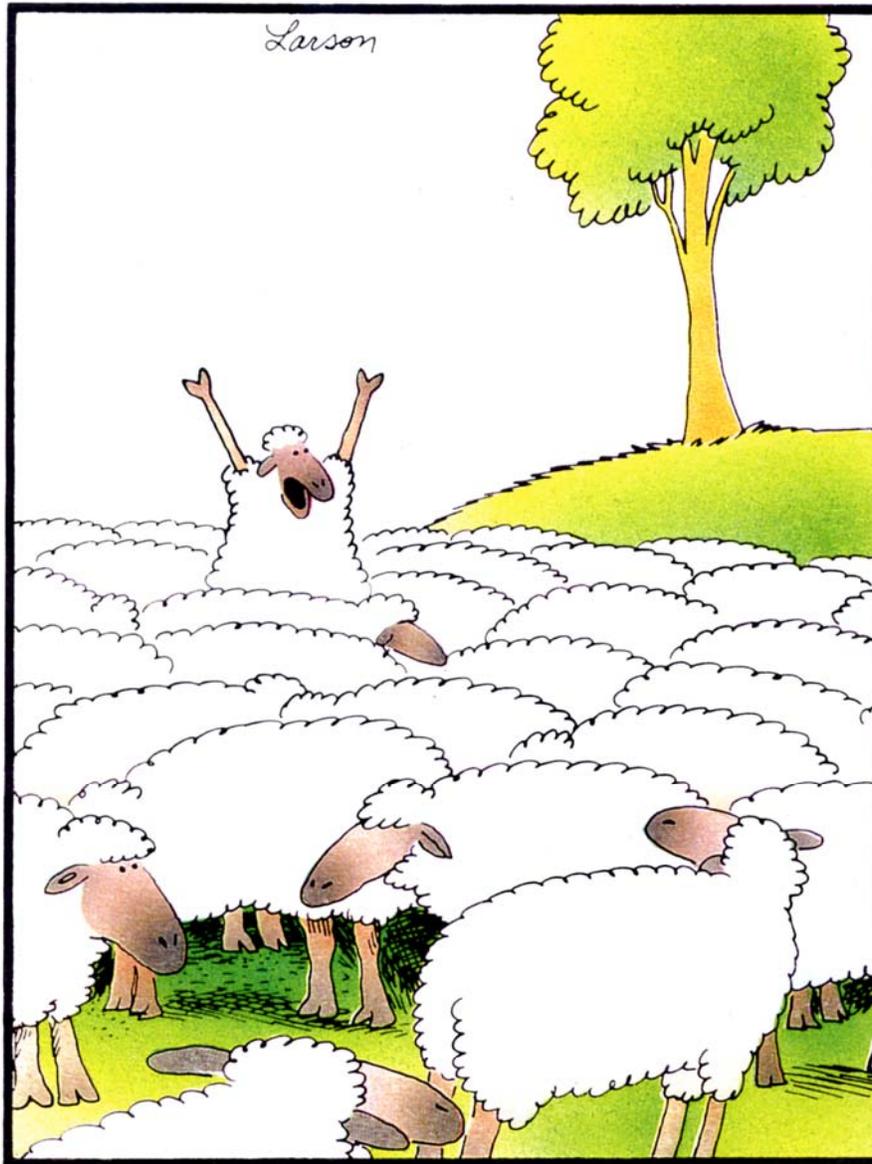


Tu cherches une
solution à l'argent?...



"Attendez! Attendez! Écoutez moi!
Pourquoi se contenter d'être des moutons?"

Le JEU

Section A – Le JEU en bref	Page
----------------------------	------

A1. Introduction	3
A2. Définition du JEU	4
A3. Vidéo sur le JEU	5
A4. Points JEU et argent	5
A5. Vidéo sur l'argent	6
A6. Fonctionnement du JEU	6
A7. Carnet JEU	7
A8. Offres et demandes	7

Section B – Questions et réponses	Page
-----------------------------------	------

B1. Détails de fonctionnement	8
B2. De l'argent-dette à une monnaie juste	13
B3. Problèmes et solutions	15

Section C – Inscription et Démarrage	Page
--------------------------------------	------

C1. Inscription au JEU	19
C2. Démarrage d'un nouveau JEU	20

Note : Le texte est au féminin pour rappeler l'importance de la priorité du principe féminin (esprit, processus) sur le principe masculin (matière, résultat). En favorisant le processus plutôt que le résultat, le JEU permet la déprogrammation des vieilles peurs animales à la base du système monétaire actuel. Le JEU se veut un outil de conscientisation et favorise l'évolution individuelle.

Section A – Le JEU en bref

A1. Introduction



Historiquement, l'humanité a commencé par utiliser le **troc**, c'est-à-dire un échange direct entre deux personnes. Lors d'un troc, l'échange est toujours **bilatéral**. (Par exemple, une personne troque ses carottes contre le poulet d'une autre.) En général, cette transaction est simultanée, mais elle peut être différée. (Les carottes sont prêtes, mais le poulet sera tué

la semaine prochaine.) Quand cette simultanéité n'est pas possible, on utilise une promesse verbale ou écrite, un accord chiffré qui dit « oui » et « combien ».

Si la promesse écrite est ensuite utilisée lors d'un échange avec une tierce personne, elle devient une **monnaie**, c'est-à-dire un moyen d'échange **multilatéral**, **différé** et **écrit**.

Prenons un exemple. Je désherbe le jardin de ma voisine qui me promet trois tartes en échange pour le lendemain. Elle écrit cette promesse sur un bout de papier. Plus tard dans la journée, j'échange ce bout de papier contre le marteau d'une amie. Cette dernière ira voir ma voisine pour lui réclamer les tartes. Mon petit bout de papier est devenu une monnaie, une **promesse écrite** permettant un échange multilatéral, entre trois personnes et plus.

