

Outils ludiques, jeux, animations et autres démarches sensibles sur le thème de la monnaie et des monnaies complémentaires (locales, citoyennes, sociales...)

.Le jeu des sous d'ici.

Intitulé : **le Jeu des sous d'ici** (qui dissipe aussi les soucis) peut volontiers devenir le « p'tit jeu d'la monnaie d'là » ou « le grand jeu du pouvoir d'échange » selon le style qu'on veut lui donner.

Type d'outil : C'est une sorte de jeu de rôle qui peut se jouer sur 3 heures ou plus en parallèle au sein d'une rencontre dédiée au monnaie, ou d'un festival ou d'un salon, ou même avec adaptation et complicités au sein d'un établissement scolaire par exemple.

Objectifs :

- **Jouer !** c'est-à-dire à se faire plaisir en inventant des façons d'être ensemble...
- **Se rencontrer**, à se donner des occasions de parler avec des gens qu'on ne connaissait pas,
- Se donner des occasions de **parler de monnaie** et de pouvoir d'échange,
- **Se donner une idée** de comment ça peut marcher concrètement une **monnaie locale**,
- **Voir comment circulent les billets** : en les décorant chaque fois, on peut observer par où ils sont passés,
- **Se questionner** sur nos besoins, nos métiers, nos représentations de la valeur, nos façons de faire commerce...
- **Faire connaître un réseau** MLC avec une action ludique et sympa, ouverte aux petits et aux grands.
- **D'autres choses peut-être** (comme créer du lien en interne en organisant une action collective) **ou rien de tout ça** selon la façon dont on s'empare de l'expérience.

Description / déroulement : Dans le contexte choisi, à une heure donnée et annoncée au préalable, un appel / un rendez-vous annonce le début du jeu. A l'heure là, une équipe d'animation (minimum 3 personnes bien briefées et au taquet) relaie l'explicitation des règles sur le stand du jeu / l'ensemble du lieu, passe les bandeaux, etc... et met le paquet sur le démarrage parce que c'est ça qui fait prendre le jeu ou pas.

Pendant le temps du jeu, le principe c'est qu'en parallèle de son habituel cheminement dans le contexte choisi (participation ateliers, concerts, conversations « normales » etc.), chacun-e joue un personnage qu'ille s'est construit, avec un métier qu'ille s'est inventé, et une liste de besoins à satisfaire. Au début du jeu on reçoit des sous, 3 à 5 billets (de façon inégalitaire et au bon vouloir de l'animateur-ice-s), et pour satisfaire un besoin, on paye/on reçoit chaque fois 1 ou 2 sous (évaluation personnelle et négociée du bien ou du service proposé). Le jeu va donc consister à aller à la rencontre des autres joueur-euse-s (identifié-e-s au sein du contexte par le bandeau qu'el portent) et de faire commerce avec elleux, en cochant sur les feuilles de perso les besoins correspondants.

Ça demande un tout petit peu d'effort à piger mais une fois que c'est parti c'est sympa et créatif – d'autant plus bien sûr qu'on joue le jeu (intérêt d'avoir une petite équipe ludique coachée et partante pour y aller de façon marrante, en prenant des personnages originaux, qui font réfléchir, etc) !

A la fin du jeu, à une heure dite, on sonne un rassemblement et les personnes qui ont satisfait plus de 12 besoins ont gagné (ça c'est le mode « assez facile », si on veut on peut mettre plus pour que ce soit plus dur, ou bien mettre plusieurs niveaux de difficulté avec des lots délirants, etc...). Mais les autres n'ont pas forcément perdu pour autant... En tout cas, tou-te-s ensemble on peut observer comment ça s'est passé, est-ce que les billets ont beaucoup circulé (création de richesse), est-ce que c'était chouette et créateur de rencontres (convivialité), qu'est-ce qui n'a pas marché (éventuelle accumulation d'un-e joueur-euse-s banquier qui aurait trop chichement satisfait ses propres besoins...), etc...

