



Mchezo ya Kuku

un jeu de cartes multi-joueurs pour l'apprentissage
social de la production de volailles

Francois Sandrin
Pierre Walter
David Wilkie

Août 1, 2023

Licence

Mchezo ya Kuku a été créé par Francois Sandrin, Pierre Walter, David Wilkie et la Wildlife Conservation Society et est mis à disposition par le biais d'une licence internationale Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0. Vous êtes libre de copier et de redistribuer le matériel sur n'importe quel support ou dans n'importe quel format et de remixer, transformer et développer le matériel. La licence d'utilisation exige une attribution en ce sens que vous devez donner le crédit approprié, fournir un lien vers la licence et indiquer si des modifications ont été apportées. Vous pouvez le faire de toute manière raisonnable, mais pas d'une manière qui suggérerait que le donneur de licence vous approuve ou approuve votre utilisation. Vous ne pouvez pas utiliser le matériel à des fins commerciales.

L'œuvre doit être attribuée comme suit. Sandrin, F. Walter, P. et Wilkie, D. 2023. Mchezo ya Kuku : un jeu de cartes multi-joueurs sur la production de volaille pour l'apprentissage social. Wildlife Conservation Society, Bronx, NY, États-Unis.



Attribution-NonCommercial
CC BY-NC

Remerciements

Ce jeu sans technologie est rendu possible grâce au soutien du peuple américain par l'intermédiaire de l'Agence américaine pour le développement international (USAID) et du programme SWM qui est une initiative internationale majeure de conservation et d'utilisation durable de l'Organisation des États d'Afrique, des Caraïbes et du Pacifique, financée par l'Union européenne avec un cofinancement du Fonds français pour l'environnement mondial et de l'Agence française de développement.

Le contenu de ce document relève de la seule responsabilité de la Wildlife Conservation Society et ne reflète pas nécessairement les opinions de l'USAID, du gouvernement américain, de l'OACP, de l'UE, du FFEM ou de l'AFD. Image de la page de couverture : Mchezo ya kuku à Madagascar © SWM

Le développement et les tests de ce jeu n'auraient pas été possibles sans les efforts du personnel de WCS, notamment : Judienne Anita Zoly, Aubert Daha, Livaso Charles Randriamanalina à Madagascar et Jufrey Tsoumou, Sephora Moulebato, Daniela Antonacci en République du Congo.

Pourquoi utiliser des jeux ?

Les jeux peuvent aider les gens à aborder des questions complexes, à faire des choix et à adapter leurs actions en observant les conséquences de leurs choix. Les jeux permettent aux adultes et aux enfants d'explorer, en toute sécurité, différents scénarios qui peuvent générer une variété de résultats en fonction des choix qu'ils font au cours du jeu. Les jeux permettent aux gens, rapidement et sans risque, d'expérimenter la mise en œuvre de différentes stratégies et de déterminer celles qui permettent le mieux d'atteindre leurs objectifs.

Les jeux sont un moyen éprouvé de promouvoir l'apprentissage et la compréhension. Malheureusement, la plupart des jeux modernes ont été conçus comme des outils d'enseignement de niveau universitaire et nécessitent généralement un ordinateur portable ou une connexion internet. Les jeux que nous présentons dans ce manuel sont simples et relativement rapides à jouer, ne nécessitent que du matériel disponible localement et peu coûteux, et conviennent même aux joueurs ayant un faible niveau d'alphabétisation et de calcul, et peu ou pas d'expérience avec les jeux de rôle et les jeux multijoueurs.

L'expérience acquise en développant ces jeux et en y jouant avec de nombreuses communautés confirme notre conviction que les jeux amusants, comportant peu de règles, reposant sur l'apprentissage par la pratique et permettant l'échec, la discussion et la résolution de problèmes en collaboration sont essentiels à l'apprentissage social adaptatif.

L'apprentissage social est essentiel pour une conservation et un développement efficaces menés par les communautés, car il permet aux gens de donner la priorité aux stratégies individuelles et collectives et, surtout, de développer la cohésion sociale dont ils ont besoin pour travailler ensemble à la résolution de leurs problèmes communs.

Pourquoi un jeu sur la production de volailles ?

Élever des volailles pour nourrir sa famille et vendre les œufs et la viande pour payer les soins de santé, l'éducation des enfants et d'autres besoins essentiels, cela semble facile. Il suffit de prendre quelques poussins



d'un jour et de les laisser chercher leur nourriture près de la maison, et voilà, vous avez des poules et des œufs à profusion. Comme vous pouvez l'imaginer, la réalité est bien différente. Pendant la saison des pluies, un virus appelé Newcastle peut anéantir toutes vos poules en l'espace de quelques jours. De petits carnivores comme le fossa à Madagascar, le renard en Europe, la genette en Afrique centrale ou encore l'ocelot en Amérique du Sud peuvent massacrer un troupeau de poules en quelques minutes. Votre voisin peut décider que vous ne le remarquerez pas s'il vole une de vos poules grasses pour nourrir ses enfants affamés.

Élever des poules n'est finalement pas si simple. L'élevage de poules nécessite de nombreuses décisions. Des décisions réfléchies, basées sur votre expérience personnelle, sur la façon d'investir votre main d'œuvre précieuse et votre argent encore plus rare. De mauvaises décisions basées sur un manque de connaissances peuvent facilement conduire à un désastre et à la perte des volailles pour lesquelles vous avez déjà investi du temps et de l'argent.

De nombreux projets de conservation et de développement ont encouragé la production de volailles de basse-cour, mais ont échoué parce que les familles ont pris de mauvaises décisions. Non pas parce qu'elles sont stupides ou paresseuses, mais parce qu'elles n'ont que peu ou pas d'expérience dans l'élevage de poules, de canards ou de pintades.

Les agents du programme malgache de WCS travaillant avec les communautés autour du parc national de Makira, dans les forêts du nord de Madagascar, souhaitait soutenir les efforts des familles locales pour fournir une source durable d'aliments nutritifs comme alternative à la chasse et à la consommation de lémuriens, un groupe d'espèces très menacées. Les femmes des villages souhaitaient produire des volailles pour leurs œufs et leur viande, mais manquaient d'expérience dans ce domaine.

L'équipe de WCS a envisagé de créer une ferme avicole modèle dans un village, mais s'est rendu compte que les temps de déplacement depuis tous les autres villages rendraient impossible, d'un point de vue logistique, l'apprentissage régulier de la façon d'élever les volailles par les futurs éleveurs. L'équipe a donc envisagé d'organiser des formations dans chacun des villages, mais a craint que les participants à aux formations ne soient

des apprenants passifs et n'acquièrent pas les compétences nécessaires en matière de résolution de problèmes pour élever des volailles avec succès. Ils se sont alors demandé s'il était possible de créer un jeu qui permettrait aux joueurs de décider comment, quand et pourquoi investir leur temps et leur argent dans l'élevage de volailles, et de voir en quelques minutes, et non en quelques jours ou semaines, les résultats de ces décisions.

L'équipe a donc créé un jeu de cartes sur la production de volailles, dans lequel les joueurs peuvent décider d'acheter des poussins, des poules et des coqs, ou encore de payer pour de la nourriture pour volailles, des vaccins ou la construction d'un poulailler, l'objectif du jeu étant d'élever autant de poules que possible au cours de la partie. Si un joueur décide de dépenser son argent pour acheter des poussins mais décide de ne pas payer pour un poulailler, il perdra toutes ses poules s'il tire une carte "prédateur" au cours d'un tour de jeu. En revanche, s'il a acheté des vaccins et tire une carte "maladie de Newcastle", aucune de ses poules ne mourra. À chaque tour, les joueurs doivent décider comment réagir à la carte qu'ils tirent du jeu. L'impact du tirage de certaines cartes, comme celle de la maladie de Newcastle, est donc déterminé par les décisions antérieures prises par les joueurs.

Le fait de jouer dans un espace public avec d'autres personnes du village qui regardent augmente le nombre de personnes qui peuvent apprendre les conséquences des décisions des joueurs sur la façon d'investir leur temps et leur argent dans l'élevage de volailles. L'animation permanente pendant le jeu encourage les joueurs et les observateurs à parler à voix haute des décisions qui ont abouti aux résultats souhaités et de celles qui ont fait échouer les efforts de production de volailles.

Les gens s'amuse beaucoup en jouant à ce jeu. En fait, plusieurs villages ont même demandé s'ils pouvaient conserver les cartes afin de pouvoir continuer à jouer lorsque l'équipe de WCS serait partie du village. Après la première série de tests, l'équipe a organisé une session de "pause et réflexion" pour discuter de ce qui a fonctionné, ce qui pourrait être amélioré, ce qui n'a pas fonctionné et qui devrait être éliminé dans le futur. De cette manière, l'équipe a pu apprendre et améliorer le jeu au fil du temps.



Mchezo ya Kuku © SWM

Comment jouer ?

Le jeu se joue entre 5 et 8 joueurs, hommes et femmes confondus. Les joueurs peuvent s'asseoir à une table, sur un tapis ou une couverture à même le sol. Les autres membres de la communauté sont encouragés à se tenir derrière les joueurs et non seulement à regarder le jeu, mais aussi à commenter les décisions prises par les joueurs.

