pour un AR par jour x 25 jours dans le mois en moyenne : 125 cordobas par mois soit 1 500 cordobas par an.

	Jan	Fév	Mars	Avril	Mai	Juin	Juil.	Août	Sept	Oct	Nov	Déc
Salaire = nombre de ventes effectuées												
Conséquences des événements												
Total par mois												

Jeune homme de 19 ans, tu as arrêté tes études pour travailler dans la *maquila*. Tu espères les reprendre très bientôt. Tu vis encore chez tes parents car tu n'as pas les moyens de payer un logement pour toi, mais tu participes au paiement du loyer. Tu voudrais aller à l'université de Managua, étudier les sciences politiques. Tu as donc décidé d'épargner pour réaliser ce projet.

Voici les sommes dont tu as besoin :

Nourriture : 3 000 cordobas par mois soit 36 000 cordobas par an
Éducation : 400 cordobas par mois soit 4 800 cordobas par an.
Logement : 200 cordobas par mois soit 2 400 cordobas par an
Santé : 20 cordobas par mois soit 240 cordobas par an
Transports : 2.5 cordobas par transport x 2 pour un AR par jour x 25 jours dans le mois en moyenne : 125 cordobas par mois soit 1 500 cordobas par an.

	Jan	Fév	Mars	Avril	Mai	Juin	Juil.	Août	Sept	Oct	Nov	Déc
Salaire = nombre de ventes effectuées												
Conséquences des événements												
Total par mois												

Jeune femme de 18 ans, tu as arrêté tes études pour travailler dans la *maquila*. Tu espères les reprendre très bientôt. Tu vis encore chez tes parents car tu n'as pas les moyens de payer un logement pour toi, mais tu participes au prix du loyer. Tu voudrais aller à l'université de Managua, étudier les sciences sociales. Tu as donc décidé d'épargner pour réaliser ce projet.

Voici les sommes dont tu as besoin :

Nourriture : 3 000 cordobas par mois soit 36 000 cordobas par an
Éducation : 400 cordobas par mois soit 4 800 cordobas par an.
Logement : 200 cordobas par mois soit 2 400 cordobas par an
Santé : 20 cordobas par mois soit 240 cordobas par an
Transports : 2.5 cordobas par transport x 2 pour un AR par jour x 25 jours dans le mois en moyenne : 125 cordobas par mois soit 1 500 cordobas par an.

	Jan	Fév	Mars	Avril	Mai	Juin	Juil.	Août	Sept	Oct	Nov	Déc
Salaire = nombre de ventes effectuées												
Conséquences des événements												
Total par mois												

Père de famille de 5 enfants de 2, 4, 6, 8 et 10 ans. Avant tu étais producteur de café, mais à cause de la crise du marché du café, qui a fait tellement baisser les prix de vente, que tu as été obligé de tout vendre. Tu es donc obligé aujourd'hui de travailler dans la *maquila*. Ton épouse travaille également à la *maquila*, vos deux salaires sont vraiment nécessaires pour faire vivre votre famille.

Voici les sommes dont tu as besoin :

Nourriture : 4 000 cordobas par mois soit 48 000 cordobas par an
Éducation : 60 cordobas par mois soit 720 cordobas par an
Logement : 500 cordobas par mois soit 6 000 cordobas par an
Santé : 40 cordobas par mois soit 480 cordobas par an
Transports : 2.5 cordobas par transport x 2 pour un AR par jour x 25 jours dans le mois en moyenne : 125 cordobas par mois soit 1 500 cordobas par an.

	Jan	Fév	Mars	Avril	Mai	Juin	Juil.	Août	Sept	Oct	Nov	Déc
Salaire = nombre de ventes effectuées												
Conséquences des événements												
Total par mois												



REPRISE DU JEU EN PLÉNIÈRE

RETOUR EN PLÉNIÈRE ET REPRISE DE L'ANIMATION

Pour terminer le jeu, chaque équipe est invitée à calculer la somme gagnée au cours du jeu par l'équipe pour ensuite la répartir par joueur.

Attention ! N'oubliez pas que les surveillants ont une marge et qu'elle doit apparaître.

Quelques questions pour faire réfléchir les joueurs

De combien disposez-vous ? Est-ce que tout le monde dispose de la même somme ? Pourquoi ? Est-ce beaucoup ? Pas beaucoup ? Avec cette somme qu'est-ce que je peux faire au Nicaragua ?

Le salaire mensuel moyen d'un salarié d'une *maquila* est de 1 141,40 cordobas. Avez-vous atteint cette somme ? Pourquoi ?

Voici quelques éléments de réponses pratiques à cette question.

