

Jeu du Loup-Garou de l'Amazonie- détail CCFD-TS- Conseils pour l'animation :

Présentation :

Le jeu reprend les mécanismes du Loup-garou de Thiercelieux. Il n'est pas nécessaire de prendre connaissance du jeu d'origine pour animer cette adaptation.

Le jeu se déroule en Amazonie. Deux camps vont s'affronter : les protecteurs de la forêt et les destructeurs de la forêt. Chaque camp possède des cartes-rôles et des pouvoirs différents qui vont leur permettre d'avancer. L'objectif final de chaque camp est de chasser totalement l'autre camp de la forêt amazonienne. Les interactions entre les joueurs permettent de montrer les tensions locales et mondiales provoquées par la déforestation.

L'intrigue : Les joueurs (chacun muni d'une carte-rôle) sont réunis en assemblée dans un petit village amazonien. L'assemblée doit faire face à la disparition des villageois chassés la nuit par les loups-garous (les Loups de l'agrobusiness) infiltrés parmi eux.

Pendant la nuit, les joueurs s'endorment (ils ferment les yeux), et seuls les Loups de l'agrobusiness se réveillent et désignent une victime à chasser parmi les habitants. Cette victime est éliminée du jeu le lendemain matin.

Quand revient le jour, les habitants doivent débattre entre eux et voter pour qu'une personne soit chassée du village. Bien sûr, pendant cette phase, **les Loups de l'agrobusiness essaient de se faire passer pour des habitants afin que d'autres joueurs soient accusés à leur place**. Ils ont donc un avantage vis-à-vis des autres joueurs : les destructeurs de la forêt forment un groupe soudé alors que les protecteurs de la forêt ne connaissent pas ou peu leurs alliés. Les joueurs chassés ne peuvent plus parler mais peuvent rester dans le cercle (légèrement en retrait) pour assister à la suite du jeu. Les jours et les nuits passent ainsi. Les destructeurs de la forêt (les loups) gagnent s'ils chassent tous les protecteurs de la forêt. Et inversement.

D'autres personnages avec des capacités spéciales viennent agrémenter et renouveler le jeu.

Différentes compositions de rôles sont possibles en fonction du nombre de joueurs et de la maîtrise des règles de base (voir annexe: 1 tableau des rôles).

Conseils : Pendant toute l'animation, vous aurez le rôle de narrateur. C'est vous qui racontez l'histoire et donnez la temporalité du jeu.

Laissez-vous guider par la trame de narration entièrement rédigée (*italique=prêt à lire*). Lisez-la plusieurs fois – et notamment à haute voix – pour vous préparer à l'animation.

En fonction du nombre et de l'expérience des joueurs (en vous aidant des annexes 1, 2, 3) prenez soin d'identifier les rôles que vous ferez intervenir et de vous imprégner de leurs spécificités. Vous pouvez barrer dans votre trame d'animation les passages concernant des rôles qui n'interviendront pas. Vous pouvez aussi imprimer les annexes 2 et 3 comme pense-bête pendant l'animation.

Le hasard est la règle par défaut d'attribution des rôles. Mais si vous connaissez bien le groupe, vous pouvez distribuer les rôles de manière plus ciblée. Si le groupe de joueurs ne se connaît pas bien, il est bien de commencer par un rappel à la bienveillance pour que tout le monde se sente à l'aise.

Le jeu alterne deux temps qui se répètent en boucle : le jour et la nuit. Le jour, tous les joueurs ont les yeux ouverts, c'est le moment où des débats et votes ont lieu. La nuit, les joueurs ont les yeux fermés, seuls certains joueurs peuvent ouvrir les yeux et agir, mais pas tous en même temps. Il est important de bien respecter l'ordre de réveil des joueurs, sinon les mécanismes de jeu sont rapidement biaisés.

Introduction : un discours introductif installe l'histoire et les personnages du jeu de rôle. Le premier tour du jeu contient des étapes qui ne seront pas répétées par la suite. L'élection du ou de la président-e se fait à ce moment-là. Si par la suite le ou la président-e est chassé-e, de nouvelles élections sont déclenchées immédiatement après.