Tous les joueurs commencent le jeu avec un petit troupeau de poules composé de 10 cartes poules et d'une carte coq. Les joueurs disposent leurs cartes, face visible, sur la table ou une autre surface plane devant eux, de manière à ce que les cartes soient visibles par tous. Ceci est essentiel pour permettre et encourager la discussion et la réflexion sur les conséquences des décisions des joueurs au cours du jeu.

Au centre de la table ou de la couverture, le maître du jeu place une pile de 50 cartes de poules et une pile de 8 cartes de coqs, face visible. Ces cartes représentent une réserve de volailles adultes qui peuvent être ajoutées au



troupeau d'un joueur par exemple si celui-ci tire une carte poussin et possède une carte nourriture pour volailles.

Une troisième pile contient un jeu mélangé avec toutes les cartes restantes, placées face cachée. Il s'agit de la pioche du jeu.

Un endroit est réservé sur la table ou la couverture pour accueillir les cartes qui seront défaussées par les joueurs au cours du jeu.

Avant le début de la partie, le maître du jeu donne les instructions suivantes aux joueurs.

- ♦ L'objectif de chaque joueur est d'avoir le **plus grand troupeau** à la fin du jeu.
- ♦ Chaque joueur commence la partie avec un troupeau de 10 poules et 1 coq.
- ♦ Chaque poule vaut 1 point et chaque coq vaut 3 points.
- ♦ À tour de rôle, chaque joueur tire une carte du jeu et la place face visible à côté de ses autres cartes.
- ♦ Le contenu de la carte oriente l'action du joueur qui l'a tirée. Par exemple : si le joueur tire une carte de nourriture pour volailles, il peut l'acheter au prix de 2 poules (c'est-à-dire qu'il peut payer la nourriture en vendant (en se défaussant) 2 cartes-poules). Si, plus tard dans la partie, le joueur tire une carte poussin, il pourra utiliser la carte nourriture pour ajouter trois poules à son troupeau. Si le joueur n'a pas assez de poules dans son troupeau pour acheter la nourriture pour volailles, ou s'il décide de ne pas acheter la nourriture, il défasse simplement la carte nourriture.
- ♦ Le jeu est terminé lorsque toutes les cartes de la pioche ont été tirées.

Lorsqu'une nouvelle carte est tirée du jeu (c'est-à-dire une carte qui n'a jamais été tirée auparavant), le maître du jeu interrompt le jeu pour décrire à tous les joueurs les options qui s'offrent à eux pour jouer cette carte et, ce qui est tout aussi important, les conséquences possibles s'ils ne jouent pas cette carte (c'est-à-dire s'ils la rejettent tout simplement). Cela permet de s'assurer que tous les joueurs connaissent leurs opportunités et leurs risques, et leur permet de prendre des décisions éclairées sur la façon de maximiser la taille de leur troupeau.

A la fin de la partie, le gagnant est le joueur qui possède le troupeau le plus grand (autrement dit, qui vaut le plus de points), calculé en comptant 1 point pour chaque poule et 3

points pour chaque coq du troupeau.

À la fin du jeu, les joueurs sont invités à discuter des choix auxquels ils ont été confrontés en tirant les différentes cartes, des décisions qu'ils ont prises et des conséquences, bonnes ou mauvaises, de la façon dont ils ont joué. Le public est également invité à poser des questions et à commenter la façon dont les joueurs ont joué le jeu.



Carte Poule
Valeur +1
Règles Ajoutez la carte poule à votre troupeau
#cartes 150



Carte Coq
Valeur +3
Règles Ajoutez la carte du coq à votre troupeau
#cartes 26



Carte Poussins
Valeur +3 ou 0
Règles Si vous avez une ou plusieurs cartes de nourriture, vous pouvez ajouter 3 poules ou un coq pour chaque carte de nourriture que vous possédez. Les poules ou les coqs à ajouter au troupeau sont tirés du paquet de cartes face visible (la réserve). Si vous n'avez pas de carte nourriture, défaussez la carte poussins.
#cartes 13



Carte Nourriture
Valeur -2 ou 0
Règles Vous pouvez acheter de la nourriture pour volailles en prenant deux poules de votre troupeau et en les vendant (en les défaussant). Si vous ne voulez pas acheter de nourriture ou si vous n'avez pas assez de poules à vendre, défausser la carte de nourriture

#cartes 13



Carte Vaccin

Valeur -2 ou 0

Regles Vous pouvez acheter des vaccins pour tout votre troupeau en prenant deux poules de votre troupeau et en les vendant (en les défaussant). Si vous ne voulez pas acheter de vaccin ou si vous n'avez pas assez de poules pour les vendre, défaussez la carte vaccin.

#cartes 10

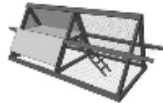


Carte Poulailier

Valeur -5 ou 0

Regles Vous pouvez construire un poulailier pour tout votre troupeau en prenant 5 poules de votre troupeau et en les vendant (en les défaussant). Si vous ne voulez pas construire de poulailier ou si vous n'avez pas assez de poules à vendre, défaussez la carte poulailier.

#cartes 10



Carte Enclos de quarantaine

Valeur -2 ou 0

Regles Vous pouvez construire un enclos de quarantaine pour vos volailles malades en prenant 2 poules de votre troupeau et en les vendant (en les défaussant). Si vous ne voulez pas construire d'enclos de quarantaine ou si vous n'avez pas assez de poules à vendre, défaussez la carte d'enclos de quarantaine.

#cartes 10



Carte Poule malade

Valeur +3 ou -3

Regles Si vous tirez une carte de poule malade, cela signifie qu'une poule que vous venez d'ajouter à votre troupeau est malade. Si vous avez un enclos de quarantaine, la poule malade peut être isolée du troupeau et empêcher la maladie de se propager jusqu'à ce qu'elle se rétablisse. Prenez donc une poule de la réserve et ajoutez-la à votre troupeau, puis défaussez la carte de la poule malade. Si vous n'avez pas d'enclos de quarantaine, la poule malade infectera une poule de votre troupeau et les deux mourront. Vous devez donc défausser une carte poule de votre troupeau et défausser la carte poule malade.

#cartes 8



Carte Coq malade

Valeur +1 ou -1

Regles Si vous tirez une carte de coq malade, cela signifie que le coq que vous venez d'ajouter à votre troupeau est malade. Si vous avez un enclos de quarantaine, le coq malade peut être isolé du troupeau et empêcher la maladie de se propager jusqu'à ce qu'il se rétablisse. Prenez donc un coq de la réserve et ajoutez-le à votre troupeau, puis défaussez la carte du coq malade. Si vous n'avez pas d'enclos de quarantaine, le coq malade infectera un coq de votre troupeau et les deux mourront. Vous devez donc défausser une carte de coq de votre troupeau et défausser la carte de coq malade.

#cartes 10



Carte Maladie

Valeur -5 ou -3 ou 0

Regles Si vous tirez une carte de maladie et que vous avez une carte de vaccin, gardez tout votre troupeau, car il est vacciné, mais défaussez la carte de vaccin et la carte de maladie. Si vous n'avez pas de carte de vaccin, mais que vous avez une carte enclos de quarantaine, défaussez seulement 3 cartes poules ou 1 carte coq, gardez la carte enclos quarantaine et défaussez la carte de maladie. Si vous n'avez pas de carte de vaccin ni de carte enclos de quarantaine, défaussez 5 cartes poules ou 3 cartes poules et 1 carte coq, puis défaussez la carte de maladie.

#cartes 10

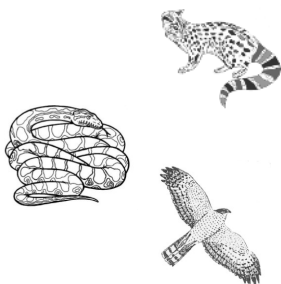


Carte Voleur

Valeur -3 ou 0

Regles Si vous tirez une carte de voleur et que vous n'avez pas de poulailler, le voleur va voler 3 poules ou 1 coq de votre troupeau, vous devez donc défausser 3 cartes poules ou une carte 1 coq de votre troupeau. Si vous avez un poulailler, le voleur ne peut pas atteindre votre troupeau, vous pouvez donc simplement défausser la carte de voleur.

#cartes 10



Carte Prédateur

Valeur -Tout le troupeau ou 0

Regles Si vous tirez une carte de prédateur et que vous n'avez pas de poulailler pour protéger vos volailles, vous devez vous débarrasser de toutes les poules et de tous les coqs de votre troupeau. Si vous avez un poulailler, défaussez simplement la carte prédateur.

#cartes 10

De quel matériel avez-vous besoin pour jouer ?

Le seul matériel nécessaire pour jouer est un jeu de cartes (de préférence plastifiées). Des exemples de cartes de jeu sur la production avicole sont présentés en annexe.

Vous trouverez ci-dessus une liste des différents types de cartes à jouer, le nombre de cartes nécessaires pour jouer et les règles que les joueurs doivent respecter lorsqu'ils tirent une carte du jeu.