Supports et matériel nécessaires : > Documents corrigés et complétés à votre sauce (voir ci-dessous)

- > Feutres, crayons de couleurs etc. en abondance (au moins 1 ou 2 par participant-e-s prévu-e-s)
- > 3 à 5 Faux billets par participants. Nous on avait pris les cartes de visite de l'asso, ça peut être des spécimen de la MLC si le projet est plus avancé... dans l'idée, il faut prévoir une zone où

décorer (tout le dos, un cadre, tout...)

> Stock de bandeaux bien repérables (chutes de tissus / vieux draps découpé-e-s)

> Un stand/une table confortable pour abriter le coeur du jeu (affichage des règles, stock de tout ce matos), et d'où les animateur-ice-s peuvent rayonner.

> Le contexte favorable (éventuellement relais info sono, programme), et bien sûr l'équipe d'animation.

Documents : > Règle du jeu à afficher en grand (format affiche) au spot source ou à plusieurs endroits, en indiquant l'heure de la clôture du jeu, et au besoin en précisant certaines règles (la marque, les besoins, etc...) Pas utile à photocopier, de toutes façons peu de gens rentrent vraiment dans un jeu juste en lisant les règles, c'est juste un mémo.

> Feuilles de persos mises à jour.

> Autres docs sur les monnaies ou autres à mettre sur le stand bien sûr !

Public (âge, ...) : de 8 ou 10 ans (voir moins, en duo avec un plus grand) à pas d'âge. Dans la version qu'on a testé, les deux personnes qui ont le plus kiffées le jeu étaient un gars de 12 ans (en autonomie, son père était bien content je crois) et une femme de 58 (d'origine africaine).

Seules restrictions : besoin d'un peu de disponibilité (impossible par exemple pour un bénévole de festival hyper sollicité) et de savoir écrire.

Le côté matériel (papiers, crayons, billets) peut rebuter certain-e-s qui ont déjà de l'ennui à devoir garder leur verre à la main, on peut préciser que la feuille de perso et les billets peuvent sans problème se plier se ranger dans une poche du moment qu'on garde le bandeau visible.

Nombre de participants : Minimum 40, maximum ?

Durée : Minimum 3h, maximum ?

Éléments d'évaluation : Demande un certain effort de préparation (coordination plus ou moins importante selon le contexte prévu, bonne organisation de l'équipe) et un certain dynamisme dans l'animation – sinon ça peut sans doute foirer.

Dans la version test, ça a généré un mouvement convivial pour certain-e-s, comme dans les objectifs listés ci-dessus, mais une partie des joueur-euse-s contacté-e-s au début ont abandonné, parce que le mouvement n'était pas assez global – et pour elleux du coup ça n'a pas généré grand'chose. A 30 ou 40 qui ont tenu bon on était juste assez nombreux-x quand même pour que ça marche un peu. Sur 2h30 environ, c'était trop court en revanche, en partie du fait que le lancement n'avait pas été très fort - mais même avec une annonce micro par exemple et à moins d'une très grosse équipe d'animation il ne peut de toutes façons pas l'être énormément, parce qu'il y a besoin d'un peu d'accompagnement individuel pour la création des personnages, et que donc ça prend du temps à ce qu'il y ait suffisamment de joueur-euse-s dans le coup.

Une autre question que ça a soulevé, c'est comment rendre un peu mesurables les marques faites sur les billets, et est-ce que c'est intéressant (limiter chacun-e à une couleur et un signe toujours le même par exemple). A la limite, on pourrait jouer ce jeu-là sans billets physiques, avec une monnaie virtuelle (comme SEL).

Bien sûr il y a moyen d'inventer des complications.

Groupe ou monnaie qui a créé l'animation : MLC Rance / la Dynamo

Licence : Non déposée... dans l'esprit, CC Maternité + Non Commerciale : sentez-vous libre de reprendre cet outil, de le modifier, de l'améliorer et de l'adapter, en citant éventuellement la source en clin d'oeil sympa (on tâchera de ne pas se vexer si vous ne le faites pas), et dans l'esprit d'une nouvelle donne.