LES SALAIRES ET LE COÛT DE LA VIE

Les salaires des zones franches au Nicaragua sont les plus bas d'Amérique centrale. En 2004 le salaire de base était de 0,24 à 0,28 euros l'heure, soit 1 141,40 Cordobas (60,74 euros) par mois, ce qui ne couvre que la moitié des besoins de subsistance. Selon le gouvernement, une famille a besoin de 2 360 Cordobas (125 euros) par mois pour vivre, mais des ONG estiment que le niveau réel du minimum nécessaire à la subsistance est de 5 000 Cordobas (266 euros) par mois. Selon l'institut national de statistiques du Nicaragua, le panier de base en milieu rural, constitué de 20 produits, valait en 2002 environ 70 euros en moyenne. Le panier basique en milieu urbain (Managua), comportant 53 produits, valait la même année environ 160 euros. Dans la *maquila* Las Mercedes, en zone urbaine, le salaire mensuel est de 126 euros.

10 Cordobas = 0.42 euros

Donnez leurs 2 minutes pour sortir de la peau de leur personnage. Commencez par leur demander ce qu'ils ressentent suite à l'activité, puis continuez en abordant les questions suivantes :

- qu'avez-vous ressenti en tant que salariés/ surveillants ?
- qu'avez-vous ressenti physiquement ?
- qu'avez-vous ressenti les uns par rapport aux autres ? Les salariés par rapport aux acheteurs et vice versa
- qu'avez-vous ressenti par rapport aux événements qui se sont produits ?
- avez-vous mis en place des stratégies ? Si oui lesquelles ? Ont-elles été efficaces ?

Le meneur essaiera d'aider les groupes à constater que le jeu n'est pas simplement un jeu mais qu'il cherche à mettre en scène la réalité très difficile des travailleurs des *maquilas* du Nicaragua.

Chacun peut prendre un moment pour réfléchir sur la manière dont ce jeu l'interroge, il est ensuite possible de partager cette question en groupe. Le groupe pourra dans un deuxième temps approfondir ces questions.

HISTORIQUE DES MAQUILAS

La politique du gouvernement du Nicaragua a été d'attirer les investissements étrangers en offrant la main-d'œuvre la moins chère du marché d'Amérique centrale, en permettant la flexibilité dans la législation du travail et en n'appliquant aucun type de restrictions et d'exonération fiscale (selon la loi des zones franches et les décrets spéciaux). Le gouvernement a soutenu l'ouverture des zones franches car elles constituent, selon lui, un atout économique pour le pays. Néanmoins cette politique s'est soldée par un

échec. Selon les travailleuses et travailleurs, le seul bénéfice de la *maquila* est de maintenir les gens occupés, réduisant ainsi les chiffres du chômage.

1. Histoire des zones franches au Nicaragua

Les zones franches se sont installées en Amérique centrale à partir des années 60, quand l'offre de main-d'œuvre était abondante et représentait un élément attractif pour les investisseurs étrangers qui diminuaient ainsi les coûts de production. Au Nicaragua, la première zone franche industrielle d'exportation a été celle de "Las Mercedes" en 1976. Y opéraient 11 entreprises en différentes branches industrielles, avec une prédominance de la production textile. Toutes étaient de capitaux américains.

Pour l'installation et le fonctionnement des zones franches, le gouvernement créait des lois spéciales à travers l'édition de décrets. Mais en 1978 ces lois sont abrogées.

Pendant les années 80 presque toutes les entreprises installées à Las Mercedes ont été fermées, sauf quelques-unes qui sont restées sous administration de l'État. Au cours des années 90, le gouvernement en place a donné une nouvelle impulsion à la création de zones franches, en éditant de nouvelles lois et de nouveaux décrets, dont les principaux sont : la loi de promotion des exportations, la loi des investissements étrangers et la loi des zones franches. L'approbation d'un grand nombre de décrets est venu faciliter l'installation de ce type d'entreprises, toujours en bénéficiant aux investisseurs.

Une grande partie de ces informations a été collectée grâce au travail d'expertise citoyenne réalisé par les groupes de la Jeunesse ouvrière chrétienne (Joc) du Nicaragua.

2. La loi des zones franches

Parmi les bénéfices offerts par la loi des zones franches aux investisseurs on peut nommer :

- L'exonération d'impôts et des tarifs douaniers à des facteurs de production importés (matière première, machines, véhicules de charge et d'utilisation privée) et à des produits destinés à l'exportation.

- Exonération totale d'impôts locaux.
- Expatriation des profits sans aucune restriction.
- Crédits à des taux d'intérêt très faibles et avec des échéances pour le remboursement très attractifs.
- Exonération d'impôts pour la sous-traitance de services d'eau, énergie électrique, assurance, télécommunications, entretien et nettoyage, et libre utilisation de devises.

- Des systèmes de communication et de transport performants.
- Subvention d'infrastructure : routes, terrains, etc.

D'autres conditions attractives pour ce type d'implantation sont :

- La main-d'œuvre bon marché, dévouée et diligente.
- Un environnement de répression syndicale.
- La flexibilité pour l'application du droit du travail.

UNE MAQUILA AU NICARAGUA, COMMENT CA MARCHE ?



