Projet Tex-Sen

Manuel de terrain

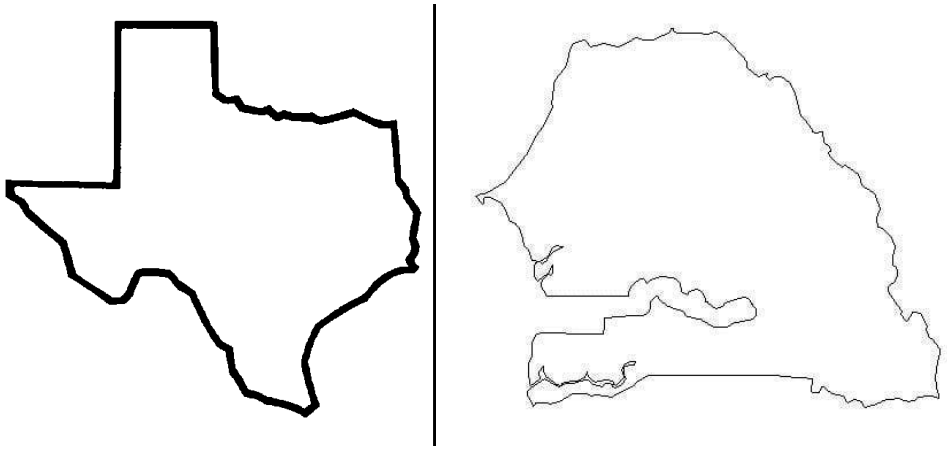


Table de matières

L'équipe 2
Materiels 2
Programme de la visite 3
1. Visite chez le chef de village 3
2. Identification de l'intermédiaire politique 4
3. Recrutement des participants 4
4. Entretien auprès du chef et de l'intermédiare politique 5
5. Enquête auprès des participants 5
6. Activités du groupe 6
5. Focus groupe et sondage de sortie 15
6. Distribution de l'argent 16
7. Communication des résultats 16

L'équipe

Chaque équipe comprend 4 personnes :

- 03 Enquêteurs sont chargés de l'administration du questionnaire auprès de la population, d'expliquer les règles et le déroulement des jeux aux sous-groupes d'enquêté(e)s et de mener le focus group et sondage de sortie.
- Le 4eme enquêteur est chargé de mener l'entretien avec l'intermédiaire politique et le chef du village, de faire la présentation des règles et du déroulement des jeux à l'ensemble des groupes d'enquêté(e)s, et de repartir les gains dans les enveloppes pour distribuer aux participants.
- Toute l'équipe participe dans la gestion des activités du groupe et la communication des résultats au superviseur.

Materiels

1. 16 cartes de contact
2. 16 chemises contenant les matériels ci-dessous mentionnés avec le code de participant :
    a. Le questionnaire
    b. Une étiquette
    c. Badges de participant
    d. 3 bulletins (cercle/carré)
    e. 2 fiches du jeu de l'ultimatum
        i. Joueur 1 ou 2 (pour le jeu avec un partenaire du groupe)
        ii. Joueur 2 (pour le jeu avec le leader)
    f. Bulletin pour le sondage de sortie
    g. Enveloppe pour la distribution de l'argent
3. 1 chemise leader contenant
    a. L'enquête auprès l'intermédiaire
    b. L'enquête auprès du chef de village
    c. L'enquête auprès du chef/intermédiaire
    d. Une enveloppe pour la distribution de l'argent à l'intermédiaire
    e. Une enveloppe de 5 000 CFA pour remercier le chef du village
4. L'argent réparti en unités de :
    a. 48 billets de 1000 F
    b. 48 billets de 500 F
    c. 80 pièces de 100 F
5. 01 enveloppe de [2000 F/5000 F] pour le leader sélectionné pendant le jeu
6. 04 supports visuels pour l'explication du jeu (Jeu 1 d'un côté et Jeu 2 de l'autre)
7. 03 petites enveloppes pour que les enquêteurs 1-2-3 réceptionnent les bulletins
8. 03 grandes enveloppes « Vote 1 », « Vote 2 » « Vote 3 »
9. 02 paquets de bout de papiers numérotés de 01 à 16.
10. 03 fiches numérotés 01 à 03 pour désigner les candidats
11. 16 stylos
12. Des sacs plastiques pour protéger les matériels

Programme de la visite

1. Visite chez le chef de village
2. Identification de l'intermédiaire politique
3. Recrutement des participants
4. Entretiens auprès du chef et de l'intermédiaire politique
5. Enquête auprès des participants
6. Activités du groupe
7. Focus groupe et sondage de sortie
8. Remise des gains aux participants
9. Communication des résultats

1. Visite chez le chef de village

Arrivée dans le village, toute l'équipe rend visite au chef du village pour lui présenter ses civilités et en même temps lui demander la permission de travailler dans sa communauté pendant cette journée. Mais auparavant, expliquez au chef du village l'objet de votre présence dans son village en ces termes :

- Nous sommes là dans le cadre d'un projet de recherche pour une université américaine. C'est un projet non gouvernemental et purement apolitique à buts scientifiques et éducatifs et surtout non-lucratifs.
- Le but de l'étude est d'approfondir notre compréhension des villages ruraux du Sénégal et leur rôle dans les enjeux politiques. Plus précisément, on étudie la démocratie à travers les élections au Sénégal afin de mieux comprendre comment ces institutions peuvent aider les villages ruraux dans le cadre du développement de notre pays.
- L'étude est parrainée par le Centre de Recherche Ouest Africain (CROA /WARC), un institut spécialisé dans la recherche universitaire.
- La préfecture a été prévenue de cette étude.
- La recherche dans votre communauté comprendra un entretien avec l'intermédiaire politique, une enquête-ménage auprès d'un échantillon de 16 habitants dans ce village et des simulations de vote pour ces 16 enquêté(e) où ces 16 enquêtés auront la possibilité de gagner un peu d'argent.
- L'étude se fait dans 64 villages ruraux au total.

