

Jeu de la monnaie - Feuille de triche pour animateur - 2018-02-24

(Estimation du temps pour tenir dans 97 min.. mais si on veut tout dire.. 2h30 n'est pas un luxe)

Nb de cartes: 1 carré par joueur + 4 carrés de pioche

→ 5 jeux de 36 cartes = 41 personnes. (180 cartes)

→ 4 jeux de 36 cartes = 32 personnes (144 cartes)

→ 3 jeux de 36 cartes = 23 personnes (108 cartes)

Introduction... 3 min

- **Bonjour**.. moi c'est Mathieu, voici Cédric et Johnny... → monnaie@martouf.ch
- **Contexte**: discussions autour de la monnaie.. MLC, RBI, Monnaie Pleine, bitcoin
- → On observe que le **débat est difficile**, on ne peut pas proposer de modifier qq chose sans que ce soit connu !
- → la **pratique** au lieu de la théorie.
- C'est un fork du jeu de la corbeille... Inventez aussi votre propre variante.

But du jeu... 4 min

- **expérimenter** divers **systèmes économiques**.
- "*Est-ce que la monnaie est neutre*" ?
- Nous allons faire 4 jeux de 8 minutes.
- **fil rouge**: On **peut** créer des "maisons"
- → 1 maison, c'est 4 murs symbolisés par 4 cartes.
- attribution des étiquettes → attribution des gens à des "bureau" différents.

Jeu 1.. 13 min

- le plus simple.... il n'y a **pas de règles bien précises**.
- chaque personne **commence avec 4 cartes**.
- Nous **comptabilisons les carrés**.
- Notre machine de tri de cartes. → une demo !
- → **déposez** les cartes dans **4 tas** différents.
- → **reprendre** dans **1 tas**.
- Des questions ?
- Venez prendre vos cartes et attendez le top départ.

Discussion autour du jeu 1... 5 min

- Qu'avez vous ressenti ?
- évaluation (les gens se placent sur une échelle)
- Vous pensez que l'on a voulu modéliser **quel système économique avec ce jeu ?**
- → Nous on pense que c'est le "**Don dans une communauté de confiance**" (Communisme?)
- → ex: de la communauté de **fumeurs** qui donne du feu.. et à confiance.
- → ex: de la communauté de **buveurs** qui paye la **tourné**...et sait qu'un jour ça reviendra. → si c'est pas le cas, la communauté se disloque. "*Les abuseurs ne sont plus mes amis*"
- → **ardoise** de bistrot... quand on a des trous de mémoire....

Jeu 2.. 13 min

- Pour **transférer** des cartes. Il faut **un échange utile**.
- uniquement **entre 2 personnes**.
- ex: du brelan qui cherche sa dernière carte.... l'autre partie ne fait l'échange QUE si ça l'arrange. → démo.
- Chaque personne **démarre** avec 4 cartes.
- Venez chercher vos cartes et **attendre** le top départ.

Discussion autour du jeu 2... 5 min

- Qu'avez vous ressenti ?
- évaluation (les gens se placent sur une échelle)
- **Quel système économique** a ton expérimenté ?
- → Ici on voulait vous faire expérimenter **le troc**. (très stricte)
- Est-ce que ça marche ?

- Vous avez créé une place de marché en vous regroupant.
- J'ai entendu le mot "**triche**"... il y a des gens qui ont fait des **échanges à 3 !!**
- → besoin d'un intermédiaire... un **intermédiaire de confiance !**
- → soit la comptabilité... soit la monnaie.
- **Brochure de la BNS:** "*Tout commence avec le troc...*" .. Mais comme ça marche pas... On a inventé la monnaie... https://our.snb.ch/fr/documents/SNB-Brochure-fr_v1-0.pdf
- → et avant ? .. c'est un peu oublier les 2600 ans durant lesquels les sumériens faisaient de la comptabilité... → la moitié de l'histoire ! Et avant... probablement du "don" mais on a pas de trace archéologique.

Jeu 3... 13 min

- Alors on va tester **la monnaie**.
- Cette fois, même jeu. Mais **il faudra acheter les cartes** pour construire les maisons !
- → On va vendre les cartes. (ou entre vous)
- → **1 carte = 1 billet**.
- **Vous avez pris vos billets ?** Non ? .. C'est dommage...
- → On peut **vous en prêter**. (Il y a 3 banquiers à votre service)
- Vous passerez chez votre banquier avant le jeu pour prendre votre crédit.
- Attention, il y a des **intérêts** sur le crédit !! → **2% / an**. → 10 min de jeu = **50 ans !**
- → Donc: intérêt = **1x le crédit**. (Au total il faut rendre le principal + intérêt = 2 fois le crédit)
- Il faut bien gagner de la monnaie **On rachète les maisons à 5**, soit 1 de gagné, (20% gain)
- Attention petite subtilité... l'Etat demande **des impôts !** → 1 à la fin.

10 min pour demander des crédits.

15 min pour solder les comptes.

Discussion autour du jeu 3... 5 min

- Qu'avez vous ressenti ?
- évaluation (les gens se placent sur une échelle)
- **Pourquoi** est-ce que l'on introduit **les impôts** dans ce jeu ?
- → origine de la monnaie. "impôt" → "imposer la monnaie"
- <https://martouf.ch/2016/06/notes-resume-du-livre-de-david-graeber-dette-5000-ans-d-histoire/>
- Les **dettes publiques ? Ici on solde les comptes** à la fin du jeu... mais dans la réalité on ne le fait jamais.

Jeu 4.. 13 min

- On va ici revenir à un système de **comptabilité**.
- Votre **porte monnaie**, c'est **une feuille**. <https://martouf.ch/utile/fichiers/jeu-de-la-monnaie-regles-du-jeu.pdf>
- On **part tous à 0**. → **l'équilibre**
- Dès que vous faites **un achat** de carte.... entre vous ou chez nous...
- → vous **diminuez** votre **solde**.
- Dès que vous faites une **vente**:
- → vous **augmentez** votre solde.
- On **achète** toujours les **maisons à 5**.
- → Vous notez vous même le nombre de maisons créées... ça fait un pic de 5 sur la feuille.
- Attention, il y a une **limite de consommation à crédit !** → 6.
- Subtilité, on va faire une fonte, **contraction vers l'équilibre** de 10% toutes les 3 min. (arrondi à 1 supérieur)
- → les dettes fondent
- → les avoirs fondent.

Discussion autour du jeu 4... 5 min

- Qu'avez vous ressenti ?
- évaluation (les gens se placent sur une échelle)
- Que ce passe-t-il si vous avez **déjà épuisé votre limite de consommation** à crédit et qu'une **fonte arrive** ?
- → c'est un **revenu de base** → c'est là dessus qu'on calibre le système.
- limite = $RB + (1/tre * RB) = 2200 + 100 * 2200 = 222'200$ CHF