
Termes de Référence

Conception d'un jeu éducatif sur les zoonoses destiné aux communautés rurales et urbaines du nord du Congo

1. Contexte

Les zoonoses sont des maladies transmises entre les animaux et les humains. Elles représentent une menace importante pour la santé, la sécurité et la croissance économique mondiale, et la lutte contre leur émergence est une priorité de santé publique. Des estimations ont montré que les zoonoses représentent 60% des maladies infectieuses chez l'homme et jusqu'à 75% des maladies infectieuses émergentes dans le monde.

Le Bassin du Congo, y compris la République du Congo (ci-après désignée Congo), constitue une zone à haut risque pour les maladies zoonotiques. En effet, sa riche diversité de mammifères héberge également une grande diversité de pathogènes potentiellement dangereux pour l'homme et en grande partie encore inconnus. De plus, des pratiques courantes dans ces régions, telles que la chasse et la consommation régulière de viandes issues d'espèces sauvages (communément appelée 'viande de brousse') – y compris et en grande partie dans les villes, exposent fréquemment les humains à un contact direct avec des animaux potentiellement infectés, ce qui augmente le risque de propagation des zoonoses. Enfin les capacités des services publics pour surveiller – notamment en dehors des périodes de crises – et gérer les risques de zoonoses sont souvent insuffisantes pour couvrir de vastes étendues parfois difficiles d'accès.

Cette situation mène à des crises épidémiques régulières de zoonoses impliquant la faune sauvage, soulignant la menace permanente que représentent les zoonoses dans la région. Le Congo a ainsi connu de multiples épidémies de fièvre hémorragique d'Ebola entre 2001 et 2005. La République Démocratique du Congo, avec laquelle le Congo partage 1 700 km de frontière, a signalé depuis 2018, sept épidémies de la fièvre hémorragique d'Ebola. Cette réalité est également mise en évidence par l'épidémie actuelle de mpox. En 2023, des cas de Maladie de Marburg ont également été signalés à la frontière entre le Gabon et la Guinée Equatoriale. Les modifications des écosystèmes naturels à grande échelle liées aux activités anthropiques, couplées aux effets imprévisibles des changements climatiques rendent l'évolution des risques zoonotiques très dynamiques. Dans ce contexte, la prévention et la surveillance constituent les stratégies les plus adaptées pour lutter efficacement contre les zoonoses.

Le Programme de Gestion durable de la faune sauvage ('*Sustainable Wildlife Management*' – SWMP – Programme) vise à conserver la biodiversité, améliorer les conditions de vie des populations

dépendant de la faune sauvage, et réduire les risques zoonotiques. Trois objectifs spécifiques interconnectés guident le Programme SWM :

- 1) L'utilisation durable des animaux sauvages ;
- 2) La réduction de la dépendance aux viandes sauvages issues de sources non durables ;
- 3) Le renforcement des capacités de prévention des risques zoonotiques d'origine sauvage aux interfaces hommes-animaux domestiques-faune sauvage et écosystèmes, suivant l'approche « Une Seule Santé » (*'One Health'* - OH).

Le Programme SWM, financé par l'Union Européenne, est mis en œuvre par un consortium de partenaires incluant WCS, FAO, CIFOR-ICRAF et CIRAD. En Afrique centrale, il est mis en œuvre au Cameroun, en République du Congo, en République démocratique du Congo et au Gabon où différents modèles de gestion durable de la faune sauvage visant à répondre aux besoins alimentaires, nutritionnels et plus largement de subsistance des communautés locales et populations autochtones sont développés et testés. Au Congo, le modèle de gestion durable de la faune sauvage piloté s'appuie sur un cadre de gestion participative de la chasse et de la pêche avec les communautés locales et autochtones dans les concessions forestières. Il inclut également l'appui au développement de l'élevage pour la production de protéines alternatives au gibier et la mise en place d'interventions Une Seule Santé visant à prévenir, détecter et répondre aux risques sanitaires auxquels peuvent être exposés les acteurs de la filière viandes sauvages «de la forêt à l'assiette ».

Dans les zones rurales du nord du Congo, la proximité quotidienne entre humains et faune sauvage, dus à différents facteurs, notamment la pratique de la chasse, la proximité avec la forêt et la consommation de la faune sauvage, accroît les risques de transmission de maladies zoonotiques.

Pour répondre à ces enjeux, il est essentiel de développer des outils éducatifs adaptés au contexte local, permettant non seulement de sensibiliser, mais aussi de former activement les populations aux bons comportements de prévention.

Dans ce contexte, le programme SWM vise à développer un jeu éducatif pour soutenir les campagnes de sensibilisation sur les zoonoses et leur prévention auprès des communautés rurales et urbaines du nord du Congo.

2. Groupe cible

Le jeu éducatif visera principalement des membres des communautés rurales et urbaines vivant dans les zones forestières et urbaines du nord du Congo, où les contacts humains-faune sont fréquents.

Le groupe cible est composé :

- d'adultes de 18 ans et plus (hommes et femmes, bantous et autochtones),
- de personnes impliquées dans des pratiques à risque (chasse, boucherie, cuisine, élevage, commerce de viande),
- ayant un niveau variable d'alphabétisation, souvent faible.