Échange de biens et de services	
TROC	MONNAIE
<ul style="list-style-type: none">✓ BILATÉRAL (2 personnes)✓ IMMÉDIAT OU DIFFÉRÉ✓ VERBAL OU ÉCRIT	<ul style="list-style-type: none">✓ MULTILATÉRAL (3+ personnes)✓ DIFFÉRÉ✓ ÉCRIT

A2. Définition du JEU

Le **JARDIN D'ÉCHANGE UNIVERSEL**, communément appelé le JEU, est un réseau d'échange de biens et de services. Il utilise le Point JEU, une monnaie comptable autogérée.

Monnaie : un moyen d'échange multilatéral, différé, écrit;

Comptable : dont les accords chiffrés sont inscrits dans un carnet JEU individuel;

Autogérée : administré par l'individu lui-même.

Le réseau JEU utilise une monnaie qui ne relève d'aucune autorité autre que celle des individus souverains impliqués. Il permet un **échange vrai**, qui consiste à donner une chose et à en recevoir une autre en contrepartie. Autogéré, il fait appel à la responsabilité de chaque JEUeur. De plus, il est **universel**, parce que son unité de base est la minute, une valeur égale partout sur la planète. Le JEU devient alors un réseau sans frontière.

Le JEU est un partenariat sans centre ni structure qui favorise l'enrichissement de la communauté et le rapprochement des individus. Ce nouveau type de réseau a été conçu et mis en place en 1998 par feu **Daniel Fargeas**, du Sud de la France. Il a commencé à être utilisé au Québec, en Estrie, l'année suivante.

Le point JEU est égal à **une minute** de temps d'ouvrage accompli par un être humain. Il est représenté par le symbole mathématique de l'**infini** (∞). La ligne qui le traverse rappelle qu'il s'agit d'une monnaie. Facile d'usage, ce symbole indique clairement les possibilités illimitées que nous offre le JEU dans la création de l'abondance individuelle et planétaire.



Carnet JEU

A3. Vidéo sur le JEU

Voici une vidéo de 30 minutes qui te permettra de comprendre les détails

les plus importants du fonctionnement du JEU. Elle est issue d'une conférence donnée par Mado à une rencontre JEU provinciale.

VIDÉO SUR LE FONCTIONNEMENT DU JEU

PARTIE 1 :

http://www.dailymotion.com/video/xem8pk_conference-mado1_webcam

PARTIE 2 :

http://www.dailymotion.com/video/xem782_conference-mado-2_webcam



A4. Points JEU et argent



L'argent est un type de monnaie reconnue par une autorité régionale, nationale ou internationale, et qui utilise des pièces de **métal** (or, argent, cuivre, bronze, nickel, etc.) ou des billets de **papier**. Par le passé, comme le métal utilisé était souvent de l'**argent**, le terme est resté. Aujourd'hui, l'argent – de papier ou de métal – est devenu presque inutile puisque la majorité des transactions monétaires sur la planète est faite par **ordinateur**.

En fait, monnaie et argent ne sont que les ombres des richesses du monde. Elles sont basées sur un accord commun. C'est notre **confiance** dans un type de monnaie ou d'argent qui lui confère sa vraie valeur. C'est en acceptant des dollars ou des euros en échange de nos produits ou nos services que nous lui conférons sa valeur.

Le système financier gère notre monnaie parce que nous le lui permettons. Pour reprendre notre pouvoir sur la monnaie, il suffit d'apprendre à la gérer nous-mêmes. Le **JARDIN D'ÉCHANGE UNIVERSEL** est l'outil idéal pour ce processus de **reprise en charge**.

A5. Vidéo sur l'argent

Voici des vidéos, qui te permettront d'acquérir quelques notions de base

sur le monde de l'argent et des banques. La première est issue d'une conférence donnée par France à une rencontre JEU provinciale.

VIDÉO SUR LE SYSTÈME MONÉTAIRE PARTIE 1 : www.dailymotion.com/video/xem5j0_conference-france-1_webcam (18 min.) PARTIE 2 : www.dailymotion.com/video/xem41e_conference-france-2_webcam (18 min.)	
VIDÉO ANGLAISE SOUS-TITRÉE « THE MONEY FIX » http://dotsub.com/view/38d7177f-869c-4922-8424-9795986de2f2 (78 min.) VIDÉO FRANÇAISE « L'ARGENT-DETTE » http://www.dailymotion.com/video/x75e0k_l-argent-dette-de-paul-grignon-fr-i_news (52 min.)	

A6. Fonctionnement du JEU

L'unité de comptabilité du **JARDIN D'ÉCHANGE UNIVERSEL** s'appelle le **point JEU** et correspond à une minute de temps utilisé par un être humain pour faire un ouvrage. La minute est une valeur stable d'une année à l'autre et d'un pays à l'autre, d'où l'aspect **universel** du JEU qui le rend encore plus intéressant.

1 point JEU (∞) = 1 minute

Toute la comptabilité se fait en points. Elle est **individuelle** et basée sur la clarté, l'honnêteté et la transparence. Chaque JEUeure tient à jour sa comptabilité dans un **carnet** qui remplace la monnaie de papier ou électronique et permet de faciliter la **gestion** des échanges. Pour qu'une transaction JEU ait lieu, deux JEUeures doivent se rencontrer et conclure une entente.

Une fois qu'elles sont d'accord, la transaction est inscrite dans le **carnet de l'autre** et vice versa. Ainsi, la JEUeure n'inscrit jamais son échange dans son propre carnet. Le carnet JEU est disponible dans les divers groupes JEU. On peut aussi le **télécharger** plus bas (A7).

Prends bien note qu'il est fortement recommandé de ne faire aucune transaction tant que tu n'as pas assisté à une **rencontre** JEU, afin de bien comprendre l'utilisation du carnet.

A7. Carnet JEU

Voici les liens te permettant de télécharger la **couverture** du carnet JEU

et les **pages intérieures**. Imprime la couverture sur un carton de couleur et les pages intérieures, sur du papier blanc. Insère 10 feuillets par carnet. Chaque feuillet contient 12 transactions, pour un total de 120 transactions par carnet. Les dimensions du carnet JEU sont de 14 cm x 10,5 cm ou 4 ¼ po. x 5 ½ po. Le format peut varier légèrement, mais les pages intérieures comportent toujours la même information.

