

"THE CHANGE" EN ACTION

MANUEL DE FACILITATION
DU JEU



YITEG



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Pourquoi un manuel ?

L'objectif de ce manuel est d'être un outil de soutien pour celles et ceux qui souhaitent **animer une activité éducative en utilisant le jeu "The Change"**.

The Change - outre le fait d'y jouer avec vos collègues, vos ami.es, votre famille, etc. - peut être utilisé pour **renforcer les compétences des jeunes** en matière d'initiative sociale et les accompagner dans leur « parcours » pour **devenir des promoteur.ices actif.ves des pratiques des Économies Transformatives** (ci-après ETs) au sein de leur communauté.

Grâce au manuel - coproduit avec le soutien de groupes de jeunes de 4 pays européens - toute personne souhaitant promouvoir une activité de sensibilisation avec The Change y trouvera les clés pour préparer le terrain à une réflexion riche et à un processus d'apprentissage et de mise en action sur les ETs : à travers la facilitation de The Change, les jeunes actif.ves seront en mesure d'**accompagner les jeunes moins actif.ves** à acquérir de nouvelles compétences et à devenir eux-mêmes des promoteurs des valeurs et des pratiques des ETs.

Pourquoi un jeu pour aborder les Économies Transformatives ?

Jouer à un jeu est un processus intentionnel qui **engage une personne de manière holistique**. Il permet de créer une réalité parallèle, « comme si », et de formuler des hypothèses : ces conditions créent un espace sûr **pour l'expérimentation des compétences des joueur.ses et le développement de lien social**. Les jeux ouvrent des espaces d'expérimentation et permettent de faire des erreurs qui ont des conséquences dans le jeu, mais qui, en général, n'affectent pas la vie réelle. Cet espace sécurisé peut **favoriser le développement de compétences, notamment l'adaptation, la résolution de problèmes, l'interaction, le respect des règles, l'esprit critique, la créativité, le travail d'équipe, etc.**

Avec "The Change", les joueur.ses peuvent **découvrir de véritables initiatives d'Économies Transformatives et se rendre compte que d'autres économies sont possibles**. Ils peuvent en apprendre davantage sur les ETs, se connecter à leur environnement local tout en ayant une perspective transnationale et appliquer des changements, petits ou grands, à leurs habitudes quotidiennes.

Enfin, jouer à "The Change" dans **un environnement d'apprentissage formel et non formel est une expérience inclusive et enrichissante en soi pour les jeunes**. Pour ce faire, il est nécessaire de s'assurer que certains éléments importants soient toujours garantis dans l'activité éducative, pour le bénéfice du groupe et des joueur.ses individuel.les.

"The Change" peut aussi être joué avec des enfants de 10 ans. Les règles de la version Junior sont incluses dans le manuel de facilitation.



Ce que vous trouverez dans le Manuel

- Une introduction aux **dommages produits par le Système économique actuel** et aux **avantages des Économies Transformatives**.
- Comment promouvoir **une activité de sensibilisation à l'appui de The Change** et des conseils pour expliquer le jeu.
- Comment préparer le **déroulement de l'atelier**, le **debriefing** et l'**évaluation**.
- Comment gérer **le conflit et la communication violente**.
- Autres ressources : un **glossaire**, un accès à une **cartographie en ligne** référençant des initiatives concrètes d'Économies Transformatives, pour montrer que d'autres économies sont en effet possibles et déjà mises en place.

Le Manuel est disponible en Catalan, Anglais, Grec, Italien and Espagnol.

**Êtes-vous prêt·e à
approfondir les Économies
Transformatives à travers
The Change ?**



Table des matières

<u>Quels sont les dommages produits par le Système économique actuel ? Pourquoi les Économies Transformatives ?</u>	5
<u>Le projet YITEG</u>	8
<u>Comment promouvoir un atelier “The Change”</u>	9
<u>Comment expliquer le jeu</u>	11
<u>Comment préparer le déroulé de l’atelier et le débriefing</u>	18
<u>Comment gérer la communication violente/conflictuelle et les émotions fortes</u>	22
<u>Evaluation</u>	24
<u>Connecter le jeu à la réalité</u>	25
<u>Annexe - glossaire</u>	33



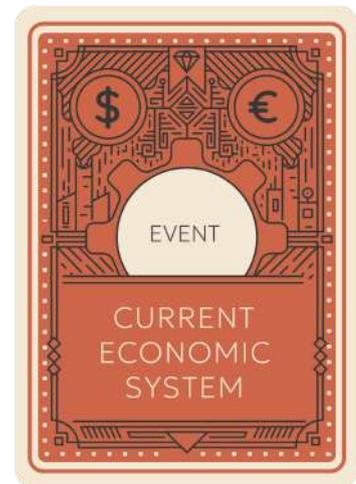
Quels sont les dommages produits par le Système économique actuel ?

Pourquoi les Économies Transformatives ?

La vie sur notre planète est aujourd'hui confrontée à **un enchaînement de crises multiples** et interdépendantes (économiques, politiques, sociales, culturelles, climatiques, de lien social, etc.) résultant du système dominant appelé **néolibéralisme**[1]. Les inégalités entre les personnes augmentent, la crise climatique s'aggrave, la biodiversité disparaît, nos vies deviennent plus précaires et l'autoritarisme et le militarisme se développent.

Depuis le début de la révolution industrielle, l'exploitation des ressources naturelles a augmenté de façon exponentielle. Dans la vision capitaliste du monde, ces ressources sont là pour être extraites et utilisées en faveur de l'humanité, soutenant un consumérisme extrême sans tenir compte du fait que la nature a des limites. Aujourd'hui, le changement climatique et d'autres phénomènes écologiques montrent que cette approche ne permettra pas de maintenir la vie sur terre. Les catastrophes naturelles (vagues de chaleur, sécheresses, inondations, ouragans...) sont de plus en plus fréquentes et rendent la vie humaine et animale très difficile. Nous sommes déjà entrés dans la sixième phase d'extinction de masse, des milliers d'espèces disparaissent. Toute cette **surexploitation des ressources naturelles** se produit dans le cadre de ce que l'on appelle l'extractivisme, c'est-à-dire l'extraction de ressources naturelles et de matières premières dans des territoires, en particulier dans les pays du Sud[2], créant des modèles non durables sur le plan environnemental dans ces territoires et générant l'exploitation de la main-d'oeuvre locale.

Alors que les gouvernements semblent toujours plus investir dans les armes et la militarisation, la **précarité** ne cesse d'augmenter. Celle-ci provoque une profonde crise du logement, des niveaux de chômage très élevés et un taux d'inflation qui rend l'achat de biens de base de plus en plus coûteux. Le système actuel dans lequel nous vivons a apporté beaucoup de richesses à une grande partie de la population des pays du Nord. Cette richesse est cependant répartie de manière très injuste : les 1% les plus riches de la population mondiale en possèdent près de la moitié.



Une énorme inégalité mondiale s'est créée au cours des derniers siècles, ce qui a entraîné plusieurs problèmes sociaux. De nombreuses personnes souffrent de la faim, de la fatigue et d'autres crises existentielles. En 2021, 828 millions de personnes étaient touchées par la faim, alors que la production alimentaire est suffisante pour nourrir le monde entier.

[1] Neoliberalism is an economic and ideological system that promotes the law of the free market to the detriment of state intervention.

[2] Global South is a term used within decolonial theory, referring to a world divided into North (for the "rich", "developed" countries of the "First World") and South (for the "poor", "underdeveloped" and "Third World" countries). The term itself is political, meaning that it includes a critical view of how the countries of the North exploit the countries of the South through an extractivist system.

En outre, les **problèmes psychologiques** tels que les “burn out”, la dépression et les tendances suicidaires ont considérablement augmenté au cours des dernières décennies, dans le cadre de ce que nous appelons la crise du système de soins (“Care crisis”). De plus en plus de personnes, même les jeunes, ne trouvent plus de sens à vivre dans les conditions actuelles. Les conditions de travail dues à la pression économique, aux rapports de domination et à la culture de la concurrence ont rendu le milieu du travail très toxique.

Le système actuel s’est fondé sur le **patriarcat**. La plupart des personnes au pouvoir sont et ont été des hommes blancs. Ces hommes ont été chargés d’élaborer des lois, des politiques et d’autres décisions pour gouverner la population. De nos jours, plutôt dans les pays dits du Nord, les femmes sont encore beaucoup plus occupées par les tâches domestiques (le ménage, l’éducation des enfants et d’autres tâches de soins) que les hommes, et lorsqu’elles ont un emploi rémunéré, leur salaire est inférieur à celui des hommes. Pire encore, pour les personnes non binaires et les autres minorités, la situation sociale ne leur permet que rarement de mener une vie confortable ou aisée en raison de la discrimination sur le lieu de travail et dans les manifestations culturelles.

Tout cela nous éloigne d’un monde où le respect de la vie, de la liberté et de la diversité est une valeur fondamentale et d’une société où tout le monde vit bien. Mais malgré le fait que ce système ait imposé la matrice « il n’y a pas d’alternative » et qu’ait rempli notre imagination de diverses dystopies, il existe de nombreux mouvements qui poursuivent leur tâche inlassable de recherche d’alternatives pour un monde meilleur.