Une fois que le chef comprend l'objectif de l'étude, veuillez lui demander de vous proposer un lieu publique où il est possible d'organiser les activités de simulations de vote et de jeux de coordination susmentionnés (de préférence, une école ou autre bâtiment public).

Pour l'échantillonnage de l'enquête, demandez au chef combien de ménages/concessions y-a-t-il dans le village ? Expliquez-lui que vous allez choisir les ménages/concessions d'une façon aléatoire pour donner une chance égale à tout le monde de participer au jeu. Vous pouvez préciser que cette méthodologie consiste à éviter au chef de village d'être accusé de favoritisme quant aux choix des ménages/concessions composant l'échantillon.

Si le chef du village refuse que l'étude se fait dans son village, continuez au prochain village et informez tout de suite votre superviseur pour qu'il puisse trouver un village remplaçant acceptable.

2. Identification de l'intermédiaire politique:

Le 4eme enquêteur commence par demander au chef l'identité de l'intermédiaire politique entre la population et les partis. Si par hasard, le chef de village vous cite deux noms, veuillez lui demander de vous dire laquelle de ces deux personnes est la plus representative .Tous les enquêteurs inscrivent le nom de l'intermédiaire politique sur la page de garde du village. Ensuite, les enquêteurs 1-2-3 prennent congé pour commencer l'echantillonnage aléatoire de la population.

Le 4ième enquêteur reste sur place pour mener un entretien bref avec lui. Les objectifs de l'entretien sont :

- La biographie du chef : son accession à la chefferie et son rôle dans le village
- La vie politique du chef : sa relation avec les autres intermédiaires politiques et son implication dans les activités politiques

Si le chef est aussi l'intermédiaire politique, Enquêteur 4 mène l'enquête chef-intermédiaire. Si c'est quelqu'un d'autre, Enquêteur 4 mène l'enquête auprès du chef d'abord et puis demande au chef une présentation à l'intermédiaire politique ou un représentant de l'intermédiaire si le premier n'est pas disponible. Dans les 2 cas, l'enquêteur commence par demander son consentement à être enquêté (Partie 4).

3. Recrutement des participants

Les enquêteurs 1-2-3 partent de chez le chef du village pour commencer l'échantillonnage. Sur la base du nombre de ménages/concessions que le chef du village leur aura préalablement déclaré, ce nombre sera divisé par 16 afin de déterminer le « pas de sondage ». En cas de nombre décimal ou simplement au besoin, arrondissez le pas au chiffre inférieur. Divisez le village en 3 zones et indiquez à chacun des enquêteurs où il sera chargé de mener ses enquêtes. Une fois dans la zone qui lui est attribuée, l'enquêteur commence la numérotation avec le ménage le plus loin du centre et à la frontière avec la zone à sa droite. Ensuite, l'enquêteur compte le nombre de ménages correspondant au « pas de sondage » pour identifier le premier ménage à enquêter. Si le pas est inférieur à 1 ou si le nombre de concessions est inférieur à l'échantillon, enquêtez plusieurs ménages dans la même concession.

Une fois choisi le ménage, entrez-y et demandez le chef ou son représentant. Après avoir expliqué l'objet du projet (de la même façon qu'avec le chef du village), demandez-lui la permission vous entretenir avec une personne de sa concession répondant aux critères prédéfinis (sexe, âge).

- Si une telle personne y est mais n'est pas disponible, renseignez-vous sur la possibilité de repasser plus tard (en proposant une heure précise).

- Si ce n'est pas possible, remplacez le ménage par le prochain.

Une fois avec le participant potentiel, procédez à demander son consentement.

4. Entretien auprès du chef et de l'intermédiaire politique

Si le chef du village et l'intermédiaire politique ne sont pas la même personne, commencez d'abord par présenter l'étude dans les mêmes termes précédemment utilisés pour le chef du village (Partie 1). Expliquez que dans les simulations de vote auxquelles les enquêtés vont jouer, lui aussi peut gagner de l'argent. Tout dépendra des choix des joueurs.

Demandez au chef et à l'intermédiaire politique leur consentement pour l'entretien : « Maintenant, je voudrais demander votre consentement pour m'entretenir avec vous. Le but de cette conversation est de mieux comprendre votre participation dans la vie civique et politique et votre relation avec la communauté. Ça doit durer entre 30 minutes et une heure. Vos réponses seront secrètes. Personne dans votre communauté ne saura comment vous avez répondu. Les informations que vous donnez seront confidentielles. J'espère que vous serez à l'aise en nous disant ce qui est au fond de vous-même comme nous nous intéressons beaucoup à ce que vous avez à dire. Il faut se rappeler qu'il n'y a pas de réponses vraies ou fausses – nous voulons savoir simplement votre avis. Il n'y aura pas de récompense pour votre participation dans l'enquête, mais j'espère que vous aimerez discuter avec moi sur des sujets importants pour votre communauté. Votre participation est volontaire. J'espère que vous n'êtes pas trop chargés pour qu'on puisse démarrer l'entretien ? »

Si oui, donnez-lui la carte de contact au besoin.

« Cette carte vous permettra de toujours nous contacter si toutefois que vous avez besoin d'informations ou de renseignements complémentaires à propos du projet de recherche. »

5. Enquête auprès des participants

Une fois que l'enquêteur identifie un enquêté potentiel dans un ménage cible, il lit le texte suivant pour présenter le projet et demandez le consentement de la personne :

« Je m'appelle _____ et je travaille pour le compte d'un projet de recherche d'une université aux Etats-Unis qui vise à étudier la démocratie à travers les élections au Sénégal afin de mieux comprendre comment ces institutions peuvent aider les gens comme vous dans le cadre du développement de votre pays. C'est une étude non gouvernementale et purement apolitique à buts scientifiques et éducatifs et surtout non-lucratifs. Votre concession a été choisie pour les besoins de l'enquête-ménage du projet de recherche. On cherche [un homme/une femme] [entre 18 et 35 ans/ayant plus que 35 ans] dans ce ménage qui est disponible à participer dans entretien individuel tout de suite et elle/il est invité(e) à prendre à une activité de groupe à 14h30 à [mentionner le nom de l'endroit)].