Lorsqu'un joueur tire une carte de jeu, il doit parfois se débarrasser d'une ou plusieurs poules ou d'un ou plusieurs coqs de son troupeau. Parfois, le joueur n'a pas assez d'animaux pour respecter le nombre de poules ou de coqs à éliminer. Dans ce cas, le joueur doit se débarrasser de tous les volailles, poules ou coqs, de son troupeau. Par exemple, si le joueur tire une carte de voleur, il doit se débarrasser des volailles pour une valeur équivalente à une valeur de 3, ce qui signifie soit 3 poules, soit 1 coq. Si le joueur n'a que 2 poules et 1 coq, il doit se défaire du coq, car il a une valeur de 3. Si le joueur n'a pas de coq et seulement deux poules, il doit se défaire des deux poules, ce qui fait qu'il n'a plus de volailles dans son troupeau.



Une meilleure alimentation grâce aux œufs
© SWM

Les joueurs peuvent acheter une ou plusieurs cartes de nourriture et de vaccins, mais ils ne peuvent acheter qu'une carte de poulailler ou une carte d'enclos de quarantaine.

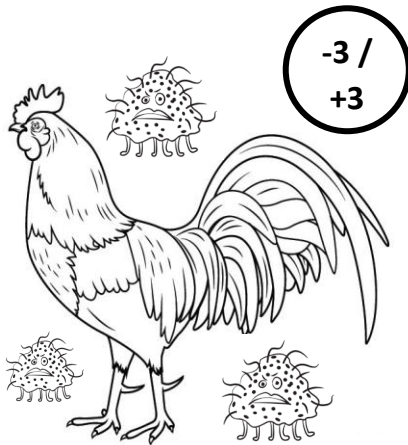
Lorsqu'une carte de vaccin est tirée et achetée, tout le troupeau est maintenant vacciné et le joueur conserve la carte de vaccin pour se souvenir que le troupeau est protégé contre les maladies. Il devra néanmoins la défausser s'il tire une carte maladie.

Annexe : cartes du jeu de la volaille en anglais et en swahili

Veillez noter que ces cartes à jouer sont les ébauches que nous avons créées pour développer, tester et améliorer le jeu. Les graphiques sont, pour autant que nous puissions le déterminer, des images libres de droits trouvées sur Internet. Nous travaillons actuellement avec un graphiste de WCS pour créer un jeu de cartes plus abouti. Nous prévoyons qu'un nouveau jeu de cartes sera disponible d'ici la fin de l'année 2023.

