PROTOCOL ET LIVRE DE CODE

Avant de partir au village

Etape 1	Chaque fois vous allez travailler dans trois villages. Savoir les trois villages avant votre départ. Une liste avec des villages et leur ordre d'exécution sera fournie par Peter.
Etape 2	Amener quatre copies de AL (ou DL) pour ce village. Ces formulaires ont été créés pour l'évaluation de TUUNGANE et la liste présente les ménages dans un village. Trois copies sont pour les membres d'équipe pour utilisation pendant le travail. L'autre c'est pour créer la liste « ensemble ».
Etape 3	Amener 3*18 fois une copie de **« ENQUETE JOUER »** – une pour chaque participant (9 migrants et 9 autochtones) et pour trois villages.
Etape 4	Amener trois « **FICHE CHEF D'EQUIPE** », donc one pour chaque village.
Etape 5	Amener les fiches **« ENQUETE CARTHOGRAPHIE »** : 250 pour chaque village, donc 750 en total.
Etape 6	Equipement. Pour chaque membre de l'équipe : Appareil photo, GPS, chargeur solaire, et les pilles réserves. Le chef d'équipe a aussi : Les deux Polariod Pogo imprimantes, la batterie réserve pour l'imprimant, les papiers nécessaires pour imprimer les photos, et les câbles pour charger les imprimantes.
Etape 7	Envoyez une SMS a Peter indique que vous allez sur terrain dans les villages X, Y et Z.

Jours des cartographies (2-4 jours)

Etape 1	Rencontre avec le chef : expliquer le projet, obtenir l'approbation, trouver trois personnes (aides de chef) qui vont vous aider à faire la cartographie, expliquer au chef que vous allez rester dans le village quelques jours, obtenir un endroit pour dormir, et demandez un lieu où les jeux peuvent avoir lieu.
Etape 2	Faites **« FICHE CHEF D'EQUIPE »**. C'est important pour la cartographie parce que vous devez savoir quels projets ont eu lieu dans ce village !
Etape 3	Partagez les axes avec les aides de chef en trois. N'oubliez pas : Chaque aide va recevoir 2,000 CFR à la fin du jour.
Etape 4	Commencez la cartographie. Voyez le **« GUIDE DE CARTHOGRAPHIE »** pour plus d'information. La cartographie dans quelques villages besoin 2 jours, dans les autres 3 ou quatre.
Etape 5	Chaque jour a le fin de journée être ensemble et vérifier les données collectionné par les autres membres d'équipe. Cette a dire, chaque membre va vérifier les données d'un autre membre d'équipe.

Jour de AL/DL et enquête joueur (1 jour)

Etape 1	S'il n'y a pas de liste AL/DL :
	Pendant la cartographie vous devez rempli r le nom de chef du ménage sur le fiche. Maintenant créer « LA LISTE » avec 2 colonnes : les chiffre (1, 2, 3, etc.) et les noms des chefs du ménage. Maintenant nous avons une fiche comme la liste AL ou DL. La Guide de Capture ce n'est pas utile pour ce village parce que ce village n'a pas créé la liste AL ou DL (ne fait pas parité de projet RAPID).
	S'il y a de liste AL :
	GUIDE DE CAPTURE Il y a 3 possibilités pour faire capture avec les listes: 1. ***[capture possibilité 1]*** Pas écrire les noms des ménages qui ne sont pas des familles/ amis/ etc. de chef ou nyumba kumi sur la liste AL ; 2. ***[capture possibilité 2]*** Ecrire les noms des ménages qui sont famille/ amis/ etc. de chef ou nyumba kumi plus d'une fois sur la liste AL ; 3. ***[capture possibilité 3]*** Ecrire les noms des ménages sur la liste AL qui actuellement n'existe pas dans le village. **NOTRE STRATEGIE <u>PENDANT</u> LA CARTOGRAPHIE** 1. Nous allons faire la cartographie et chaque enquêteur aura la liste AL. Pendant la cartographie l'enquêteur remplit le chiffre AL sur la fiche. 2. Si un ménage se trouve plus d'une fois sur le liste AL, remplissez tous les chiffres (de liste AL) sur la fiche de cartographie.

	3. Aussi faire une « X » a cote de chiffre sur la liste AL pour indiquer que vous avez trouvé le ménage. 4. Si le ménage ne se retrouve pas sur la liste AL, ajoutez ce ménage (avec nom complet !) à la fin de liste AL (avec votre lettre avant le chiffre). Aussi remplissez le chiffre AL sur la fiche avec votre lettre avant ce chiffre. Par exemple, pour Desire « D203 ». La raison pour ajouter votre lettre c'est pour séparer les ménages originaux de liste AL, est les ménages que vous avez ajoutés. **NOTRE STRATEGIE <u>APRES</u> LA CARTOGRAPHIE** 5. Avec le chef essayer de trouver tous les nouveaux ménages (que vous avez ajoutés) sur la liste AL originale. C'est possible qu'un ménage a sur le liste AL originale un nom de ménage une petit peu différent. Si il y a des ménages que vous avez ajoute mais qui sont actuellement sur la liste AL vous devez : trouvez le fiche pour ce ménage et effacer votre code que vous avez écrit (le chiffre qui commence avec votre premier lettre) et remplissez le code original sur la liste AL. Attention : Pour les ménages que vous avez trouvé mais qui ne se trouve pas sur le liste AL il y a de ***[capture possibilité 1]***. 6. Maintenant s'il y a toujours les ménagés sur la liste AL que vous n'avez pas trouvé (très probable), il y a quatre options : a. Le ménage existe sur la liste AL mais vous n'avez pas encore visite ce ménage ; b. Le ménage a quitté ce village âpres la création de liste AL et avant votre arrive ; c. Un ménage est sur la liste originale plus d'une fois mais avec quelques noms différents ***[capture possibilité 2]*** ; d. Il y a des ménages qui actuellement n'existent pas dans le village mais qui se trouve sur la liste AL ***[capture possibilité 3]***. 7. Donc maintenant faites attention ! Si le chef a l'idée qui vous êtes en train de trouver sa capture il va dire que tout le monde a quitté son village. Dans les mots différents : il ne va pas vous donner la vérité parce qu'il ne voudrait pas que nous trouvions sa capture. a. Si le ménage existe dans le ménage mais vous n'avez pas encore visite ce ménage, visiter le ménage. b. Si le ménage a quitté le village : remplissez une lettre « C » a cote de ce ménage sur la liste AL et au verso écrire le chiffre de ce ménage et que ce ménage a quitté le village. Et aussi la raison, la date, l'endroit, et la langue maternelle de ce ménage. c. Si le ménage a été sur la liste AL plus d'une fois : remplissez une lettre « C » a cote de ces noms sur la liste AL et au verso écrire les chiffres de cette ménage. Par exemple : « 21, 34 et 102 sont le même ménage ». IMPORTANT : Trouver la fiche de ce ménage et remplissez toute ses chiffres sur la fiche de cartographie. Donc pour l'exemple : « 21, 34, 102 ». d. Pour les ménages que se trouvent sur le liste AL mais qui actuellement n'existent pas dans le village, remplissez une lettre « C » à cote de ménage sur la liste AL et au verso écrire le chiffre de ce ménage et « le ménage existe pas dans ce village » et aussi essayez de trouver la cause pourquoi le ménage n'existé plus dans le village et l'endroit ou se trouve ménage. <u>Finalement</u>, posez la question au chef si la liste AL a été créée avec une liste de village, ou sans une liste de village. Pourquoi, c'est important ? Par exemple, si notre équipe à copier seulement la liste de village d'un chef et cette liste est ancienne il manque beaucoup de nouveaux ménages. Donc, pas de capture mais simplement une ancienne liste. Ecrivez la réponse sur la fiche « **FICHE CHEF D'EQUIPE** ». <u>Pour votre information</u> : Peut-être ce n'est pas nécessairement capture que nous allons trouver. Peut-être le chef et nyumba kumi a une définition différente d'un ménage comme nous (par exemple un ménage polygame avec 2 femme c'est peut être deux ménages pour lui). Si nous trouverons qu'il y avait capture nous devons savoir exactement qui a fait la capture. Donc, nous devons savoir qui a créé la liste AL. C'est pourquoi, il y a sur la « **FICHE CHEF D'EQUIPE** » un endroit où nous allons remplir qui a été présent pendant la création de la liste AL. Nous allons remplir cette information ensemble avec les personnes qui a cette information. Nous obtenons aussi l'info sur ces gens position dans le village et position dans le comité RAPID (si le village est un village RAPID). Nous obtenons aussi le chiffre AL de ces gens donc nous pouvons trouver leur information de cartographie avec l'information de leur connexion avec le chef du village, groupe ethnique, etc. (tous probable important pour capture).
Etape 2	Maintenant sélectionnez 18 personnes pour les jeux, et leur remplacements. (Voir ci-dessous **SELECTIONEZ 18**

