

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

Intitulé :

La dame de Condé

Type d'outil (jeux, animations ludique de débats, contes, théâtre, etc...) :

Animation ludique

Objectifs :

Comprendre ce que permet la monnaie, visualiser le rôle de la circulation de la monnaie dans la réalisation des échanges.

Comprendre que la valeur de monnaie est basée uniquement sur la confiance que nous lui accordons.

Description / déroulement :

Ce jeu se base sur le conte qui raconte la circulation d'un faux billet entre différents personnages d'un village. Ce conte est connu en France sous le nom « la dame de Condé » (mais je l'ai entendu sous d'autres noms et d'autres formes sous d'autres lieux...) et a été popularisé par André-Jacques Holbecq dans son livre "Un regard citoyen sur l'économie", édition Yves Michel

Pour comprendre le déroulé, voir le conte en annexe/

1) Dans un premier temps, on « construit le circuit ».

Les participants se constituent en village, et chaque participant choisit sa « profession », ce qu'il produit et vend au village (boulangier, boucher, etc...). L'animateur est « la dame de Condé », un complice est le propriétaire de l'hôtel. Il faut être attentif à ce que l'on obtienne une palette de productions et de services permettant la circulation de la monnaie, et que l'un des participants accepte de jouer le jeu d'être client de l'hôtel.

2) Le billet circule dans le village, chaque participant achetant / vendant selon sa production / ses besoins.

3) Le billet arrive aux mains de l'hôtelier, la « dame de Condé » revient et c'est la chute (du conte) !

4) On ouvre alors au débat, à l'explication, à la discussion.

Supports et matériel nécessaires :

un faux billet...

Documents distribués (le cas échéant) :

Public (âge,) :

Ce jeu a été réalisé dans le cadre des animations du « printemps de toutes les richesses » avec des ados, mais il peut convenir à tout âge.

Nombre de participants :

Une dizaine de participants « directs » (participant aux échanges), mais le groupe peut être plus nombreux.

Durée :

Le jeu en lui même est très rapide, auquel il faut rajouter le temps d'explication / débat.

Éléments d'évaluation (facile / difficile à animer, les principales questions que cela a permis de soulever, ce que cela a généré, etc...)

La « chute » de l'histoire est très percutante. Il y a beaucoup de réactions, cela ouvre la porte aux explications et au débat.

La première phase, celle de la « constitution du village » ; est assez intéressante aussi, car en fin de compte on décide de ce qu'il est important d'intégrer dans un circuit d'échange.
(une animation avec un groupe de jeunes ados avait commencé avec plusieurs boutiques de vêtements, des artistes, etc.... mais pas de boulanger)

Référence :

Celina Whitaker et Fazette Bordage dans le cadre des « Printemps de toutes les richesses ».
A partir du conte « La dame de Condé » (AJ Holbecq, « un regard citoyen sur l'économie »).

Licence : Créative Commons Paternité + pas d'utilisation commerciale

Contact pour plus d'informations :

Celina Whitaker [contact\[at\]collectif-richesses.org](mailto:contact@collectif-richesses.org)

Pièces jointes (le cas échéant).

Le conte de la Dame de Condé.