	Couverture	http://www.personocratia.com/fr/documents/carnet-jeu-couverture.pdf
	Pages intérieures	http://www.personocratia.com/fr/documents/carnet-jeu-interieur.pdf

A8. Offres et demandes

Chaque JEUeure produit sa liste d'offres et de demandes. Les **offres** stipulent les produits et les services qu'elle peut **fournir**. Les **demandes** précisent les produits et services qu'elle cherche à **acquérir**. Le tout est inscrit dans la liste du groupe. La mise à jour de cette liste est faite mensuellement et distribuée aux autres JEUeures.

Il est préférable d'offrir peu et d'être sûre de « livrer la marchandise » que d'offrir beaucoup et de refuser l'échange une fois qu'on reçoit une demande. Par conséquent, assure-toi d'offrir ce que tu **aimes faire** et de l'accomplir avec enthousiasme. Tu deviendras vite une JEUeure populaire si ton produit ou ton service répond à la demande de plusieurs JEUeures.



Section B – Questions et réponses

B1. Détails de fonctionnement

1) Que se passe-t-il aux rencontres du JEU ?

Les rencontres du **JARDIN D'ÉCHANGE UNIVERSEL** varient d'une région à une autre, mais la plupart comportent les événements suivants :

- ◆ Une **présentation** du JEU pour les nouvelles JEUeures. Tu pourras y poser toutes les questions qui te préoccupent afin de partir du bon pied dans ton carnet JEU.
- ◆ Une **rencontre en cercle** de toutes les JEUeures locales actives qui ont décidé de participer à la rencontre ce jour-là. Les décisions sont toutes prises au consensus unanime. Si des dossiers précis demandent une étude plus approfondie, un comité se forme et fait ses recommandations au groupe à une prochaine rencontre.
- ◆ Un **partage d'information** où chaque nouvelle JEUeure se présente et mentionne offres et demandes. Chaque JEUeure active annonce les changements qu'elle désire apporter à ses offres et demandes passées.
- ◆ Une **foire de produits** apportés par les JEUeures ce jour-là. On trouve de tout, du neuf et de l'usagé : rasoir, téléphone, vêtements, skis, DVD, livre, sirop d'érable, confitures, bijoux... Les marchandises changent à chaque nouvelle rencontre. Celles qui offrent des services peuvent remettre dépliants ou cartes de visite.
- ◆ Un **repas communautaire** où tu pourras goûter de bons mets tout en partageant des conversations intéressantes avec des JEUeures de tout acabit. Plus on se connaît, plus les échanges deviennent nombreux et agréables.
- ◆ Des **activités d'entraide** peuvent précéder ou suivre la rencontre : travaux communautaires, film, spectacle de théâtre ou de musique. Le tout est payable en points JEU, évidemment.

Depuis quelques années, un groupe de JEUeures de l'Estrie, au Québec organise une **foire annuelle**. Plus qu'une rencontre, elle sert à rassembler les participants des JEU de toutes les régions du Québec. Elle offre de **l'information** au public sur des sujets reliés à l'argent. Des **travaux** communautaires sont échangés contre des points JEU, une grande variété de **produits** est disponible sur place.

La vidéo suivante fut filmée lors de la foire annuelle des JEU du Québec. Diane en est la narratrice.

VIDÉO SUR LA FOIRE ANNUELLE DU JEU

http://www.dailymotion.com/video/xemagk_foire-du-j-e-u-2009-2010_webcam (8 min.)



2) Lors d'un échange, quelles informations dois-je inscrire dans le carnet ?

D'abord, souviens-toi que tu écris toujours dans le **carnet de l'autre** et non dans le tien, et vice versa. Tu dois inscrire lisiblement **à l'encre** les informations suivantes aux endroits appropriés :

Date	Moins	Montant de l'échange en lettres	Plus	- Montant +
Nature de l'échange				
- Solde partenaire +	Prénom, Nom, Courriel, Téléphone, Signature partenaire			- Nouveau solde + =

Pour les cases blanches :

- ◆ La date.
- ◆ Le montant de l'échange – Selon le cas, encerle le « moins » ou le « plus » et inscris le montant en lettres. Ensuite, encerle le « - » ou le « + » et inscris le montant en chiffres.
- ◆ La nature de l'échange – Donne une brève description du produit ou du service échangé.
- ◆ Le nouveau solde – Fais le calcul et inscris le nouveau solde, en n'oubliant pas d'encercler le « - » ou le « + », selon le cas.

Pour les cases ombragées :

- ◆ Le solde du partenaire – Après l'échange, inscris ton propre solde, en n'oubliant pas d'encercler le « - » ou le « + », selon le cas. Ainsi, si tu perds ton carnet, tu peux contacter la dernière JEUeure avec qui tu as fait l'échange afin de repartir un nouveau carnet avec ton solde.
- ◆ Ton nom et autres informations pertinentes.

Note que la disposition des carnets peut varier d'une région à l'autre. L'important est d'y retrouver **tous les éléments** mentionnés, car chacun est fondamental au bon fonctionnement du JEU.

3) Si un point JEU équivaut à une minute, tout le monde reçoit le même nombre de points pour le même temps. Ainsi, un plombier et un jardinier seront payés 60 points de l'heure. Ai-je bien raison ?

Oui et non. Une fois que l'**unité de base**, la minute, est établie, on peut JEUer comme on le désire. Souviens-toi que le JEU est autogéré. Je peux donc demander le nombre de points que je sens juste. L'autre JEUeur peut 1) **refuser**, 2) **accepter** ou 3) **proposer** autre chose. Je peux offrir un service pour 100, 200 ou 500 points de l'heure. Tout est possible, à condition que les deux JEUeurs s'entendent sur le même chiffre **avant** que le service soit rendu. Chaque transaction est différente et basée sur l'offre et la demande du moment.