	MENAGES pour plus de détails). Ecrivez les noms et les chiffre AL/DL/LISTE sur **« FICHE DE JOUR »**. n'Oubliez pas : joueur 1-9 sont des déplaces et joueur 10-18 sont des autochtones.
Etape 3	Rencontrez les 18 chefs des ménages. Expliquer le projet. Obtenir leur consentement. Remplissez la première partie de l'enquête. Prenez une photo de chaque participant. Informez le participant d'être à l'endroit X le lendemain à 6h00.
Etape 4	Etre sûr que le lieu pour les jeux sont prêts et que il y aura déjeune pour les jouer pendant les jeux. Plus ou moins a 13h00.
Etape 5	Invitez le chef du village et deux nyumba kumi pour le jeu 3B. Ca va commencer plus ou moins à 10h00.
Etape 6	Imprimez les photos. Parce que les pilles sont pas trop fort nous devons charger les pilles au moment d'imprimer. Donc, c'est à vous d'être sûr que vous avez trouvé un groupe pour charger pendant le soir ou la nuit. Vous devez trouver et payer pour le pétrole nécessaire.
Etape 7	N'oubliez pas : Pendant les jours des cartographies retournez aux ménages qui n'étaient pas présent. Pour être sûr que nous allons obtenir toute les informations de tout le monde dans ce village. Si le ménage n'est vraiment pas présent pendant notre temps dans ce village obtenir les coordinat GPS de maison, remplir le nom de personne sur la « FICHE DE CARTHOGRAPIHE » et la chiffre AL/DL et écrivez pourquoi la personne n'est pas la et si possible les autres détails : peut-être l'aide de chef ou les voisins peuvent aider.

Jour des jeux (1 jour)

Etape 1	Réveille à 5h00. Un membre d'équipe va préparer le lieu des jeux : créer trois endroits isoles, être sur nous avons les 18 **« FICHE DE JOUER »** présent et dans l'ordre, les jetons pour la sélection au hasard, etc. Un membre va imprimer les dernières photos. Et un membre d'équipe va attendre pour les joueurs et être sûr que toute les 18 vont arriver. Si les gens ne sont pas encore la a 6h30 envoyé des enfants ou les nyumba kumi. Parce que : nous DEVONS travailler avec 18 joueurs. Si il y a moins de 18 joueur nous devons trouver (au hasard) les replacements avant de commencer.
Etape 2	Remplissez les chiffres (1-18) et le nom de joueurs de l'autre cote de photo. Utiliser vos **« FICHE DE JOUER »**.
Etape 3	Le chef d'équipe va mettre au dos toutes les photos est vérifier que nous avons les chiffres 1 jusqu'à 18.
Etape 4	Le chef d'équipe va prendre les photos, crier le nom de personne et vérifier si : 1. Le personne et présent (mètre une « V » sur le dos de photo) et 2. Si la photo correspond au nom.
Etape 5	Prenez une photo de toutes les 54 photos. C'est une vérification pour Peter que vous avez imprime vraiment toute les photos.
Etape 6	Introduisez le jour : donnez l'histoire de doctorat de Peter, etc.
Etape 6	Chaque membre d'équipe va sélectionne un joueur (1-18) au hasard par utiliser les jetons 1-18. Maintenant jouez les jeux 1, 2 et faites la séance pour jeux 1. Trois participants jouent en même temps dans un endroit isole (chacune avec un membre présent).
	Information avant les jeux :
	« Maintenant nous allons jouer quelques jeux. Tout est confidentiel et complètement anonyme. Donc, d'autres villageois et même d'autres joueurs ne doivent pas savoir votre comportement et votre décision pendant les jeux. Celle-ci est une pièce fantastique et très importante pour vous. Chaque pièce vaut 1 point. Vous allez jouer quelques jeux et pendant ces jeux votre but est d'obtenir beaucoup de points. Si vous jouez attentivement avec votre pièce fantastique vous pouvez obtenir beaucoup de points. Et pour vous, c'est mieux d'avoir beaucoup de points. La raison est que demain il y aura une loterie et c'est seulement une personne qui gagnera le cadeau. Plus avez beaucoup de points plus vous aurez la chance de gagner ce cadeau. Donc, une autre fois, c'est votre but d'obtenir le plus de points que possible en faisant les choix attentivement avec votre pièce fantastique. » *« Kwa sasa tunataka fanya micezo. Yote itafanyika kwa siri kabisa. Wakaaji wengine na hata wengine wacezaji hawapashwe juwa ginsi uliceza na msimamo wako wakati wa mucezo. Hiki ni kitu kizuri na cha lazma sana kwako. Kila kitu cha namna hiki kina alama moja. Utafanya micezo, na wakati ya micizo, shabaha yako ni kupata alama mingi kabisa. Ukiceza kwa makini na hiki kitu kizuri, unaweza pata alama mingi. Ni ya lazma kwako upate alama mingi. Sababu ni kwani kesho kutakuwa mucezo wa tombola na niule mutu mwenye atapata alama migi zaidi ndiye atapewa matabishi. Kadiri unaalama mingi, kadiri una bahati yakupata ilematabishi. Mara tena, ni shabaha yako, upate alama mingi iwezekanovyo ukitumiya vizuri kabisa hiki kitu. »*
	Règles jeu 1 :
	« Maintenant vous êtes en train de jouer. Souvenez-vous que d'autres personnes vont jouer comme vous. Je vais chaque fois vous présenter une photo. Au total, il y a 17 photos et 1 photo pour chaque joueur. Pour chaque photo, nous allons vous donner une « pièce fantastique » pour jouer. Vous avez 2 options : garder la pièce ou contribuer

	la pièce pour la personne sur la photo. Si vous gardez cette pièce vous obtenez 1 point. Si vous contribuez pour la personne sur la photo il y aura 2 possibilités. Souvenez-vous que d'autres personnes sur ces photos vont aussi jouer comme vous. Si l'autre personne contribue pour vous votre contribution va doubler. Donc, vous aurez 2 points. Mais si l'autre personne décide de ne pas contribuer pour vous vous perdez votre contribution et donc vous aurez 0 point. Vous allez contribuer pour une personne si vous avez confiance que elle aussi va contribuer pour vous. Si vous pensez que l'autre personne va garder sa pièce vous pouvez aussi garder la vôtre. » *« Sasa unaanza ceza. Ujuwe kama wengine watu nao watacheza vilevile kama wewe. Kila mara ndakuonyesha picha moja. Kwa jumla kutakuwa picha kumi na kenda. Kila mucezaji atakuwa na yake picha. Kwa kila picha tutakupa kitu hiki kimoja kwa kuceza. Uko na namna mbili yakuceza: Unaweza weka hiki kitu, wala kukitoleya kwa mutu anaye kuwa ku picha. Uki weka hiki kitu unapata alama moja. Uki kitoleya kwa mutu anaye patikana ku picha kutakuwa namna mbili: Ukumbuke tena kama watu wengine wenyi kuwa ku hizi picha watacheza vilevilekama na weye, mutu mwengine akikutoleye kitu kile, alama zako zita zidishwa mara pili, maana yake utapata alama mbili. Alakini mutu mwengine akikatala kukutoleya, unapoteza alama zako, maana yake utapata sufuri. Nikusema utatoleya kwa mutu Fulani kama una uhakika kama naye atakutoleya. Ukiwaza kama mutu mwengine hatakutoleya kitu kile kizuri, anaweza bakiyana chako. »*
	Règles jeu 2 :
	« Maintenant vous voyez les 17 photos au même moment. Tous ces joueurs vont aussi jouer le même jeu. Cette fois vous avez les 5 pièces supers. Chaque pièce super compte 3points. Pour chaque pièce vous avez 2 options : Garder ces pièces ou contribuer ces pièces aux autres joueurs. Mais par ce que vous avez 5 pièces vous pouvez contribuer au maximum a 5 joueurs. Si vous gardez cette pièce vous allez obtenir 3 points ; si vous contribuez à une personne sur les photos il y aura deux possibilités. Si l'autre personne contribue pour vous nous allons doubler votre contribution et vous allez avoir 6 points. Mais si la personne décide de contribuer pour d'autres personnes que vous ; vous allez perdre votre contribution et recevoir 0 point. Maintenant, vous allez faire votre décision différemment au jeu précédent, ou vous avez fait votre décision photo par photo ; ici, vous allez faire votre décision au même moment. Souvenez-vous que les autres personnes sur les photos vont aussi jouer le même jeu avec 19 photos y compris la vôtre et peuvent contribuer seulement à un maximum de 5 personnes. Pour être clair, vous devez contribuer pour des personnes pour qui vous avez plus de confiance que elles aussi vont contribuer pour vous. Souvenez-vous que si vous n'avez pas suffisamment confiance que les 5 autres personnes vont contribuer pour vous; vous pouvez toujours garder le reste de vos pièces. » *« Sasa, angaliya hizi picha kumi na saba kwa limoja. wacezaji hawa wataceza nao mucezo uleule. Marahaba iko na vitu tano viziri sana. Kila kitu kina alama tatu. Kwa kila kitu uko na namna mbili: Kucunga kile kitu ao kukitoleya kwa wacezazi wengine. Alakini hivi uko na vitu tano tuu, unaweza vitoleya kwa zaidi wacezaji tano. Kama unaweka kitu kimoja utakuwa na alama tatu. Kama unatoleya kitu hiki kwa mumoja kati ya hawa wanaopatikana ku hizi picha kutakuwa namna mbili: kama mutu mwengine anakutoleya tuna zidisha alama zako,na utapata alama sita. Alakini, kama mutu mwengine ana amuwa kutokutoya na kutoleya wengine utapoteza alama zako na utapata sufuri. Sasa utaamuwa umbalimbali na micezo ya mbele kwenyi ulifanya uamuzi picha kwa picha, hapa utaamuwa kwa limoja. Ukumbuke kama hawa wengine watu kwa hizi picha nao watacheza mucezo huu na picha kumi na kenda nayako ikiwa ndani na wana weza kutoleya tuu kwa zaidi, watu tano. Kwa mwangaza zaidi, una pashwa toleya kwa watu wenye una uhakika kabisa kama nao watakutoleya. Ukumbuke, kama hauna uhakika kabisa ya kama wale watu tano wengine watakutoleya, unaweza weka bitu byenye bilibaki. »*
Etape 7	Apres les jeux 1 et 2, mettre en l'ordre les 18 fiches est nous allons commencer avec jeux 3A et 3B. Le joueur et l'ordre des deux jeux doivent être au hasard. Donc utilisez les jetons 1-18 et les jetons A-B pour sélectionnez votre : 1. Jouer et 2. Premier jeux (3A ou 3B). Donc, par exemple vous avez sélectionnez « 4 » et « A » vous allez jouer les jeux avec le jouer 4 et les jeux dans l'ordre : 3A, 3B et la séance d'information. La séance est toujours a la fin. Aussi la séance est seulement au niveau de comportement de jouer au jeu 3A. Le jeu 3B est public. Donc ensemble avec le chef du village et des autres notables. Etre sûr que les autres joueurs ne sont pas présents! C'est important parce que si les autres jouer déjà vu les règles des jeux ca peux influencer son comportement pendant les jeux.
	Règles pour jeu 3A et 3B :
	« Maintenant nous allons jouer un autre jeu. Cette fois-ci, ce n'est pas nécessaire de penser aux comportements et à la décision d'autres joueurs pendant le jeu. Nous allons vous présenter chaque fois une photo. Pour chaque photo nous allons vous donner 5 pièces fantastiques. Chaque pièce vaut 1 point. Pour chaque photo vous pouvez garder autant que vous voulez de ces 5 pièces, ou contribuer le reste aux autres personnes qui sont sur ces photos. Vous aurez les points correspondants aux nombres des pièces fantastiques que vous aurez. Le joueur qui