L'enquête portera sur votre participation dans la vie politique et civique du village et votre relation avec les leaders de votre communauté et durera à peu près une demi-heure. Vos réponses seront secrètes. Personne dans votre communauté ne saura comment vous avez répondu. Les informations que vous donnez seront confidentielles. J'espère que vous serez à l'aise en nous disant ce qui est au fond de vous-même comme nous nous intéressons beaucoup à ce que vous avez à dire. Il faut se rappeler qu'il n'y a pas de réponses vraies ou fausses – nous voulons savoir simplement votre avis. Il n'y aura pas de récompense pour votre participation dans l'enquête, mais j'espère que vous aimerez discuter avec moi sur des sujets importants pour votre communauté.

L'activité de groupe sera faite avec 15 autres enquêtés dans la place publique cet après-midi. Cette activité durera à peu près trois heures. Une fois réunie, les participants apprendront les règles de plusieurs jeux. Pour chaque séance, les 16 participants auront la possibilité de gagner de l'argent, par exemple 1000 ou 2000 CFA. Les résultats des jeux dépendront des choix des participants. L'argent sera distribué en fonction de comment les participants jouent le jeu.

Votre participation est volontaire. Seriez-vous disponible à participer dans cette enquête et les jeux cet après-midi ? Que l'enquêté-même (pas un représentant) peut participer aux jeux. »

Si la personne accepte de participer, rassurez-vous que cette personne est disponible pour l'enquête Et l'activité de groupe. Vous ne devez pas interviewer une personne qui ne serait pas disponible à venir participer au jeu.

Avant de quitter, donnez-lui la carte de contact au besoin.

6. Activités du groupe

Rassemblez les 16 participants à la place publique. Disposez les chaises ou les nattes en 3 rangées assez éloignées l'une de l'autre. Chaque enquêteur est responsable d'un groupe d'enquêté(e)s avec lequel il/elle s'est entretenu et l'orientation des participants dans les différents groupes se fait conformément à l'administration de l'enquête. Commencez quand tous les participants sont présents. Si un participant n'est pas disponible pour le jeu, il faut le remplacer sans mener l'enquête mais surtout avec son consentement.

A. Présentation

Enquêteur 4 :
« Merci de votre participation à ce jeu. Le nombre de participants au jeu est égal à 16. Ainsi ces 16 participants sont repartis en 3 sous-groupes, à raison de 5 participants pour les deux groupes et 6 pour l'autre. A présent, l'enquêteur va vous expliquer les règles et le déroulement du jeu. On vous a divisé comme ça pour mieux assurer la compréhension des règles des jeux. Il y aura deux jeux et on va jouer chacun plusieurs fois. En jouant, chacun de vous aura la possibilité de gagner un peu d'argent. Toutefois,

le montant de la récompense dépendra du résultat des jeux, et tout le monde peut gagner un montant différent. Le premier jeu consiste en une simulation d'élection dont les enquêteurs vont vous expliquer les règles tout de suite. Le deuxième jeu consiste en un choix sur comment deux vis-à-vis se partagent une somme d'argent. Si ce n'est pas clair dans votre esprit, n'hésitez pas à nous poser des questions. D'accord ? »

Pour tous les villages, lisez ce texte:

« Un leader du village, [prononcez son nom], fera partie du premier jeu en tant que figurant. Aussi soit-il un simple figurant, il aura la possibilité de gagner de l'argent comme vous. Le montant de sa récompense varie en fonction du résultat du vote qui fait partie du jeu. Le leader saura comment le groupe a voté parce que le montant qu'il gagne dépend de comment vous jouez le jeu. Cependant, tout vote individuel sera secret. »

Si le village fait partie de l'EXPERIMENTATION DE L'ANONYMAT, lisez ce texte :

["Dans ce jeu, à l'image des élections réelles, garder le vote secret est un droit et une responsabilité de chaque électeur. Quand vous votez, vous avez le droit de garder votre vote confidentiel. Personne ne devrait savoir pour qui vous avez voté que cela soit l'équipe de recherche, les membres de la commission électorale, le responsable de l'isoloir ou un autre électeur. L'incapacité d'un électeur à ne pas lire ou écrire ne justifie en aucune manière une quelconque assistance à son endroit (dès lors que savoir lire ou écrire n'est pas une nécessité pour comprendre le bulletin de vote). Que vous soyez femme, homme, jeune ou vieux, le vote est toujours secret. Et même si un proche ou un leader vous demande votre choix de vote, vous ne devez pas le lui dire.

"Maintenant, vous allez marquer votre bulletin en toute discrétion c'est à dire en le couvrant de votre main de manière à ce que la personne assise à côté de vous ne puisse voir rien du tout. Après, vous allez plier votre bulletin pour que personne ne puisse encore rien voir quand vous le mettrez dans l'urne. Et enfin, vous mettrez votre bulletin sous pli dans une boite opaque avec d'autres bulletins de manière à ce qu'il soit impossible aux chercheurs de connaitre les différents choix de vote de chacun. Vous vous rendrez compte que vos bulletin et badge ont un numéro d'identification identique – ceci est juste pour rattacher vos questionnaires anonymes à votre choix de vote. Au terme de la journée, les badges vous seront retirés pour qu'il n'y ait aucune possibilité d'identifier les choix de vote d'un(e) électeur/électrice dans les jeux à travers la combinaison des numéros.