Les Économies Transformatives (ETs) ouvrent de nouvelles possibilités aux jeunes pour participer et mener des initiatives concrètes au service de la construction commune d'une société plus juste, équitable et durable, en stimulant une économie basée sur des valeurs et en plaçant les personnes et leurs besoins au centre de l'ensemble du système.

Les initiatives d'ETs s’inscrivent dans une **approche intersectionnelle**, qui considère que des questions telles que l’égalité des sexes, le commerce équitable, l’écologie, etc. sont interconnectées et combinent la sphère sociale et la sphère économique. Les valeurs importantes des Économies Transformatives sont : la **gouvernance horizontale**, l'**attention portée au processus** et pas seulement aux résultats, et la **justice sociale**. Les Économies Transformatives sont un concept parapluie qui regroupe cinq branches différentes : **l'économie sociale et solidaire, l'économie féministe, l'agroécologie, le bien commun et l'économie communautaire**. Toutes ces branches ont évolué au fil du temps et abordent différents aspects de l'utilisation consciente et collective des biens, de la gouvernance (comment s'organiser) et de la cocréation de conditions de travail saines. Elles veillent également au bien-être de toutes les personnes concernées, y compris l'environnement naturel.

Les ETs sont dites transformatives parce qu'elles visent à transformer l'économie et, plus largement, la société en quelque chose de plus constructif, sans exploitation des ressources et du vivant, tout en favorisant une coexistence bienveillante et respectueuse avec et pour la Terre.





Le projet YITEG

YITEG est un projet qui s'appuie sur les **nouvelles générations en tant qu'actrices clés** de la transition vers des **Économies Transformatives** (ci-après ETs) : des initiatives, des pratiques et des mouvements qui considèrent l'économie comme un système social durable mettant les besoins humains, les systèmes naturels, le Care et le lien social au centre de l'activité économique.



Avant d'aller plus loin, une devinette : à votre avis, **que signifie "YITEG" ?**

Bonne chance !

- [Year of the Impact of the Transformative Economies European Group](#)
- [Youth Impacting Transformative Economies through Gathering together](#)
- [Youth Impacting Transformative Economies through Game-design](#)

Le projet YITEG a créé une **communauté transnationale** où des jeunes, des organisations de la société civile et des universités ont partagé, réfléchi et co-construit ensemble autour du sujet des Économies Transformatives.

Il avait pour objectif de **stimuler l'entrepreneuriat social des jeunes, de promouvoir la sensibilisation aux valeurs et aux pratiques des ETs dans nos communautés** afin de construire des sociétés plus inclusives et plus conscientes : reconnaître l'impact négatif du *Système économique actuel* et reconnaître les avantages des *Économies Transformatives*, en tant que pratiques économiques qui promeuvent les énergies renouvelables, le commerce équitable, l'éducation et le développement des communautés dans le Nord et le Sud du monde.

YITEG a renforcé le sens de l'initiative et de la **citoyenneté active** à travers différents formats d'apprentissage : formation, cartographie, webinaires et - en tant qu'élément central - un processus de conception de jeux.

Il a créé une **carte des initiatives d'ETs** et y a associé à ces initiatives, "The Change", le jeu que vous tenez actuellement entre vos mains.

YITEG est conforme à quatre des onze **objectifs de l'UE en faveur de la jeunesse 2019-2027** et aux **objectifs de développement durable**, qui reflètent les points de vue de la jeunesse européenne et représentent la vision des personnes actives dans le cadre Dialogue de l'UE en faveur de la jeunesse. Dans le cadre du projet YITEG, vous pouvez trouver certains d'entre eux tels que : 1. renforcer les liens entre l'UE et la jeunesse, 8. apprentissage de qualité, 10. Europe verte et durable, et 11. espace et participation pour tous.



Comment promouvoir un atelier “The Change”

Pour organiser une session d'apprentissage basée sur “The Change”, vous avez besoin d'ingrédients peu nombreux mais importants : un cadre, le jeu et des personnes qui souhaitent jouer et apprendre ! Dans ce chapitre, vous trouverez des suggestions sur la manière de promouvoir l'activité plus largement.

Le lieu

D'abord vous devez trouver un lieu. “The Change” est un jeu de plateau, sur table, mais il peut tout de même être joué en extérieur. Dans tous les cas, vous devez vous assurer que :

- **Il y a assez d'espace pour que les joueur-ses puissent s'asseoir confortablement et se déplacer quand ce sera demandé par le jeu.**
- **Le lieu est chaleureux et accueillant (pas trop froid l'hiver, pas trop chaud l'été).**
- **Le lieu est facilement accessible.**
- **Le lieu est adapté aux personnes à mobilité réduite.**
- **Le lieu est équipé de chaises et d'une table (en intérieur) ou de coussins et d'une couverture (en extérieur).**
- **De préférence, prévoyez une affiche, un tableau de bord, des post-its pour le debriefing à la fin de la partie.**
- **Si possible, préparez un petit goûter et quelques boissons.**

Comment trouver des participant-es ?

Après avoir choisi le cadre, vous devez réunir un minimum de 2 et un maximum de 5 joueur-ses. Si vous avez plus de 5 personnes, certaines peuvent se regrouper et jouer en binôme.

Vous pouvez inviter des connaissances (famille, ami-es, etc), mais vous pouvez aussi organiser un événement ouvert au grand public, ou les deux. Voici quelques suggestions pour inviter de nouvelles personnes dans le cadre d'un événement public :

- **Publiez une invitation à jouer à “The Change” sur les réseaux sociaux de votre communauté (département universitaire, réseau militant, association, ami-es, etc.).**
- **Contactez une organisation ou un centre pour jeunes (centre social, associations étudiantes, etc) que vous connaissez ou qui rejoint les valeurs du jeu et qui pourrait vous aider à le promouvoir auprès de leurs bénévoles et usagers.**
- **Cherchez des événements déjà prévus, comme des festivals, des activités extra-scolaires pour les jeunes ou des événements similaires dans votre ville, et proposez d'inclure une session de jeu The Change dans leur programme.**
- **Comme au bon vieux temps... Imprimez et affichez l'invitation à l'université, dans les commerces de votre quartier ou dans tout autre lieu où c'est autorisé.**

À garder en tête...

- Choisissez le bon canal de communication en fonction du profil des joueur·ses que vous souhaitez atteindre.
- Anticipez la communication de votre événement quelques semaines à l'avance.
- Un seul post ne suffira probablement pas : publiez votre appel plusieurs fois.
- Partagez toutes les informations de base : date, lieu, durée (prévoyez toujours du temps supplémentaire pour le débriefing et la clôture du jeu), des coordonnées pour les inscriptions ou pour plus d'informations.
- Assurez-vous que les personnes s'inscrivent pour savoir combien de joueur·ses viendront.
- Contactez-les la veille pour confirmer leur participation.
- La règle d'or : demandez de l'aide si vous vous sentez perdu·e ou dépassé·e !

Comment susciter l'intérêt de vos publics cibles ?

Lorsque vous invitez des personnes à jouer, que vous les connaissiez ou pas, il est important d'être clair sur le type d'activité que vous proposez : est-ce un moment pour passer du temps avec des amis et discuter de sujets intéressants ? Est-ce un jeu pour découvrir des alternatives au Système économique actuel ? Est-ce une expérience d'apprentissage sur ce que nous pourrions changer dans nos vies ? Est-ce une opportunité de découvrir des pratiques économiques plus équitables et durables existantes autour de nous ? Est-ce tout cela ou même plus ?

Après avoir clarifié ce à quoi votre public cible pourrait être le plus sensible, il est temps de réfléchir à comment rendre votre invitation plus attrayante, engageante et motivante.

Ajoutez quelques indications sur le thème du jeu : une courte phrase, quelques mots-clés, une question provocante... Rendez-la intéressante et captivante. Utilisez votre propre expérience personnelle avec The Change : quels aspects vous ont le plus marqué lorsque vous avez joué ? Utilisez ces éléments comme incitations pour susciter la curiosité de votre audience potentielle.

Voici quelques exemples de questions et phrases interpellantes :

Est-ce que vous vous êtes déjà demandé comment avoir un réel impact dans votre communauté ?

Avez-vous déjà vécu des inégalités sur votre lieu de travail ?

La compétition est-elle le seul moyen d'obtenir ce que vous voulez dans la vie ?

L'égalité entre les personnes est-elle une utopie ?

Collaborez-vous avec les autres dans votre vie quotidienne ?

Êtes-vous satisfait·e des produits que vous consommez et des déchets que vous produisez ?

Traitez-vous la Terre de la même manière que vous traitez votre maison ?

Apprenez comment contribuer à une économie qui fonctionne pour toutes et tous, et pas seulement au profit de quelques-un·es.

Inspirez-vous d'exemples réels de transformations !

Explorez comment des actions quotidiennes peuvent avoir un impact !

Découvrez des moyens concrets pour faire la différence



Comment expliquer le jeu

Expliquer comment jouer à un jeu est toujours un défi, surtout si l'on veut en tirer un impact positif. Nous vous proposons trois ressources avec différents conseils pour faciliter cette partie de la préparation et veiller à ce que tous.tes les joueur-ses comprennent bien les règles et la symbolique du jeu. Les ressources sont :

- Une explication pas-à-pas.
- Une infographie avec la configuration et les actions du jeu.
- Un glossaire.