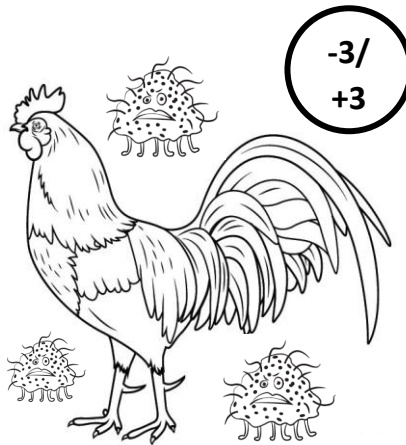
Coq malade

Kuku dume yaku gojwa



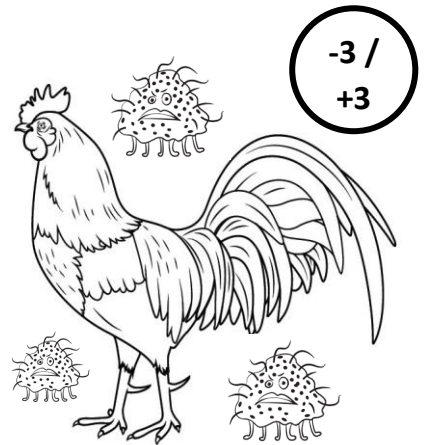
Coq malade

Kuku dume yaku gojwa



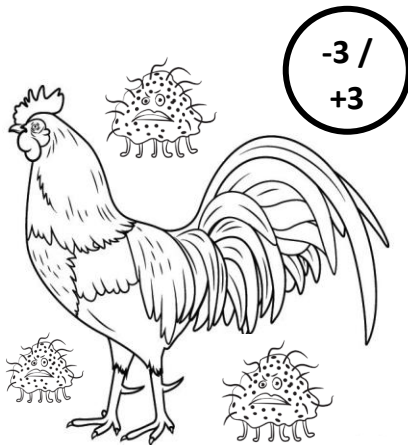
Coq malade

Kuku dume yaku gojwa



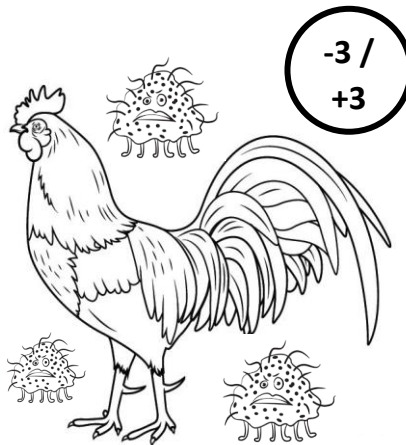
Coq malade

Kuku dume yaku gojwa



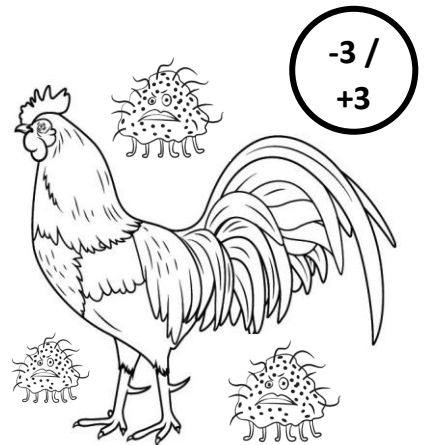
Coq malade

Kuku dume yaku gojwa



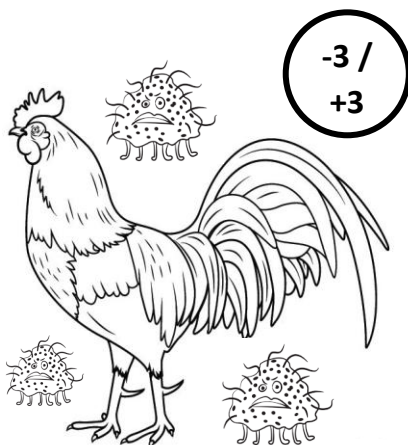
Coq malade

Kuku dume yaku gojwa



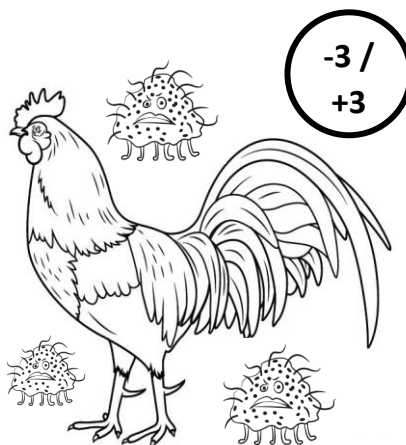
Coq malade

Kuku dume yaku gojwa



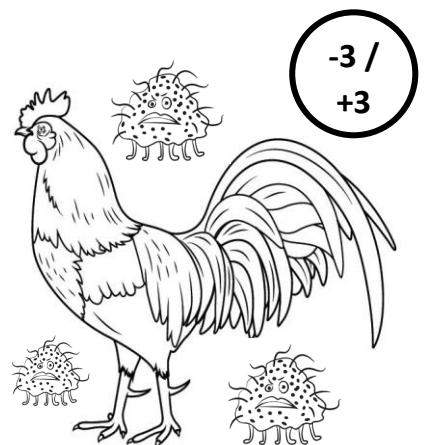
Coq malade

Kuku dume yaku gojwa



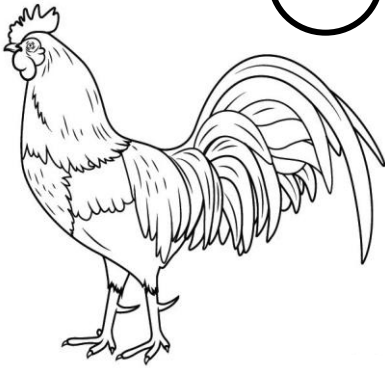
Coq malade

Kuku dume yaku gojwa



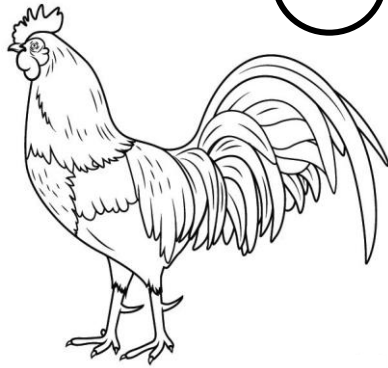
Coq
Kuku dume

+3



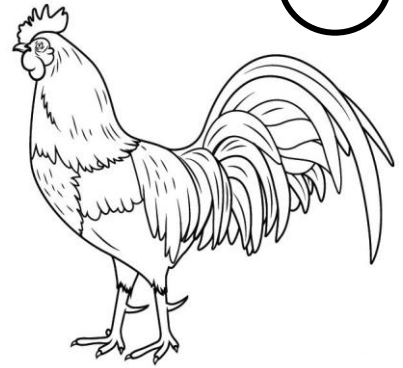
Coq
Kuku dume

+3



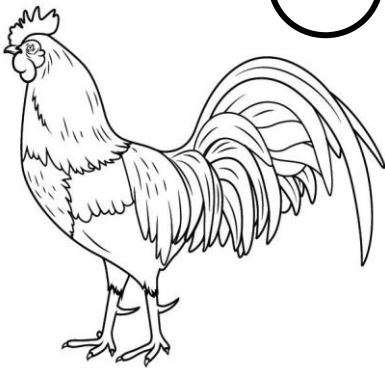
Coq
Kuku dume

+3



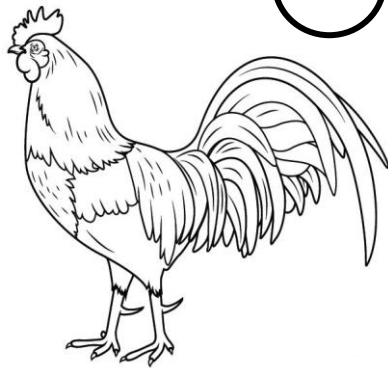
Coq
Kuku dume

+3



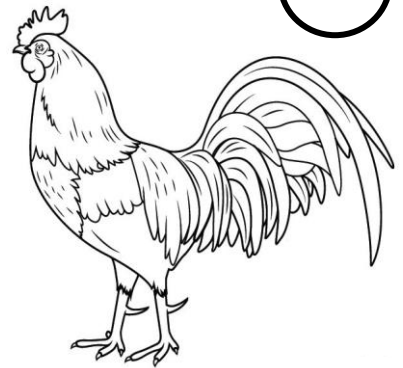
Coq
Kuku dume

+3



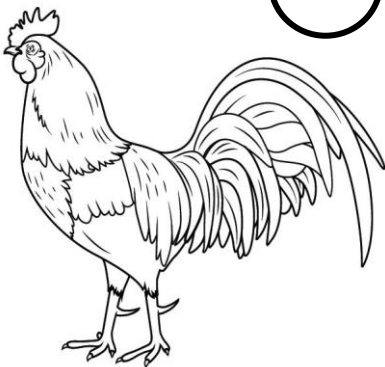
Coq
Kuku dume

+3



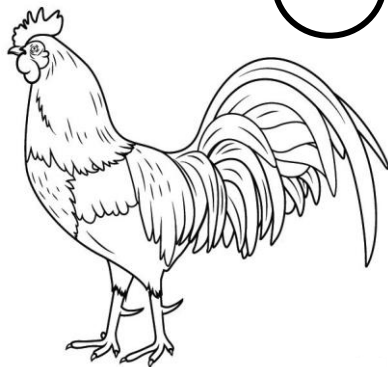
Coq
Kuku dume

+3



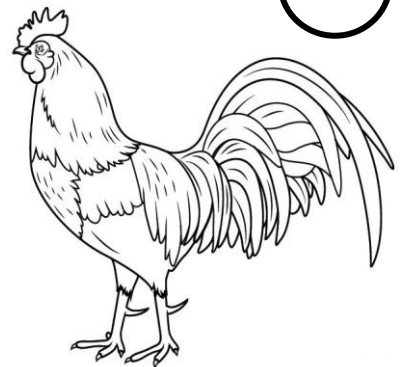
Coq
Kuku dume

+3



Coq
Kuku dume

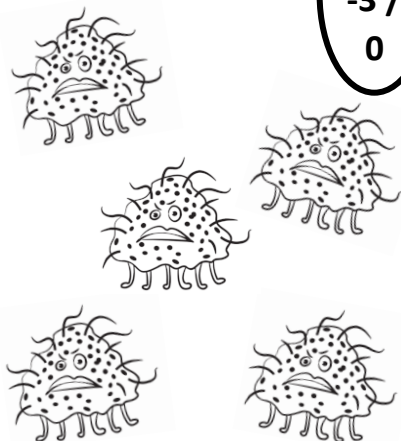
+3



Maladie

Ugonjwa

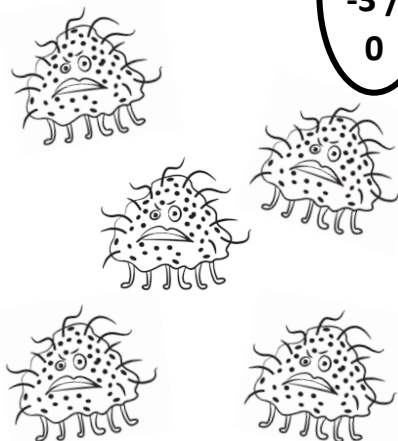
-5 /
-3 /
0



Maladie

Ugonjwa

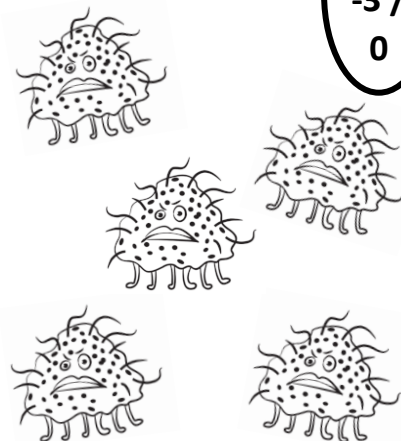
-5 /
-3 /
0



Maladie

Ugonjwa

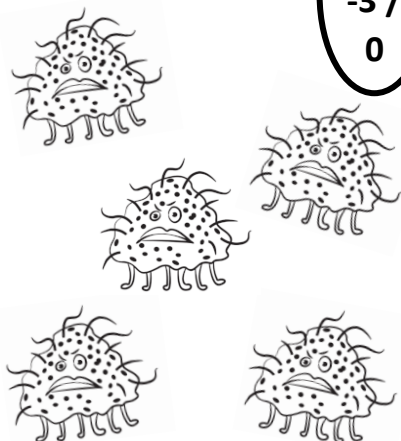