"Combien de personnes ont-ils voté ici avant? Pour ceux qui ont voté, quel était leur sentiment après avoir mis le bulletin dans l'urne ? Une fois que vous avez voté, y'a-t-il des gens qui voudraient toujours savoir votre choix de vote ? Devriez-vous dire aux gens votre choix de vote ? Non. Certes vous pouvez leur dire tout ce dont vous voulez tout en sachant qu'ils ne peuvent pas effectivement connaître pour qui vous avez voté à moins que vous le leur dîtes."]

B. Explication du jeu de coordination

Enquêteur 4 :

« Après une explication générale que j'aurai faite tout à l'heure, votre enquêteur va présentement expliquer davantage les règles et le déroulement du jeu. Comme dans les élections réelles, votre choix aura des conséquences différentes. Tout le monde, même l'intermédiaire politique, peut avoir sa propre préférence. »

Si le village fait partie de l'EXPERIMENTATION D'APPROBATION, lisez ce texte :

[Par exemple, l'intermédiaire politique préfère le parti _____ pour les élections locales, mais vous pouvez avoir un autre parti politique que vous préférez.]

Sinon, Enquêteur 4 continue :
«Ce premier jeu comprend un vote parmi les 16 participants dans le groupe. En votant, chacun de vous va exprimer sa préférence personnelle sur deux façons de diviser un somme de 18 000 CFA parmi ce groupe. L'option « cercle » consiste en la division suivante : les 16 participants gagnent 1 000 CFA et le leader gagne 2 000 CFA. L'option « carré » consiste en la division suivante : les 16 participants gagnent 500 CFA et le leader gagne 10 000 CFA.»

Utilisez le support visuel qui montre clairement les deux options de répartition de l'argent.

«Sans communiquer avec les autres participants, chacun va faire son choix personnel entre ses deux options. Après avoir terminé cette explication, vous serez remis des bulletins. Pour exprimer votre préférence vous allez cocher dans la case de l'objet que vous préférez. »

Montrez un exemplaire du bulletin avec les 2 marques : un cercle et un carré. Indiquez la manière de choisir entre les deux objets en cochant dans la case de l'un des objets et enfin montrez l'urne vide pour s'assurer de la transparence de l'opération.

«La distribution de l'argent est en fonction du résultat de l'élection. Voici les trois scénarii de récompenses possibles :

Scenario 1 : Si, après dépouillement, au moins 75% des participants correspondant à 12 personnes convergent leur choix sur le même objet (en cercle), tous les participants gagneront **1 000 CFA** individuellement et quant au leader politique, il recevra **2 000 CFA**.

Scenario 2 : Si, après dépouillement, au moins 75% de participants correspondant à 12 personnes convergent leur choix sur le même objet (en carré), tous les participants gagneront **500 CFA** individuellement et quant au leader politique, il recevra **10 000 CFA**.

Scenario 3 : Si l'un ou l'autre objet n'acquiert pas la majorité qualifiée (75% des suffrages ou 12 personnes des votants), aucun membre ne recevra absolument rien.

« Maintenant, vous voyez les enjeux des jeu. Pour qu'au moins chacun gagne un minimum de 500 CFA, il faut que 12 personnes convergent leur choix sur le même objet. Il est formellement interdit de communiquer entre vous le choix des uns et des autres.

Si les enquêteurs surprennent des participants en train d'échanger, le jeu sera annulé et aucune récompense financière ne sera donnée aux participants pour le jeu en question.

Enquêteurs 1-3 :
Dans chacun des 3 groupes, réexpliquez les jeux avec supports visuels en suivant le texte ci-dessous. Assurez-vous que tout le monde a bien compris en posant des questions-tests.

« Est-ce que vous avez bien compris les explications ? »

Sinon, répondez aux questions et réexpliquez les règles du jeu clairement en reprenant le texte ci-dessus.

« Permettez-moi de vous poser quelques questions de contrôle. Est-ce que quelqu'un parmi vous peut nous réexpliquer les règles et le déroulement du jeu? (S'il n'y a pas de volontaire, que l'enquêteur interroge arbitrairement 2 à 3 participants pour juger du niveau de compréhension générale).

« Maintenant, j'ai d'autres questions pour vous pour m'assurer que vous avez compris le jeu. Si, par exemple, 14 personnes votent le cercle et 2 personnes votent le carré, combien d'argent les participants recevront-t-ils ? (1 000 CFA) Le leader ? (2 000 CFA)

Si maintenant 06 personnes votent le cercle et 10 personnes votent le carré, combien d'argent recevrez-vous ? (0 CFA)

Alors, si 03 personnes votent le cercle et 13 personnes votent le carré, combien d'argent les participants recevront-t-ils ? (500 CFA) Le leader ? (10 000 CFA) »

Si vous voyez que quelqu'un n'arrive pas à comprendre ces éléments du jeu, revenez au début et reprenez les questions jusqu'à ce que vous soyez sûrs que tout le monde a compris. Sinon, procédez au vote.

C. Vote 1

Enquêteurs 1-2-3
« Maintenant que vous avez tous compris les règles du jeu, je vais distribuer les bulletins et les stylos. Sans communiquer et sans que vos voisins vous voient, cochez l'objet de votre préférence et pliez votre bulletin aussitôt. Une fois terminé, mettez votre bulletin plié dans l'urne. »

Remettez au participant le bulletin comportant le numéro d'identification approprié. Indiquez l'urne aux participants et montrez-leur que l'urne est vide. Ne regardez pas le participant quand il fait son choix – le vote doit être secret.

