

## ÉGALITÉ, FRATERNITÉ, LIBERTÉ...

Dans l'ensemble du système, l'**addition de tous les soldes des participants est toujours égale à 0.**

Cet équilibre se maintient sur toute la planète. Vous pouvez très bien utiliser vos "points" acquis dans votre village québécois pour l'échanger contre la location d'une villa dans le Midi de la France...

**Autre point important :** dans ce système, les échanges ne doivent pas nécessairement être exclusivement en unités JEU. Vous pouvez très bien proposer recevoir une partie en argent et l'autre en JEU.

Plus le nombre de participants augmentera, plus la variété de produits et services sera intéressante.

**Tout peut s'échanger par le système JEU.**

## PROCÉDURE

Chacun des participants doit fournir ses coordonnées (téléphone et courriel) et une liste de ses offres et de ses demandes.

Une première rencontre est requise pour informer un groupe de base.

Ensuite on planifie une deuxième rencontre où chacun apporte sa liste d'offres et demandes. À cette rencontre, chacun se doit d'apporter au moins un produit à offrir (ou un service).

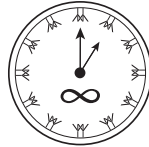
**On entre dans le JEU en accomplissant une première transaction.** Que ce soit par un solde positif ou négatif n'a aucune importance.

Normalement il est préférable qu'une (ou plusieurs personnes) de ce groupe soit responsable de la compilation de ces offres / demandes. Il est possible d'offrir, de distribuer mensuellement une liste des participants (téléphone, courriel, offres, demandes) soit par la poste, par courriel ou lors de rencontres (qui peuvent être qu'informelles ou pour des échanges). La/le "gestionnaire" du groupe peut offrir ce service bénévolement ou les participants peuvent la/le "rémunérer" en points, en argent ou une partie des deux.

**Un projet de site internet, [www.jeu-game.com](http://www.jeu-game.com), est en cours de réalisation, pour afficher toutes les offres et les demandes des participants de tous les groupes autour de la planète.**

## AVANTAGES DU JEU

- Égalité entre tous les participants
- **Aucun membership requis**
- **Possibilité de négocier tous les échanges**
- **Transactions instantanées : nul besoin d'attendre d'avoir "les moyens" pour acquérir un bien ou un service**
- **Un solde négatif n'empêche pas la possibilité d'achats**
- **Ce système est valide partout sur la planète**
- **Aucun contrôle par quelque autorité**



## LE SITE INTERNET

**Il est réalisé pour afficher toutes les offres et les demandes des participants de tous les groupes autour de la planète.**

**Il ne sert pas à comptabiliser les soldes des participants, ni pour enregistrer les échanges réalisés.** Par les expériences passées, plusieurs groupes trouvaient ce système trop limitatif à leur ville, région ou village.

Par ce site Internet, il sera donc possible d'élargir l'éventail de produits et services disponibles.

**Vous aurez également la possibilité d'acheter une adresse de courrier électronique** (courriel / e-mail) sécurisée : [votre\\_nom@jeu-game.com](mailto:votre_nom@jeu-game.com)

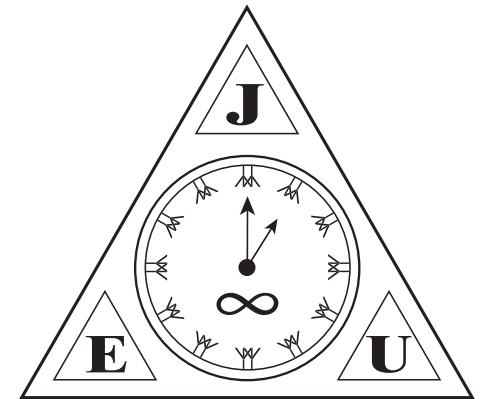
Une des sections de ce site sera spécialement consacrée au service d'hébergement. Ainsi il sera possible dans un avenir que l'on espère proche, d'aller dans plusieurs régions du globe et avoir la possibilité d'être logé grâce à son petit carnet JEU.

**[www.jeu-game.com](http://www.jeu-game.com)**

## Jardin d'Échange Universel

# JEU

GESTIONNAIRE D'ÉCHANGES  
ENTRE HUMAINS



## PRÉSENTATION

**Le JEU est un système favorisant les échanges entre les humains.**

Ce réseau d'échange est sans structures, ni frontières, ni centre de comptabilité.

La participation au J.E.U. ne requiert ni inscription, ni cotisation, ni "membership".

Chacun des utilisateurs tient à jour leur comptabilité sur une feuille, un cahier d'écolier ou plus aisément, dans un carnet officiel "**le gestionnaire d'échanges**".

*réseau sans structures, ni frontières, ni centre*

## HISTORIQUE

L'invention de l'argent fut nécessaire pour faciliter les transactions. Avant son utilisation, le commerce était très limité car on devait toujours trouver un produit ou service pour satisfaire le propriétaire du bien désiré. On devait souvent trouver un tiers parti (ou plusieurs) pour finaliser les transactions.

L'argent a vu le jour pour permettre "instantanément" les transactions (à condition d'en avoir).

Le JEU arrive à l'époque où l'argent n'a plus libre cours et se voit être sous l'emprise et le contrôle d'un petit groupe d'individus dans tous les pays.

JEU s'est développé en plusieurs régions de France en 1998, suite à une idée originale de Daniel Fargeas.

## LE SYSTÈME JEU

Ce système d'échanges permet d'offrir et d'acquérir des produits et des services. Tout ce qui peut s'échanger entre deux individus peut être géré par le JEU. Deux individus doivent se rencontrer pour réaliser une transaction. Chaque transaction peut engendrer une négociation ou non. Chacun est libre d'accepter ou de refuser ce que l'autre propose.