Explication pas-à-pas

Pour expliquer aux joueur-ses comment jouer au jeu, nous vous recommandons de suivre ces étapes :

1. Expliquez le sens du jeu et comment gagner.

“The Change” est un jeu collaboratif pour 2 à 5 joueur-ses d’une durée d’environ une heure. Pendant le jeu, nous faisons l’expérience du pouvoir communautaire, nous découvrons divers projets basés sur les cinq branches des Économies transformatives, nous discutons de leurs avantages et nous promovons des changements pour atteindre un monde plus juste.

Pour gagner, nous devons atteindre la fin du "chemin des Économies transformatives" avant que le pion n’atteigne la fin du "chemin du Système économique actuel".

Quand nous atteignons la fin du chemin des Économies transformatives, nous pouvons scanner un QR code pour découvrir des initiatives réelles des Économies transformatives.

2. Ouvrez la boîte de jeu, montrez chaque composant et expliquez sa fonction.

Profitez-en pour les placer sur la table afin que le jeu puisse commencer après l’explication. Les composants sont :

- Le plateau de jeu avec le pouvoir communautaire (Roue) et les chemins opposés
- Les meeples, représentant des personnes actives dans les 5 branches des Économies transformatives (ETs)
- Les cartes des initiatives des Économies transformatives
- Les cartes des effets négatifs du Système économique actuel (Sea)
- Les 2 types de cartes événements

3. Distribuez une carte de résumé des règles du jeu à chaque joueur·euse et expliquez comment gagner et comment perdre. Rappelez-leur qu'il s'agit d'un jeu coopératif, donc toutes les actions doivent être consensuelles.

“À chaque fois que vous renversez un effet négatif du Système économique actuel, nous faisons avancer d'une case le pion sur le chemin des Économies transformatives. Nous gagnons si nous atteignons la fin du chemin des Économies transformatives avant que le pion du Système économique actuel atteigne le sien.

Pour renverser les effets négatifs du Système économique actuel, nous devons développer et utiliser les valeurs des différentes cartes des initiatives des Économies transformatives.

Pour développer ces initiatives, nous devons mobiliser les personnes actives intéressées dans les différentes branches des ETs :



Personnes actives intéressées par l'Économie Sociale et Solidaire.



Personnes actives intéressées par l'Agroécologie.



Personnes actives intéressées par l'Économie Féministe.



Personnes actives intéressées par l'Économie Communautaire.



Personnes actives intéressées par le Bien Commun.



Personnes actives intéressées par toutes les branches (joker).

Pour mobiliser ces personnes actives, nous avons besoin d'utiliser le pouvoir communautaire, représenté par le tas commun de pions et la roue.

Le Système économique actuel avance dans deux cas : quand la roue s'arrête sur le symbole “argent” et quand nous n'arrivons pas à renverser une carte d'effet négatif.”

4. Expliquez les trois actions qu'un-e joueur-se peut faire :

- A) Activer le pouvoir communautaire en tournant la roue
- B) Mobiliser des personnes actives pour développer des initiatives des Économies transformatives
- C) Utilisez les valeurs et les avantages des initiatives des Économies transformatives développées pour changer un effet négatif du Système économique actuel et maintenir les initiatives des Économies transformatives actives

Expliquez chaque action de manière détaillée en déplaçant les composants du jeu et en donnant des exemples.

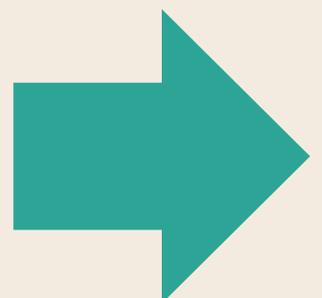
5. Laissez les joueur-euses poser des questions quand iels le souhaitent. Si iels demandent quelque chose qui sera expliqué plus tard, répondez-leur “nous verrons ça plus précisément plus tard”.

6. Faites un résumé final de toutes les actions, répondez aux questions, et si les joueur-ses ont encore des doutes, faites un autre tour d'exemples.

Infographie des actions du jeu

Pour résumer le déroulement du jeu, vous pouvez utiliser et partager ces infographies synthétisant la configuration et les actions du jeu.

THE CHANGE



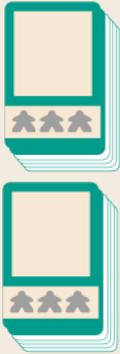
The CHANGE

28 cartes INITIATIVES ET PROJETS D'ÉCONOMIES TRANSFORMATIVES

Mettez en place 4 pioches face retournée montrant l'initiative et les personnes qui doivent être mobilisées

10 cartes ÉVÉNEMENT des initiatives d'Économies Transformatives

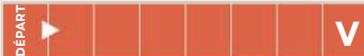
10 cartes ÉVÉNEMENT DU Système économique actuel



COMMUNAUTÉ ACTIVE



>>> CHEMIN DU SYSTÈME ÉCONOMIQUE ACTUEL



<<< CHEMIN DES ÉCONOMIES TRANSFORMATIVES

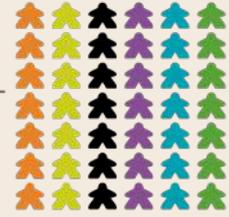


24 cartes EFFETS NÉGATIFS DU SYSTÈME ÉCONOMIQUE ACTUEL

Mettez en place 4 pioches montrant les différents effets négatifs à changer

2 pions marron. Un pour le chemin du système économique actuel et un pour le chemin des ETs.

5 cartes Junior EFFETS NÉGATIFS DU SYSTÈME ÉCONOMIQUE ACTUEL
À utiliser si vous jouez à la version Junior



PERSONNES ACTIVES
42 Meeples en 6 couleurs. Chaque couleur correspond à une branche d'ETs.

Chaque joueur-se commence le jeu avec 2 pions, dont la couleur correspond à la branche d'ETs qui l'intéresse le plus.

- Économie Communautaire
- Économie Sociale et Solidaire
- Agroécologie
- Économie Féministe
- Bien Commun



RÈGLES DU JEU

Chaque tour est composé de QUATRE étapes :

1 ACTIVER LE POUVOIR COMMUNAUTAIRE
(Lancez la roue et faites l'action qui en résulte)



- Impliciter une personne active (obtenir des meeples)
- Partager le pouvoir communautaire (Échanger des personnes actives entre joueur-sees)
- Avancer d'une case le pion sur le chemin du système économique actuel and tirez une carte ÉVÉNEMENT

2 MOBILISEZ DES PERSONNES ACTIVES POUR DÉVELOPPER UNE CARTE INITIATIVES ETs

Sélectionnez les cartes INITIATIVES ET PROJETS ETs pour CHANGER n'importe quel EFFET NÉGATIF DU SYSTÈME ÉCONOMIQUE ACTUEL



Pour cela, vous devez mobiliser toutes les personnes actives listées sur la carte et les remettre dans le tas commun

Rappel : le pion noir est un joker

Placez les cartes INITIATIVES ETs développées sous les cartes EFFETS NÉGATIFS DU SYSTÈME ÉCONOMIQUE ACTUEL

Suivez les instructions de la carte, et si vous y arrivez, obtenez une récompense

3 CHANGEZ UN EFFET NÉGATIF

Vous pouvez mobiliser entre 3 et 6 cartes INITIATIVES ETs pour CHANGER un effet négatif. Retournez la carte EFFET NÉGATIF pour vérifier le résultat.

SUCCÈS
Si au moins 3 des cartes INITIATIVES ETs sont dans la liste, félicitations ! Vous avez CHANGÉ un effet négatif

ÉCHEC
Si moins de 3 cartes INITIATIVES ETs sont dans la liste, vous avez échoué. Avancez le pion du Système économique actuel d'une case et tirez une carte ÉVÉNEMENT.

Débarrassez-vous de la carte EFFET NÉGATIF que vous n'avez pas réussi à changer pour qu'une nouvelle prenne sa place

Débarrassez-vous de la carte EFFET NÉGATIF que vous venez de changer pour qu'une nouvelle prenne sa place

Avancez le pion du chemin des Économies Transformatives et tirez une carte ÉVÉNEMENT

Suivez les instructions de la carte, et si vous y arrivez, obtenez une récompense

Suivez les instructions de la carte, et si vous y arrivez, obtenez une récompense

4 RÉACTIVER DES INITIATIVES ETs

Débarrassez-vous des cartes INITIATIVES ETs que vous avez mobilisées pour changer un effet négatif. Pour la maintenir active, vous devez mobiliser 1 personne active qui partage les couleurs de la carte et la mettre dans le tas commun

Suivez les instructions de la carte, et si vous y arrivez, obtenez une récompense

Suivez les instructions de la carte, et si vous y arrivez, obtenez une récompense

Suivez les instructions de la carte, et si vous y arrivez, obtenez une récompense

GAGNÉ !

Si le pion du chemin des ETs arrive en premier, à vous la victoire.

Scannez le QR code et explorez de véritables initiatives des Economies Transformatives



PERDU !