	est sur ces photos aura des points correspondants au nombre des pièces obtenues. » *« Sasa tanataka ceza mara ingine. Marahaba, si lazma kuwaza kuhusu namna yakuceza ya wengine. Kila mara tutakuonyesha picha moja. Kwa kila picha tuta kupa vitu tano vizuri . Kila kitu ni alama moja. Kwa kila picha unaweza weka kadiri upendavyo, bya kubaki unaweza vitoleya kwa watu wenye kupatikana ku hizi picha. Utapata alama kufwatana na hesabu yabitu ulivyo weka. Mucezaji anaye kuwa kwa hii picha atapata alama kufwatana na hesabu ya vitu vizuri uliyo mutoleya. »*
	N'Oubliez pas : si vous avez déjà joué le jeu 3A ou 3B, la deuxième fois que vous jouez le jeu (donc 3B ou 3A) placez quelque chose sur les réponses déjà données par l'enquêté. Raison ? Pour ne pas influencer le comportement de jouer.
	N'oubliez pas : Avant de commencer jeu 3A soulignez une autre fois que ce jeu est complètement anonyme et isole. Aussi, pendant jeu 3B être sûr que le joueur va s'introduire chez les notables et que pendant les jeux les notables font attention.
Etape 8	Apres les derniers jeux il reste seulement l'enquête sur la parenté avec les autres joueurs : la grande enquête. Faites ca colonne par colonne, donc photo par photo.
Etape 9	Manger ensemble avec les joueurs. Pendant ce temps le chef de équipe va calculer les point pour chaque jouer. Utiliser le « FICHE CHEF D'EQUIPE ». Les autres deux va distribuer le payement pour chaque joueur (2,000 CFR pour chacune) et remercier les joueurs pour s leur participation.
Etape 10	Expliquer pourquoi la loterie est importante et pourquoi nous ne donnons pas les points pour chaque personne. Faites la loterie et un joueur va gagner un extra 2,000 CFR et un stylo de l'Université Columbia.
Etape 11	Dire « au revoir » à tous les joueurs et nettoyer l'endroit.

Après retour du terrain

Etape 1	Etre ensemble est garder les fiches dans les enveloppes brunes : village par village. Etre sûr que vous avoir toute les fiches : AL/DL (si applicable) quatre fois, toutes les fiches de la cartographie, les 18 fiches des joueurs et le fiche chef d'équipe. Faire ça trois fois : une fois pour chaque village.
Etape 2	Le chef d'équipe va envoyer un email a Peter avec : 1. Sommaire de travaille dans le trois village, 2. Demande pour l'argent pour les trois villages suivants. Peter va envoyer l'argent via Western Union.
Etape 3	Prenez deux jours de repos.

SELECTIONEZ 18 MENAGES

Un exemple d'AL ou DL (ou « LISTE » si vous êtes en train de travailler dans un village sans une liste AL ou DL et vous avez créé la liste) est donné comme le tableau blanc ci-dessous. Maintenant, ajoutez une colonne sur les deux faces d'indiquer pour chaque ménage si ce ménage est un ménage migrant (« M ») ou un ménage autochtone (« T »). Remplir le «M» s et le "T" dans ces colonnes que vous faites ensemble avec le chef et autres personnes. Ajouter une colonne supplémentaire et écrivez les numéros de membre de différents groupes. Pour illustrer cela, les colonnes grises ont été ajoutées ci-dessous.

#	Migrants (M) ou autochtone (T)?					Migrants (M) ou autochtone (T)?	#
1	M	1	Nom du Ménage 1	37	Nom du Ménage 37	T	26
1	T	2	Nom du Ménage 2	38	Nom du Ménage 38	T	27
2	T	3	Nom du Ménage 3	39	Nom du Ménage 39	T	28
3	T	4	Nom du Ménage 4	40	Nom du Ménage 40	T	29
2	M	5	Nom du Ménage 5	41	Nom du Ménage 41	M	12
3	M	6	Nom du Ménage 6	42	Nom du Ménage 42	T	30
4	T	7	Nom du Ménage 7	43	Nom du Ménage 43	T	31

En bas de la page écrivez le nombre total de ménages migrants et le nombre total de ménages autochtones. Par exemple:

M=41
T=90

Maintenant, nous devons sélectionner 9 ménages migrants et 9 ménages autochtones au hasard. Utilisez le tableau à la page suivante pour sélectionner ces 9 ménages pour chaque groupe.[1] La colonne à gauche indique les différentes tailles des types possibles. S'il vous plaît choisissez la ligne qui correspond au nombre des personnes dans le groupe (vous avez déjà compté cela et écrit sur le bas de la page). Lorsque vous avez identifié la ligne correcte, s'il vous plaît regardez la colonne suivante dans la même ligne. Il ya 10 colonnes avec chacune un numéro. Ce chiffre indique le numéro du type de ménage à choisir.

Par exemple, il ya 41 migrants et 90 ménages autochtones dans le village. La ligne 41 donne les chiffres suivants: 6, 9, 15, 16, 27, 28, etc. Dépasser la liste AL/DL (ou LISTE), vous encerclez les ménages qui ont un «M» et ces chiffres. Pour les ménages autochtones, vous allez faire la même chose. Encercler les ménages qui ont un "T" et le numéro suivant (voir la ligne 90 du tableau): 2, 7, 16, 23, 37, 48, 75, 83, 90. Ecrivez le nom des personnes sélectionnees et son chiffre AL/DL/LISTE immédiatement sur les **« FICHE DE JOUER »**.

Le remplacement

Prenez le type de ménage le plus proche suivant sur la liste AL/DL est pas encore sélectionne. Et aussi écrivez le nom de personne sélectionne et son chiffre AL/DL/LISTE immédiatement sur les **« FICHE DE JOUER » .**

[1] random.table = function(n, max.pop, seed=0, intervals=F, min.pop=n, fine=1){
get.n.randm=function(j) {sort(sample(1:j, n, replace=F))}
get.n.fixed=function(j) {sort(round(j*runif(1)+(1:n)*(j/n))%%j+1)}
if(seed>0){set.seed(seed)}
s<-seq(min.pop, max.pop, fine)
ifelse(intervals, x <- t(sapply(s, get.n.fixed)), x <- t(sapply(s, get.n.randm)))
data<- as.data.frame(cbind(s, x))
names(data) <- c("Size", 1:n)
View(data)
write.csv(data, "C:/Users/Peter van der Windt/Dropbox/drc_network_project/04_protocol/tableforselectionhh_9_9.csv")
}
random.table(9,400, seed=20120223, intervals=F)

GUIDE DE CARTHOGRAPHIE

QUESTIONS EN HAUT :

Chiffre AL:
Posez la question pour le nom de chef du ménage et trouver ce nom sur la liste AL/DL. Si le nom n'est pas là, augmentez le nom sur la liste AL/DL avec votre première lettre du nom (de chercheur) avant le chiffre.