POUR ALLER PLUS LOIN :

Le site « De l'éthique sur l'étiquette » : www.ethique-sur-etiquette.org.

De l'éthique sur l'étiquette est un collectif de 43 associations de solidarité internationale, syndicats, mouvements de consommateurs et d'éducation populaire. Il œuvre pour promouvoir le respect des droits de l'homme au travail dans le monde.

- Vous pouvez également poursuivre le jeu sur la consommation en France à partir du jeu produit par l'ACE : « le jeu dont je suis le héros ».

- Un autre jeu de rôle peut vous aider à approfondir : Grève chez Run de Iteco. Disponible dans le kit Vit'anim : à demander auprès de votre délégation CCFD locale.

Coordonnées sur le site www.ccfid.asso.fr

- Le Dossier Éducateurs du CCFD 2007/2008 vous permettra d'approfondir certaines questions et vous donnera également des idées d'animation.

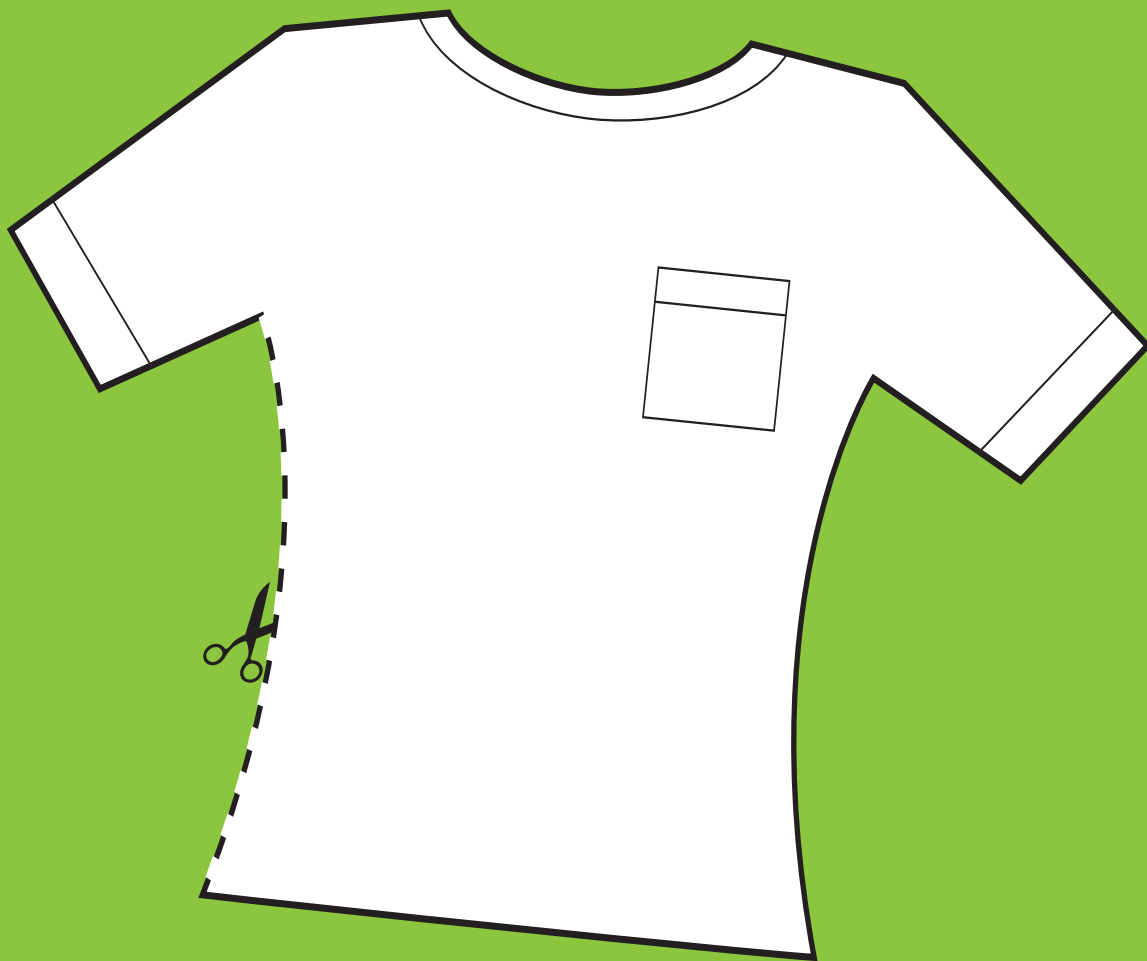
- Un site Internet avec d'autres jeux sur la consommation : <http://www.ctaconsor.fr>

¹ N° 46-91 "Zones franches industrielles d'exportation".
N° 31-92 "Réglementation du décret des zones franches industrielles d'exportation".
N° 18-98 et N° 21-2003 "Réforme et annexe au décret N° 31-92 et N° 41 du 27 février 2003.

PATRONS DES ARTICLES

PRODUITS DANS LA

MAQUILLA



À photocopier
et agrandir