Si ce n'est pas le cas, alors le Système économique actuel l'a remporté !... Mais restez motivés vous pouvez REJOUER !



Pendant le jeu, vous pouvez aussi projeter les règles sur un écran pour que les joueurs et joueuses suivent plus facilement. C'est particulièrement pratique quand vous devez animer plusieurs groupes en même temps, comme par exemple une salle de classe.

Nous vous avons préparé une présentation avec les étapes de jeu de la version Junior de THE CHANGE.

LANCE la ROUE pour **ACTIVER LE POUVOIR COMMUNAUTAIRE**.

IMPLIQUE des personnes actives (**MEEPLES**) comme indiqué par la roue.

Si la roue tombe sur €, **AVANCE D'1 CASE** le pion sur le chemin rouge, tire 1 **CARTE ÉVÉNEMENT** (rouge) et **FAIS L'ACTION**.



Si la roue tombe sur **ÉCHANGER...** **ÉCHANGE** les personnes actives (meeples) avec qui tu veux et autant de fois que tu veux. Tu ne peux le faire que si la roue tombe sur **ÉCHANGER** !

MOBILISE des personnes actives pour **DEVELOPPER** des **CARTES Économies Transformatives..**

ACTIVE les **CARTES Économies Transformatives** **POUR CHANGER** un effet négatif.



AVANCE TON PION D'1 CASE sur le chemin des **Économies Transformatives**

>> **TIRE** une **CARTE ÉVÉNEMENT** (vert) et **FAIS L'ACTION**.

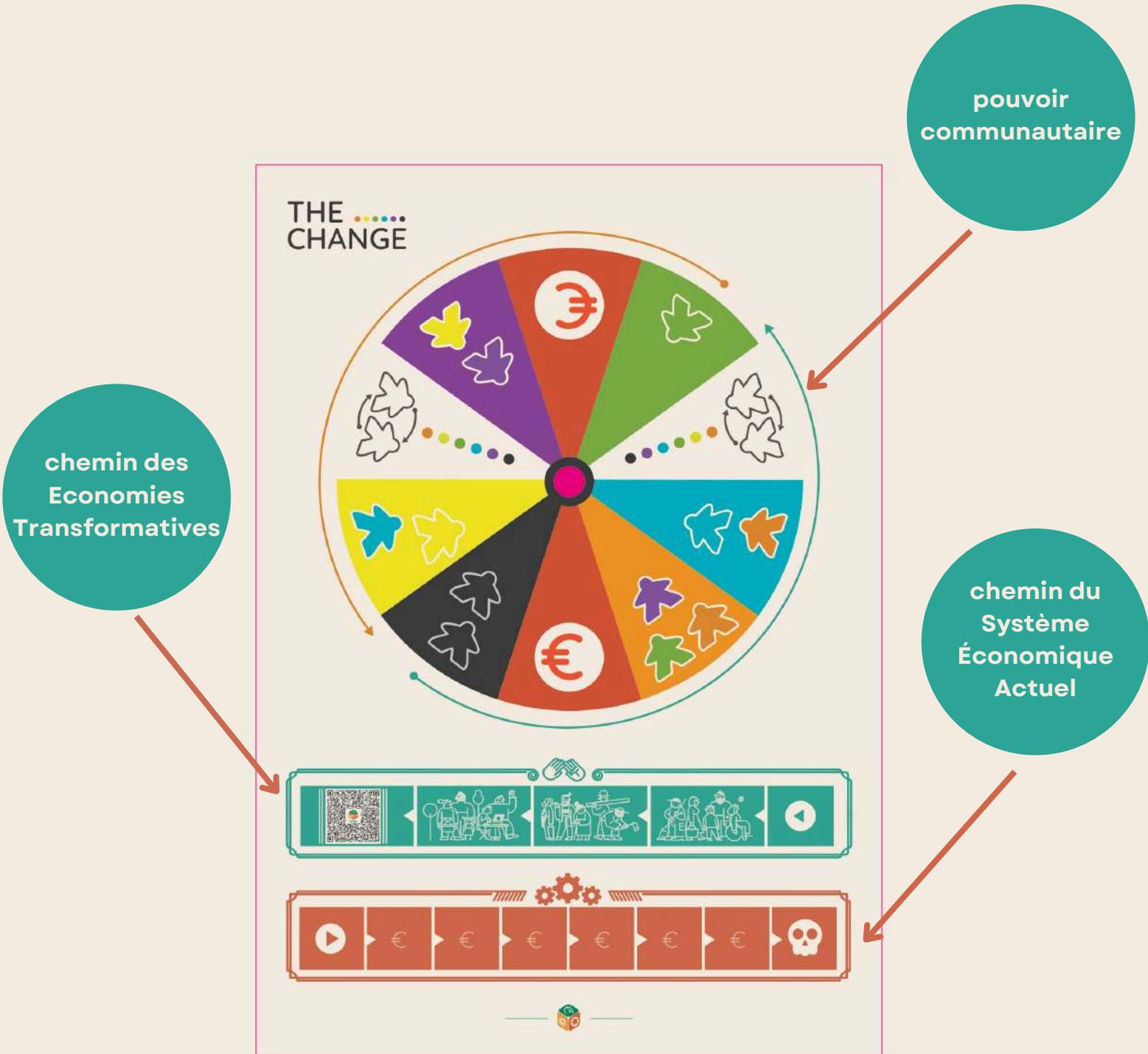
Si tu veux **GARDER** des **CARTES INITIATIVES** que tu as déjà activées, **IMPLIQUE** 1 autre personne active (meeple)



Téléchargez le document : <https://tinyurl.com/changejunior>



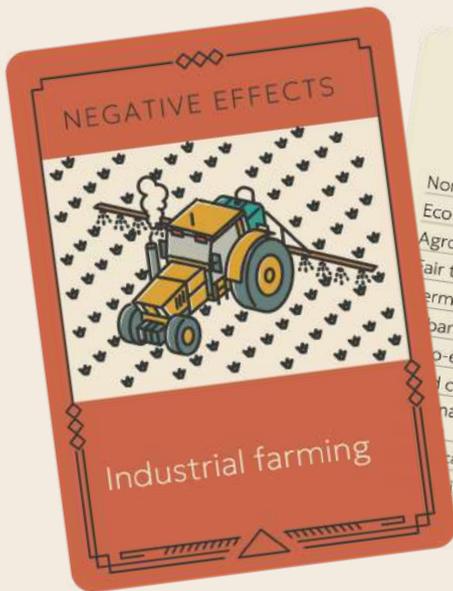
Vocabulaire du jeu





Vocabulaire du jeu

Personnes actives



Cartes des effets négatifs produits par le Système Économique Actuel

Cartes des initiatives et des projets des Économies Transformatives



Personnes à mobiliser



Vocabulaire du jeu

Action

Faire tourner la roue

Obtenir un pion du tas commun (par la roue ou une carte événement)

Échanger des meeples

Utiliser des meeples pour avoir une initiative des ETs

Rendre un meeples pour garder une initiative d'ETs

Utiliser des initiatives d'ETs pour changer un effet négatif

Comment la nommer

Activer le pouvoir communautaire

Impliquer une personne active

Échanger le pouvoir communautaire

Mobiliser des personnes actives pour développer une initiative d'ETs

Mobiliser de nouvelles personnes actives pour garder une initiative d'ETs

Utiliser les valeurs des initiatives d'ETs pour renverser un effet négatif du système économique actuel

Nous vous conseillons d'éviter d'utiliser des termes ou des expressions associées au Système économique actuel, tels que : "pions de couleur", "prendre ou rendre des personnes", "acheter des initiatives", "utiliser les ETs".



Comment préparer le déroulé de l'atelier et le débriefing

Pendant le jeu The Change, il y aura de nombreux moments où les joueur·ses discuteront :

- des **meilleures stratégies pour surmonter les effets négatifs** du Système économique actuel,
- du sens et de l'impact de chaque initiative des Économies transformatives,
- et des solutions possibles pour une transformation communautaire.

Le but du **débriefing après le jeu** est de susciter la réflexion critique des joueur·ses et de les conscientiser sur les dommages causés par le Système économique actuel et l'importance des initiatives des Économies transformatives.

En tant que facilitateur·trice, vous pouvez atteindre cet objectif en rendant compte des sujets qui sont survenus pendant les discussions, en soulignant des éléments qui n'ont pas été abordés mais qui méritent d'être discutés, en concluant l'activité avec un résumé des points à retenir.

Flow

1. Avant le jeu

- Si vous n'êtes pas l'organisateur·trice, contactez la personne en charge du groupe de participant·es à votre session de jeu et demandez leurs informations, attentes et motivation;
- Préparez un fil rouge avec les différentes étapes de votre activité (introduction, jeu, débriefing, etc.) avec le temps prévu pour chaque étape;
- Préparez/organisez l'espace et le matériel prévus pour l'activité.

2. Pendant le jeu

Il est très important que vous preniez des notes (par écrit ou de tête) sur les éléments que vous trouvez intéressants lors des échanges et que vous puissiez les présenter pendant le débriefing, afin de les approfondir et de créer ainsi un moment d'apprentissage collectif au sein du groupe.