Dans ménage:
Combien des personnes habitent dans ce ménage : incluez les déplaces !

Maisons (AV, AP):
Le nombre des maisons qui existent avant l'arrivée de déplacées dans le ménage, et le nombre de maisons après. Donc, si le ménage n'est pas une famille d'accueil, les deux sont le même. Si le ménage n a pas construit les maisons pour les déplace les deux chiffres sont aussi le même.

FEM. :
Nombre des femmes de chef de ménage. Si monogame c'est une, si polygame c'est plus d'une.

Poule. :
Nombre des poules/ canards/ dindons dans ce ménage.

Déplacé :
Nombre des déplaces dans le ménage. Si pas une famille d'accueil c'est zéro. Si la famille est une famille d'accueils vous devez remplir l'information sur les déplaces dans ce ménages a l'autre cote. Et pour le boite à droite : les déplaces reste dans combien des maisons ? Si les déplaces restent dans la même maison de famille d'accueil c'est « zéro ».

[A]:
Occupation et utiliser le code [A].

[L] :
Langue maternelle et utiliser le code [L].

Swah. :
La personne connait Swahili : oui (1), non (0).

Age :
Age de personne

Sexe :
Homme [H], Femme [F]

5ys ici :
Croyez-vous que vous habiterez dans ce village d'ici cinq ans ?

Ch. vo :
Si vous avez le moyen, est-ce que vous pouvez acheter un champ dans ce village ?
Ch. pep :
Si vous avez le moyen, est-ce que possible pour vous d'acheter un champ dans ce village ? Pour l'enquêteur : Peut-être quelques gens sont interdits (par exemple par le chef ou mwami) d'acheter les champs dans ce village.

02 :
Latitude en Décimal Dégrées.

028 :
Longitude en Décimal Dégrées.

Mètre :
Altitude en mètres.

Nom NK et chiffre AL :
Nom de la Nyumba Kumi est trouvez sont chiffre AL/DL sur la liste AL/DL.

D, E, F :
Cocher votre première lettre.

QUESTION D'IDENTITE :

___h___ :
L'heure d actuelle

UNIV / ONG :
Encerclez l'histoire que vous allez donner à l'enquête. Si le dernier chiffre de minute est impair donnez l'histoire « UNIV ». Si le dernier chiffre de minute est pair donnez l'histoire « ONG ». Les étapes sont ici :

Etape 1 (Règles de jeux)	Voici cinq jetons comprenant cinq identités différentes. Une personne peut avoir toute ces identités. Ces identités ont des importances différentes pour vous. Cette à vous de placer ces identités celons des importances de la plus important jusqu'a les moins importants.
Etape 2	Donnez l'histoire « UNIV » ou l'histoire « NGO » :
« UNIV »	*« Nous sommes des étudiants. Nous travaillons avec l'université Columbia. Nous ne sommes pas ici pour les projets et nous n'allons rien distribuer. C'est juste pour une recherche scientifique. »*
« ONG »	*« Nous sommes des étudiants. Nous travaillons avec l'Université de Columbia. Vous n'avez pas des bénéfices directs. Mais nous allons partager les résultats dès cette recherche avec des grandes organisations de Bukavu. Par exemple, IRC, UNHCR et UNOCHA. »*
Etape 3	Maintenant travaillez ensemble avec l'enquête et arrangez les cinq jetons des identités selon l'importance de répondant.

L'HISTOIRE MIGRATION

Maintenant c'est à l'enquête de donner son histoire de migration. Pendant ce temps vous remplissez les histoires de votre enquête. Créer les carrés. Est chaque carré indique un endroit ou l'enquête a été pendant un mois et plus. Dans ces carrés vous remplissez : le nom de village et le nom de la chefferie. Si l'enquête a été dans plusieurs endroits (donc plus d'un carré) c'est à vous de créer les flèches entre les carrés : chaque flèche indique un déplacement. Pour chaque flèche vous devez remplir trois chois :

1. Le motif de déplacement et utiliser code [U]. Creuser un petit peu. C'est possible qu'il y ait plus d'une lettre de code [U] qui est applicable. Si le motif est pour le travail (« I » pour code [U]) posez une extra question : « C'est quel type de travail ? ». Si la personne dit que c'est pour le travail de minerais c'est à vous d'ajouter un astérisque chez le « I » donc « I* » est aussi préciser dans le « Remarque » c'est quelle type de minerais, rôle, etc.
2. Nombre des personnes qui se sont déplacé avec l'enquête. Premièrement le nombre qui a quitté le village précédent ensemble avec l'enquête. Et aussi le nombre qui est arrivé avec l'enquête dans le village. Par exemple, la personne a quitté Kasheke avec 100 personnes et est arrivé à Mweha avec 40 personnes. Donc vous devez remplir « 100/40 ».
3. L'année de déplacement

Faites ça pour chaque déplacement (donc chez chaque flash) !

Nous ne sommes pas encore prêts ! Aussi ajoutez l'information sur les champs. Posez la question ou la personne a les champs. Créer un rectangle qui indice un champ et place ça dans le village ou ce trouve les champs. Si le champ est dans un village pas encore créé, créez un nouveau carré avec le nom de village et chefferie dedans et puis aussi le rectangle pour les champs. Dans tous les rectangles écrivez le nombre de champs et l'année d'obtention pour chaque champ.

Maintenant les maisons. Faire la même chose comme les champs, mais pas créer un rectangle mais dessinez une case. Ecrivez l'année de construction de chaque maison. Si le ménage a reconstruit la maison plus d'une fois remplissez l'année de la première construction de maison ! Par exemple, si l'enquête a construit une maison en 1980 mais la pluie a détruit cette maison et l'enquêté a construit une nouvelle maison en 2010. Ça c'est une maison et cette maison a été construite à 1980. Vérifier que les nombre de maisons sont les mêmes comme vous avez déjà rempli à la question en haut.

Aussi – si applicable – ajoutez les lettres « N », «M » et « D ». « N » indique le village de naissance, donc vous devez remplir ça pour chaque personne. « M » indique le village ou se passe le mariage et aussi écrivez l'année ! Finalement, le « D » indique le lieu de décès. Bien sûr c'est seulement pour les gens qui sont morts : aussi écrivez l'année de décès et l'année de naissance.

Et faites ça pour le chef de ménage et toutes les femmes de ce chef de ménage. Par exemple, si le chef de ménage n'est pas présent faire l'enquête avec la femme de chef du ménage. L'information sur le chef du ménage est toujours dans le premier endroit ! Aussi si vous êtes en train de faire l'enquête avec son épouse. Obtenir ;'information sur toute les femmes de chef du ménagé. C'est très probable que la femme de chef de ménage ne connaît pas l'histoire de migration des autres femmes. Dans ce cas vous signalez dans Remarques.

Finalement, à la fin, mettre la lettre « E » dans la rubrique de la personne enquêtée.

QUESTIONS EN BAS :

Remarque :
Toujours être très complet. Si il y a quelque chose intéressante ou relevant de notre recherche c'est a vous de remplir ca ici.

INFORMATION SUR FAMILLE D'ACCUIL :
Reste chez (historique !) :
La première page est toujours pour le ménage propre. Mais aussi le ménage propre peut avoir été dans une famille d'accueil. Par exemple, le ménagé X a été arrivé en 1980 et reste pour deux mois dans le ménage Y. Mais âpres les deux mois le ménage X a construit sa propre maison. Maintenant vous êtes chez le ménage X – qui est un propre ménagé. Mais la famille d'accueil pour le ménagé X c'est le ménage Y. Maintenant remplissez l'information sur le ménage Y.

Nom :
C'est le nom de chef du ménage Y.

Al :
C'est le chiffre AL/DL sur la liste AL/DL. Si la personne n'est pas sur la liste AL/DL il y a deux options : 1. Le ménage Y est dans le village mais pas sur la liste. Maintenant vous devez ajouter ce ménage sur le liste AL/DL (oubliez pas votre première lettre). 2. Le ménage n'existe pas dans le village. Par exemple, le ménage a été déménage ou le chef de ménage est mort. Maintenant, signaler le lieu ou il se trouve ménage Y maintenant.

Langue [L]:
Langue de chef de ménage Y.

Pourquoi ménage [P]:
Pourquoi il a choisi ce ménage Y pour accueil. Et très important écrivez la relation de ménage X avec le ménage Y (utiliser le code [P])!