Le jeu doit être adapté à la diversité culturelle des populations rurales ciblées, en particulier aux spécificités des populations autochtones et bantou vivant dans les zones forestières et urbaines du nord du Congo.

Une attention particulière devra être portée :

- à la simplicité linguistique et visuelle pour les publics peu ou pas alphabétisés,
- à la possibilité d'adapter le jeu selon les groupes (ex. : par des variations de règles, des pictogrammes culturellement pertinents ou une animation différenciée).

3. Objectif de la mission

Concevoir un jeu éducatif compétitif (jeu de cartes, de plateau ou autre format simple), adapté aux conditions rurales du nord du Congo, servant d'outil à la fois de sensibilisation et de formation pratique sur les zoonoses. Le jeu devra permettre aux communautés bantous et autochtones d'acquérir des connaissances essentielles, d'identifier les risques concrets, et de renforcer leurs compétences en matière de prévention des maladies zoonotiques, afin qu'elles puissent agir de manière autonome et responsable dans leur environnement quotidien.

Le jeu devra permettre aux participant.e.s de :

1. Comprendre ce qu'est une zoonose, comment elle émerge et se transmet (surtout les zoonoses transmises par le contact avec des animaux sauvages ou la consommation de viande sauvage comme Ebola, Mpox, Marburg, etc.).
2. Identifier les pratiques à risque dans leur quotidien (chasse, manipulation de viande, habitat, etc.).
3. Apprendre et assimiler les bons gestes de prévention, à travers des mises en situation ludiques.
4. Savoir comment et à qui signaler un cas suspect (chez l'homme ou chez l'animal).
5. Renforcer les compétences pratiques pour devenir relais de bonnes pratiques au sein de leur communauté.

Le jeu doit être :

- Simple à fabriquer et à reproduire localement en utilisant des matériaux naturels (ex. bois, tissu, feuilles de palmier)
- Transportable et résistant aux conditions de terrain
- Utilisable sans électricité ni outils numériques
- Adapté à des publics peu ou pas alphabétisés
- Facile à animer par des agents communautaires ou des facilitateurs locaux

Le jeu doit favoriser :

- La participation active et l'interaction entre les joueurs
- Une dynamique de compétition bienveillante
- L'apprentissage concret, ancré dans les réalités locales
- L'inclusion des genres et des tranches d'âge dans les règles et la dynamique

4. Résultats attendus

- Une proposition de concept de jeu incluant :
 - Les mécanismes de jeu (règles, objectifs, déroulement, fin de partie)
 - Le type de support (cartes, plateau, fiches, etc.)
 - Le nombre de joueurs idéal, la durée, la dynamique de compétition
 - L'adaptabilité aux profils variés (hommes/femmes, jeunes/adultes)
- Un prototype testable (maquette ou version imprimable) utilisant des matériaux simples et accessibles localement (papier, carton, ficelle, etc.)

- Une notice d'utilisation claire et illustrée en français simple (et avec pictogrammes si possible), compréhensible par les animateurs locaux
- Une fiche d'évaluation pédagogique pour mesurer l'acquisition des connaissances et compétences après l'animation du jeu par le biais d'une pré et d'une post évaluation
- Une possibilité de décliner le jeu selon les caractéristiques des populations autochtones et bantou (variantes d'animation, supports ou règles simplifiées)
- Une présentation finale du jeu sous format numérique (PDF ou PPT)

5. Livrables

Les livrables suivants devront être remis par le prestataire sélectionné à l'issue de la mission.

1. Note méthodologique détaillant l'approche de conception (analyse du contexte, objectifs, mécanique du jeu etc)
2. Prototype du jeu (format numérique et version physique testable)
3. Notice d'utilisation du jeu (avec illustrations et/ou pictogrammes)
4. Grille d'évaluation pédagogique
5. Présentation finale du jeu (PowerPoint ou PDF de synthèse)

6. Profil recherché

- Expérience dans la conception d'outils éducatifs participatifs (jeux, kits, supports)
- Capacité à concevoir des outils simples, adaptés à des contextes ruraux et à des publics non alphabétisés
- Connaissance des approches One Health et des enjeux liés aux zoonoses
- Expérience de travail en Afrique centrale ou en milieux communautaires similaires souhaitée
- Une sensibilité à l'approche genre et intergénérationnelle est un atout

7. Durée et calendrier

La prestation est estimée à 20 jours-homme répartis sur une période de 6 semaines. La date souhaitée de début de la prestation est Septembre/Octobre 2025 ; avec un produit final livré au plus tard en décembre 2025.

8. Modalités de soumission

Les candidat·e·s intéressé·e·s devront soumettre :

- Une note de compréhension et de méthodologie (2 pages max)
- Une proposition technique incluant une esquisse d'idée de jeu
- Un budget estimatif
- Un CV et des références de missions similaires

La date limite de soumission est le **25 août 2025**, à l'adresse suivante : recruitmentcongo@wcs.org,


Richard Malonga

Directeur Pays