-5 /
-3 /
0



Maladie

Ugonjwa

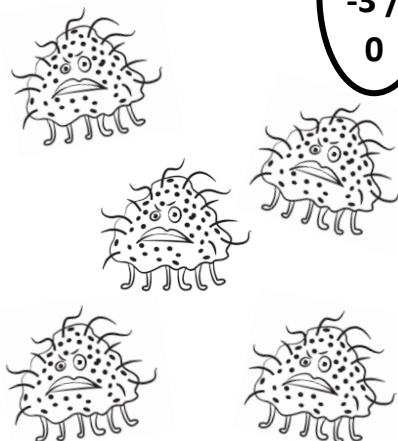
-5 /
-3 /
0



Maladie

Ugonjwa

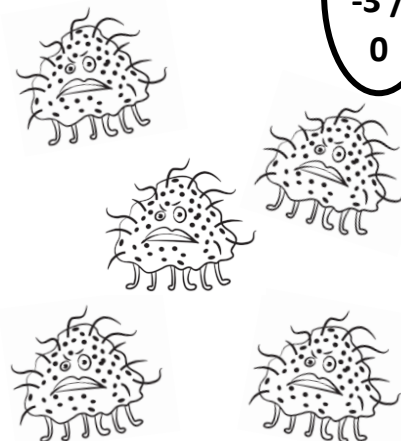
-5 /
-3 /
0



Maladie

Ugonjwa

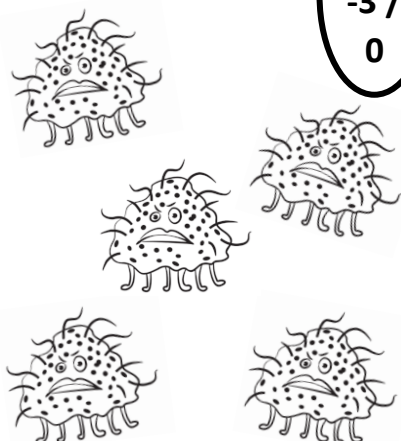
-5 /
-3 /
0



Maladie

Ugonjwa

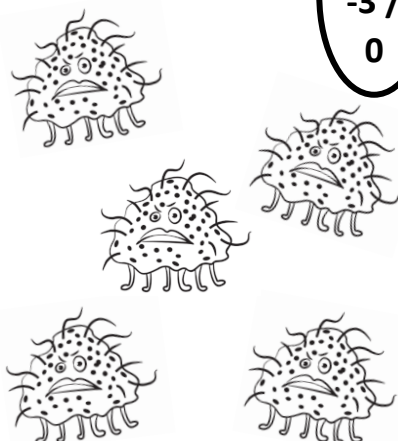
-5 /
-3 /
0



Maladie

Ugonjwa

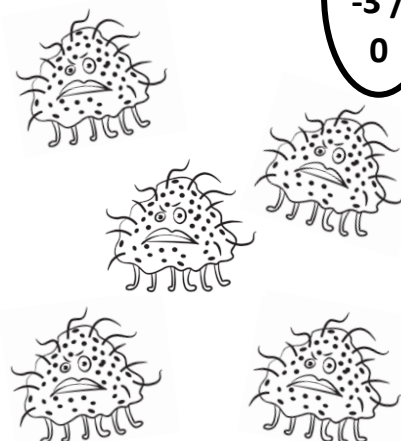
-5 /
-3 /
0



Maladie

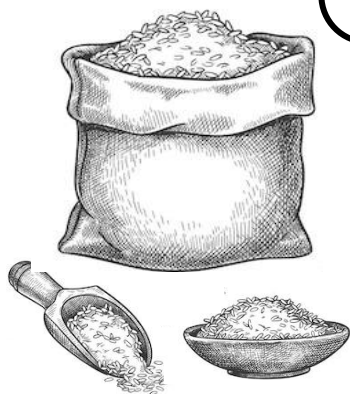
Ugonjwa

-5 /
-3 /
0



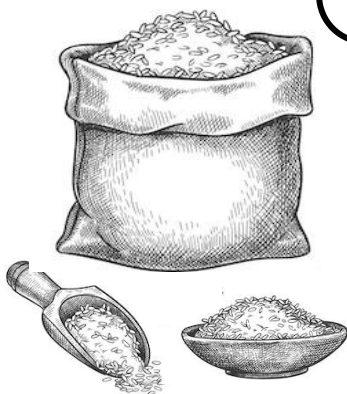
Nourriture
Chakula

-2



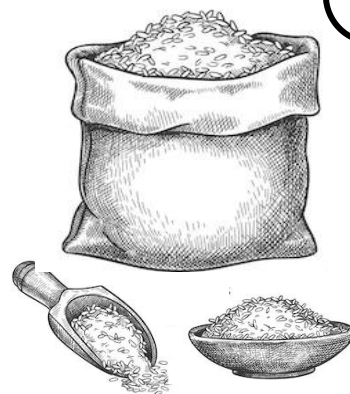
Nourriture
Chakula

-2



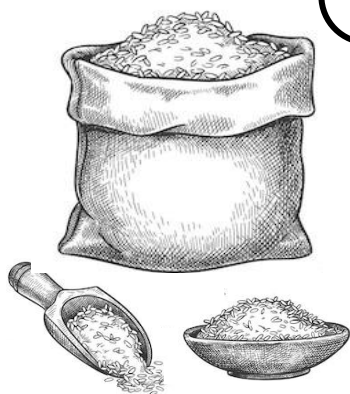
Nourriture
Chakula

-2



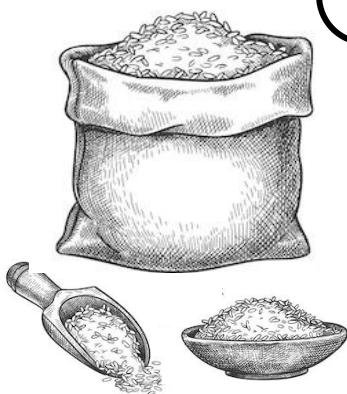
Nourriture
Chakula

-2



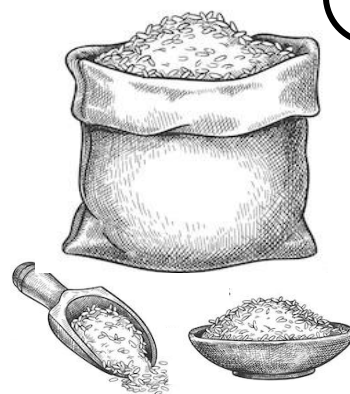
Nourriture
Chakula

-2



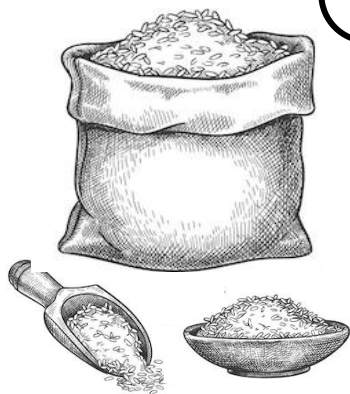
Nourriture
Chakula

-2



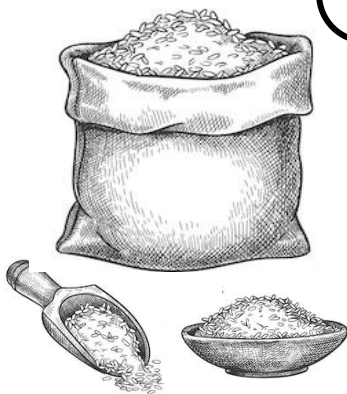
Nourriture
Chakula

-2



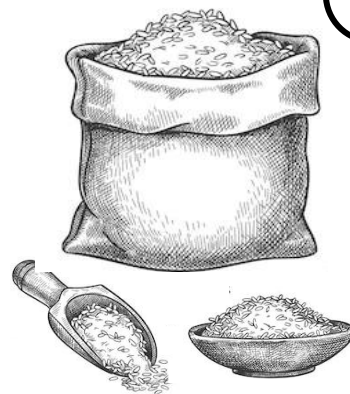
Nourriture
Chakula

-2



Nourriture
Chakula

-2



Poulailler

Nyumba ya kuku

-5



Poulailler

Nyumba ya kuku

-5



Poulailler

Nyumba ya kuku

-5



Poulailler

Nyumba ya kuku

-5



Poulailler

Nyumba ya kuku

-5



Poulailler

Nyumba ya kuku

-5



Poulailler

Nyumba ya kuku

-5



Poulailler

Nyumba ya kuku

-5



Poulailler

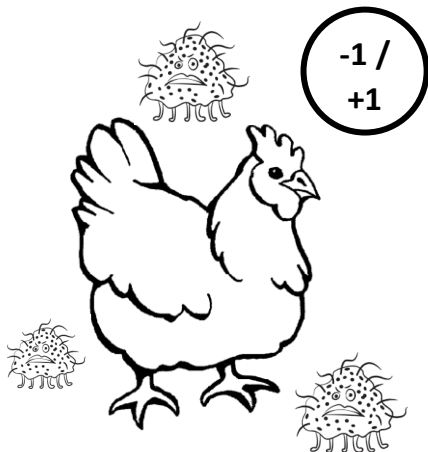
Nyumba ya kuku

-5



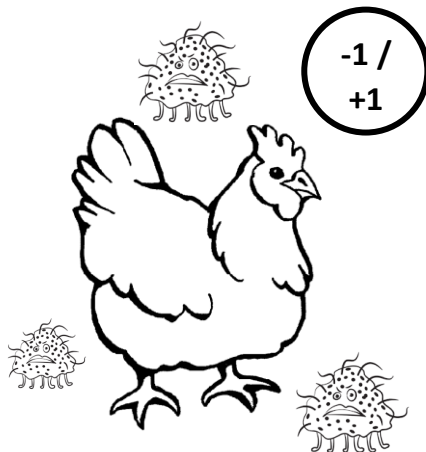
Poule malade