La plupart du temps, les JEUeurs demandent 60 points JEU pour des échanges qui requièrent moins d'expertise (désherbage, peinture, ménage, gardiennage). Le montant augmente quand le service est rendu par une personne d'**expérience**, qu'il exige une **connaissance** avancée, ou qu'il nécessite un **équipement** spécialisé : coiffure, dentisterie, informatique, traduction, massage thérapeutique, consultation, électricité, construction, infographie, plomberie, ébénisterie, équitation, voile, etc.

Certains trouvent injuste cette façon de s'entraider et voudraient que tout le monde reçoive la même rétribution pour le même temps. Cependant, les systèmes d'échange et les monnaies qui exigent un taux horaire **unique** ont souvent peu de participantes et, surtout, des services bien moins intéressants et variés. Quand on laisse les gens **libres** de s'entendre entre eux, le nombre de JEUeurs augmente en qualité et en quantité.

4) Comment faire pour évaluer le nombre de points que vaut un produit, si l'unité est basée sur le temps ?

C'est facile. En ce moment, au Québec, le salaire de base est d'environ **10 \$ de l'heure**. Une heure équivaut à 60 minutes, donc à 60 ∞. Pour plusieurs pays européens, ce ratio est également valable pour l'euro. Ainsi, 60 ∞ sont l'équivalent de 10 € ou 10 \$. Un euro et un dollar valent donc six points JEU. Pour les autres pays, il est nécessaire de s'adapter au **salaire horaire de base** qui prévaut au moment de l'échange. Ainsi, en général,

$$60 \infty = 10 \$ \text{ ou } 10 €$$

$$6 \infty = 1 \$ \text{ ou } 1 €$$

Utilisons un exemple concret. Un sac de carottes biologiques de 2 kilos qui se vendrait normalement 7 \$ en argent comptant chez la productrice locale vaudra environ $6 \infty \times 7 \$ = 42 \infty$ lors d'un échange. Évidemment, la productrice

peut demander le nombre de points qu'elle désire. La consommatrice de carottes décidera si elle acceptera l'échange demandé.

Cette équivalence $7 \$ = 42 \infty$ sert uniquement de **balise** pour aider les JEUeures à passer plus aisément d'un système connu, l'**argent-dette**, à une monnaie moins connue, le point **JEU**.

$$7\$ \times 6\infty/\$ = 42\infty = \text{env. } 40\infty$$

5) Comment faire ma première transaction JEU ?

C'est facile ! Apporte un produit ou fournis un service à une JEUeure dès le départ et c'est parti ! Ton solde sera alors **positif** et servira tout de suite à enrichir la communauté.

6) Que puis-je offrir aux autres ? Je ne sais rien faire de spécial. As-tu des idées pour m'aider à commencer ?

Tout le monde a quelque chose à offrir aux autres, un **talent** particulier qu'elle seule possède. Pour avoir des idées, consulte les offres et demandes des autres JEUeures et apprends à les connaître personnellement.

Qu'aimes-tu tellement faire que tu serais prête à **payer** pour le faire ? Que fais-tu dans tes temps libres ? Tricoter ? Coudre ? Jardiner ? Surfer sur Internet ? Cuisiner ? Faire des films ? Il serait temps que tu en fasses profiter les autres ! Voici un exemple des offres et demandes de trois JEUeures :

#	NOM	OFFRES	DEMANDES	MISE À JOUR
1	Hélène	Entretien général, écoute téléphonique, jardinage, coiffure, store blanc, pelle	Cours de massage, plats cuisinés, aide pour rénovation, lecteur DVD	Date
2	Xavier	Cours d'espagnol, travail de bureau, télévision 32", dépannage électrique	Partenaire de tennis, vélo hybride, cours d'anglais et d'ordinateur, ménage	Date
3	Gertrude	Peinture int/ext, kayak, covoiturage Montréal, accompagnement de malade	Plantes médicinales, bois de chauffage, bière et vin maison, romans policiers	Date

Voici quelques idées pour élargir ton répertoire de possibilités :

CATÉGORIE	EXEMPLES D'OFFRES ET DE DEMANDES
-----------	----------------------------------

Conseils	Justice, finances, parentage, allaitement, santé, relations familiales et au travail, carrière, évolution personnelle, sociocratie, communication non-violente...
Cours et ateliers	Arts martiaux, plein air, musique, langues, développement personnel, spiritualité, art, artisanat, mécanique, ordinateur, yoga, phytothérapie...
Famille	Gardiennage d'enfants, de parents, d'animaux domestiques ou de plantes, cours ou soins à domicile, accompagnement des mourants...
Location	Appartement, chambre, chalet, terrain de camping, automobile, véhicules divers, articles de sport, outils, remorque, machinerie...
Maison	Déménagement, décoration, aménagement paysagé, peinture, électricité, plomberie, construction, réparation, entretien...
Nourriture	Fruits, légumes, mets préparés, vins et bières artisanales, pains, pâtisseries, viandes, poissons, conserves, œufs, produits laitiers...
Paranormal	Lecture d'aura, balancement énergétique, astrologie, chiromancie, radiesthésie, canalisation de guides...
Produits neufs/usagés	Livres, DVD, jeux vidéo, CD, vêtements, chaussures, meubles, articles de décoration, électroménagers, instruments de musique...
Services divers	Covoiturage, photographie, graphisme, publicité, traduction, couture, tricot, lecture à voix haute, déneigement, tonte de pelouse...
Soins de santé	Massage, esthétique, pédicure, produits de beauté, sauna, naturopathie, iridologie, homéopathie, suppléments...
Voyages	Excursions de : voile, canot, automobile, bateau vélo, motoneige, moto, VTT, raquette, ski, randonnée pédestre...

B2. De l'argent-dette à une monnaie juste

L'argent que nous utilisons quotidiennement et qui est reconnu par l'État

est de l'**argent-dette**. L'État emprunte cet argent des banques qui, elles, le créent à partir de rien. Quand j'utilise cet argent-dette, j'échange produit ou service contre du **vent**! Pourtant, produits et services représentent un **ouvrage** qui a requis temps et matériaux, et utilisé les connaissances et l'expérience d'un être humain. Quand je me sers des points JEU, j'offre produit/service (ouvrage) contre du temps, ce qui me permettra plus tard d'obtenir produit/service (ouvrage). L'argent-dette ne permet pas l'échange vrai.