D. Sélection du leader

Enquêteur 4
« Maintenant que tout le monde a fait son choix, je vais ramasser les bulletins de ce jeu et les mettre dans une enveloppe opaque annoté «Vote 1 ». On fera le dépouillement et la distribution de l'argent pour ce jeu à la fin de cette activité de groupe. Avant ça, on va

rejouer ce même jeu plusieurs fois, mais avec un leader qui sera sélectionné parmi vous. Ce leader recevra [1000 F/3000 F] une fois sélectionné. »

Si le village fait partie de l'EXPERIMENTATION DE SELECTION lisez ce texte :

« Pour sélectionner le leader, on fera une loterie. Chaque participant va prendre un bout de papier avec le numéro 1 à 16 écrit dessus. Après, mon collègue va tirer un autre bout de papier 1 à 16 pour déterminer le leader. Comme ça, tout le monde aura la même chance d'être sélectionné. »

« Les règles de ce jeu sont un peu différents du dernier. Les différences sont les suivantes :

1. En premier, on va jouer ce jeu plusieurs fois.
2. Cette fois si, le leader va voter avec vous.
3. Les montants des gains sont un peu différents. *Utilisez le support visuel pour expliquer les différences.*
    a. Maintenant, le montant total est 16 500 F.
    b. Si 12 personnes choisissent le cercle, tous les participants gagnent 1000 F et le leader gagne 1500.
    c. Si 12 personnes choisissent le carré, tous les participants gagnent 800 F et le leader gagne 4500 F.
4. Si le leader n'aime pas le résultat de l'élection, il peut aussi sanctionner les participants. Par exemple si les participants choisissent le cercle et lui, il préfère le carré, les participants perdent 300 CFA chacun, mais le leader sacrifie également 300 CFA de ses propres fonds. Vous voyez que si le leader sanctionne, l'option carré est moins bénéfique pour les participants que l'option cercle.

Si vous avez des questions, vous pouvez les poser à votre enquêteur après mon explication qui peut tout clarifier. »

Procédez à la sélection du leader. Une fois choisi, remettez une enveloppe de [1000 F/3000 F] au leader devant tout le monde. (Le montant de la dotation dépend de l'EXPERIMENTATION DE DOTATION).

Si le village fait partie de l'EXPERIMENTATION DE L'ELECTION lisez ce texte :

« Pour sélectionner le leader, on fera une élection. D'abord, chaque groupuscule va élire leur propre candidat de parmi eux. Ensuite, vous allez tous voter pour élire un des 03 candidats de servir dans le rôle de leaders dans les jeux suivants.

« Les règles de ce jeu sont un peu différentes du dernier. Les différences sont les suivantes :

1. En premier, on va jouer ce jeu plusieurs fois.
2. Cette fois-ci, le leader va voter avec vous.
3. Les montants des gains sont un peu différents. *Utilisez le support visuel pour expliquer les différences.*
    a. Maintenant, le montant total est 16 500 F.
    b. Si 12 personnes choisissent le cercle, tous les participants gagnent 1000 F et le leader gagne 1500.

c. Si 12 personnes choisissent le carré, tous les participants gagnent 800 F et le leader gagne 4500 F.

4. Si le leader n'aime pas le résultat de l'élection, il peut aussi sanctionner les participants. Par exemple si les participants choisissent le cercle et lui, il préfère le carré, les participants perdent 300 CFA chacun, mais le leader sacrifie également 300 CFA de ses propres fonds. Vous voyez que si le leader sanctionne, l'option carré est moins bénéfique pour les participants que l'option cercle. »

Si vous avez des questions, vous pouvez les poser à votre enquêteur après mon explication qui peut tout clarifier.

« Dans vos groupuscules, vous aller élire une personne comme candidat.

« J'invite tous les candidats à venir devant le groupe. »

Numérotez les candidats et faites une élection où vous annoncez le numéro de chaque candidat et comptez les voix. Pendant l'élection, tout le monde doit baisser sa tête et lever la main quand il entend le numéro de son candidat préféré. Annoncez le gagnant et remettez une enveloppe de [1000 F/3000 F] au leader devant tout le monde. Invitez tous les candidats à reprendre leur place pour procéder au jeu.

E. Vote 2

Enquêteurs 1-2-3 :
Dans chacun des 03 groupes, rassurez-vous que tous les participants ont compris les nouvelles règles du jeu. Rappelez-leur que ce jeu se fait plusieurs fois et cette fois-ci avec le nouveau leader.

Une fois que tout le monde a bien compris le jeu, remettez au participant le bulletin comportant le propre code. Indiquez l'urne aux participants et montrez-les que l'urne est vide. Ne regardez pas le participant quand il fait son choix – le vote doit être secret.

F. Résultat du vote 2

Enquêteur 4
« Maintenant que tout le monde a fait son choix, je vais ramasser les bulletins de ce jeu et les mettre dans une enveloppe opaque annotée «Vote 2 ». On fera le dépouillement tout de suite pour que le leader puisse décider s'il veut sanctionner ou pas. »

Enquêteur 4 dirige le dépouillement des bulletins de vote 2. Il annonce à haute et intelligible voix le résultat bulletin par bulletin. Puis il annonce le résultat du cumul de voix de chaque bulletin. Et enfin, au cas échéant, il déclare le résultat : cercle, carré ou rien.

G. Réponse du leader (Seulement si le vote converge sur le cercle)

Dans le cas où le nombre de voix pour le cercle est égal ou supérieur à 12, l'enquêteur 4 invite le leader de prononcer sa réponse. Va-t-il sanctionner les participants ou pas ?

« Maintenant que vous savez la réponse du leader, on va rejouer encore. »

Si le village fait partie de l'EXPERIMENTATION DE L'ELECTION lisez ce texte :

« On va tenir une deuxième élection. J'invite les 3 candidats de la première élection à me rejoindre encore devant tout le monde. »

Rappelez aux participants la numérotation des candidats. Mener encore une élection où vous annoncez le numéro de chaque candidat et comptez les voix. Pendant l'élection, tout le monde doit baisser sa tête et lever la main quand il entend le numéro de son candidat préféré. Annoncez le gagnant et invitez tous les candidats de reprendre leur place.