Chaque nuit : aidez-vous de la fiche récapitulative du déroulé d'une nuit (annexe 2) pour appeler les rôles.

Attention, **certaines cartes** ont un pouvoir qui ne s'active qu'au début du jeu, il faut donc les appeler **la première nuit, mais pas les suivantes**. **Certaines cartes** ont un pouvoir qui peut

être utilisé à n'importe quel moment du jeu, mais **une seule fois**. Il ne faut **donc plus les appeler une fois le pouvoir utilisé**.

Beaucoup d'interactions ont lieu pendant la nuit, des personnes peuvent être chassées puis sauvées, ou protégées en amont d'une attaque : appuyez-vous sur votre co-animateur ou **prenez des notes sur un papier pour ne pas vous emmêler les pinceaux pendant le jeu**.

En tant que narrateur, il est important de **communiquer avec des gestes afin que le mystère soit préservé jusqu'au matin**. Vous associez une décision à un geste, comme ça les joueurs pourront vous répondre avec ces mêmes gestes, sans user de la parole.

Voici quelques signes qui vous serviront dans la trame de narration : Pouce levé, main vers le bas, pouce en bas, etc etc...

Chaque Jour : Tout le monde ouvre les yeux. Des joueurs ont été chassés durant la nuit, parfois aucun s'ils ont été sauvés. Il faut annoncer les personnes chassées et révéler leur rôle en retournant leur carte face visible. Tous les joueurs doivent alors débattre pour voter sur un joueur à chasser. La durée du débat n'est pas chronométrée, mais il est recommandé de ne pas le faire durer plus de 2 minutes pour que le jeu s'enchaîne bien.

Une fois chassés, les joueurs peuvent rester dans le cercle en se mettant légèrement en retrait. Les chassés n'ont plus le droit de parler, mais peuvent garder les yeux ouverts.

Débrief : les joueurs découvrent le pendant réel de leur carte-rôle grâce à la carte «Parallèle avec la réalité ». Ensuite, le débat s'ouvre, et il faut veiller à la bonne répartition de la parole.

Vérification optionnelle : La phrase « **L'équivalent de 3 000 terrains de foot disparaît en Amazonie chaque jour** » est utilisée pour rythmer le jeu. Si vous souhaitez la mettre à jour, voici la source des chiffres et le calcul à réaliser :

https://rainforests.mongabay.com/amazon/deforestation_calculations.html

Cette plateforme recense les kilomètres carrés déforestés en Amazonie chaque année. Il suffit de prendre le chiffre de l'année précédente et de le diviser par 356 jours.

$1 \text{ km}^2 = 1\ 000\ 000 \text{ m}^2 = 100 \text{ ha}$.

Un terrain de foot est égal à $0,007\ 1 \text{ km}^2$ et donc $7\ 100 \text{ m}^2$.

Pour obtenir le nb de terrains de foot, il faut donc faire le calcul suivant : (le nombre de mètres carrés coupés par jours) divisé par ($7\ 100 \text{ m}^2$).

En moyenne, $7\ 700 \text{ km}^2$ de forêt disparaissent par an. Cela revient à 21 km^2 par jour.

DEROULEMENT :

1) Disposer les joueurs en cercle : l'animateur doit pouvoir circuler librement et discrètement à l'intérieur du cercle, notamment pour désigner les joueurs et regarder les cartes.

2) Demander à chaque joueur d'écrire son prénom en majuscules lisibles et de l'afficher devant soi. Cela permettra à l'animateur de désigner les joueurs plus facilement.

3) Le jeu commence : Vous pouvez vous lancer dans la narration.

Trame d'animation

Les parties de Loup Garou durent en moyenne 30 minutes. Mais cette durée peut varier. Vous pouvez donc enchaîner deux parties dans une même animation avant de procéder au débrief.

INTRODUCTION (6 à 10 min)

Contexte (que l'on peut démarrer par des questions : *pour vous, l'Amazonie c'est quoi ?... Comment l'appelle-t-on ?*)

L' Amazonie est une région d'Amérique du Sud traversée par le fleuve Amazone qui est l'un des plus longs au monde.