ARGENT-DETTE = OUVRAGE contre VENT = Ø ÉCHANGE
MONNAIE JUSTE = OUVRAGE contre OUVRAGE = ÉCHANGE

1) Le point JEU est un type de « monnaie ». Que signifie ce mot ?

On dit qu'il vient du mot latin *moneta*. À Rome, le temple de la déesse **Juno Moneta** (Junon) était l'endroit où la monnaie romaine était frappée pendant l'antiquité.

2) Pourquoi choisir le JEU plutôt que l'argent comptant ou les cartes de débit et de crédit ? C'est tellement plus pratique!

L'**usure** est l'outil qui permet aux riches de s'enrichir et aux pauvres de s'appauvrir. Par cette usure (intérêt sur l'argent), ainsi que les **manigances politiques** (guerres, pandémies, coups d'état, terrorisme) et les **rebondissements économiques** (crises, inflation, dévaluation) les banquiers mondiaux créent des dettes nationales phénoménales dans chaque pays. Quand l'intérêt de ces dettes devient trop difficile à payer, ils forcent les politiciens à leur céder les richesses naturelles du pays et à privatiser les systèmes publics. Sans usure, pas de riches, pas de contrôle!

Malgré leur nom trompeur, les banques centrales de chaque pays sont des corporations privées à but très lucratif qui appartiennent à quelques familles élitistes. Quand j'utilise de l'argent-dette, une carte de crédit, des actions en bourse ou un compte de banque, je **collabore** avec ces banquiers mondiaux et je participe à la misère dans le monde. Coopérer avec le système d'usure, c'est lui permettre d'exister. En réalité, il est possible de fonctionner **sans** banques. Il suffit de mettre en place un autre mode d'échange **sans** usure et de l'utiliser. Graduellement, il finit par s'imposer de lui-même.

3) Pourquoi utiliser une unité basée sur le temps ? Ne serait-il pas plus facile de dire qu'un point JEU est égal à un dollar au Canada et un euro en France ?

La **minute** est la même partout sur la planète. Quand on utilise des unités basées sur les monnaies légales utilisées dans divers endroits du monde, on demeure à la merci des crises économiques, de la dévaluation des monnaies, des taux de change et de tous les autres types de manipulation organisés par les banquiers mondiaux.

4) J'ai peur que le gouvernement me demande de rendre des comptes. Est-ce que le JEU est légal ?

Le **JARDIN D'ÉCHANGE UNIVERSEL** n'est ni légal, ni illégal et ne s'adresse pas à la « personne morale » soumise aux lois commerciales. Il comptabilise simplement l'échange de biens et de services entre individus. Quant au carnet JEU, c'est un outil, un **aide-mémoire personnel** des accords convenus dans le passé entre **individus responsables**.

5) Ma copine fait partie d'un SEL (Système d'Échange Local) et une voisine m'a parlé d'argent local basé sur des billets de papier. Pourquoi ne pas utiliser ces méthodes reconnues plutôt que le JEU ?

Le JEU est le réseau d'échange le plus facile à organiser, car il est **décentralisé** et **autogéré**. Bien sûr, il est possible de créer un système d'**argent local** sans usure avec des billets de papier émis et contrôlés par un petit groupe de personnes. D'autres préfèrent utiliser un **SEL** (Système d'Échange Local) centralisé dans lequel chaque transaction est transposée dans un fichier central contrôlé par un comité organisateur.

Ces deux façons de procéder (SEL et argent local) présentent l'inconvénient d'être gérés par l'extérieur, et exigent que l'individu cède son pouvoir à d'autres. De là naissent le contrôle et les abus d'une **minorité** sur la **majorité**. C'est la formule de la démocratie, avec sa porte grande ouverte à la corruption, la tromperie et le mensonge.

Nous connaissons bien ce monde d'illusion basé sur la **hiérarchie** des plus forts sur les plus faibles. Il est grand temps d'en sortir ! Voilà pourquoi il est primordial d'utiliser un réseau d'échange basé sur une monnaie autogérée, le point JEU. C'est l'outil idéal, autant pour un couple que pour une famille, entre amis, dans un écovillage ou tout autre groupe où trois personnes ou plus souhaitent faire des échanges vrais et justes.

B3. Problèmes et solutions

1) Y a-t-il un désavantage à avoir un solde négatif dans son carnet ?

Oui et non. Un grand solde négatif ou positif entraîne automatiquement des questions lors d'un échange.

Si j'accumule beaucoup de points en **négatif**, c'est que je n'offre pas quelque chose qui pourrait servir à la communauté. Il est temps que je réévalue mon apport en tant que participante du JEU. Que puis-je offrir qui soit en **demande** ? Quel est le produit ou le service qui n'est pas encore disponible dans le JEU de ma région ?

Si j'offre un produit ou un service à quelqu'un qui possède un solde négatif important, je peux demander d'**examiner** son carnet. A-t-elle fait plusieurs échanges ? Alterne-t-elle entre les échanges positifs et négatifs ? Au contraire, est-elle toujours dans le négatif ? Cela signifie qu'elle demande beaucoup, mais n'offre aucun service ou produit nécessaire à la communauté. Je peux lui suggérer des trucs, lui faire part de mes propres besoins qu'elle pourrait peut-être combler. Je peux aussi choisir de ne **pas** faire de transaction avec elle en lui expliquant mes réticences. Chaque JEUEure est **responsable** du JEU et décide si elle accepte ou non de transiger avec une autre.

Si, par contre, l'autre personne a un grand solde **positif**, je peux lui suggérer de profiter plus souvent des offres des autres et lui rappeler que le JEU n'est pas un système d'**accumulation** des richesses comme l'argent, mais un réseau d'échange dont le but est la **circulation** des richesses. Plus il y a de transactions JEU, plus la communauté s'enrichit.