Les transactions se réalisent grâce à une unité universelle : les "points JEU". À la base, une unité, un "point JEU" équivaut à une minute de temps humain. Vous offrez une heure de votre temps à votre voisin, il inscrit alors + 60 points dans votre carnet (et vous soustrayez 60 unités dans le sien). Il a été également établi par l'usage des premières années, qu'une heure équivaut à 10\$ CDN ou 10\$ USD ou 10 Euros (1\$ = 6 unités). Le système de points est totalement relatif. Les participants peuvent s'entendre sur une toute autre valeur lors d'une transaction (comme par exemple, "payer" une gardienne 5 \$ de l'heure au lieu de 10 \$ - oui, la gardienne a le droit de négocier. Un travail réalisé à l'ordinateur peut être rémunéré à 20\$/hr ou plus, la machine étant considérée comme un individu). On peut donc établir toutes transactions sur une base horaire ou sur la valeur monétaire de ce pays et de cette époque. Si vous estimez que le produit que vous voulez vendre vaut 100\$, la transaction sera donc de 600 unités.

Le but n'est aucunement de toujours maintenir un solde positif dans son carnet.



## LE CARNET GESTIONNAIRE D'ÉCHANGES

Il peut s'agir d'une simple feuille photocopiée ou bien d'un carnet "officiel". Ce carnet doit afficher les coordonnées du participant. Chaque transaction est enregistrée dans une section qui lui est propre.

**Les informations obligatoires** dans chacun des carnets sont les suivantes : la date de la transaction, l'échange réalisé (achat ou vente), le montant de l'échange écrit en lettres, le montant de l'échange en chiffres (positif ou négatif), le nom de la personne avec qui l'échange se réalise, sa signature, le lieu de résidence de cette personne (ou son numéro de téléphone), le solde de cette personne (en chiffres, positifs ou négatifs) et enfin le solde du propriétaire du carnet (en chiffres, positifs ou négatifs).

Les informations optionnelles : numéro de téléphone, adresse de courrier électronique, adresse civique.

DATE	ÉCHANGE	MONTANT de cet ÉCHANGE en LETTRES	CET ÉCHANGE
			- +
INSCRIPTEUR & SIGNATURE	VILLE / VILLAGE	SOLDE de L'INSCRIPTEUR	NOUVEAU SOLDE
		- +	- +

## TRANSACTIONS

Lors d'une transaction, une entente préalable doit être réalisée entre les deux parties. Par la suite, les deux (2) personnes s'échangent leur "carnet" de gestion d'échanges. Il est très important de comprendre cette procédure : **on écrit toujours dans le carnet de l'autre et l'on signe toujours chaque transaction.**

**JEU** J'écris toujours dans le cahier de l'autre ! 1 unité = 1 minute / 1 heure = 10\$ CAN / 1 \$ = 6 unités

## PHILOSOPHIE

- Dans ce système, toutes et tous sont considérés égaux.
- Aucune transaction ne peut être imposée. Chacun est libre d'accepter l'offre ou la demande d'autrui.
- Chaque transaction permet à deux individus d'échanger en tout respect.
- Bien entendu, ce système est tout de même exigeant. On doit prendre conscience de ses besoins réels, mais surtout, se conscientiser sur ses ressources. "Qu'ai-je à offrir?", peut s'avérer une tâche ardue à élaborer pour certaines personnes, mais un excellent exercice à réaliser périodiquement.

## NOTE 1

**Un solde négatif extrême** (- 5 000 et moins):

Ceci signifie que la personne "achète" beaucoup plus qu'elle ne "vend". Les personnes transigeant avec de telles personnes sont en droit de les questionner. Ce n'est peut-être qu'une période "difficile" ou suite à un achat "coûteux". Mais il est bon parfois d'interroger la personne avec qui l'on échange pour la faire réaliser certains patterns qui peuvent ralentir son évolution ou perturber son quotidien.

**Un solde positif extrême** (+ 5 000 et plus):

Ceci signifie que la personne offre beaucoup mais demande peu. Il se peut, bien entendu que "son groupe" n'offre pas pour l'instant des choses intéressantes pour sa réalité. Là encore, vous êtes en droit de demander des explications, sans pour autant entrer dans une consultation thérapeutique...

## NOTE 2

**Un carnet JEU adapté à la vie familiale** est en cours de réalisation. Ce système

s'avérera, j'en suis certain, une des meilleures solutions aux problèmes familiaux. Tout comme le JEU conventionnel, ce système affirme l'égalité de tous les membres de la famille. Le temps de chaque individu est tout aussi important. À notre époque où les demandes des enfants se font de plus en plus pressantes et sont de plus en plus exigeantes, il est bon d'établir un système permettant de gérer leurs "nécessités". La famille est une cellule

et chaque partie doit faire sa part pour maintenir la santé.

Par ce système, l'enfant, tout

spécialement, réalisera l'importance de sa participation au bon fonctionnement de la famille. De plus, il sera traité en tout temps comme un égal et devra conscientiser les responsabilités requises pour une saine évolution dans le quotidien. Ainsi les tâches concernant la vaisselle, le rangement, les ordures ménagères pourront être "comptabilisées" pour se transformer en vêtements, voiture, etc... Si l'enfant requiert 60 minutes de temps d'un adulte, il devra à son tour, un jour, offrir 60 minutes de son temps à quelqu'un du groupe (le barème est toujours relatif).

Pour information : [infojeu@jeu-game.com](mailto:infojeu@jeu-game.com)