Cette région est aussi couverte par la plus grande forêt tropicale sur terre. On la surnomme aussi le « poumon de la planète ».

C'est une forêt verdoyante où vivent en harmonie des millions d'espèces animales et végétales et quelques communautés humaines, habitants de cette forêt depuis des siècles.

Malheureusement, cette harmonie est en train d'être détruite. En effet, depuis plusieurs générations, des individus et entreprises – qui n'ont rien à faire des écosystèmes – chassent les Amazoniens de leurs terres pour piller la forêt...

Les entreprises coupent les arbres pour les vendre et y installer leurs agrobusiness: de gigantesques champs de monoculture, tout cela à l'aide d'engins mécaniques toujours plus monstrueux.

Ces peuples ont tenté de résister aux diverses formes d'exploitation : les Xingus d'Amazonie ont fait abandonner un barrage en 1980 (mais pas celui de Belo Monte en 2016).

Le président Jair Bolsonaro en octobre 2018 : « Les minorités doivent s'adapter ou disparaître »

Aujourd'hui, quand on achète des biscuits n'importe où dans le monde, ceux-ci ont de grandes chances de contenir de l'huile de palme provenant de l'agrobusiness qui détruit l'Amazonie.

Heureusement, de nombreux acteurs et actrices s'organisent pour défendre la forêt et sa biodiversité. Malheureusement, les adversaires sont redoutables et disposent d'importants moyens pour arriver à leurs fins : le pouvoir, l'argent et la corruption.

Mais les protecteurs de la forêt aussi ont leurs pouvoirs : la mobilisation citoyenne, les lanceurs d'alertes et la solidarité internationale. Tout cela leur permet de tenir tête à l'agrobusiness.

La forêt est plus que jamais en danger...

Les camps en présence

Dans le petit village d'Amazonia, les villageois s'organisent chaque jour pour lutter contre la déforestation, ils se font appeler **les protecteurs de la forêt**. Mais une grande menace pèse sur le village, les loups sont déjà dans la bergerie...

Les destructeurs de la forêt se sont introduits dans le village, mais ils agissent dans l'ombre, la nuit, il est donc impossible de les distinguer d'un simple villageois une fois **le jour** venu.

La nuit, les destructeurs de la forêt avancent à pas de loup pour piller les ressources de l'Amazonie et chasser les protecteurs de la forêt qui se mettent en travers de leur chemin. Chaque nuit, ils décident ensemble d'une victime à chasser de la forêt.

Le jour, les habitants d'Amazonia se rassemblent pour mettre au clair ce qu'il s'est passé dans la nuit et tenter de chasser les destructeurs de la forêt.

Chaque jour, un vote est organisé pour désigner un suspect à chasser du village.

Attention cependant : les loups ne se mangent pas entre eux, mais les villageois ont vite fait de se tromper de cible et de chasser l'un des leurs.

Distribution et explication des rôles

Vous êtes tous et toutes des habitants du village d'Amazonia. Mais comme vous l'avez compris, deux camps s'affrontent : les protecteurs de la forêt et les destructeurs de la forêt. Vous devez parvenir à faire gagner votre camp par tous les stratagèmes possibles, en utilisant le(s) pouvoir(s) fourni(s) par votre carte rôle.

Je vais maintenant distribuer à chacun-e son rôle. **Attention : votre rôle est secret.** Vous ne devez à aucun moment le révéler. Si vous avez une question, posez-la-moi discrètement. Lisez bien votre carte et retenez le nom de votre rôle. Car à la nuit tombée, vous ne pourrez vous réveiller que lorsque votre rôle sera appelé. Votre carte indique le camp auquel vous appartenez, votre pouvoir spécial (si vous en avez un), ainsi que l'histoire du personnage que vous incarnez. (laisser le temps aux joueurs d'intégrer le rôle. Donner explications si besoin) Maintenant, déposez votre carte face cachée devant vous. Je dois pouvoir y accéder sans difficulté pendant la nuit. Attention, le jeu va commencer : écoutez bien mes instructions, et laissez-vous guider !