2) Mon amie a un carnet JEU rempli de points et se plaint qu'elle ne peut les utiliser, car il n'y a pas une assez grande variété de produits et de services qui l'intéressent. Que peut-elle faire ?

Voilà l'occasion idéale pour elle de s'activer à faire connaître le **JARDIN D'ÉCHANGE UNIVERSEL** à sa communauté. Plus il y a de JEUEures, plus il y a de produits et de services disponibles. Recommande-lui d'en parler autour d'elle et d'offrir des produits et des services populaires en points JEU à des non-JEUEures. Elle peut aussi distribuer des feuillets annonçant les prochaines rencontres et organiser des événements qui puissent aider le JEU à être connu. Un grand solde positif stimule l'**action communautaire**, quand sa propriétaire accepte de le voir ainsi.

3) Si le carnet est autogéré, il est facile de tricher en inscrivant de faux échanges. Est-ce un problème fréquent ?

N'oublie pas qu'il est possible de tricher dans **tous** les systèmes d'échange et tous les types de monnaie, qu'ils soient basés sur le troc, les billets de banques, les chèques, les cartes de crédit ou les coquillages ! Certains impriment de la fausse monnaie, d'autres font des chèques sans provision ou ne remettent pas les montants empruntés aux banques et aux amis. D'autres encore font des transferts illégaux d'un compte à un autre via Internet. Les plus grands fraudeurs sont les **banquiers**, car ils créent l'argent qu'ils nous prêtent à partir de rien. Ainsi, si tu veux vraiment éviter la fraude, il vaut mieux cesser toute activité avec les banques !

Dans le cas du **JARDIN D'ÉCHANGE UNIVERSEL**, si quelqu'un inscrit un troc fictif dans son carnet en vue de se créer plus de points, c'est toute la communauté des JEUeurs qui en souffre en général, mais personne en particulier. Il est important de rester **vigilante** quand je fais une transaction JEU avec une inconnue. Si le nombre de points transigés est important, je peux remettre l'échange à plus tard. Ceci me donne le temps de **vérifier** son solde en communiquant avec des personnes qui ont déjà fait des échanges avec elle. Leur téléphone ou leur courriel devrait être indiqué dans son carnet. Une autre solution serait de contacter la facilitatrice du JEU de sa localité.

Au sein du JEU, si une personne décide de tricher, elle sera vite découverte et mise sur la **liste noire** d'une région. Le **bouche à oreille** permet à de telles informations de voyager rapidement. La tricheuse se verra vite refuser toute transaction. De plus, elle découvrira que les JEUeurs des diverses régions communiquent efficacement ce genre de situation entre elles.

4) Que faire si je ne suis pas satisfaite d'un échange (service ou produit) ?

La réputation d'une personne qui offre un service ou un produit de pauvre qualité est vite faite. Une coiffeuse qui coupe mal les cheveux n'aura pas beaucoup de clients, que ceux-ci paient en argent comptant ou en points JEU. Lors des rencontres, le mot se passe rapidement. Encore une fois, le **bouche à oreille** fait des merveilles. D'un autre côté, si notre coiffeuse fait du bon travail, elle aura une **clientèle fidèle**, car les JEUeurs préfèrent toujours obtenir un produit ou un service payable en JEU plutôt qu'en argent. Chaque région comportant plusieurs JEUeurs finira par avoir sa coiffeuse, son électricienne, sa traductrice, sa peintre en bâtiment, sa poète, son infographiste, sa jardinière, son hôtelière, sa restauratrice, sa dentiste, sa naturopathe, etc...

5) J'ai appris qu'on a démarré des JEU dans plusieurs régions et qu'ils ont ensuite disparu. Pourquoi ?

Au début, les personnes qui commencent à utiliser le JEU sont tout feu tout flamme. Il en va de même pour la personne qui introduit le JEU pour la première fois dans une région. Avec le temps, la flamme s'affaiblit. Tout changement entraîne une **résistance**. Les mentalités et les habitudes sont difficiles à changer. La **conscience** est la clé pour faire la transition entre l'exploitation bancaire mondiale et l'échange autogéré.

Quand des personnes deviennent conscientes du vrai fonctionnement du système monétaire, certaines décident de chercher des **solutions**. Quand elles réalisent que, depuis leur apparition, les banquiers ont toujours financé les deux côtés des guerres et organisé les crises économiques, certaines personnes décident de fermer leur compte de banque. Quand elles apprennent que des **alternatives** viables et fonctionnelles existent, certaines décident de les utiliser. C'est une question de choix. En fin de compte, la montée de la conscience passe par l'**action concrète** au quotidien.

Les régions où le **JARDIN D'ÉCHANGE UNIVERSEL** perdure sont celles dont les JEUeures sont conscientes des problèmes **extérieurs** (système monétaire/politique/légal) et des solutions **extérieures** (troc, SEL, JEU, monnaie locale), tout en se concentrant plus spécifiquement sur les problèmes **intérieurs** (triangle victime/ bourreau/sauveur) et les solutions **intérieures** (souveraineté individuelle). En effet, ce qui permet à nos vieux systèmes monétaire, politique et légal de fonctionner encore est que nous y participons activement. C'est à chacune de nous de choisir des monnaies d'échange justes qui utilisent autre chose que l'argent ayant cours légal (celui officiellement reconnu par le pays). La décision est **individuelle**, car c'est dans chaque individu que repose la force du changement.

6) Je suis une JEUeure qui déménagera bientôt dans un endroit éloigné où le JEU n'existe pas. Que dois-je faire ?

Quand on commence à JEUer pour la première fois, notre carnet JEU débute à **zéro**. À l'endos du carnet téléchargeable sur ce site, on trouve la note suivante : « Si je décide de quitter le JEU, je m'engage à remettre le solde de mon carnet à zéro, par respect envers les autres JEUeures. »

L'important, quand on cesse le JEU, est de remettre le carnet à zéro. Si j'ai un solde **positif**, je peux donner mes points, les vendre contre de l'argent comptant, ou utiliser des produits et services afin d'utiliser les points restants.