Kuku dike yaku gojwa



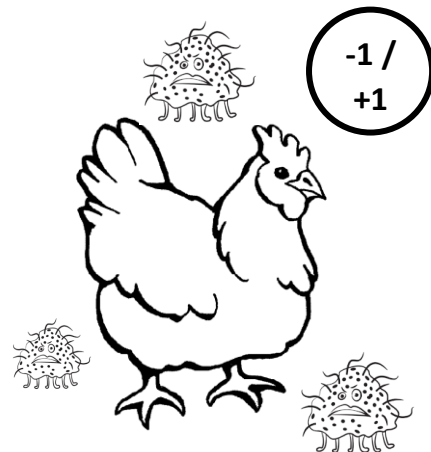
Poule malade

Kuku dike yaku gojwa



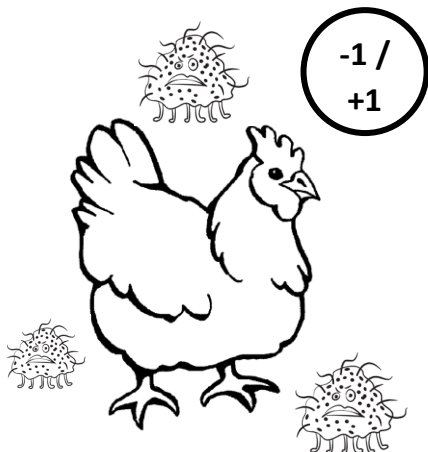
Poule malade

Kuku dike yaku gojwa



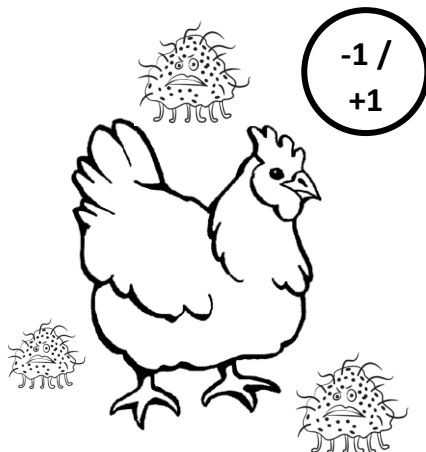
Poule malade

Kuku dike yaku gojwa



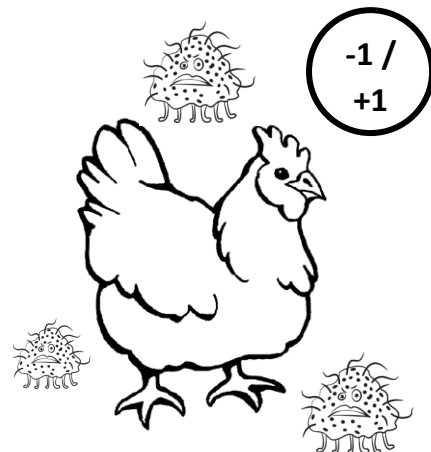
Poule malade

Kuku dike yaku gojwa



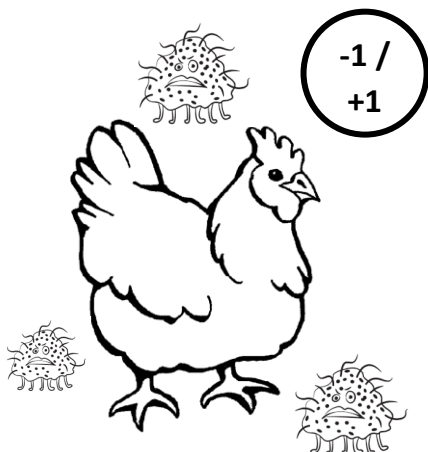
Poule malade

Kuku dike yaku gojwa



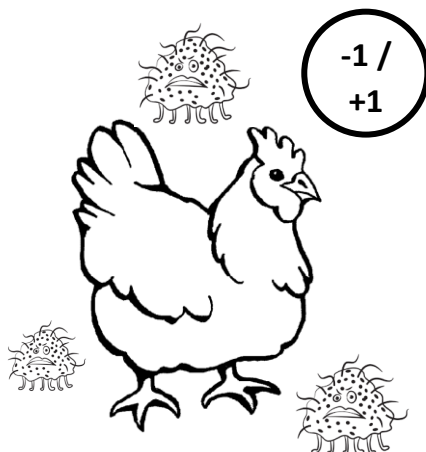
Poule malade

Kuku dike yaku gojwa



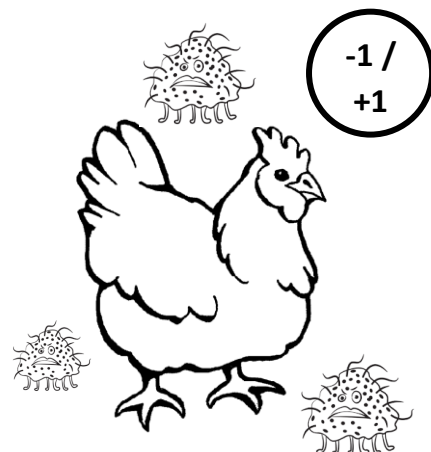
Poule malade

Kuku dike yaku gojwa



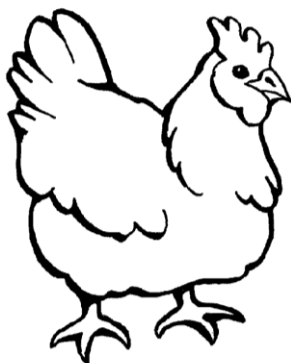
Poule malade

Kuku dike yaku gojwa



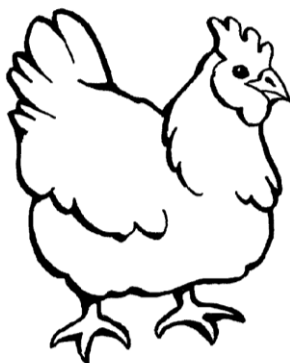
Poule
Kuku dike

+1



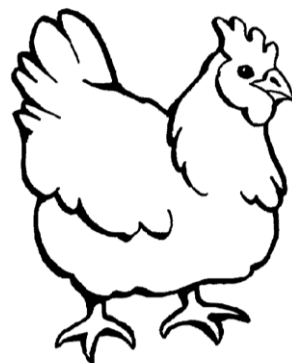
Poule
Kuku dike

+1



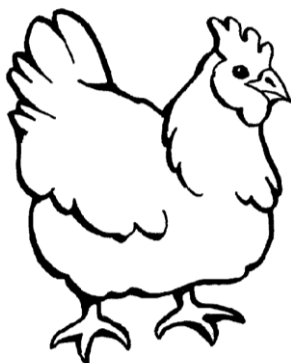
Poule
Kuku dike

+1



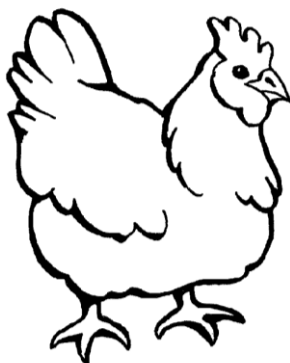
Poule
Kuku dike

+1



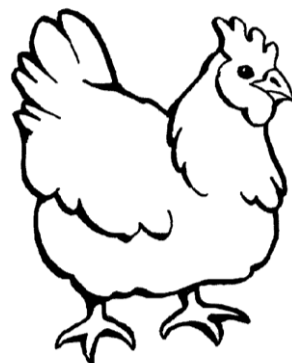
Poule
Kuku dike

+1



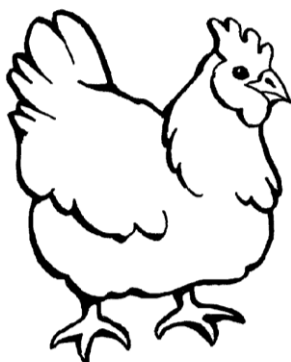
Poule
Kuku dike

+1



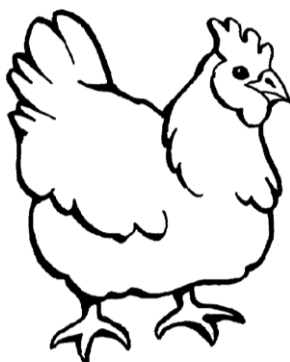
Poule
Kuku dike

+1



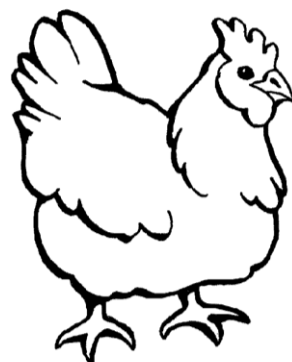
Poule
Kuku dike

+1



Poule
Kuku dike

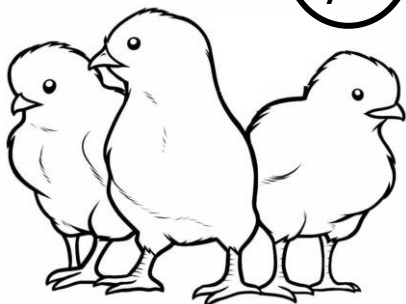
+1



Poussins

Kitoto ya kuku

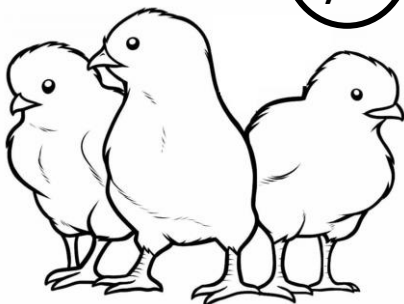
+3 *
/ 0



Poussins

Kitoto ya kuku

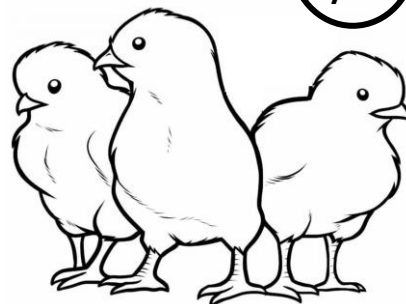
+3 *
/ 0



Poussins

Kitoto ya kuku

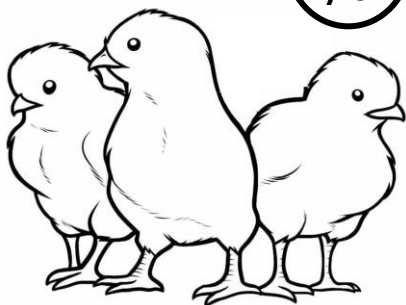