Début du jeu et élection du ou de la président-e (facultatif si peu de temps ou peu de joueurs)

C'est une journée ensoleillée qui s'annonce sur le village d'Amazonia, mais les protecteurs de la forêt ne sont pas aussi sereins qu'ils en ont l'air. Les destructeurs de la forêt se sont infiltrés parmi les villageois, et plus personne ne se fait confiance.

Afin de maintenir la cohésion du village, l'élection du président ou de la présidente a lieu aujourd'hui. Le président ou la présidente élu-e jouera le rôle d'arbitre en cas de vote sans majorité.

Les candidats peuvent se présenter en quelques phrases, le vote se fait ensuite à main levée. Attention, les candidats ne peuvent pas voter pour eux-mêmes !

Choisissez bien votre président-e, car il-elle **favorisera son propre camp**. Vous pourriez alors vous jeter dans la gueule du loup !

Procéder à l'élection (limiter le temps).

C'est donc *XXX* qui a gagné l'élection. Bravo à notre nouveau-velle président-e !

Note à l'animateur : Si le ou la président-e est chassé-e au cours du jeu, de nouvelles élections sont déclenchées immédiatement après. Si l'on manque de temps on peut décider de ne pas procéder à une nouvelle élection.

Chaque nuit

La nuit tombe sur le village d'Amazonia, les villageois rentrent chez eux. **Tout le monde ferme les yeux et laisse place au silence.** Tout semble calme dans cette immense forêt, mais la nuit est propice aux rencontres et manigances en tout genre.

Cartes à appeler seulement la Première nuit :

Les Partenaires de l'association Terre Solidaire et l'association Terre Solidaire se réveillent. Ils se regardent : ils savent désormais qu'ils sont dans le même camp.

Les Partenaires sont des associations de défense de l'Amazonie. Ils ont la vie dure à cause des destructeurs de la forêt. Heureusement, ces associations se soutiennent en formant une grande chaîne de solidarité à travers l'Amazonie et le monde. L'association Terre Solidaire soutient ses partenaires depuis la France. Son objectif est de renforcer le pouvoir des villageois face aux loups de l'agrobusiness qui veulent détruire la forêt. L'union fait la force et les Partenaires savent qu'ils peuvent se faire confiance. Attention de ne pas vous faire repérer par les Loups de l'agrobusiness qui essayeront alors de vous chasser.

Vous pouvez maintenant vous rendormir.

L'entreprise Chocopalm se réveille. Chocopalm est une marque de pâte à tartiner française qui utilise de l'huile de palme dans sa recette. L'entreprise est face à un dilemme : continuer de se développer rapidement grâce à l'huile de palme issue de la déforestation ou changer sa recette pour moins d'huile de palme et plus de noisettes. Adopter une production éthique impliquerait une baisse des revenus de l'entreprise Chocopalm.

Si le joueur choisit de continuer l'importation d'huile de palme : il rallie les destructeurs de la forêt et devient un Loup de l'agrobusiness. Si le joueur choisit la production éthique : il rallie alors les protecteurs de la forêt et devient Villageois.

Chocopalm peut faire son choix :

[Choix 1] il lève le pouce pour devenir loup de l'agrobusiness

[Choix 2] ou baisse le pouce pour devenir Villageois

[si Choix 1] Chocopalm a déclaré que l'huile de palme était bien plus rentable, il a choisi de devenir un Loup de l'agrobusiness.

[si Choix 2] Chocopalm a déclaré que la sauvegarde de l'Amazonie valait plus que des dollars sur un compte en banque, il a décidé de rejoindre le camp des protecteurs de la forêt.

Vous pouvez maintenant vous rendormir.

Rappel Consignes : Attention, pendant la nuit, vous ne devez ouvrir les yeux que lorsque votre rôle est appelé. Attention, une fois appelé, vous devrez communiquer avec des gestes, pas avec la parole. Sinon votre rôle sera révélé aux autres joueurs !

Cartes à appeler chaque nuit :

1) L'association terre Solidaire se réveille. L'association Terre Solidaire soutient les protecteurs de la forêt amazonienne depuis la France. Une fois par nuit, elle a le pouvoir de protéger un joueur de l'attaque des Loups de l'agrobusiness.