Si mon solde est **négalif**, j'offrirai des produits ou des services afin d'accumuler les points nécessaires pour remettre le solde à zéro. Je peux aussi acheter des points JEU à quelqu'un qui a un solde positif en utilisant de l'argent comptant. Comme tu vois, il est toujours facile de remettre le carnet à zéro. Il suffit de choisir d'honorer son **engagement** du début et de passer à l'action. Par exemple, la JEUeure qui déménage peut décider de démarrer un JEU dans sa nouvelle région, s'il n'y en a pas.

7) Le JARDIN D'ÉCHANGE UNIVERSEL utilise une monnaie juste et facile d'utilisation. S'utilise-t-il ailleurs dans le monde ?

En 1998, Daniel Fargeas inventa le JEU. Depuis ce temps, on le retrouve dans plusieurs régions de France. Il fut introduit au Québec en Estrie en 1999. En 2007, des Hongroises l'ont appelé le *suska* (chousqua) et ont commencé à l'utiliser dans leur pays. Des Italiennes, des Belges, des Espagnoles, des Suisses, des États-uniennes sont actuellement en train de l'introduire chez elles. Ce document est aussi disponible dans la section anglaise du site de Personocratia : www.personocratia.com/en/documents/game-full-document.pdf

Avec la **crise économique mondiale** qui pend au bout du nez de l'humanité, les systèmes d'échange et les monnaies alternatives seront en vogue dans les années à venir pour compléter ou remplacer les systèmes monétaires défaillants. Pourquoi attendre ? Commençons tout de suite !

8) Avec le JEU, suis-je vraiment capable d'obtenir tous les produits et services nécessaires à ma vie quotidienne ?

Évidemment, plus il y a de JEUeures, plus il y a de produits et de services disponibles. Un JEUeur australien a déterminé le nombre de **200** JEUeures comme étant nécessaire pour assurer les produits et les services de base d'un groupe. Dans un tel contexte, la concurrence se doit de céder sa place à la pluralité des produits et des services. Chaque personne met toute son énergie à découvrir les talents cachés qu'elle possède et qui répondront aux besoins non comblés dans son milieu. Le JEU vise à combler à la fois le **bien-être de toutes** les JEUeures d'une région et les **aspirations de chacune**.

9) Y a-t-il un âge minimum pour devenir une JEUeure ?

Il n'y a pas d'âge minimum, mais des capacités minimales. Il faut savoir additionner, soustraire, comprendre le fonctionnement du JEU, être apte se respecter et à respecter les autres. Ce n'est donc pas une question d'âge, mais de conscience.

Section C – Inscription et Démarrage

C1. Inscription au JEU

1) Contacte la **facilitatrice**¹ du groupe le plus près de chez toi. Pour le Québec, rejoins la responsable du JEU de Stukely en Estrie, Sylvie, au sylvie.jeu2010@gmail.com ou consulte le site www.monjeu.org. Pour l'Europe, consulte le site : <http://jeu.vingrau.free.fr>.

2) Rends-toi à une rencontre. Tu pourras y obtenir **carnet** et **instructions**, tout en faisant la connaissance d'autres JEUEures. Il est certain que tu seras accueillie à bras ouverts puisque toute nouvelle JEUEure apporte avec elle de nouveaux produits et services. Plus un groupe possède de JEUEures, plus il est riche ! C'est ça, la vraie richesse et la prospérité collective qui s'ensuit !

3) Arrive à la rencontre avec des produits neufs ou usagés afin d'échanger dès le début. Tu pourras ainsi commencer par un solde **positif** dans ton carnet et démontrer ta volonté à participer activement au JEU.

4) Apporte aussi une liste de tes **offres** et **demandes**. Qu'as-tu à offrir aux autres ? Quels produits ou services pourraient les intéresser ? Que désires-tu recevoir des autres ? Quels sont tes besoins du moment ?

5) Sache que pour assister régulièrement aux **rencontres** d'un groupe précis et pour recevoir par courriel les **listes** des offres et demandes des JEUEures qui y participent, une contribution en points JEU te sera demandée. Il s'agit de **frais de service** payés une fois l'an par toutes les JEUEures actives de ce groupe. Il varie habituellement entre 200 et 300 ∞ par année.

6) Ces points JEU sont accumulés dans un **carnet collectif** appartenant au groupe. Ils sont d'abord utilisés pour remercier la facilitatrice et ses aides de leur travail de gestion. Une autre partie sert à remercier le webmestre de son temps quand le groupe possède un site. Ils sont également utilisés pour la promotion, l'organisation d'événements, la publicité, etc.

7) Si aucun groupe n'existe près de chez toi et que tu possèdes un bon réseau d'amis, **commence** un **JARDIN D'ÉCHANGE UNIVERSEL** dans ta région. Si cette éventualité t'intéresse, consulte le document Démarrage d'un JEU qui suit.

¹ **Facilitatrice** : personne qui offre d'organiser les rencontres du JEU d'une région et d'en faciliter la gestion contre des points JEU offerts par toutes les JEUEures actives.

C2. Démarrage d'un nouveau JEU

Voici un aperçu des premières démarches à effectuer si tu désires démarrer un nouveau **JARDIN D'ÉCHANGE UNIVERSEL** dans ta région :