3. Debriefing

Voici un ensemble de **questions** possibles pour créer du **débat** une fois le jeu terminé (ou quand vous arrêtez le jeu s'il dure plus de 45 minutes : rappelez-vous que ce n'est qu'un moyen, l'objectif est de créer de la réflexion à partir du jeu). Évidemment, ce ne sont que des propositions, vous pouvez les adapter ou en inventer d'autres.

- *Comment vous sentez-vous maintenant ? Comment vous sentiez-vous pendant que vous jouiez ? Quelles émotions le jeu a-t-il suscitées en vous ?*
- *Avez-vous trouvé le jeu intéressant ? Pourquoi ? Quelles interactions avez-vous eu avec les autres joueur-euses ?*
- *Quelles cartes d'initiatives avez-vous le plus aimées ? Quel effet négatif vous a le plus impacté ?*
- *Avez-vous trouvé dans les cartes un concept et/ou une initiative que vous ne connaissiez pas ? (proposition : consultez la liste des concepts au dos du manuel)*
- *Pensez-vous à des exemples de pratiques quotidiennes qui pourraient aider à contrer des effets négatifs du Système économique actuel ?*
- *Selon vous, pourquoi le système politique et économique actuel génère des problèmes ? À quoi ressemblerait une société fondée sur les principes des Économies transformatives pour vous ?*
- *Était-ce facile de gagner ? Pourquoi ? Pourquoi pas ?*

Comme indiqué précédemment, vous pouvez aussi ajouter des questions en lien avec des éléments que vous aurez récolté pendant les échanges.



**Réfléchissons
ensemble à un système
plus juste et égalitaire**

4. Conclusion

Demandez aux participant-es ce qu'ils-elles retiennent de l'activité et faites une synthèse des points principaux discutés (notez les éléments sous forme de mots-clés sur un tableau par exemple).

5. Après l'atelier

Le mieux serait d'accueillir les émotions qui ont surgi pendant le jeu et de les transformer en engagement en invitant **les joueur·euses à agir dans leur vie réelle**, quotidienne, en commençant peut-être par une action à petite échelle. Vous pouvez même faire un brainstorming d'idées d'actions ensemble !

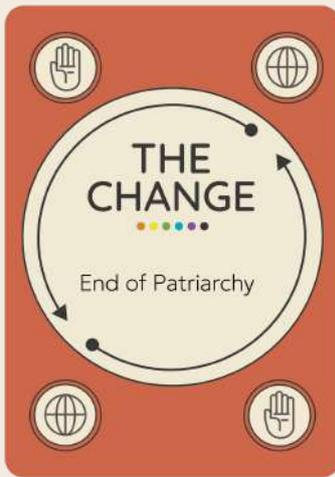
En outre, il serait intéressant d'**envoyer aux participant·es des ressources** comme des liens, des articles, des références, en rapport avec les Économies transformatives et les thèmes abordés lors du débriefing (*voir les chapitres sur le contexte dans ce manuel*). Ils·elles pourront ainsi approfondir les thématiques à d'autres moments en autonomie. Un bref formulaire d'évaluation est fourni dans ce manuel.

Des conseils pour faciliter

Nous conseillons d'inclure les valeurs des Économies Transformatives dans la facilitation des débats de manière à faire pleinement l'expérience de moments d'apprentissage collectifs, démocratiques et inclusifs.

- Avant tout, vous devez connaître à l'avance le **type de groupe ou de participant·es** pour lequel vous organisez l'activité : le cadre, le nombre de participant·es, leur âge, leur motivation, leurs besoins spécifiques, sont des éléments importants. Par exemple, ce n'est pas la même chose de présenter The Change à une classe de 20 élèves de 16 ans – où votre rôle de facilitateur·trice doit être très visible – qu'à un petit groupe d'ami·es adultes, où la discussion sera plus fluide et la posture différente.
- Si vous avez un grand groupe composé de plus de 5 personnes, plusieurs parties peuvent se dérouler en parallèle. Si c'est le cas, il est vivement recommandé d'avoir **plus d'un·e facilitateur·trice** pour accompagner les différentes parties.
- Il est essentiel de clarifier (et de faire comprendre aux participant·es) que l'objectif des échanges et des débats est d'**apprendre ensemble et non de "gagner le débat"**. L'attitude des participant·es devrait être l'écoute active, l'ouverture et l'empathie. En tant que facilitateur·trice d'une activité pédagogique, votre but doit toujours être de construire un cadre de sécurité et de renforcer les liens de confiance entre les gens.
- Il est important d'**établir les règles du débat avant de commencer le jeu** : chacun·e doit demander la parole pour s'exprimer ; on ne s'interrompt pas ; les commentaires racistes, sexistes, classistes, LGBTI-phobes, etc., ne sont pas tolérés. En tant que facilitateur·trice, vous devez savoir interrompre les interventions si les valeurs des ETs ne sont pas respectées[1].

[1]See Chapter “How to deal with conflictive/violent communication”. You can also consult pages 1 to 4 of the [Protocol for safe spaces free of aggression](#) – RIPESS Europe



- L'apprentissage des ETs passe aussi par le dialogue et l'échange d'opinions pendant le jeu. Si le groupe ne discute pas, vous devez essayer de lancer une discussion en encourageant les joueur-euses à exprimer leur avis, en posant des questions sur les effets négatifs du système actuel et si besoin en jouant "l'avocat du diable".
- Si le groupe perd la notion du temps et n'arrive pas à prendre de décisions malgré leurs discussions, vous pouvez leur dire qu'ils ont 1 minute pour choisir la carte d'ET à développer. Gardez en tête que **jouer au jeu ne doit pas prendre plus d'1h !**
- En tant que facilitateur-trice, vous devez **veiller à ce que tout le monde soit effectivement entendu** et dispose d'un espace pour poser des questions, exprimer ses idées et ses préoccupations. Si seul-es celles et ceux qui ont l'habitude de parler en public ou qui ont plus d'expérience pour exprimer leurs opinions prennent la parole, cela peut entraîner un manque de démocratie et de participation. Pour éviter cela, il peut être utile de s'asseoir en cercle, de créer de petits groupes de discussion et de donner la parole, non pas nécessairement dans un ordre fixe, mais aux personnes qui n'ont pas encore parlé.
- En cas de dispute ou de conflit, le facilitateur-trice doit rapidement réorienter la discussion vers **une communication non violente**, où il est permis d'avoir des visions différentes, voire opposées. La diversité et le débat peuvent être une source riche d'apprentissage si nous ne les percevons pas comme un champ de bataille où quelqu'un a raison et quelqu'un a tort ! *Retrouvez des conseils sur la communication non violente dans le Chapitre 6.*
- Pour un débriefing fructueux, le ou la facilitateur-trice doit également tenir compte du fait que les participant-es peuvent venir **d'horizons culturels, sociaux ou économiques différents**, ce qui peut affecter leur perception de l'espace, du temps, du rythme et du contenu de l'activité, etc.
- Il est important que le ou la facilitateur-trice garde **le rythme et la gestion du temps** pendant tout le débriefing et des interventions de chaque participant-e, afin de permettre à tous-tes de s'exprimer et de décider du moment où il est temps de conclure. Pour clore l'activité, essayez de faire un résumé des points saillants et de célébrer la richesse du processus collectif.
- Si c'est votre **première expérience de facilitation** d'une activité éducative, ne vous stressez pas : vous allez y arriver, et les erreurs sont non seulement bienvenues mais même nécessaires pour améliorer vos compétences en facilitation.



Comment gérer la communication violente/conflictuelle et les émotions fortes

En jouant à The Change, des **conflits et des émotions fortes** peuvent se manifester - en fonction du contexte, des relations qu'entretiennent les participant-es et de leur état psychologique au moment du jeu.

Les joueur-euses peuvent avoir **des opinions différentes** sur le sujet des ETs et sur la façon dont ils perçoivent le fonctionnement du Système économique actuel.

Iels peuvent également avoir des points de vue divergents sur le déroulement du jeu ou ne pas comprendre son caractère collaboratif. Par exemple, lors des discussions, certain-es joueur-euses peuvent être très insistant-es au point de ne pas permettre aux autres de s'exprimer ou d'ouvrir le dialogue. Aussi, d'autres joueur-euses peuvent ne pas avoir l'habitude de prendre des décisions de manière collective et pourraient avoir ainsi tendance à imposer leurs propres opinions sans que le groupe puisse objecter.

Pour faciliter une **discussion paisible et constructive entre les joueur-euses**, le ou la facilitatrice peut être amené-e à intervenir et guider la discussion à se dérouler de manière positive.