Elle désigne le joueur qui sera protégé de l'attaque des Loups de l'agrobusiness pour la nuit, d'un geste de la main.

Vous pouvez maintenant vous rendormir.

2) Les Loups de l'agrobusiness se réveillent. (y compris le syndicat des Loups et le Parrain des Loups) (Au premier tour, ils prennent le temps de se reconnaître)

Les Loups de l'agrobusiness sont ici pour faire un maximum de profit. Tant pis si ça doit se faire aux dépens de la forêt et des personnes qui y vivent. La résistance des protecteurs de la forêt est importante. Les Loups chassent donc leurs opposants pour pouvoir installer leurs agrobusiness en toute impunité. **Ils désignent une personne à chasser.**

Vous pouvez maintenant vous rendormir.

3) Le Parrain des Loups se réveille. Quelqu'un a été chassé ce soir par les Loups de l'agrobusiness. Il est intercepté par le Parrain. Le Parrain des Loups a la possibilité de lui faire une offre qu'il ne pourra pas refuser : l'obliger à rejoindre les destructeurs de la forêt. Il ne peut utiliser son pouvoir de corruption qu'une fois.

Il peut :

[Choix 1] convertir le joueur en Loup de l'agrobusiness (pouce en haut)

[Choix 2] garder son pouvoir pour plus tard et ne rien faire (main vers le bas).

Vous pouvez maintenant vous rendormir.

4) La Journaliste se réveille. En tant que journaliste, elle cherche à trouver et à dénoncer les destructeurs de la forêt.

Grâce à son travail d'investigation, elle parvient à découvrir le rôle d'un joueur.

La Journaliste désigne un joueur d'un geste pour découvrir sa carte,... puis se rendort.

Tout le monde se réveille !

Bilan de la nuit :

La nuit n'a pas été aussi calme que l'on pourrait le penser, il y a eu X personnes chassées de la forêt cette nuit (ou pas, s'ils ont été sauvés). annoncer si de(s) joueur(s) se sont fait chasser, le(s) désigner et dévoiler sa/leur carte.

Les habitants d'Amazonia se réunissent et doivent voter pour essayer de chasser un loup de l'agrobusiness et ainsi protéger leur forêt.

5) Procéder au débat. L'animateur ne donne pas son avis mais sert de modérateur. Si le débat est trop long (1 à 3 min), c'est à lui d'y mettre fin pour procéder au vote.

6) Procéder au vote. Le résultat se fait à majorité relative. En cas d'égalité, c'est le ou la président-e qui départage. La carte du joueur qui se fait chasser est dévoilée.

7) Si la Petite Greta active son pouvoir (une seule fois dans la partie), elle déclenche un second vote. Un joueur supplémentaire est donc chassé à la fin de la journée.

8) Annoncer le résultat du ou des vote(s).

Si un destructeur de la forêt a été chassé à l'issue du vote :

L'équivalent de 3 000 terrains de foot disparaît en Amazonie chaque jour. Heureusement, grâce à leur mobilisation, les protecteurs et protectrices de la forêt ont réussi à faire reculer l'agrobusiness aujourd'hui. Aucun arbre n'a été coupé !

Si un protecteur de la forêt a été chassé à l'issue du vote :

Aujourd'hui, l'agrobusiness a réussi à s'en sortir en semant le trouble dans la communauté. La forêt est tuée à petit feu. L'équivalent de 3 000 terrains de foot de forêt a été coupé en 24 heures.

Cartes à appeler la 2^{ème} nuit (et chaque nuit jusqu'à utilisation du pouvoir donné):

1) La Gardienne de la forêt se réveille. La Gardienne de la forêt a un pouvoir de persuasion puissant : une fois dans la partie, elle peut rallier un joueur à son camp. Si ce joueur est du côté des destructeurs de la forêt, il perd ses pouvoirs et devient Villageois. Si le joueur est du côté des protecteurs de la forêt ou neutre, il garde ses pouvoirs. Elle doit compter sur son instinct et sa perspicacité pour retourner le bon joueur. Attention : la gardienne ne peut utiliser son pouvoir qu'une fois dans le jeu.