H. Round 3 vote

Enquêteurs 1-2-3 :
Dans chacun des 3 groupes, expliquez que vous allez rejouer encore avec le [nouveau/même] leader. Remettez au participant le bulletin comportant le numéro d'identification approprié. Indiquez l'urne aux participants et montrez-leur que l'urne est vide. Ne regardez pas le participant quand il fait son choix – le vote doit être secret.

Enquêteur 4
« Maintenant que tout le monde a fait son choix, je vais ramasser les bulletins de ce jeu et les mettre dans une enveloppe opaque annotée «Vote 3 ». On fera le dépouillement et la distribution de l'argent pour ce jeu à la fin de cette activité de groupe. Avant ça, on va jouer deux derniers jeux qui n'ont rien à voir avec ce jeu d'élection. »

I. Jeu de l'ultimatum

Enquêteur 4
« Ce jeu est fait par des binômes. Chaque binôme est composé d'un Joueur 1 et d'un Joueur 2.

Chaque binôme de Joueurs est doté de 1000 F. Le Joueur 1 doit décider de la répartition de l'argent entre lui/elle et le Joueur 2 (son vis-à-vis). Le Joueur 1 décide d'offrir entre 0 et 1 000 F (la somme totale) au Joueur 2. La somme octroyée doit être en unité de 100F et comprise entre 0F CFA, 100 CFA, 200 CFA, jusqu'à 1000 CFA. Avant que le Joueur 1 ne dise d'abord le montant qu'il/elle compte octroyer au Joueur 2, il appartiendra préalablement au Joueur 2 de dire la somme minimale qu'il/elle acceptera de recevoir du donateur (Joueur 1). Si le Joueur 1 octroie ce montant ou plus au Joueur 2, alors le Joueur 2 reçoit la somme offerte et le Joueur 1 prend la somme restante. Si l'offre du Joueur 1 est en deçà (inférieure) du montant préalablement indiqué par le Joueur 2, dans ce cas tous les deux Joueurs deviennent des perdants (personne d'entre eux/elles ne gagne de l'argent du jeu).

En voici quelques exemples sur le déroulement du jeu:

1. Admettons que le Joueur 1 donne 700 FCFA au Joueur 2. Avant l'annonce de cette somme, le Joueur 2 a dit qu'il/elle aurait accepté 600FCFA de la part du Joueur 1. Puisque l'offre du Joueur 1 est supérieure au montant minimum préalablement indiqué par le Joueur 2 donc l'offre est acceptée. Le Joueur 2 reçoit 700FCFA et le Joueur 1 empoche 300 FCFA.

2. Admettons maintenant que le Joueur 1 donne 400 FCFA au Joueur 2. Avant l'annonce de cette somme, le Joueur 2 aurait préalablement indiqué accepter 500 FCFA de la part du Joueur 1. Puisque l'offre du joueur 1 est en dessous (inferieure) du montant que le Joueur 2 désire recevoir, l'offre n'est pas acceptée. Et dans ce cas précis, le Joueur 2 perd tout comme le Joueur 1 (personne ne gagne, 0 gagnant et tout perdant).
3. A présent, admettons que le Joueur 1 offre 300 FCFA au Joueur 2 et avant que le Joueur 2 n'en soit informé, il/elle aurait déjà réclamé 300 FCFA de la part du Joueur 1. Puisque l'offre du Joueur 1 est égale au montant minimum réclamé par le Joueur 2 donc l'offre est acceptée. Dans ce cas, le Joueur 2 reçoit 300 FCFA et le Joueur 1 empoche les 700FCFA restants.

Guidés par votre enquêteur, vous allez jouer ce jeu deux fois – chaque fois avec un vis-à-vis différent. Cependant, vous recevrez la rémunération pour un seul des deux jeu. »

Enquêteurs 1-2-3

Consultez votre page de garde pour déterminer si vous devez commencer par l'explication du jeu des pairs ou le jeu du leader.

<u>Instructions du jeu avec les pairs</u>

[Cette fois-ci,] Chacun jouera le jeu avec quelqu'un du groupe. Personne ne saura qui est son vis-à-vis dans le jeu. L'équipe de recherche est la seule à savoir qui est le vis-à-vis de qui dans le jeu et elle gardera cette information absolument secrète.

Je vais vous passer un (autre) bout de papier sur lequel figure le numéro de votre joueur : 1 ou 2. Ce papier montre toutes les possibilités de partage des 1000 FCFA. Chaque image montre deux personnes en train de jouer : Joueur 1 à gauche et Joueur 2 à droite.

En vous servant des exemples sur le papier, expliquez ce que chaque symbole représente. Les personnes représentent les Joueurs 1 & 2 et les pièces de monnaie représentent 100FCFA chacune.

[Concernant le Joueur 1] Vous êtes le Joueur 1. Dans un instant, je vais vous demander de marquer X dans une case qui représente le montant d'argent que vous souhaiteriez octroyer au Joueur.

En vous servant de l'exemple sur le papier, démontrez comment cela marche.

Si vous voulez octroyer tous les 1000 FCFA à votre vis-à-vis, cochez dans la case d'en bas à droite. Si vous ne voulez rien octroyer à votre vis-à-vis, cochez dans la case d'en haut à droite.

Si je veux donner à mon vis-à-vis 500 FCFA, dans quelle case dois-je cocher ? Demandez à au Joueur 1 d'indiquer la case correspondante sur le papier des enquêteurs.

Est-ce que tous les Joueurs 1 ont compris? Si non, prenez les questions et exhortez les joueurs à ne pas dire ce qu'ils vont opter de faire.

Après que les jeux sont terminés, nous allons correspondre l'offre du Joueur 1 à la réponse du Joueur 2 et vous dire si l'offre est acceptée. Si c'est le cas, nous allons vous payer votre dû.

Le Joueur 1, SVP, cochez les cases sur votre papier pendant que les Joueurs 2 et moi-même s'abstiennent à vous regarder. SVP, faites-le en toute discrétion pour que personne d'autre dans le groupe ne puisse voir votre choix. Aussitôt que vous ayez terminé, pliez votre papier de manière à préserver le secret de votre choix.