Interventions possibles

- Essayez de faire comprendre aux joueur-euses qu'avoir **des opinions différentes est positif**, car cela enrichit la discussion avec des perspectives variées et permet d'avoir une vision plus large du sujet.
- De manière générale, assurez-vous que **chaque joueur-euse puisse s'exprimer** et que personne ne soit complètement exclu-e des discussions. Vous pouvez demander aux joueur-euses qui prennent beaucoup de place de respirer un peu et de laisser le temps aux autres de réfléchir et d'exprimer leurs opinions.
- Si des joueur-euses s'adressent aux autres de manière agressive, encouragez-les à utiliser **le langage du « je »** pour exprimer leur opinion en vue d'assumer de manière individuelle leurs pensées et leurs actions. tout en prenant la responsabilité de leurs pensées et actions. Plutôt que de dire : « tu dis ceci, donc tu es cela », iels pourraient dire : « en t'écoutant, ceci me vient à l'esprit » ou « je ressens que ».
- Si les joueur-euses deviennent bruyant-es ou surexcité-es, vous pouvez les aider à se **calmer** en prenant une petite pause, en proposant un exercice de respiration collective ou même en menant une courte méditation si vous êtes à l'aise avec cette pratique. Vous pouvez aussi les amener à se concentrer sur un autre aspect du jeu ou de la discussion, par exemple un point sur lequel iels semblent d'accord ou quelque chose de plus facile à résoudre.
- Dans le pire des cas, la discussion voire même le jeu ne peut pas continuer à cause de tensions et de communication violente. Par exemple, si vous voyez que des personnes continuent d'être attaquées malgré les interventions ou rencontrent des difficultés pour d'autres raisons, vous pourriez ramener la discussion à un niveau plus général en posant une question comme : « Pourquoi et comment pensez-vous que nous en sommes arrivé-es là ? ».
- Laissez chacun-e répondre à tour de rôle en cercle, et veillez à ce que la discussion ne s'éternise pas, en résumant finalement ce qui a été dit.
- Vous pouvez aussi choisir d'arrêter le jeu sans engager une discussion après, en particulier si vous ne vous sentez pas suffisamment à l'aise pour la faciliter.

Pour aller plus loin

- Site web sur la Communication Non Violente : <https://www.cnvc.org/>
- Voir pages 1 à 4 du Protocole pour des "safe spaces" – RIPESS Europe





Evaluation

Une **courte évaluation à la fin de l'activité** peut aider les joueur·ses à mieux comprendre ce qu'ils ont appris et vous fournira des informations utiles pour organiser de futures activités autour du jeu The Change.

Vous pouvez fournir ces questions sur un papier que vous récupérerez auprès de chaque joueur·euse, ou leur envoyer un formulaire en ligne qu'ils pourront remplir dans les jours qui suivent l'atelier

- 1) Quel a été votre niveau d'engagement tout au long du jeu ? (Notez de 1 à 5, avec 1 étant "pas du tout engagé" et 5 étant "très engagé")
- 2) Dans quelle mesure avez-vous compris les concepts principaux présentés dans le jeu ?
- 3) Quel était votre état d'esprit ou émotionnel général après avoir terminé le jeu ?
- 4) Qu'est-ce qui vous a le plus aidé pendant le jeu et la discussion finale ?
- 5) Avez-vous observé des changements notables dans vos manières de penser ou attitudes pendant ou après le jeu ? Si oui, veuillez décrire brièvement.

Vous pouvez également inviter les participant·es à compléter une évaluation plus approfondie, dont les résultats seront collectés et analysés par les créateur·trices de The Change. Iels peuvent scanner le QR code qui mène à ce lien :





Connecter le jeu à la réalité

“The Change” est un jeu créé spécifiquement pour :

- Découvrir les 5 branches des Économies Transformatives et des initiatives développées dans cet écosystème.
- Donner à voir les effets négatifs du Système économique actuel et identifier nos actions quotidiennes qui les alimentent.
- Favoriser le débat autour des caractéristiques et des valeurs des initiatives des Économies Transformatives et la manière dont elles influencent l’avènement d’un monde plus juste et solidaire.
- Mettre en pratique la collaboration, la communication non-violente et la recherche du consensus dans un cadre ludique.

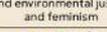
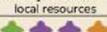
Pour atteindre ces objectifs, il peut être utile, pendant et après le jeu, d’**établir des connexions entre ce que les joueur·euses découvrent et expérimentent au travers du jeu et ce qu’iels vivent**. Pour cela, nous vous proposons ces 4 options tout en vous encourageant à approfondir ces possibilités avec vos propres idées.

1. Découvrir les initiatives des Économies Transformatives à partir des cartes du jeu

Cette connexion entre initiatives concrètes et cartes du jeu permet aux joueur·euses de comprendre la manière dont elles se sont développées sur leur territoire et l’importance de les promouvoir. La plupart des exemples du jeu sont décrits et expliqués dans la [carte multimedia YITEG](#) avec des initiatives collectées en France, Grèce, Italie et Espagne.



Ces informations peuvent être utilisées pour proposer une réflexion finale ou même pendant le jeu si vous avez un doute sur le sens d’une initiative.

CARTE DES ÉCONOMIES TRANSFORMATIVES	EXEMPLE	CARTE DES ÉCONOMIES TRANSFORMATIVES	EXEMPLE
<p>91</p> <p>- FEMINIST COOPERATIVE -</p>  <p>Social cooperative that promotes feminist empowerment, sustainability and circular economy</p> 	<p>Soleinsieme</p>	<p>93</p> <p>- LOCAL CURRENCY -</p>  <p>Alternative currency created to support and promote the local economy</p> 	<p>Le lien</p>
<p>92</p> <p>- COMMUNITY CENTRE -</p>  <p>Collective space supporting collaborative projects and active citizenship</p> 	<p>Can Batlló</p>	<p>97</p> <p>- AGROECOLOGICAL NETWORK FOR FARMERS -</p>  <p>Association created to improve ecological practices and cooperation amongst farmers</p> 	<p>ADDEAR Loire</p>
<p>95</p> <p>- NON-PROFIT SOCIAL COOPERATIVE -</p>  <p>Cooperative enterprise led by people who value principles such as sustainability, social and environmental justice and feminism</p> 	<p>The Kafeneio at Plato's Academy</p>	<p>98</p> <p>- FEMINIST BOOKSHOP -</p>  <p>Second-hand bookstore which aims to contribute to social justice by promoting transformative economies and feminism</p> 	<p>Book Garden Athens</p>
<p>94</p> <p>- SOLIDARITY ASSOCIATION FOR WOMEN -</p>  <p>Social initiative helping women victims of trafficking to rebuild their lives through mutuality and access to local resources</p> 	<p>Threads of Hope</p>	<p>99</p> <p>- CARE NETWORK -</p>  <p>Collaborative project in support of families that need childcare</p> 	<p>SOMRIU SCCL</p>
<p>96</p> <p>- ECO-FEMINIST CENTRE -</p>  <p>Multi-use space focused on ecology and care, addressing climate change and rethinking the relationship between humans and nature</p> 	<p>MiAZo</p> <p>Eco-lieu des Grands Lacs (RDC)</p>	<p>410</p> <p>- FAIR TRADE SHOP -</p>  <p>Food and craft shop in the neighborhood where the producers (usually from the global South) have been paid fairly</p> 	<p>Le Botteghe delle terre del sole</p>

CARD OF TRANSFORMATIVE ECONOMIES	REAL EXAMPLE	CARD OF TRANSFORMATIVE ECONOMIES	REAL EXAMPLE
<p data-bbox="236 521 357 555">- PERMACULTURE CENTRE -</p>  <p data-bbox="225 667 371 741">Socio-political and cultural project that promotes permaculture through sustainable agricultural practices</p> 	<p data-bbox="547 589 794 667">Liveloula/Selian a</p>	<p data-bbox="938 521 1098 555">- PROJECT PROMOTING HEALTHCARE -</p>  <p data-bbox="943 689 1090 734">Care-centred initiative that promotes health practices and intercultural dialogue</p> 	<p data-bbox="1281 633 1457 667">Danaecare</p>
<p data-bbox="225 864 371 887">- SOCIAL ENTERPRISE -</p>  <p data-bbox="225 1014 371 1070">Social enterprise that promotes and hosts social, feminist and cultural projects and initiatives</p> 	<p data-bbox="544 909 799 987">The Kafeneio at Plato's Academy</p>	<p data-bbox="938 864 1098 887">- FOOD COOPERATIVE -</p>  <p data-bbox="943 1014 1090 1081">Consumer cooperative shop where decisions regarding local food procurement and distribution are chosen by its members</p> 	<p data-bbox="1249 931 1489 965">Food coop ben</p>
<p data-bbox="225 1155 371 1189">- OPEN EDUCATIONAL RESOURCES -</p>  <p data-bbox="225 1312 371 1379">Social collaborative initiative supporting learning communities and providing free educational resources for citizens</p> 	<p data-bbox="547 1245 794 1323">CoLab house / transfoLAB ATH</p>	<p data-bbox="970 1167 1082 1200">- ART THERAPY ASSOCIATION -</p>  <p data-bbox="959 1323 1090 1391">Non-profit organisation implementing art and creative workshops to promote mental and physical care</p> 	<p data-bbox="1281 1267 1457 1301">Artinsieme</p>
<p data-bbox="225 1480 384 1514">- URBAN COMMUNITY GARDENS -</p>  <p data-bbox="225 1659 384 1704">Collectively managed neighbourhood vegetable gardens and green spaces</p> 	<p data-bbox="579 1581 762 1615">Trophy.Lab</p>	<p data-bbox="983 1491 1078 1514">- TIME BANK -</p>  <p data-bbox="943 1648 1106 1704">Network of associations that foster the exchange of services amongst individuals where the "currency" is time</p> 	<p data-bbox="1265 1581 1473 1615">L'accorderie</p>
<p data-bbox="225 1805 371 1839">- AGRO-ECOLOGICAL SHOP -</p>  <p data-bbox="225 1973 371 2007">Shop that sells ecological and seasonal local produce</p> 	<p data-bbox="592 1906 751 1939">V.R.A.C ECO</p>	<p data-bbox="943 1805 1098 1839">- RENEWABLE ENERGY COOPERATIVE -</p>  <p data-bbox="943 1973 1106 2018">Cooperative supplier that offers renewable and socially responsible electricity</p> 	<p data-bbox="1302 1883 1430 1917">Enercoop</p>