La Gardienne peut maintenant :

[choix 1] désigner un joueur qu'elle souhaite retourner

Ou [choix 2] garder son pouvoir pour plus tard et ne rien faire (main vers le bas).

Vous pouvez maintenant vous rendormir.

En cas de [choix 1] : je vais toucher la tête du joueur retourné pour qu'il se reconnaisse. Si vous étiez du côté des destructeurs de la forêt, vous devenez villageois. Si vous étiez dans les protecteurs, vous gardez votre rôle initial.

2) Les nations unies se réveillent. Les Nations unies sont une organisation internationale qui réunit les États du monde entier. Son camp n'est pas défini puisque les intérêts des États sur l'Amazonie divergent. C'est aux Nations unies de décider qui elle souhaite aider et à quel moment.

Voici la victime chassée cette nuit par les Loups de l'agrobusiness (la montrer du doigt). Souhaites-tu :

[Choix 1] sauver la victime des Loups (une seule fois dans le jeu: pouce en haut)

[Choix 2] chasser une victime supplémentaire (une seule fois dans le jeu : pouce en bas) qu'elle doit désigner

[Choix 3] ne rien faire (main vers le bas)

Vous pouvez maintenant vous rendormir.

3) Le syndicat des Loups se réveille. Le syndicat des Loups est un puissant lobby d'influence de l'agrobusiness. Avec d'importants moyens financiers et des connexions aux plus hautes sphères du pouvoir, il parvient à faire taire les voix de ceux qui essayent de lui barrer le chemin. Il peut décider de retirer le droit de vote d'un joueur pour le prochain tour. Il ne peut utiliser **son pouvoir qu'une fois**.

Il peut :

[choix 1] désigner le joueur qui n'aura pas le droit de vote au prochain tour (l'animateur devra l'annoncer lors du vote)

[choix 2] garder son pouvoir pour plus tard et ne rien faire (main vers le bas).

Vous pouvez maintenant vous rendormir.

Chaque jour :

Reprendre la narration en boucle dans les parties en italiques (nuit, jour, nuit, jour, etc.).

Pour le vote à partir du 2^{ème} jour: Si **le syndicat des Loups** a activé son pouvoir, désigner le joueur qui ne peut ni participer au débat ni voter.

Faire attention à ne pas rappeler les rôles qui ont déjà été chassés, ni les rôles qui ont déjà utilisé leur pouvoir activable une seule fois dans la partie.

DÉBRIEF 20 min

Revenir sur le jeu et ses ressentis : 10 min

Demander aux joueuses et joueurs de se mettre debout et de bien garder leur carte.

Demander aux joueurs de se regrouper en fonction de leur carte :

Les destructeurs de la forêt à droite et les protecteurs de la forêt à gauche. Les Nations unies et l'entreprise Chocopalm se mettent dans le camp qu'elles ont soutenu pendant la partie.

Demander à chaque groupe de se ranger par ordre croissant de pouvoir :

Mettez-vous d'accord pour classer vos rôles du moins puissant au plus puissant. Ensuite, rangez-vous en file face à moi du rôle le moins puissant au rôle le plus puissant.

Ensuite, demander aux joueurs de nommer leur rôle dans l'ordre de la file. Si les joueurs n'arrivent pas à se mettre d'accord sur un ordre à l'issue de leurs débats internes, laissez-les s'exprimer sur leurs questionnements.

Les joueurs forment ainsi deux files parallèles face l'une à l'autre. Déplacez-vous ensuite entre les deux files pour que les deux camps se regardent face à face.

La mise en scène va permettre aux jeunes de visualiser les différences numériques des groupes (le groupe des destructeurs est nécessairement plus petit que celui des protecteurs). Les deux camps vont pouvoir discuter des concentrations de pouvoir, de la force du nombre, de l'importance de l'information et de la connaissance de ses alliés. Si les destructeurs de la forêt ont gagné, cette inégalité sera d'autant plus criante.