- 1) Vérifie si la philosophie du JEU correspond à tes besoins en lisant attentivement toutes les parties du présent document. Ne te lance pas dans cette aventure sans avoir à la fois l'**expérience** et la **connaissance** du JEU.
- 2) Assiste à la prochaine **rencontre** du JEU le plus près de chez toi. Quand tu seras sur place, achète un carnet et commence à JEUer. C'est en faisant des échanges qu'on apprend vraiment comment le JEU fonctionne.
- 3) Prends **rendez-vous** avec la facilitatrice de ce JEU. Cette dernière pourra t'expliquer son fonctionnement plus en détail, répondre à tes questions et même offrir son aide lors de la première rencontre que tu organiseras dans ta région.
- 4) Réunis quelques personnes susceptibles d'être intéressées à un nouveau groupe JEU dans ta région et qui sont **prêtes à t'aider** à le mettre sur pied. Explique-leur de quoi il s'agit et, si possible, assiste avec elles à une rencontre d'un JEU déjà actif.
- 5) Avec leur aide, prends le temps de faire un peu de **publicité** pour rassembler un bon groupe de personnes à la **première rencontre** officielle de ce nouveau JEU. Tu pourras faire une **présentation** du JEU et répondre à toutes leurs questions. Si possible, tu peux demander à une personne qui connaît bien le JEU de faire cette première présentation à ta place. Elle sera en mesure de répondre aux **questions** en se basant sur sa propre expérience. Rencontrer une personne expérimentée rassurera les futures JEUeuses.
- 6) Termine cette première rencontre en invitant les intéressées à laisser leurs **coordonnées** (téléphone et courriel). Donne-leur un **feuillet publicitaire** avec la date, le lieu et l'heure des prochaines rencontres. Explique-leur qu'elles pourront y acheter leur carnet et commencer leurs premiers échanges en apportant des produits sur place. Fournis-leur aussi une feuille où elles pourront inscrire leurs **offres** et **demandes**, qu'elles te remettront à la prochaine rencontre. Suggère-leur d'en parler à leurs connaissances.
- 7) Imprime une bonne quantité de **carnets** pour ta prochaine rencontre. À cet effet, utilise les documents **téléchargeables** dans la section A7 de ce document. Tu pourras ensuite échanger ces carnets contre des points JEU avec les futures participantes.

8) Après quelques rencontres, demande des **frais de services annuels** à chaque nouvelle JEUeure. En général, on demande entre 200 et 300 points JEU par année. Le tout est inscrit dans un **carnet collectif**. Ces points servent à compenser la facilitatrice pour le temps qu'elle passe à organiser les rencontres, à tenir à jour les offres et demandes et à aider les nouvelles participantes. Ils peuvent également servir à remercier les personnes s'impliquant concrètement dans le bon fonctionnement du JEU (foires, publicité, infographie, etc).

9) Chaque personne entre dans le JEU en accomplissant une **première transaction**. Nous recommandons fortement que celle-ci soit d'abord basée sur des offres de produits ou de services qui permettront à la nouvelle JEUeure de commencer en **positif**. Elle pourra ainsi payer rapidement les frais de service annuels, une demande qui engendre automatiquement une transaction en **négatif**. Elle pourra ainsi expérimenter tout de suite les deux aspects du JEU : l'**offre** (qui donne des points en +) et la **demande** (qui donne des points en -).

10) Organise des rencontres mensuellement. Il est préférable qu'elles aient lieu toujours le même **jour**, à la même **heure** et au même **endroit**. Les JEUeures prennent alors l'habitude de réserver ce moment à chaque mois.

11) Propose aux **nouvelles** JEUeures de lire ce document et d'écouter les vidéos avant de participer à leur première rencontre. Sinon, des explications peuvent y être données. Tu peux décider de déléguer une JEUeure à cette tâche.

12) Une tâche importante à accomplir à chaque mois est de modifier la **liste** des offres et demandes des JEUeures ou d'y ajouter celles des nouvelles JEUeures. Par **courriel**, tu fais parvenir mensuellement cette liste à toutes les personnes qui ont payé les frais de service annuels. Les nouveaux ajouts sont habituellement indiqués en couleur afin de les rendre plus évidents. Certaines JEUeures qui n'ont pas de courriel reçoivent la liste par la **poste** et paient pour ce type d'envoi.

13) Reste en **contact** avec les facilitatrices des autres régions. Si une rencontre des facilitatrices est organisée, assure-toi d'y être afin de pouvoir bénéficier des expériences des autres.

14) **Ne change pas le fonctionnement du JEU**. Il a subi l'épreuve du temps et de l'insoumission de bien des moutons noirs qui cherchaient constamment à faire les choses à leur façon. Pour qu'il demeure **universel** et soit **compatible** d'une personne à l'autre, partout sur la planète, l'unité de base et le fonctionnement doivent être les mêmes.

15) Si tu restes au Québec, encourage les JEUEures de ta région à venir à la **foire annuelle**, organisée en Estrie par le JEU de Stukely, le JEU le plus vieux et le plus actif du Québec. Elles pourront profiter des **conférences** et des **films**. Elles rencontreront d'autres JEUEures offrant une panoplie de **produits** et de **services**. Elles pourront participer, avec des JEUEures d'autres régions, aux **chantiers festifs** parfois proposés à cette occasion. La foire annuelle du JEU permet de tisser des liens d'amitié qui valent bien plus que des points JEU. Pour plus d'information, contacte la facilitatrice du JEU de Stukely :

Sylvie : sylvie.jeu2010@gmail.com

16) Certains JEU préfèrent ne pas être affichés sur Internet. Si tu décides d'y annoncer ton JEU, tu peux le faire sur le site québécois www.monjeu.org ou le site français <http://jeu.vingrau.free.fr>.

17) Voici un aperçu des principales tâches d'une facilitatrice :

- ◆ Produire mensuellement une **mise à jour** des offres et demandes de toutes les JEUEures qui ont payé leurs frais de service annuels.
- ◆ Établir un **calendrier** des rencontres mensuelles.
- ◆ Faire l'**animation** de ces rencontres, en s'assurant d'utiliser le **consensus unanime** quand une décision doit être prise. Ce dernier aspect est primordial, car le JEU est basé sur l'égalité et le respect.
- ◆ Être la personne-ressource pour donner l'**information** à toute nouvelle personne intéressée à se joindre au groupe ou à commencer un groupe dans sa région.
- ◆ S'assurer qu'un nombre suffisant de **carnets** sont toujours disponibles pour celles qui débutent ou pour les JEUEures qui en ont besoin.
- ◆ **Déléguer** des tâches spécifiques à d'autres JEUEures pour se faire aider dans ses fonctions. Plus il y a de JEUEures impliquées, plus le JEU se solidifie.

À toi de JEUEur !