Attendez que les Joueurs 1 fassent leur sélection.

[Concernant les Joueurs 2] Vous êtes le Joueur 2. Pendant que je vous tourne le dos, svp marquez X dans la case correspondant au montant minimum d'argent que vous accepteriez de la part de votre vis-à-vis.

En vous servant de l'exemple sur le papier, démontrez comment cela marche.

Si vous voudriez accepter toute offre de 100FCFA ou plus, cochez dans la case d'en haut à gauche. Si vous voudriez accepter seulement la plus grande offre (1000FCFA), cochez dans la case d'en bas à droite.

Si j'accepterais une offre minimale de 500FCFA, dans quelle case devrais-je cocher? Demandez au Joueur 2 d'indiquer la case correspondante sur le papier de l'enquêteur.

Est-ce que tous les Joueurs 2 ont compris? Si non, prenez les questions et exhortez les joueurs à ne pas dévoiler ce qu'ils vont choisir de faire.

Le Joueur 2, svp cochez maintenant dans les cases sur votre papier pendant que les Joueurs 1 et moi-même regardent ailleurs. Svp, faites-le en toute discrétion pour que personne dans le groupe ne puisse savoir votre choix. Aussitôt que vous terminez, pliez votre papier de manière à préserver le secret du choix.

Attendez que les Joueurs 2 fassent leur sélection. Ensuite ramassez les papiers de chaque membre du groupe.

Enquêteurs 1-2-3

<u>Instructions du jeu avec le leader</u>

[Cette fois-ci], Dans la sale, chacun sera le Joueur 2 et le Joueur 1 est (nom de l'intermédiaire politique).Il vous a déjà fait une offre à accepter ou rejeter.

Je vais vous passer un (autre) bout de papier. Ce papier montre toutes les possibilités de partage des 1000FCFA. Chaque image montre deux personnes en train de jouer : le Joueur 1 à gauche et le Joueur 2 à droite.

En vous servant de l'exemple sur le papier, que représente-t-il chaque symbole? Les personnes représentent les Joueurs 1& 2 et les pièces représentent 100FCFA chacune.

Sans que personne vous voit, svp marquez X dans la case correspondant au montant minimum d'argent que vous accepteriez de la part de (nom de l'intermédiaire politique)

En vous servant de l'exemple sur le papier, démontrez comment cela marche.

Si vous accepteriez toute offre de 100FCFA ou plus, cochez dans la case d'en haut à gauche. Si vous n'accepteriez seulement que l'offre la plus supérieure (1000FCFA), cochez dans la case d'en bas à droite.

Si vous accepteriez une offre minimum de 500FCFA, dans quelle case devrais-je cocher? Demandez à quelqu'un dans le groupe d'indiquer la case correspondante sur l'exemple du papier de l'enquêteur.

Est-ce que tous les Joueurs ont compris? Si non, prenez les questions, et exhortez les joueurs à ne pas dévoiler ce qu'ils vont choisir de faire.

Les Joueurs, svp cochez les cases sur votre papier pendant que je regarde ailleurs. SVP, faites-le en toute discrétion pour que personne d'autre dans le groupe ne puisse voir votre choix. Aussitôt que vous ayez terminé, pliez votre papier de manière à préserver le secret de votre choix.

Attendez que les Joueurs fassent leur sélection. Ensuite ramassez les papiers sous pli de chacun des membres du.

J. Dépouillement de votes 1 et 3

Enquêteur 4 dirige le dépouillement des bulletins des votes 1 et 3. Pour chacune de ces 2 élections, il annonce à haute et intelligible voix le résultat bulletin par bulletin. Puis il annonce le résultat du cumul de voix de chaque bulletin. Et enfin, au cas échéant, il déclare le résultat : cercle, carré, ou rien. Après avoir dépouillé les 3 votes, l'enquêteur 4 annonce le montant total que les participants (pas le leader) ont gagné en additionnant les gains de chaque élection. Si le montant est inférieur à 2000 F, annoncez qu'on va remettre 2000 F (plus les gains potentiels du jeu d'ultimatum) à chaque participant pour les remercier d'avoir nous accordé autant de temps.

Pendant que l'enquêteur 4 met la rémunération pour chaque participant dans des enveloppes, les autres enquêteurs conduisent un focus groupe avec leur propre sous-groupe.

5. Focus groupe et sondage de sortie

Enquêteurs 1-2-3 :

Toujours dans votre sous-groupe, remettez aux participants le bulletin pour le sondage de sortie comportant le numéro d'identification approprié. Expliquez aux participants

comment exprimer leurs préférences sur le bulletin. Donnez-leur quelques minutes pour réfléchir sans communiquer et puis ramasser les bulletins pliés.

Pour le focus groupe, les 3 sous-groupes se rejoignent. Un enquêteur joue le rôle de modérateur en posant les questions aux participants pour mieux comprendre comment ils ont pris leurs décisions pendant les jeux. Un autre enquêteur prend note. Le dernier fait l'observation participante et développe l'écoute attentive dans l'optique de détecter toute anomalie comportementale ou réaction orale négative pouvant être l'objet de questionnements nouveaux lors de l'entretien. Il assiste le modérateur en posant des questions de relance au besoin.

6. Distribution de l'argent

Enquêteur 4 remplit les 16 enveloppes des participants avec l'argent gagné dans les élections. Chaque participant reçoit le même montant pour la première élection. Tous les participants sauf le leader (sélectionné ou élu) reçoivent le même montant pour les 2 dernières élections.

Au cas où les participants gagnent moins de 2000 F dans les simulations de vote, une somme de 2000 F leur sera remise en guise de récompense de leur effort de participation.