PARENTE AVEC LES CHEFS:

Loc. :
Remplissez la parenté entre le chef du ménage et le chef de localité.

Chef :
Remplissez la parenté entre le chef du ménage et le chef de LLU ou vous êtes en train de travailler.

NK :

Remplissez la parenté entre le chef du ménage et le nyumba kumi.

INFORMATION SUR LES PROJETS :

Projets :
Ici sont les projets que l'enquête vous a donné qui ont eu lieu dans ce village pendant les derniers 6 mois. Important, le premier jour vous êtes ensemble avec le chef et obtenir une liste avec tous les projets récents dans ce village. Si l'enquête ne vous donne pas tous les projets c'est a vous d'ajouter les autres projets.

Sait :
Pour les projets qui ont été donne par l'enquête vous complétez « 1 ». Pour les autres c'est « 0». Maintenant replissez les questions suivantes seulement si nous avons un « 1 ».

Qui :
Qui de votre ménage a participé pour ce projet. Par exemple, si le homme, 2 femme est 3 enfants ont aidé vous devez remplir : « H, F2, E3 ».

C.O :
Est-ce que vous avez contribué en main d'œuvre ?

C.$:
Est-ce que vous avez contribué en argent?

C. Mat:
Est-ce que vous avez contribué le matériel?

Sal.:
Ce projet a été un salongo ?

ONG:
C'est un projet d'une ONG ?

Reçu $:
Est-ce que votre ménage a reçu l'argent pour votre participation. Si oui, spécifier.

M/Ann. :
Depuis quand le projet a commencé ?

[C]:
La raison pour la contribution et utiliser le code [C].

Score:
Estimation de l'importance de ce projet pour le ménage. Entre 0 et 10. Très important, aussi replissez cette information pour les projets que l'enquête ne connais pas. C'est possible que âpres, vous posez la question pour un projet ou nous avons sais= « 0 », l'enquête va dire « Ah, je connais ce projet. Maintenant, PAS CHANGER votre information. C'est toujours sais= « 0 ».

ONG PAUVRE :
« Croyez-vous qu'une ONG va intervenir dans ce village dans le cadre de développent et pour les pauvre d'ici une année ? » La réponse doit être présentée sous forme de score entre 0 et 10.

ONG DEPLACE :
« Croyez-vous qu'une ONG va intervenir dans ce village dans le cadre de déplaces d'ici une année ? ». La réponse doit être présente sous forme de score entre 0 et 10.

CHECKLIST :

Vérifiez si vous n'avez pas oublié quelques l'information. Cocher les options.

AUTRE :

Pourquoi ce village :
Si la personne n'est pas né dans ce village, nous voudrions savoir avec un petit peu de détails pourquoi le ménage a choisi ce village.

AUTRE COTE :

Ici il y a toute l'information pour les déplaces. Donc ici il y a seulement quelque chose si le ménagé propre est aussi un ménage d'accueil. Ici remplir la même information comme a l'autre cote. Donc, n'oubliez pas l'information sur les projets et aussi pas les questions sur l'identité. Important, pour le dernier voyez votre montre pour une deuxième fois pour savoir si c'est l'histoire « UNIV » ou l'histoire « ONG ».

QUESTION ET REPONSE

Q1 : Si il y a une veuve et l'homme (donc l'homme est mort) de cette veuve avait 3 femmes ?
R1 : C'est trois ménages différents. Mais pour chaque veuve écrivez l'histoire de migration pour l'homme.
Q2 : Si la personne a déjà construit plus d'une maison dans le même endroit ?
R2 : Ecrivez l'année de la première construction.

SELECTIONEZ 18 MENAGES

Un exemple d'AL ou DL (ou « LISTE » si vous êtes en train de travailler dans un village sans une liste AL ou DL et vous avez créé la liste) est donné comme le tableau blanc ci-dessous. Maintenant, ajoutez une colonne sur les deux faces d'indiquer pour chaque ménage si ce ménage est un ménage migrant (« M ») ou un ménage autochtone (« T »). Remplir le «M» s et le "T" dans ces colonnes que vous faites ensemble avec le chef et autres personnes. Ajouter une colonne supplémentaire et écrivez les numéros de membre de différents groupes. Pour illustrer cela, les colonnes grises ont été ajoutées ci-dessous.

#	Migrants (M) ou autochtone (T)?					Migrants (M) ou autochtone (T)?	#
1	M	1	Nom du Ménage 1	37	Nom du Ménage 37	T	26
1	T	2	Nom du Ménage 2	38	Nom du Ménage 38	T	27
2	T	3	Nom du Ménage 3	39	Nom du Ménage 39	T	28
3	T	4	Nom du Ménage 4	40	Nom du Ménage 40	T	29
2	M	5	Nom du Ménage 5	41	Nom du Ménage 41	M	12
3	M	6	Nom du Ménage 6	42	Nom du Ménage 42	T	30
4	T	7	Nom du Ménage 7	43	Nom du Ménage 43	T	31

En bas de la page écrivez le nombre total de ménages migrants et le nombre total de ménages autochtones. Par exemple:

M=41
T=90

Maintenant, nous devons sélectionner 9 ménages migrants et 9 ménages autochtones au hasard. Utilisez le tableau à la page suivante pour sélectionner ces 9 ménages pour chaque groupe.[2] La colonne à gauche indique les différentes tailles des types possibles. S'il vous plaît choisissez la ligne qui correspond au nombre des personnes dans le groupe (vous avez déjà compté cela et écrit sur le bas de la page). Lorsque vous avez identifié la ligne correcte, s'il vous plaît regardez la colonne suivante dans la même ligne. Il ya 10 colonnes avec chacune un numéro. Ce chiffre indique le numéro du type de ménage à choisir.

Par exemple, il ya 41 migrants et 90 ménages autochtones dans le village. La ligne 41 donne les chiffres suivants: 6, 9, 15, 16, 27, 28, etc. Dépasser la liste AL/DL (ou LISTE), vous encerclez les ménages qui ont un «M» et ces chiffres. Pour les ménages autochtones, vous allez faire la même chose. Encercler les ménages qui ont un "T" et le numéro suivant (voir la ligne 90 du tableau): 2, 7, 16, 23, 37, 48, 75, 83, 90. Ecrivez le nom des personnes sélectionnées et son chiffre AL/DL/LISTE immédiatement sur les **« FICHE DE JOUER »**.

Le remplacement

Prenez le type de ménage le plus proche suivant sur la liste AL/DL est pas encore sélectionne. Et aussi écrivez le nom de personne sélectionne et son chiffre AL/DL/LISTE immédiatement sur les **« FICHE DE JOUER ».**

[2] random.table = function(n, max.pop, seed=0, intervals=F, min.pop=n, fine=1){
get.n.randm=function(j) {sort(sample(1:j, n, replace=F))}
get.n.fixed=function(j) {sort(round(j*runif(1)+(1:n)*(j/n))%%j+1)}
if(seed>0){set.seed(seed)}
s<-seq(min.pop, max.pop, fine)
ifelse(intervals, x <- t(sapply(s, get.n.fixed)), x <- t(sapply(s, get.n.randm)))
data<- as.data.frame(cbind(s, x))
names(data) <- c("Size", 1:n)
View(data)
write.csv(data, "C:/Users/Peter van der Windt/Dropbox/drc_network_project/04_protocol/tableforselectionhh_9_9.csv")
}
random.table(9,400, seed=20120223, intervals=F)

TABLEAU NOMBRES ALEATOIRES POUR SELECTIONNER 9 MENAGES POUR CHAQUE TYPE (MÉNAGES MIGRANTS OU AUTOCHTONES)

Size	1	2	3	4	5	6	7	8	9
9	1	2	3	4	5	6	7	8	9
10	1	2	3	4	5	7	8	9	10
11	1	2	4	5	6	7	8	10	11
12	1	2	3	4	5	6	7	8	12
13	2	3	4	5	8	9	10	11	13
14	1	2	5	6	8	10	11	13	14
15	1	4	7	8	9	10	11	12	13
16	1	2	3	5	6	8	9	11	13
17	3	5	6	9	11	12	13	14	16
18	1	4	6	8	9	13	14	17	18
19	2	4	5	6	9	11	14	17	19
20	3	6	7	8	12	14	16	19	20
21	2	3	6	7	8	14	15	20	21
22	1	6	7	8	9	10	13	16	19
23	4	5	6	9	15	16	19	21	23
24	4	5	10	14	15	16	18	19	20
25	1	7	9	11	12	15	19	23	25
26	2	6	10	11	14	16	17	23	25
27	1	2	7	8	9	11	13	22	25
28	1	3	4	12	13	16	21	24	27
29	2	6	8	9	14	16	19	20	28
30	5	8	13	14	23	24	25	28	29
31	1	5	7	8	9	10	16	18	20
32	1	7	10	18	19	23	24	28	31
33	2	5	10	11	13	20	29	30	32
34	1	4	5	7	10	11	19	22	29
35	1	4	5	13	18	20	24	30	33
36	2	17	19	20	29	30	31	35	36
37	2	6	7	9	11	12	13	31	34
38	4	7	9	11	15	16	26	30	35
39	1	7	16	17	20	21	24	27	35
40	5	8	16	19	21	26	34	36	37
41	6	9	15	16	27	28	35	36	38
42	2	14	19	20	22	28	36	38	41
43	1	3	11	19	20	21	23	24	43
44	5	8	13	14	22	23	33	37	39
45	3	10	14	16	20	22	28	40	44
46	4	15	17	23	25	27	36	42	45
47	4	6	15	17	19	32	34	37	38
48	3	4	6	15	21	28	35	36	42
49	6	11	23	31	36	38	40	43	45
50	4	18	19	25	33	36	37	40	45