CARTE DES ÉCONOMIES TRANSFORMATIVES	EXEMPLE	CARTE DES ÉCONOMIES TRANSFORMATIVES	EXEMPLE
<p>#21 - SELF-MANAGED COUNTRYSIDE SOCIAL CENTRE -</p>  <p>Self-managed social centre with agroecological practices</p> 	Casetta Blu	<p>#25 - ETHICAL BANK -</p>  <p>Bank whose actions and investments are socially and environmentally responsible</p> 	Fiare
<p>#23 - LETS (Local Exchange Trading System) APP -</p>  <p>APP that reduces intermediaries by putting local biological food producers in direct contact with local restaurants, shops and consumers</p> 	Etic table	<p>#26 - HOUSING COOPERATIVE -</p>  <p>Housing cooperative that operates promotes "transfer of use" over private property.</p> 	Sostre Civic
<p>#22 - PUBLIC POLICY COMMITTEE -</p>  <p>Committee that develops political discussions and actions to promote social services, sustainability and feminist principles</p> 	ESS France : French Chair of the Social and Solidarity Economy	<p>#27 - SOCIAL INTEGRATION PROJECT -</p>  <p>Centre that supports educational, social and economic integration, whilst attending to people's needs and interests</p> 	Impulsem
<p>#24 - LIBRARY OF COMMUNITY TOOLS AND SPACES -</p>  <p>Self-managed community space where tools for carpentry, metalwork, industrial painting and other DIY activities can be rented for free (or with a small membership fee)</p> 	TMDC	<p>#28 - ANTI-RACIST RESTAURANT -</p>  <p>Restaurant and catering service centred around organic cuisine, promoting anti-racist values and social solidarity economy</p> 	Mescladis

Cette connexion entre les cartes du jeu et la réalité peut aussi servir de base pour ouvrir la discussion sur le niveau d'impact des initiatives des Économies transformatives ou encore sur l'identification et la collecte d'initiatives similaires sur le territoire des joueur-euses (quartier, région, pays, etc).

2. Consulter des articles, des essais et des ressources théoriques sur les Économies transformatives

Dans socioeco.org vous trouverez plus de 27.000 références avec des cas pratiques, des analyses, des entretiens, de nombreuses initiatives et réflexions, en Français, en Anglais, en Espagnol, en Portugais et en Italien (ainsi que des documents en Allemand avec la possibilité d'ajouter d'autres langues) du monde entier.



3. Soyez conscient·e de la force de votre communauté en identifiant les pratiques quotidiennes et les actions qui peuvent changer le monde

Les cartes “événements” du Système économique actuel peuvent également servir à **établir un lien entre le jeu et le monde réel.**

Nous avons recueilli quelques **actions quotidiennes** inspirées des valeurs des Économies transformatives qui illustrent la force de la communauté. Voici une liste non exhaustive de ces actions, pour évaluer, après une partie de The Change, comment la somme de petits changements peut favoriser des transformations plus grandes.

Bonnes pratiques

Si je remarque un comportement violent (verbal ou physique) autour de moi, j'essaie d'intervenir ou d'informer d'autres personnes de ce qui se passe, et peut-être d'agir collectivement sur le sujet.

Les gens aiment souvent plaisanter sur les minorités ou faire des blagues à connotation sexiste/raciste. Dans ce genre de cas, je pourrais essayer d'aider ces personnes à comprendre que ces types de blagues sont discriminatoires et que tout le monde ne les trouve pas drôles ou appropriées.

Lorsque j'achète un produit, j'essaie de me renseigner sur son origine : le produit est-il respectueux de l'environnement ? Les personnes impliquées dans la chaîne de production sont-elles potentiellement exploitées ? Ai-je vraiment besoin de consommer des produits d'origine animale ?

Lorsque je voyage, je m'informe sur les différentes options de trajet pour aller du point A au point B - laquelle est la plus respectueuse de l'environnement tout en restant abordable ? Le covoiturage est économique et une excellente idée pour éviter le gaspillage de sièges vides !

Il y a tant de choses que nous pouvons décider de changer dans notre quotidien, faisons ce qui est faisable et osons aussi parfois sortir de notre zone de confort – c'est ainsi que nous apprenons, et que le changement individuel contribuera au changement collectif !

4. **Débat sur les effets négatifs du Système économique actuel**

Enfin, à partir des effets négatifs du Système économique actuel, nous pouvons lancer un débat avec les joueur·euses où nous essayons, via le consensus, de classer ces effets négatifs du plus urgent au moins urgent à résoudre.

Vous pouvez continuer la discussion sur :



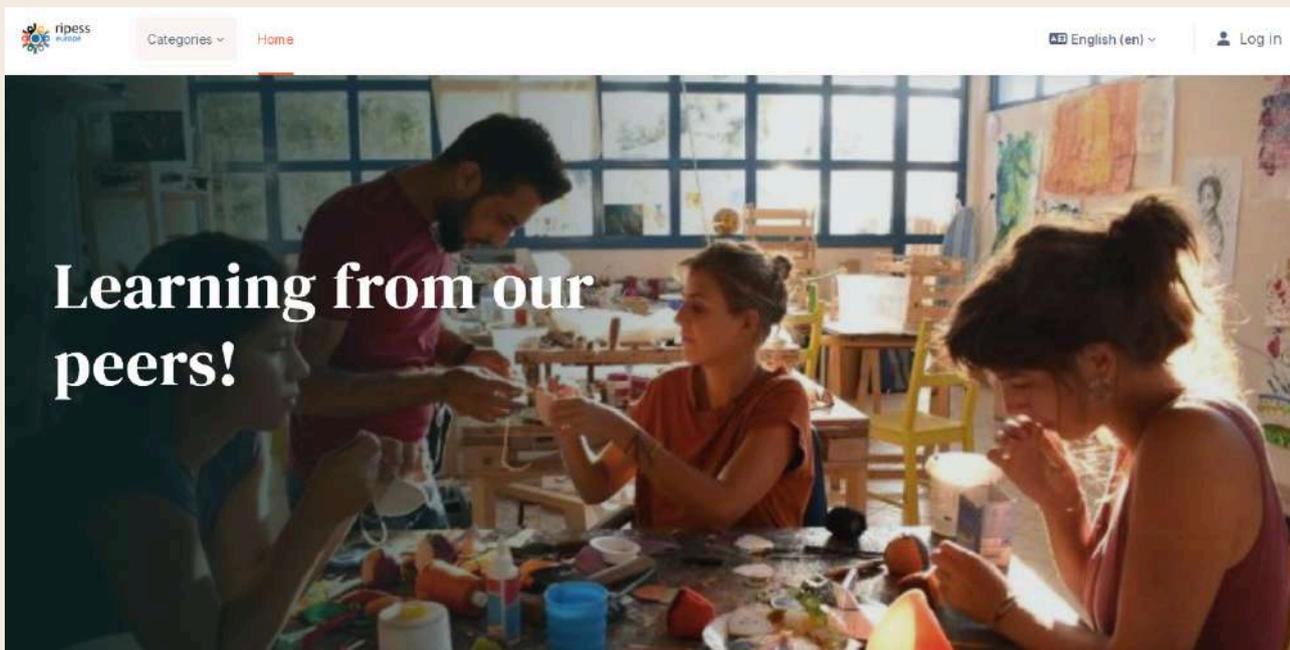
L'importance de s'informer et de partager des informations.

Le contraste entre les valeurs et les priorités.

Les solutions à court et moyen terme pour changer le monde.

Les outils pour atteindre le consensus.

Les manières de collaborer et de s'unir.



5. Inscrivez-vous à notre cours en ligne

Vous pouvez vous inscrire gratuitement sur notre [plateforme MOODLE](#) pour retrouver **toutes les ressources du projet YITEG** and de nombreuses autres références pour approfondir le sujet des Économies Transformatives, comme des articles, des livres, des films and bien sûr d'autres jeux d'Économies Transformatives !



Annexe

Glossaire des mots utilisés dans le jeu

Agroécologie :

Un ensemble de concepts et de pratiques s'appuyant sur des savoirs issus de l'écologie scientifique et des pratiques ancestrales pour soutenir la production agricole. Cela implique de repenser notre relation avec la Terre et de relier ainsi toutes les luttes écologiques aux enjeux sociaux, menant à des concepts comme l'écologie sociale et le mouvement de décroissance par exemple.

Banque de temps :

Un système de troc basé sur le temps de travail, où les personnes échangent des services contre des crédits d'heures (disponibilité), plutôt que contre de l'argent.