Contact pour plus d'informations : amans au 06 95 90 40 38 / dynamo@mailoo.org
Je suis très intéressé pour d'éventuels retours d'expériences !

Pièces jointes : règles du jeu et feuille de perso



Le jeu des sous d'ici :

Règles du jeu

1. Tu joues un personnage.

Choisis librement ton nom, et ton métier, boulangère, architecte ou cordonnier :

Celui que tu veux jouer, celui qui te tente. Un point important : **tu y es compétent-e !**

Il n'y a que toi qui sais faire ce que tu fais *comme tu le fais*.

2. Tu as le pouvoir de satisfaire 1 ou 2 besoins locaux !

En fonction du métier que tu as choisi, regarde dans la liste le-s besoin-s que tu peux satisfaire.

C'est ton travail, **tu te fais payer** pour ça : chaque fois, **1 ou 2 « sous d'ici »**, à ta guise.

Les réponses à ces besoins de base sont *toutes* précieuses pour le territoire !

3. Toi aussi tu as des besoins à satisfaire !

Tu as donc besoin des autres : le jeu consiste à aller **rencontrer les autres joueurs**,

celles et ceux qui portent aussi **un bandeau coloré**, et à leur parler,

(entre autres) pour leur acheter leurs biens et leurs services avec tes *sous d'ici*.

Si tu n'en as plus, exerce ton métier, vends ton talent !

4. Décore ta monnaie, colore tes *sous d'ici*, écris sur tes billets...

Ceux que tu reçois au début du jeu, et ceux que tu reçois des autres joueurs,

Avec ta couleur mets-y ta marque, ton poème, ton trait, ton dessin, ton mot :

comme ça **s'ils te reviennent**, tu les reconnais, enrichis des couleurs des autres.

6. Pour gagner, il faut avoir satisfait au moins 12 de tes besoins,

... au moins un par catégorie, cochés sur la feuille avec l'info de l'échange : **qui et comment ?**

Tu peux ranger la feuille dans ta poche entre deux affaires,

du moment **qu'on voit toujours ton bandeau...** (n'oublie pas de ramener le crayon !)

7. Le jeu s'achève à heures : rendez-vous

On y fera un cercle de clôture, pour partager sur ce qui s'est joué (et plus...)

Si tu as gagné avant, ou si tu dois partir, reviens nous voir pour retours et récompenses !

– Mais, à quoi ça sert ce jeu ?

- À **jouer !** c'est-à-dire à se faire plaisir en inventant des façons d'être ensemble...
- À **se rencontrer**, à se donner des occasions de parler avec des gens qu'on ne connaissait pas,
- À se donner des occasions de **parler de monnaie** et de pouvoir d'échange
- À **se donner une idée** de comment ça peut marcher concrètement une **monnaie locale**,
- À **voir comment circulent les billets** : en les décorant chaque fois, on peut observer par où ils sont passés,
- À **se questionner** sur nos besoins, nos métiers, nos représentations de la valeur, nos façons de faire commerce...
- À **faire connaître le réseau** Monnaie Locale avec une action ludique et sympa, ouverte aux petits et aux grands.
- À **d'autres choses peut-être** qu'on ne voit pas... c'est aussi une expérience, on sera heureux d'avoir votre avis !



... propose...

Le jeu des sous d'ici

(qui dissipe aussi les soucis)

Bienvenue dans le grand jeu d'la monnaie, le jeu du pouvoir d'échange !

(remplace ici par ton logo, et change tout ce que tu veux dans cette fiche du moment que c'est pour jouer)

Choisis librement ton nom : _____

...et si tu veux, ton histoire : _____

(ton animal fétiche, ta couleur favorite, _____

un mot qui te fait voyager, ce que tu aimes dans la vie, pourquoi tu joues le jeu là...)