Ensuite, l'enquêteur 4 fait le calcul pour distribuer l'argent gagné selon les résultats du jeu de l'ultimatum. La rémunération se fera sur la base du jeu entre les deux participants (et pas celui avec le leader). Pour déterminer le montant, il compare les réponses de chaque binôme en se référant à la fiche de calcul.

Les enquêteurs 1-2-3 ramassent les badges d'identification de chaque joueur en lui remettant leur enveloppe avec la somme appropriée.

L'enquêteur 4 remet l'argent gagné suite aux jeux à l'intermédiaire politique et si le chef du village n'est pas l'intermédiaire politique, on lui remet une enveloppe de 5000 CFA pour le remercier d'avoir autorisé la conduite de l'étude dans son village et d'y avoir participé.

7. Communication des résultats

A la fin de la journée après être rentré du village, chaque enquêteur doit communiquer les résultats de la journée par SMS au numéro portable de leur superviseur.

Enquêteurs 1 à 3

Communiquez les résultats du jeu d'ultimatum pour chaque participant de la façon suivante avec une virgule entre chaque ligne et un tiré entre chaque participant.

1. Numéro du participant (07 chiffres),
2. Ordre du jeu [LP=leader, partenaire ; PL=partenaire, leader],
3. Montant minimum le participant accepterait du leader (en F CFA),
4. Montant offert (si Joueur 1) ou montant minimum accepté (si Joueur 2)

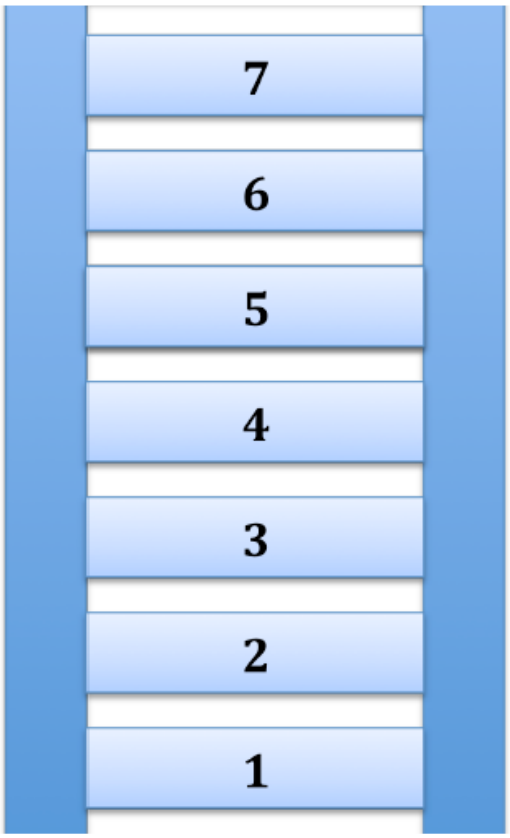
Voici un exemple : 0314102, LP, 300, 600 – 0315011, PL, 400, 500

Enquêteur 4

Communiquez les résultats des 03 jeux de groupe avec une virgule entre chaque ligne:

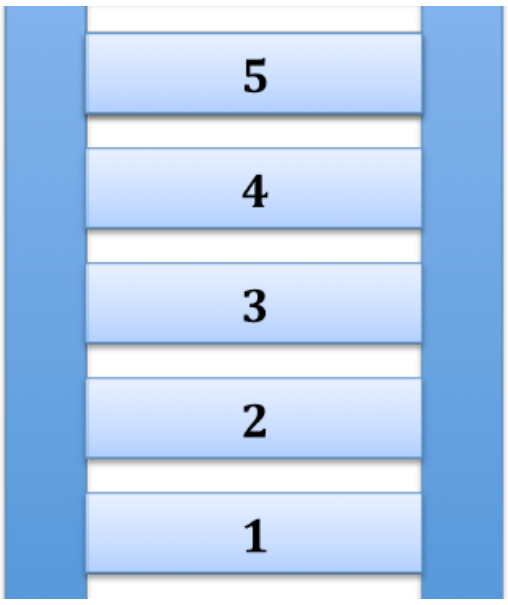
1. Jeu 1 : combien de participants ont choisi le cercle ?,
2. Jeu 2 : combien de participants ont choisi le cercle ?,
3. Jeu 3 : combien de participants ont choisi le cercle ?,
4. Le leader, a-t-il sanctionné les participants ? [0 = non, 1 = oui]

Voici un exemple : 1-12, 2-8, 3-9, 4



TOUT A FAIT

PAS DU TOUT



TRES BIEN

MOYENNEMENT

PAS DU TOUT BIEN

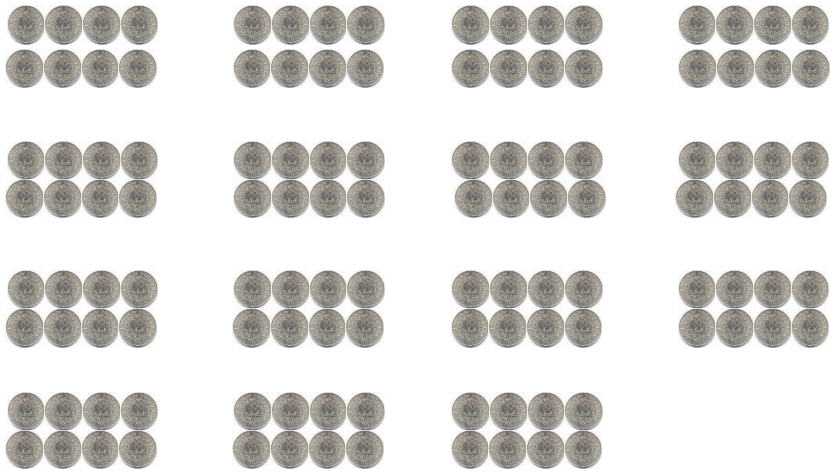
12

12

18.000 F = 18.000 F

12

12



16.500 F = 16.500 F