+3 *
/ 0



Poussins

Kitoto ya kuku

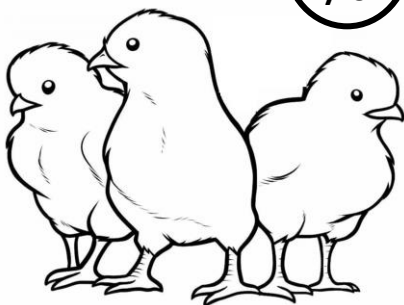
+3 *
/ 0



Poussins

Kitoto ya kuku

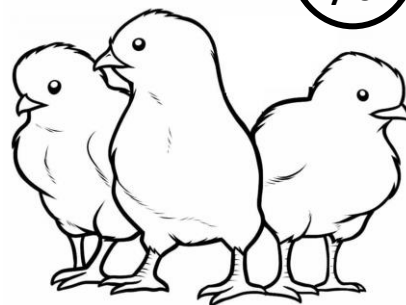
+3 *
/ 0



Poussins

Kitoto ya kuku

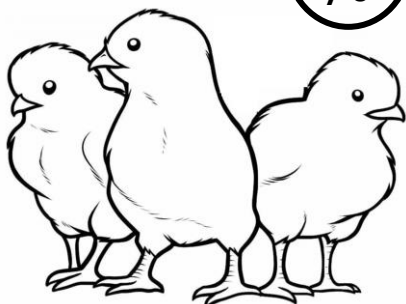
+3 *
/ 0



Poussins

Kitoto ya kuku

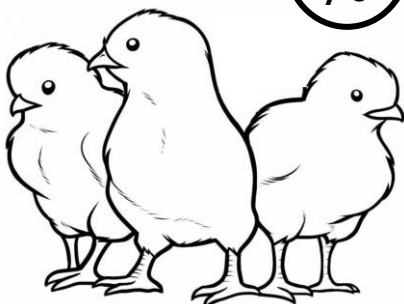
+3 *
/ 0



Poussins

Kitoto ya kuku

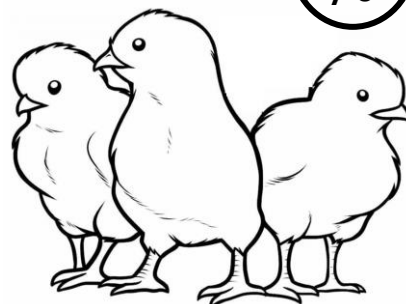
+3 *
/ 0



Poussins

Kitoto ya kuku

+3 *
/ 0



Genette

Kasimbasingba



Genette

Kasimbasingba



Genette

Kasimbasingba



Genette

Kasimbasingba



Genette

Kasimbasingba



Genette

Kasimbasingba



Genette

Kasimbasingba



Genette

Kasimbasingba



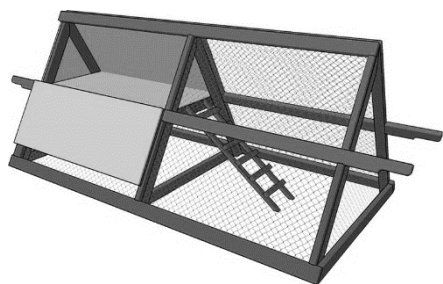
Genette

Kasimbasingba



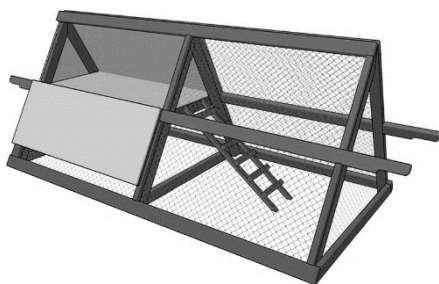
Enclos de quarantaine
Luba ya kutenganicha

-2



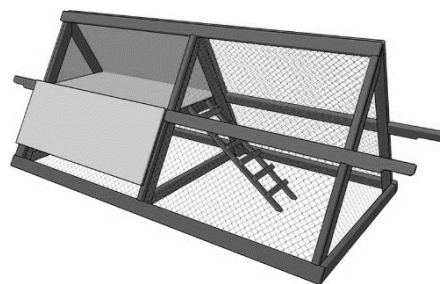
Enclos de quarantaine
Luba ya kutenganicha

-2



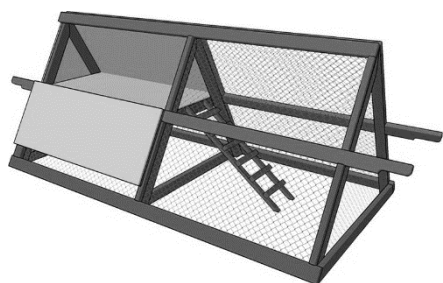
Enclos de quarantaine
Luba ya kutenganicha

-2



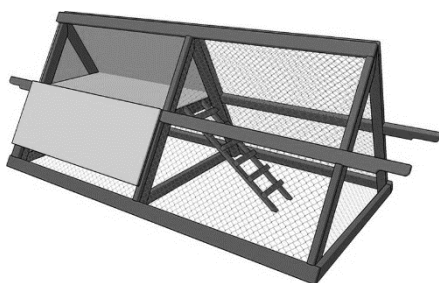
Enclos de quarantaine
Luba ya kutenganicha

-2



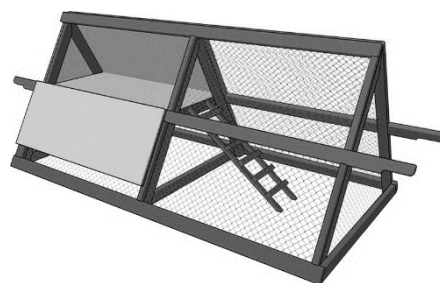
Enclos de quarantaine
Luba ya kutenganicha

-2



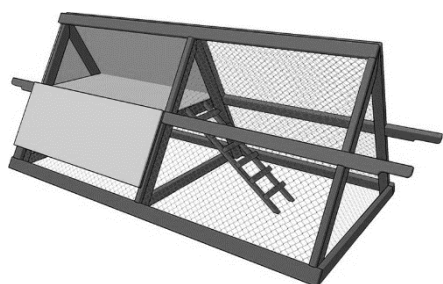
Enclos de quarantaine
Luba ya kutenganicha

-2



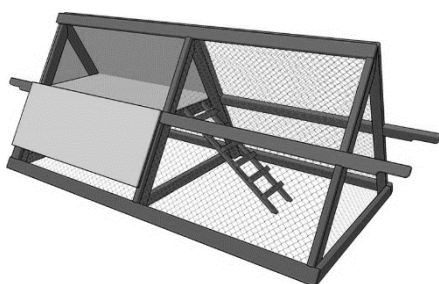
Enclos de quarantaine
Luba ya kutenganicha

-2



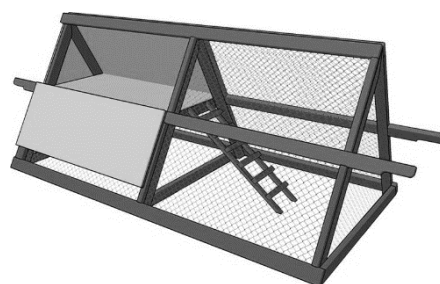
Enclos de quarantaine
Luba ya kutenganicha