Demander aux joueurs quel est le camp le plus fort :

- Selon vous, quel est le camp le plus fort ? Pourquoi ?

- Comment vous êtes-vous senti pendant le jeu ?
- Est-ce que vous pensez que le jeu est déséquilibré ?
- Qu'est-ce qui permet de gagner le jeu ? Pourquoi ?

Parallèle avec la réalité : 10 min

Demander aux joueurs ce qu'ils et elles savent de l'Amazonie :

- Qui parmi vous a déjà entendu parler de la situation en Amazonie ?
- Qu'est-ce que vous savez de l'Amazonie ?
- Est-ce que la situation de ce jeu est ressemblante avec la situation en Amazonie ?

Distribuer les cartes « parallèle avec la réalité » assorties à chaque rôle.

Laisser le temps aux joueurs de lire et de s'imprégner du texte.

Demander à certains joueurs de lire leur carte « parallèle avec la réalité » à haute voix.

Une lecture par rôle. Commencer par les protecteurs de la forêt, dans l'ordre du plus faible au plus fort. Ensuite les destructeurs de la forêt. Répondre aux questions qui émergent. On n'est pas obligés de faire toutes les cartes (temps limité)

Connaissez-vous la situation des protecteurs et protectrices de la forêt ?

Les peuples autochtones protègent 80 % de la biodiversité mondiale, entre les divers pays qu'ils occupent dans le Monde.

Pourtant, ils sont partout malmenés. Au Brésil par exemple, les cas d'invasions des territoires autochtones ont augmenté de 135 % en 2019. Préserver ces peuples et leurs terres, c'est préserver la planète, et c'est surtout respecter les droits humains les plus fondamentaux.

Voir le « baromètre d'alerte sur la situation des droits humains au Brésil :

<https://lebrasilresiste.org/barometre/>

Récupérez les cartes des joueurs et installez-vous pour discuter (assis en cercle ou debout selon l'envie).

Ouvrir la discussion : DÉBAT 30 mn

Pour aborder les problèmes de la destruction des forêts primaires et du réchauffement climatique. *Pptx possible, adapté à NDO en 2022 (avec notes chiffrées alimentant le débat selon les demandes du public)*

Si pas de Pptx: en fonction du temps restant, posez une ou plusieurs des questions ci-dessous à l'ensemble des joueurs.

Complétez les réponses avec les éléments proposés.

Pourquoi est-ce qu'on surnomme la forêt amazonienne le « poumon de la planète » ?

Éléments de réponse pour nourrir le débat :

Les forêts sont biologiquement plus diverses que n'importe quel autre écosystème terrestre, elles abritent en effet plus des deux tiers des espèces vivantes sur Terre. Les forêts tropicales possèdent plus de la moitié de la biodiversité terrestre.

À l'échelle mondiale, les forêts jouent un rôle important dans le climat en séquestrant le CO₂. Les arbres captent en effet du carbone par photosynthèse. En plus, les forêts tropicales aident à refroidir la Terre : elles évaporent d'énormes quantités d'eau et créent des nuages qui ensuite réfléchissent la lumière du Soleil vers l'espace. La forêt amazonienne à elle seule rejette autour de 8 milliards de tonnes de vapeur d'eau dans l'atmosphère chaque année. La déforestation empêche la production de nuages et diminue ainsi les précipitations.

Les forêts constituent aussi une protection naturelle contre les tempêtes, inondations et érosion des sols. Elles contrôlent le ruissellement des eaux en stockant l'eau de pluie puis la rejettent ensuite progressivement dans les aquifères, ce qui réduit les risques d'inondation et de glissement de terrain. Il est important de distinguer forêt et plantation d'arbres. La plantation d'arbres n'est pas un écosystème. La diversité végétale y est faible, et donc la diversité animale également (manque de nourriture variée disponible). Les plantations d'arbres sont souvent installées au détriment des forêts naturelles ou pour compenser la destruction des forêts primaires, alors que les deux sont sans aucune équivalence.

Selon vous, quelles sont les causes de la déforestation ?