Size	1	2	3	4	5	6	7	8	9
51	3	7	22	28	34	37	39	48	51
52	4	5	6	19	26	36	37	39	44
53	7	12	16	17	37	38	40	52	53
54	6	11	20	23	26	31	33	49	50
55	7	14	16	19	20	33	44	49	51
56	5	21	23	24	34	43	48	50	54
57	6	11	16	23	29	34	38	39	42
58	11	15	17	21	22	23	41	52	58
59	4	9	13	14	34	35	51	58	59
60	2	3	8	20	34	40	41	44	49
61	7	9	20	30	42	47	48	60	61
62	10	13	18	36	39	43	46	51	61
63	29	31	37	51	52	54	55	57	60
64	2	13	15	22	27	38	40	45	61
65	1	2	14	15	19	40	45	55	59
66	4	20	21	35	44	47	51	63	65
67	2	7	8	9	17	21	22	58	60
68	4	6	20	21	23	33	34	45	51
69	3	15	27	29	33	41	47	54	64
70	1	4	8	10	19	32	49	66	69
71	4	10	12	13	17	36	42	50	58
72	2	9	47	48	54	57	64	67	70
73	18	21	26	31	33	35	38	50	65
74	14	16	25	36	38	42	51	67	68
75	15	26	28	34	36	42	46	47	54
76	8	12	19	20	28	31	43	54	64
77	12	19	37	42	51	61	67	68	69
78	11	35	44	56	65	69	70	72	73
79	5	7	10	11	18	29	34	43	58
80	11	17	34	35	54	57	68	73	76
81	16	18	22	27	54	56	57	63	81
82	3	6	34	36	39	50	55	59	64
83	2	17	19	29	48	52	54	55	75
84	1	3	19	21	31	38	45	49	80
85	4	5	16	30	47	48	52	65	78
86	6	16	32	37	43	51	61	67	80
87	2	7	21	26	32	40	42	44	76
88	12	15	36	42	73	76	78	81	84
89	2	6	25	30	37	46	52	60	65
90	2	7	16	23	37	48	75	83	90
91	6	31	59	68	72	76	83	86	90
92	16	27	29	61	65	73	79	89	90
93	11	13	20	49	58	63	66	68	70
94	17	23	27	29	49	55	71	81	92
95	8	38	40	50	60	65	77	80	86
96	12	20	32	47	56	77	78	90	95
97	10	30	44	55	57	63	66	75	77
98	3	6	10	13	19	46	65	73	96
99	2	10	43	45	52	54	57	63	94
100	9	20	29	30	47	63	74	79	92

Size	1	2	3	4	5	6	7	8	9
101	12	22	26	28	39	44	63	78	97
102	9	17	19	34	55	59	61	79	87
103	23	42	48	53	59	66	70	86	87
104	29	31	33	40	44	46	50	62	101
105	7	21	31	37	54	56	61	64	99
106	4	13	20	23	36	67	78	83	88
107	8	14	38	45	51	84	87	92	99
108	3	17	21	26	61	69	71	75	90
109	3	9	28	40	54	62	68	73	107
110	17	22	32	46	53	55	72	86	97
111	3	12	27	33	59	69	71	94	111
112	24	32	35	40	46	65	71	92	99
113	10	13	21	45	47	71	91	94	113
114	6	26	38	43	47	52	81	85	103
115	14	20	33	41	42	56	76	99	101
116	3	16	17	41	70	72	91	98	100
117	1	2	20	22	25	42	50	72	73
118	2	22	29	34	41	46	81	93	117
119	1	14	18	23	32	38	40	76	78
120	24	26	29	37	38	43	71	81	84
121	17	41	52	65	66	97	100	104	115
122	3	7	19	63	65	105	109	111	119
123	6	37	65	67	71	91	107	108	121
124	1	7	22	29	69	72	76	90	120
125	14	19	23	55	56	68	79	81	82
126	48	65	77	99	100	105	113	116	118
127	1	12	26	43	62	80	96	114	121
128	16	34	40	43	60	72	73	78	107
129	2	31	35	57	73	76	80	105	123
130	27	45	53	55	60	65	80	112	125
131	12	17	33	41	70	82	84	123	127
132	3	12	37	39	41	48	64	85	122
133	5	33	35	39	44	68	87	90	119
134	53	77	85	86	94	97	99	126	132
135	12	26	48	71	72	75	77	81	88
136	7	14	53	59	61	68	74	97	107
137	7	9	32	50	55	59	83	91	136
138	17	39	55	58	61	84	91	122	132
139	4	23	31	59	86	87	105	130	133
140	15	21	53	56	57	98	115	119	130
141	24	39	50	63	66	82	94	103	137
142	4	11	26	60	61	96	113	120	138
143	17	41	56	98	101	112	132	137	141
144	6	17	40	67	73	83	84	137	143
145	27	42	49	81	82	88	92	100	101
146	10	20	44	50	109	120	126	139	142
147	37	47	52	53	54	66	97	113	130
148	4	18	30	50	75	86	105	147	148
149	11	23	46	54	56	65	108	142	146
150	21	51	90	114	118	125	139	142	143

Size	1	2	3	4	5	6	7	8	9
151	19	20	24	30	53	60	76	95	143
152	7	17	74	79	87	110	116	127	151
153	15	19	21	39	41	98	123	145	151
154	39	42	58	80	87	105	110	131	147
155	5	40	60	76	95	97	111	124	143
156	13	25	30	32	37	79	94	127	145
157	62	67	72	103	115	128	132	135	156
158	2	9	33	70	88	95	96	104	136
159	2	16	24	35	38	73	98	105	157
160	27	36	46	97	118	123	135	139	145
161	11	14	52	62	72	79	91	119	143
162	5	41	51	74	98	100	130	156	161
163	6	27	43	68	85	95	134	136	159
164	59	97	103	105	112	113	117	130	156
165	10	22	39	58	60	70	83	149	154
166	20	40	46	52	57	92	120	141	150
167	13	28	49	73	82	90	111	121	144
168	20	24	42	50	61	86	112	148	154
169	16	55	61	80	84	89	130	132	157
170	3	14	23	26	39	57	64	68	164
171	32	35	42	57	65	77	116	118	157
172	14	25	48	57	94	121	142	147	156
173	18	21	39	69	121	154	167	170	172
174	7	25	62	93	109	118	126	150	157
175	23	26	53	57	93	102	130	132	138
176	10	31	32	44	78	80	95	130	140
177	15	44	59	63	64	80	90	140	154
178	40	42	49	53	92	107	129	138	174
179	54	71	81	110	117	124	150	155	158
180	22	96	106	122	129	131	143	162	166
181	5	7	46	69	70	100	136	142	167
182	2	22	57	59	87	96	100	105	141
183	5	27	56	63	68	76	123	141	162
184	4	61	105	124	132	162	163	173	181
185	7	10	20	21	25	115	131	160	174
186	12	26	71	99	117	174	176	183	185
187	11	31	45	47	57	61	113	167	183
188	44	86	88	90	102	160	170	172	185
189	16	42	76	93	117	119	144	180	185
190	7	48	55	65	76	112	139	154	169
191	8	57	64	102	132	147	166	173	184
192	48	62	64	75	80	110	129	167	191
193	12	48	79	101	132	156	158	166	168
194	44	72	78	94	97	101	118	167	185
195	9	23	47	54	100	112	137	179	192
196	93	106	115	124	141	188	192	193	195
197	18	26	61	73	74	92	103	121	196
198	1	14	20	43	44	92	114	136	177
199	78	94	95	104	129	154	155	164	187
200	2	6	26	28	68	83	90	140	178