Invente-toi le métier de tes rêves* : _____

Le-s numéro-s de-s besoin-s que tu peux satisfaire : _____

A. Se Nourrir

O 1. Légumes (maraîchage, transformation...)

Qui ? _____ Comment ? _____

O 2. Fruits, miel et cidre (confitures, hydromel...)

Qui ? _____ Comment ? _____

O 3. Céréales, pains, galettes et gateaux (production, vente...)

Qui ? _____ Comment ? _____

O 4. Protéines (animales ou végétales...)

Qui ? _____ Comment ? _____

O 5. Autres (bières, algues, insectes, recettes, condiments...)

Qui ? _____ Comment ? _____

B. Se loger

O 1. Conception (plans, bureaux d'études...)

Qui ? _____ Comment ? _____

O 2. Gros Oeuvre (charpente, maçonnerie, couverture...)

Qui ? _____ Comment ? _____

O 3. Réseaux et énergie (plomberie, élec, chauffage...)

Qui ? _____ Comment ? _____

O 4. Matériaux, outils (terre paille clous bois d'oeuvre...)

Qui ? _____ Comment ? _____

O 5. Jardin (entretien, horticulture...)

Qui ? _____ Comment ? _____

C. Se soigner

O 1. Médecines (douces ou conventionnelles...)

Qui ? _____ Comment ? _____

O 2. Soins et remèdes (pharmacies, herboristeries...)

Qui ? _____ Comment ? _____

O 3. Esthétique (coiffure, produits de beauté...)

Qui ? _____ Comment ? _____

O 4. « Services à la personne »

Qui ? _____ Comment ? _____

D. Se divertir / Se cultiver

O 1. Jouets, jeux et sports (et loisirs ; pratique, transmission, compétition...)

Qui ? _____ Comment ? _____

O 2. Arts (visuels, plastiques ou vivants, ateliers concerts livres ou places de ciné...)

Qui ? _____ Comment ? _____

O 3. Restos, cafés, chapelles (et autres lieux cultes ou de partage)

Qui ? _____ Comment ? _____

O 4. Événements (infos et organisation, salles, traiteurs...)

Qui ? _____ Comment ? _____

E. Se déplacer

O 1. Transports doux (vélo, covoiturage...)

Qui ? _____ Comment ? _____

O 2. Mécanique (garages, casses...)

Qui ? _____ Comment ? _____

O 3. Transports publics (bus, train, pédibus, montgolfières, pousse-pousse...)

Qui ? _____ Comment ? _____

F. Se vêtir / s'équiper

O 1. Habits (confection vente retouche...)

Qui ? _____ Comment ? _____

O 2. Cordonnerie (chaussures, sacs...)

Qui ? _____ Comment ? _____

O 3. Tissus, lainages, tannerie (fils...)

Qui ? _____ Comment ? _____

O 4. Poterie, vannerie, autre artisanat

Qui ? _____ Comment ? _____

G. « S'entretenir » (apprentis-sages partagés)

O 1. Enseignement, formation...

Qui ? _____ Comment ? _____

O 2. Animation, accompagnement,

information (presse, réseau, enfance, management...)

Qui ? _____ Comment ? _____

O 3. Produits et services d'entretien

(ménage, recyclerie, coaching, conseil...)

Qui ? _____ Comment ? _____

Il faut satisfaire **au moins 12 besoins, et au moins 1 dans chaque catégorie,**

pour gagner aujourd'hui une adhésion au réseau machin truc, ou ce que vous voulez :

un numéro spécial de *l'âge de faire* ou un nounours, et peut-être 12 ami-e-s... (^;

* NB : On a essayé de trouver des catégories qui marchent bien pour tous les merveilleux métiers pratiqués sur notre territoire... et on n'a surement pas parfaitement réussi ! S'il te plaît, n'hésite pas à tordre les cases pour y faire rentrer ceux que tu aimes et dont on a besoin : ainsi sois pépiniériste et coche A2, B5, C3, D2 ou G3, sois soudeuse, comptable ou philosophe et coche où tu voudras, tant que tu sais pourquoi !