Éléments de réponse pour nourrir le débat : (ces éléments sont repris slide après slide dans le PPTx de Philippe Tellier-commentaires sous Word)

Les principales causes de la déforestation sont surtout humaines.

Il y a l'exploitation du bois bien sûr, qui transforme les forêts en plantations d'arbres. Mais c'est essentiellement la pression à la conversion des forêts en terres agricoles et en pâturages pour l'élevage qui entraîne un déboisement sauvage et intensif : ce qu'on appelle dans le jeu les « agrobusiness ».

La demande mondiale sur tel ou tel bien de consommation a donc un impact direct sur la déforestation. On parle de déforestation importée, c'est-à-dire tout produit que nous consommons ici et qui contribue à la déforestation là-bas. Par exemple, manger un steak fait à partir de bœuf brésilien nourri au soja. Soja dont la culture ne cesse de s'étendre, empiétant sur les forêts naturelles.

Il en va de même pour l'huile de palme dont les plantations se substituent aux forêts tropicales.

Selon une étude récente*, jusqu'à 22 % du soja et 60 % du bœuf importés du Brésil vers l'Union européenne seraient issus de la déforestation illégale. Les scientifiques estiment qu'entre 2008 et 2018, environ 2 millions de tonnes de soja cultivées sur des terres illégalement déboisées sont entrées sur les marchés de l'UE. Sur les 4,1 millions de bovins vendus aux abattoirs de l'UE, au moins 500 000 provenaient de propriétés déboisées illégalement. C'est sans compter les bovins qui sont élevés en Europe, mais nourris au soja brésilien issu de la

déforestation illégale. En achetant du soja et du boeuf issus de cette filière, l'Union européenne ferme les yeux sur la déforestation au Brésil.

**Source : The rotten apples of Brazil's agribusiness by Raoni Rajão, Britaldo Soares-Filho, Felipe Nunes, Jan Börner, Lillian Machado, Débora Assis, Amanda Oliveira, Luis Pinto, Vivian Ribeiro, Lisa Rausch, Holly Gibbs, Danilo Figueira, Science 17 Jul 2020 : 246-248*

Quels sont les liens entre la déforestation et le changement climatique ?

Éléments de réponse pour nourrir le débat :

La déforestation est à la fois une cause et une conséquence du changement climatique ! La déforestation n'est pas à elle seule responsable du réchauffement climatique. Ce sont en effet les gaz à effet de serre dans leur ensemble, les responsables du réchauffement constaté de +1,1 °C supérieur à la moyenne préindustrielle.

Définition simple du réchauffement climatique : c'est l'augmentation de la température sur toute la surface de la Terre et dans les océans, sans arrêt et pendant longtemps.

Les arbres s'adaptent très difficilement aux changements climatiques. De plus, ils sont fragilisés par les tempêtes et les périodes de sécheresse, ce qui les rend plus sensibles encore aux incendies. La forte augmentation des feux de forêt en 2015, 2016 et 2017 a fait bondir de 51 % la perte des surfaces forestières dans le monde. En effet, plus le climat se réchauffe, plus on entre dans une zone de danger, car on a des cercles vicieux (les scientifiques parlent de boucles de rétroactions positives). Par exemple : on détruit les forêts => la température augmente => le nombre d'incendies augmente => ce qui détruit les forêts.

Note sur la suite : chiffres plus actuels dans le PPTx de Philippe Tellier (les expulsions et déforestations ayant plus que doublé en qqes années)

Malgré un ralentissement des terres déforestées vers la fin des années 2000, L'Amazonie perd chaque année une part importante de ses territoires.

Mais avec l'arrivée du nouveau président brésilien au pouvoir, Jair Bolsonaro, la forêt est plus que jamais en danger. Elle a perdu 20 % de sa surface en 100 ans et la déforestation continue. Jair Bolsonaro, par sa politique, laisse faire, voire encourage, la déforestation illégale.

Un outil qui peut permettre de parler de la déforestation en calculant son empreinte « déforestation » à partir de la consommation de produits du quotidien : <https://all4trees.org/agir/empreinte-foret/>

Conclure en évoquant la suite du parcours « Climat » de la mallette.