-2

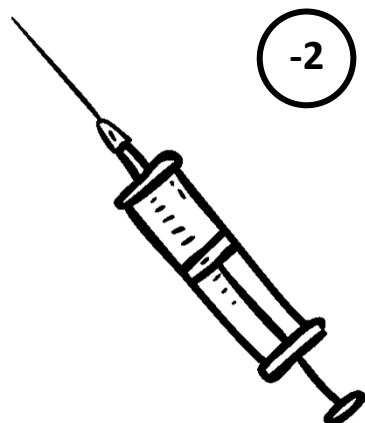


Enclos de quarantaine
Luba ya kutenganicha

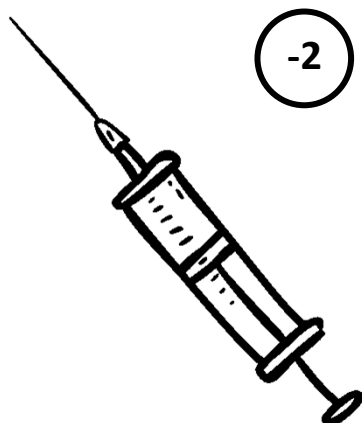
-2



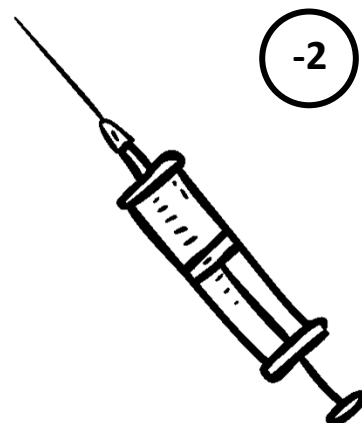
Vaccin
Chanjo ya kuku



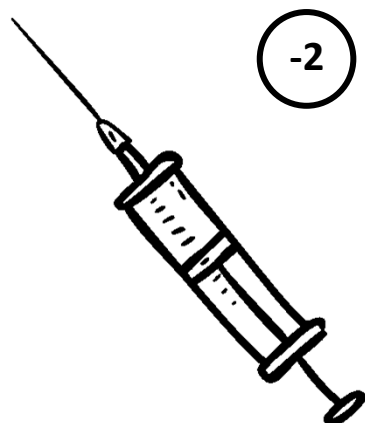
Vaccin
Chanjo ya kuku



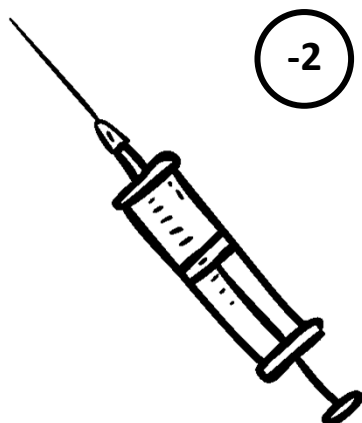
Vaccin
Chanjo ya kuku



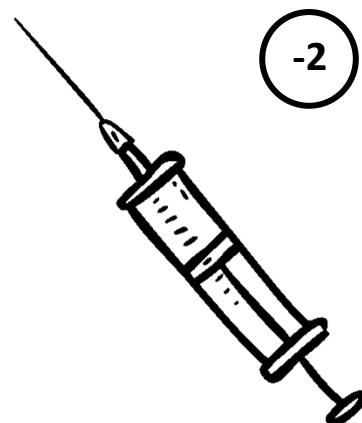
Vaccin
Chanjo ya kuku



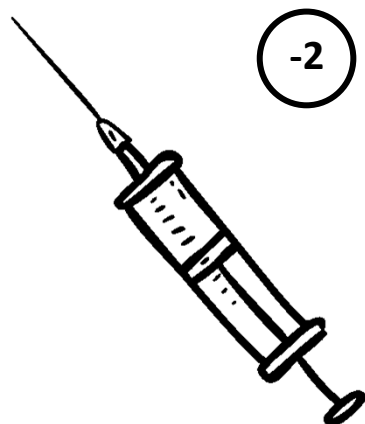
Vaccin
Chanjo ya kuku



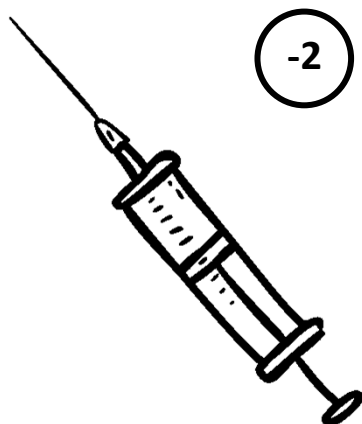
Vaccin
Chanjo ya kuku



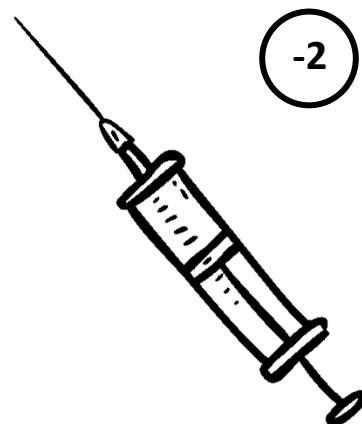
Vaccin
Chanjo ya kuku



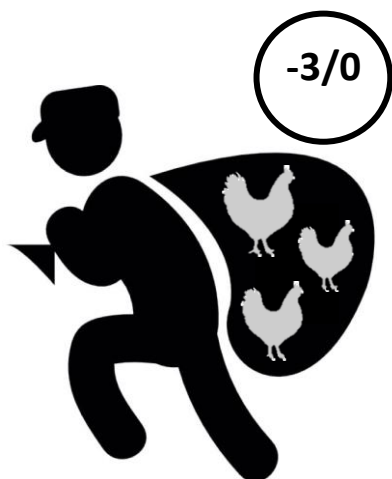
Vaccin
Chanjo ya kuku



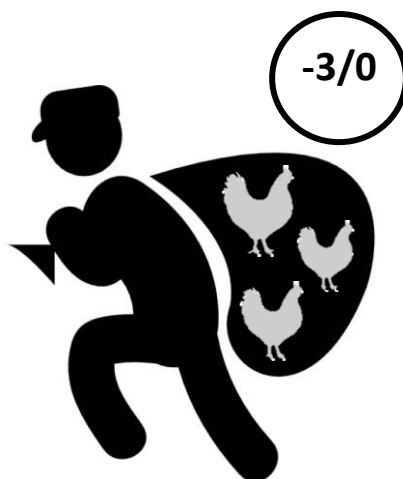
Vaccin
Chanjo ya kuku



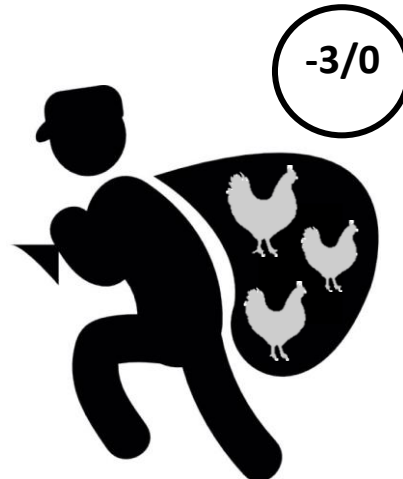
Voleur de poules
Mwizi ya kuku



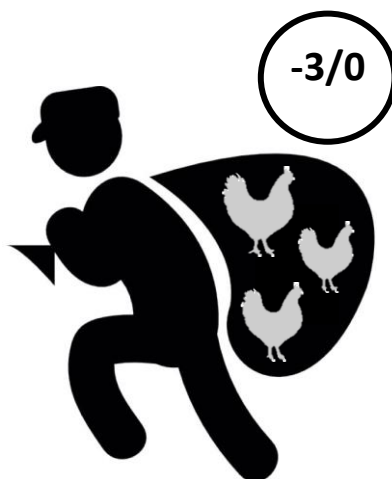
Voleur de poules
Mwizi ya kuku



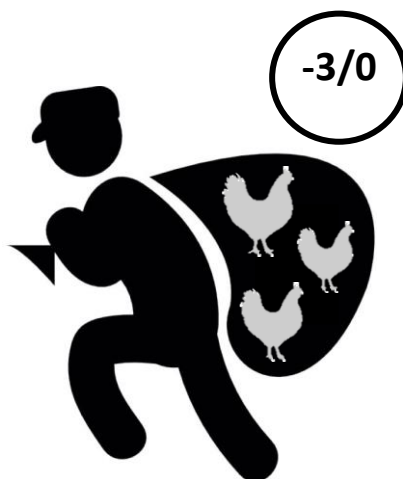
Voleur de poules
Mwizi ya kuku



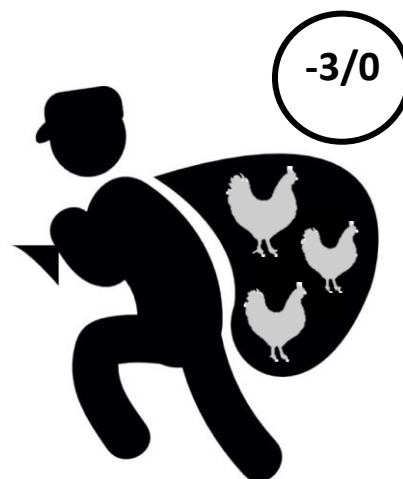
Voleur de poules
Mwizi ya kuku



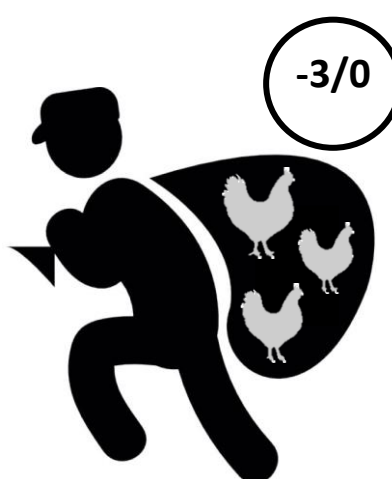
Voleur de poules
Mwizi ya kuku



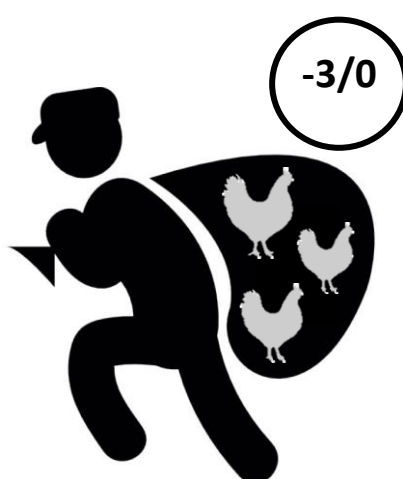
Voleur de poules
Mwizi ya kuku



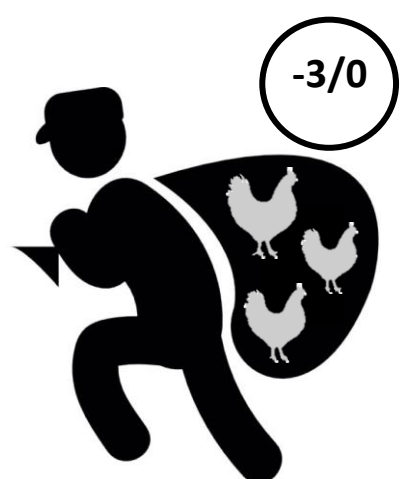
Voleur de poules
Mwizi ya kuku



Voleur de poules
Mwizi ya kuku



Voleur de poules
Mwizi ya kuku



Wildlife Conservation Society

Global Program

2300 Southern Boulevard

Bronx, NY 10460

Tel: 718-220-5100

www.wcs.org

DOI

<https://doi.org/10.19121/2023.Report.49751>