Size	1	2	3	4	5	6	7	8	9
201	25	32	45	74	86	95	135	149	173
202	36	50	77	101	116	120	128	155	193
203	14	21	30	100	140	141	151	178	191
204	40	57	110	118	128	132	146	171	188
205	54	69	71	91	98	102	137	150	151
206	54	60	72	74	89	92	166	177	199
207	7	15	24	34	51	59	95	102	118
208	14	39	43	59	73	87	119	176	202
209	5	14	89	94	102	122	155	187	188
210	5	13	21	23	40	193	198	206	208
211	5	40	98	115	136	159	167	187	211
212	11	31	94	96	100	123	158	178	212
213	11	121	144	163	165	176	183	192	200
214	9	15	32	74	108	184	199	205	206
215	33	107	126	130	154	169	171	178	186
216	14	53	58	68	71	101	118	177	204
217	14	19	22	51	56	68	97	106	187
218	25	44	55	89	106	110	115	122	180
219	26	80	92	119	127	139	156	157	197
220	75	94	128	169	173	175	183	198	204
221	20	45	71	117	180	184	195	200	204
222	13	44	72	74	89	92	125	165	199
223	7	46	63	79	95	109	131	137	142
224	10	45	46	87	89	91	95	127	137
225	30	37	102	109	123	148	195	196	220
226	15	72	94	124	143	149	185	199	200
227	16	27	53	66	97	199	204	219	222
228	4	22	86	101	115	122	150	180	216
229	14	29	86	95	98	116	174	204	212
230	7	43	45	83	115	125	165	172	184
231	88	102	110	122	139	156	185	190	196
232	21	44	50	72	86	148	186	191	213
233	32	36	45	57	79	94	166	169	205
234	3	22	37	74	110	119	141	189	195
235	17	41	65	72	87	91	93	190	232
236	17	19	27	43	45	57	137	149	221
237	67	78	96	110	137	172	185	213	222
238	57	64	110	130	133	150	162	219	225
239	14	19	39	99	101	172	195	199	202
240	1	17	21	48	67	94	104	138	178
241	80	85	97	99	100	102	160	202	214
242	52	53	75	87	100	147	168	202	228
243	16	20	27	59	63	71	117	178	237
244	16	44	48	137	151	202	214	215	230
245	32	51	84	117	138	143	183	205	230
246	64	67	76	112	127	131	199	203	206
247	20	61	68	74	113	186	201	232	245
248	32	40	55	78	95	104	170	190	195
249	12	49	90	106	117	119	122	178	222
250	7	8	92	105	126	177	180	207	218

Size	1	2	3	4	5	6	7	8	9
251	28	69	73	94	128	141	156	187	191
252	3	22	42	53	66	82	172	207	251
253	14	17	124	164	169	214	237	239	249
254	21	41	42	78	86	92	188	195	224
255	30	51	59	99	102	112	114	160	190
256	9	62	93	109	206	218	235	238	244
257	1	2	13	63	82	131	143	154	249
258	40	42	52	58	148	163	166	179	238
259	5	7	81	115	153	175	196	221	231
260	40	80	90	98	124	158	180	238	250
261	6	70	84	101	108	152	185	229	241
262	7	12	33	54	102	103	156	210	228
263	10	22	46	97	127	153	171	172	212
264	4	35	108	124	127	223	232	239	264
265	14	155	165	190	195	197	228	240	250
266	26	35	54	65	103	175	180	211	222
267	13	47	58	82	195	200	232	258	266
268	20	80	123	141	149	176	218	259	262
269	16	65	74	114	128	148	203	220	249
270	38	45	98	104	117	127	149	194	236
271	53	111	118	130	145	215	228	266	271
272	54	91	138	152	186	221	226	245	251
273	3	27	30	39	50	59	100	161	168
274	14	52	57	98	127	173	232	243	257
275	26	48	55	77	122	126	141	213	217
276	32	35	42	122	148	158	241	251	271
277	16	25	52	99	109	137	160	192	275
278	39	68	88	104	129	167	225	245	269
279	36	54	68	119	182	183	238	239	244
280	3	30	39	53	128	131	147	166	245
281	35	44	69	70	72	220	235	255	264
282	16	31	44	75	88	142	154	167	278
283	3	41	119	126	170	171	210	214	225
284	21	42	46	107	122	133	215	246	272
285	118	119	188	193	210	231	237	242	273
286	54	94	114	130	140	186	203	236	248
287	12	41	46	58	62	143	185	265	267
288	23	63	78	84	86	87	91	92	136
289	27	37	71	101	108	151	168	175	275
290	37	116	146	189	191	219	221	223	265
291	57	73	141	173	195	219	225	238	285
292	36	90	100	130	185	191	256	263	275
293	19	89	93	116	168	180	192	217	285
294	125	129	133	153	159	169	219	253	268
295	7	38	95	184	247	257	265	270	290
296	3	7	55	59	94	107	152	183	220
297	53	76	132	172	178	212	217	232	239
298	8	29	96	100	170	172	196	255	281
299	79	91	169	189	210	218	240	264	272
300	29	47	116	121	142	163	223	275	300

LIVRE DE CODE

Codes Généraux	
Ne sait pas	-9
Non applicable	-8
Refus de répondre	-7

Les codes utilisés pour cette enquête sont les mêmes que les codes utilisés pour l'évaluation TUUNGANE. Seulement les codes **X**, **T**, **U** et **V** sont nouveaux et sont donnés immédiatement ci-dessous. Les autres codes peuvent être trouvés soit dans le livre de code que vous utilisez déjà pour l'évaluation TUUNGANE, ou dans les pages ci-dessous.

Code X. Pourquoi pas d'enquête?	
Pas de temps	A
Pas de confiance	B
A besoin de l'argent ou autre chose	C
Autre	D

Code U. Motivation pour aller a ce village.	
J'ai de la famille dans ce village	A
Je me suis marié a quelqu'un ici	B
Il est proche de mes champs	C
Il y a moins de conflit dans ce village	D
Ce village a beaucoup d'ONGs	E
Il y a une école ici	F
Il y a un centre de santé ici	G
Ce village est plus riche	H
Il y a du travail dans ce village	I
Il y a une mine proche	J
la vie est moins chère ici	K
Il y a un puits ici (source d'eau)	L
Je suis venu pour suivre l'église	M
Faire du commerce	N
Passer les vacances	O
Pour la cérémonie (enterrement, mariage, etc.)	P

Assistance	Q	
Autre	R	
Achète parcelle (pour maison)	S	

Code A: Activité	
< 5 Ans	00
Agriculteur	05
Elève ou Etudiant	01
Retraité	02
Chômeur ou sans occupation	03
Ménager(e)	04
Eleveur	06
Agriculteur et Eleveur	07
Pêcheur	08
Commerçant	09
Fonctionnaire d'Etat	10
Salarié dans le secteur privé	11
Enseignant	12
Religieux	13
Militaire/Combattant	14
Creuseur	15
Travailleur du sexe	16
Autre travail qualifié	17
Autre travail non qualifié	18

Code C. Contribution au bien publique	
J'ai été payé	1
j'ai été forcé	2
Les gens m'ont dit de le faire	3
Beaucoup de gens participent	4
Le projet bénéficie du village	5
Il me donne des avantages	6
Il bénéficie mon église / mosquée groupe	7
Il bénéficie mon groupe ethnique	8
Salongo	9
Autre	50

Code B. Religions	
Catholique	1
Protestant	2
Musulmane	3
Témoins de Jehova	4
Kimbanguiste	5
Anglican	6
Sans Religion	7
Autre	50

Code Z. Raison pour contribuer			
POURQUOI CONTRIBUER		**POURQUOI NE PAS CONTRIBUER**	
J'attends que lui / elle va contribuer pour	1	Je ne m'attends pas que lui / elle contribue à pour moi	18
Nous sommes amis	2	On n'est pas ami	19
Nous sommes de même famille	3	J'ai une dispute avec lui / elle	20
Nous sommes des voisins	4	Quelqu'un de ma famille a une dispute avec lui / elle	21
Nous sommes membres de même église	5	Il/elle n'est pas un membre de notre église	22
Il/elle est beaux/belle	6	Je ne le/la connais pas	23
Il/elle est riche	7	Cette personne n'est pas de notre groupe ethnique	24
Nous faisons des affaires ensemble	8	Il/elle est un sorcier	25
Il/elle est une ami/ famille de chef	9	Il/elle est/était un soldat/militaire	26
Il/ elle est important dans le village	10	Il/elle est migrant	27
Je le/la connais	11	Il/elle est contre le chef	28
La personne en a besoin	12	Il/elle est problématique	29
Nous sommes membres de même groupe ethnique	13		
Il/elle est un migrant	14	AUTRE	
Il/elle est un autochtone	15	Et donnez plus d'information	50
Nous avons étudie ensemble	16		
Nous avons été ensemble dans le même endroit pendant la violence dans le village	17		

Code L. Langues Maternelles							
Aushi (K)	1	Chokwe (K)	9	Kaonde (K)	17	Ruund (K)	25
Bangubangu (M)	2	Fuliru (S)	10	Lal-bisa (K)	18	Sanga (K)	26
Banyamulenge (S)	3	Havu (S)	11	Lamba (K)	19	Shi (S)	27
Bemba (k)	4	Hemba (K)	12	Lega (S,M)	20	Taabwa (K)	28
Bembe (S)	5	Holoholo (K)	13	Luba-Kasai (K)	21	Tembo (S)	29
Buwa (K)	6	Joba (k)	14	Luba-Katanga (K)	22	Tetela (M)	30
Buyu (K)	7	Kabwari (K)	15	Lunda (K)	23	Vira (S)	31
Bwile (K)	8	Kanu	16	Nyindu	24	Kikusu	32
						Kinande	33
						Kihunde	34
Swahili	100	Chinoise	110			Kinyabuisha	35
Français	101	Autre Congolais	111			Kirwanda	36
Lingala	102	Autre Etranger	112			Kinyarwanda	37

Code R. Location.