Capitalisme :

Le capitalisme est un système économique caractérisé par la propriété privée des moyens de production et la libre concurrence. Il désigne aussi une organisation sociale orientée uniquement vers l'accumulation de capital à des fins de profit. Ce système repose sur la division des classes et l'exploitation de la majorité dépossédée de son pouvoir et de ses moyens de production par les quelque un-es qui les détiennent. En outre, il s'appuie sur le colonialisme et le patriarcat pour se reproduire.

Économie circulaire :

Un système économique basé sur la réutilisation et la régénération des matériaux ou des produits, permettant une production durable et respectueuse de l'environnement. Il implique de considérer les déchets comme des ressources.

Bien Commun :

Le concept des communs vise la fourniture de biens et services de manière équitable et collective. Les pratiques sociales de "mise en commun" – entraide, gestion de conflits, négociation, communication et expérimentation – sont nécessaires pour créer des systèmes permettant de gérer les ressources partagées.

Économie Communautaire :

Elle désigne généralement toutes les activités développées sans dépendance de l'État ou du marché, c'est-à-dire en autogestion. Dans ces communautés, les interactions sociales et les valeurs sont au cœur de leurs projets.

Travail décent :

Concept de plus en plus utilisé dans les organisations de l'Économie Sociale et Solidaire, il renvoie à la défense d'un emploi digne, sain et émancipateur, basé sur la coopération, l'équité salariale, le droit de participer à la propriété des moyens de production et à la prise de décisions. Ce travail vise à produire des biens et services socialement utiles, de manière équitable et durable.

Dans cette conception, l'interdépendance et l'éco-dépendance sont considérées comme des processus fondamentaux et nécessaires à notre survie, de sorte que, en particulier, le travail de "care" entre les individus, les communautés et avec la planète soit placé en priorité dans notre organisation sociale.

Eco-dépendance :

Le Système économique actuel a créé une séparation entre la nature et la vie. Ce concept vise à rétablir le fait que la nature n'est pas infinie, et que les êtres humains dépendent d'elle et doivent également repenser la relation qu'ils entretiennent avec elle.



Annexe

Glossaire des mots utilisés dans le jeu

Eco-féminisme :

Une théorie et un mouvement philosophiques, éthiques et politiques, nés de la conjonction entre la pensée féministe et écologique. Ce mouvement repose sur l'analogie entre l'exploitation de la nature et celle des femmes par les hommes dans le système patriarcal, et met la question des relations de genre et de domination au centre de son approche autour de la protection de l'environnement.

Encapacitation :

Cela fait référence à la capacité des individus, communautés et groupes à comprendre la nature de leurs oppressions et à s'impliquer dans les décisions les concernant, notamment pour sortir de situations de précarité ou de pauvreté.

Économie Féministe :

Elle vise à transformer la société et les relations entre les gens, et entre les gens et la nature, en soulignant notre interdépendance en tant qu'êtres humains, en mettant en lumière notre éco-dépendance vis-à-vis de la nature, et en reconnaissant et réorganisant le travail de "care" habituellement pris en charge par les femmes.

Gentrification :

La gentrification est un processus urbain par lequel la population d'un quartier ou d'une ville change en faveur de classes sociales plus privilégiées, au détriment des classes populaires qui occupaient précédemment la zone. Le résultat est une transformation plus ou moins rapide du statut social et économique du quartier ou de la ville concernée.

Graines biologiques "anciennes" (semences paysannes) :

Ce sont des variétés de graines datant de plus de 50 ans (pour certaines, d'avant la Seconde Guerre mondiale), produites naturellement sans produits chimiques. Ces graines sont généralement pollinisées par les oiseaux, les abeilles et le vent, même si l'environnement reste contrôlé pour garantir leur production biologique.

Coopérative de logement :

Une coopérative de logement est un type de résidence où les propriétaires ne possèdent pas directement leurs logements. Chaque résident·e est actionnaire dans la coopérative, proportionnellement à la taille du logement qu'il occupe. Il existe diverses façons de mettre en œuvre cette approche : les résident·es peuvent posséder des biens collectivement en payant une hypothèque commune et être à la fois locataires et propriétaires.

Monnaie locale :

Une monnaie qui peut être dépensée dans une zone géographique spécifique auprès des structures participantes. Elle agit comme une monnaie complémentaire à la monnaie nationale, encourageant les dépenses à l'intérieur de la communauté locale, en particulier auprès des commerces et fournisseurs locaux.

Néolibéralisme :

Une approche politique et philosophique qui favorise le capitalisme : le marché "libre", la dérégulation et la réduction des dépenses publiques.

Patriarcat :

Le patriarcat est un système social et culturel dans lequel le pouvoir et l'autorité sont exercés par les hommes, tant dans les sphères publiques que privées, excluant explicitement les femmes et les identités dissidentes. Cela a des conséquences directes dans toutes les sphères de la société (politique, économie, éducation, santé, etc.), générant ainsi une violence structurelle.



Annexe

Glossaire des mots utilisés dans le jeu

Permaculture :

La permaculture est un système de conception d'un mode de vie écologique et durable, intégrant plantes, animaux, bâtiments, personnes et communauté, autour de trois principes éthiques : Prendre soin de la Terre, Prendre soin des personnes et Partager équitablement (en limitant la consommation et en redistribuant les surplus).

Travail reproductif :

Souvent associé aux rôles de soins et de travail domestique, comme le nettoyage, la cuisine, la garde d'enfants et des personnes âgées, et la main-d'œuvre domestique non rémunérée. Ce terme a pris un rôle dans le discours féministe pour attirer l'attention sur la manière dont les femmes – en particulier les femmes migrantes et les identités dissidentes – sont assignées à la sphère domestique, où le travail est reproductif (procréation), non rémunéré et non reconnu dans un système capitaliste.

Circuit court :

Il fait référence à une chaîne d'approvisionnement impliquant au maximum un intermédiaire entre le producteur et le consommateur, avec souvent une "courte" distance physique entre eux (mais cela peut être subjectif).

Économie Sociale et Solidaire :

Elle se réfère à un large éventail d'activités économiques, sociales, politiques et culturelles visant à promouvoir l'environnement et la rentabilité sociale plutôt qu'un simple gain financier.

Soutenabilité :

Elle désigne un développement qui répond aux besoins des générations présentes (en particulier les plus pauvres) sans compromettre la capacité des générations futures à répondre aux leurs.

Tiers-lieux :

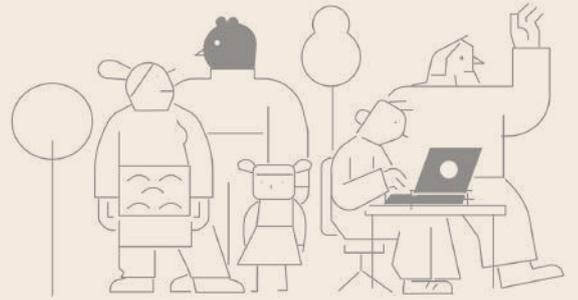
Oldenburg, en 1989, définit trois environnements dans lesquels un individu évolue : le foyer comme premier lieu, le travail comme second et aucun des deux désignant le troisième lieu. Ce concept a évolué et définit aujourd'hui un espace à forte valeur sociale où les personnes peuvent se rencontrer, échanger et innover. Ils recréent des liens sur une échelle individuelle en permettant aux personnes de se rencontrer.

Exemples de tiers-lieux :

- Espaces de travail pour travailleur-euses indépendant-es ou télétravailleur-euses
- Bureaux partagés pour de petites et jeunes organisations
- Espaces de détente et de convivialité (cuisine partagée, café, etc.)
- FabLabs (laboratoires de fabrication partagés avec des machines professionnelles et des imprimantes 3D)
- Espaces de création artistique et de performances
- Activités de loisirs partagés : jardins potagers, ateliers d'initiation numérique, bricolage DIY (Do It Yourself) comme la réparation, le réemploi, l'upcycling
- Magasins de circuit court

Économies transformatives :

"Toutes propositions de réorganisation socioéconomique qui intègrent des éléments de critique du cadre économique dominant et qui formulent des schémas de changement socioéconomique visant à modifier ce cadre et à prévenir ou atténuer les effets négatifs qu'il génère" (Surinyach, 2019).



Économies Transformatives

"Toutes propositions de réorganisation socioéconomique qui intègrent des éléments de critique du cadre économique dominant et qui formulent des schémas de changement socioéconomique visant à modifier ce cadre et à prévenir ou atténuer les effets négatifs qu'il génère"

(Surinyach, 2019).

"THE CHANGE" EN ACTION MANUEL DE FACILITATION DU JEU

Merci d'avoir exploré les potentialités des Économies Transformatives avec nous au travers de ce manuel. Nous espérons qu'il vous servira d'inspiration pour adapter le jeu "The Change" à vos besoins, et surtout à lancer des discussions passionnantes pendant lesquelles, collectivement, nous pouvons réfléchir et construire un monde plus juste et égalitaire.

Espérons que ce ne soit que le début !

Plus d'informations sur le site internet
sseds4youth.org



Le soutien de la Commission européenne à la production de cette publication ne constitue pas une approbation de son contenu, qui reflète uniquement les opinions des auteurs, et la Commission ne peut être tenue responsable de l'utilisation qui pourrait être faite des informations contenues dans cette publication.