Pays			
Burundi	P1	Tanzanie	P6
Cameroun	P2	Uganda	P7
Kenya	P3	Zambie	P8
R de Congo	P4	Autre Afrique	P10
Rwanda	P5	Orient	P11
		Occident	P12

Codes Préfères!	
Ce village	A1
Un autre village dans cette chefferie	A2
Un autre village hors de cette chefferie mais dans ce territoire	A3
"La brousse" /foret dans cette chefferie	A4
"La brousse" /foret hors de cette chefferie mais dans ce territoire	A5

District	Territoire	CODE
Kinshasa 10		
Kinshasa Rural	Communes de Kinshasa Rural	1010
Kinshasa Urbain	Communes de Kinshasa Urba	1020
Bas Congo 20		
Bas Fleuve	Tshela	2031
Bas Fleuve	Seke-Banza	2032
Bas Fleuve	Lukula	2033
Bas Fleuve	Muanda	2034
Cataractes	Mbanza Ngungu	2041
Cataractes	Songololo	2042
Cataractes	Luozi	2043
Lukaya	Madimba	2051
Lukaya	Kasangulu	2052
Lukaya	Kimvula	2053
Bandundu 30		
Mai Ndombe	Inongo	3021
Mai Ndombe	Kiri	3022
Mai Ndombe	Oshwe	3023
Mai Ndombe	Kutu	3024
Kwilu	Bulungu	3031
Kwilu	Masi Manimba	3032
Kwilu	Bagata	3033
Kwilu	Idiofa	3034
Kwilu	Gungu	3035
Kwango	Kenge	3051
Kwango	Feshi	3052
Kwango	Kahemba	3053
Kwango	Kasongo Lunda	3054
Kwango	Popokabaka	3055
Plateaux	Bolobo	3061
Plateaux	Kwamouth	3062
Plateaux	Mushie	3063
Plateaux	Yumbie	3064

District	Territoire	CODE
Equateur 40		
Equateur	Basankusu	4021
Equateur	Bolomba	4022
Equateur	Ingende	4023
Equateur	Bikoro	4024
Equateur	Lukolela	4025
Equateur	Makanza	4026
Equateur	Bomongo	4027
Sud Ubangi	Gemena	4031
Sud Ubangi	Budjala	4032
Sud Ubangi	Kungu	4033
Sud Ubangi	Libenge	4034
Nord Ubangi	Mobayi Mbongo	4051
Nord Ubangi	Yakoma	4052
Nord Ubangi	Businga	4053
Nord Ubangi	Bosobolo	4054
Mongala	Lisala	4061
Mongala	Bumba	4062
Mongala	Bongandanga	4063
Tshuapa	Boende	4071
Tshuapa	Befale	4072
Tshuapa	Djolu	4073
Tshuapa	Ikela	4074
Tshuapa	Bokungu	4075
Tshuapa	Monkoto	4076

District	Territoire	CODE
Orientale 50		
Kisangani	Communes de Kisangani	5010
Tshopo	Banalia	5021
Tshopo	Bafwasende	5022
Tshopo	Ubundu	5023
Tshopo	Opala	5024
Tshopo	Isangi	5025
Tshopo	Yahuma	5026
Tshopo	Basoko	5027
Bas Uele	Buta	5031
Bas Uele	Aketi	5032
Bas Uele	Bondo	5033
Bas Uele	Ango	5034
Bas Uele	Bambesa	5035
Bas Uele	Poko	5036
Haut Uele	Rungu	5041
Haut Uele	Niangara	5042
Haut Uele	Dungu	5043
Haut Uele	Faradje	5044
Haut Uele	Watsha	5045
Haut Uele	Wamba	5046
Ituri	Irumu	5051
Ituri	Mambasa	5052
Ituri	Djugu	5053
Ituri	Mahagi	5054
Ituri	Aru	5055

District	Territoire	CODE
Nord Kivu 61		
Nord Kivu	Nyiragongo	6121
Nord Kivu	Walikale	6122
Nord Kivu	Lubero	6123
Nord Kivu	Beni	6124
Nord Kivu	Rutshuru	6125
Nord Kivu	Masisi	6126
Nord Kivu	Commune de Goma	6127
Maniema 62		
Maniema	Kabambare	6221
Maniema	Kibombo	6222
Maniema	Lubutu	6223
Maniema	Pangi	6224
Maniema	Kasongo	6225
Maniema	Punia	6226
Maniema	Kindu	6227
Maniema	Kailo	6228
Sud Kivu 63		
Sud Kivu	Walungu	6321
Sud Kivu	Uvira	6322
Sud Kivu	Fizi	6323
Sud Kivu	Mwenga	6324
Sud Kivu	Shabunda	6325
Sud Kivu	Kalehe	6326
Sud Kivu	Idjwi	6327
Sud Kivu	Kabare	6328
Sud Kivu	Commune de Bukavu	6329

District	Territoire	CODE
Katanga 70		
Lubumbashi	Communes de Lubumbashi	7010
Likasi	Communes de Likasi	7020
Lualaba	Dilolo	7041
Lualaba	Sandoa	7042
Lualaba	Kapanga	7043
Haut Lomami	Kamina	7051
Haut Lomami	Kaniama	7052
Haut Lomami	Kabongo	7053
Haut Lomami	Malemba Nkulu	7054
Haut Lomami	Bukama	7055
Tanganika	Kalemie	7061
Tanganika	Moba	7062
Tanganika	Manono	7063
Tanganika	Kabalo	7064
Tanganika	Kongolo	7065
Tanganika	Nyunzu	7066
Haut Katanga	Kipushi	7071
Haut Katanga	Sakania	7072
Haut Katanga	Kasenga	7073
Haut Katanga	Mitwaba	7074
Haut Katanga	Pweto	7075
Haut Katanga	Kambove	7076
Kolwezi Urbain	Communes de Kolwezie	7090
Kolwezi Rural	Mutshatsha	7093
Kolwezi Rural	Lubudi	7094

District	Territoire	CODE
Kasai Oriental 80		
Mbuji Mayi	Communes de Mbuji Mayi	8010
Tshilenge	Miabi	8021
Tshilenge	Kabeya Kamwanga	8022
Tshilenge	Lupatapata	8023
Tshilenge	Katanda	8024
Tshilenge	Tshilenge	8025
Sankuru	Lusambo	8031
Sankuru	Kole	8032
Sankuru	Lomela	8033
Sankuru	Katako Kombe	8034
Sankuru	Lubefu	8035
Sankuru	Lodja	8036
Kabinda	Mwene Ditu	8041
Kabinda	Kamiji	8042
Kabinda	Ngandajika	8043
Kabinda	Kabinda	8044
Kabinda	Lubao	8045
Kasai Occidental 90		
Kananga	Communes de Kananga	9010
Lulua	Dibaya	9021
Lulua	Luiza	9022
Lulua	Kazumba	9023
Lulua	Demba	9024
Lulua	Dibelenge	9025
Kasai	Luebo	9031
Kasai	Tshikapa	9032
Kasai	Ilebo	9033
Kasai	Mweka	9034
Kasai	Dekese	9035

P PARENTE AVEC LE CHEF DE MENAGE		P UNIQUEMENT SI AUCUN LIEN DE PARENTE(LE PLUS FORT)	
Chef de ménage	1	Déplace / Refugié avec aucun lien de parenté	75
Père/ Mère	2	Oncle «Africain »	15
Grand parent	3	Neveu « Africain »	16
Epoux / relation religieuse	4	Ami	20
Enfant (incl. adoption)	5	Ami de la Famille	25
Frère ou sœur	6	Est dans la même organisation professionnelle	30
Oncle ou tante	7	Ils font du commerce ensemble régulièrement	40
Nièce ou Neveu	8	Voisin	55
Petit fils / Petite-fille	9	Même organisation Religieuse	45
Beaux-parents	10	Déplace, non de la famille	75
Beau-frère/sœur	11	Autre	-10
Cousin	12		
Autre parent de la famille	13		
Beau-fils / Belle fille	14		

I : CODE NIVEAU SCOLAIRE	
Ecole Maternelle/Aucun	00
Ecole primaire	
Année 1	1.1
Année 2	1.2
…	..
Année 6	1.6
Ecole secondaire	
Année 1	2.1
Année 2	2.2
…	…
Année 6	2.6
Université ou Institut Supérieur	
G1	3.1
G2	3.2
G3	3.3
L1	3.4
L2	3.5
DOC 3	3.6
DOC 4	3.7
Enseignement Professionnel	4.1
Enseignement Technique	4.2
Refuse de Répondre	-7
Non Applicable	-8
Ne sait pas	-9
Autre	-10