Compte-rendu de rencontre InterJEU à la Villa Momentum

26 novembre 2022

Nous utilisons la nouvelle orthographe et l'écriture inclusive pour ce compte-rendu.

Contenu

Présences 2

I] Introduction 3

II] Le Jardin web 3

III] Comment faire grandir le JEU dans le respect de son essence? 4

A) Présentation de l'essence du JEU par Ghis 4

B) Retour sur l'atelier proposé par Yann et Marie-Claude au Festi-JEU de Sutton 4

IV] Partages et échanges autour des 5 conseils de réflexion 5

A) CR Communication et coordination 6

B) CR Promotion consciente du JEU 6

C) CR Trésorerie et remerciements pour les créations communes 6

D) CR Accompagnement à la création et à la facilitation de groupes locaux 8

E) CR Soutien interJEU entre facilitateur·rice·s 8

Tableau des CR avec les premiers mandats attribués 9

IV] Présentation de Trello 10

Présences

	NOM	GROUPE JEU
1	Alain Fournier	Rive-Sud
2	Asamour	Québec
3	Chantal English	Rive-Sud
4	Chantal Lemay	Beauce
5	Claire Dion	Chaudière-Appalaches
6	Daniel	Montréal
7	Dany De Chantal	Drummondville
8	Diesse Ghis	Stukely
9	France Côté	Stukely
10	Gaétane Lépine	Longueuil
11	Ghyslaine Bergeron	Bellechasse
12	Giselle Deslières	Stukely
13	Henri Péquignot	Lotbinière
14	Jacques Delage	Montréal
15	Julie Demers	Drummondville
16	Julie Veilleux	Drummondville
17	Louise Cornellison	Drummondville
18	Manon Charland	Ste-Agathe-des-Monts
19	Marie-ChristElle La Fourcade	Stukely
20	Marie-Claude Bouchard	Québec
21	Marie-Hélène Savard	Wotton-Saint-Adrien
22	Michaël Dumais	Sutton
23	Michelle Rasson	Montréal
24	Myriame Dumas	Rimouski
25	Myriam Lacombe	Bellechasse
26	Natacha Howard	Laurentides
27	Susanne Boisvenue	Drummondville
28	Yann Giraudet	Montréal
29	Yves Gagnon	Laurentides

I] Introduction

Il y a environ un an, un groupe de facilitateur·rice·s s'était rencontré aux Jardins de Cristal. Quelques personnes étaient reparties avec des mandats qui ont été exécutés :

- Trois textes de référence définissant l'essence du JEU : le Docuvrai, une page résumant le Docuvrai et l'essence du JEU en une phrase.
- Sept capsules vidéo informatives expliquant ce qu'est le JEU (quatre sont terminées)
- Un site Internet informatif

Un évènement de plus a découlé de cette rencontre et a été un succès : le Festi-JEU de Sutton en aout 2022.

De nouveaux besoins se présentent et c'est pourquoi nous nous réunissons aujourd'hui à la Villa Momentum de Sainte-Brigitte-des-Saults.

II] Le Jardin web

Daniel programme une plateforme indépendante du site Internet du JEU qui servira aux JEUeur·se·s de la francophonie pour une liste internationale d'offres et de demandes. Il nous présente l'avancement de son œuvrage.

- C'est un outil qui respecte l'essence du Jeu
- Il est simple et il va à l'essentiel
- On y accède par une adresse de messagerie et un mot de passe qui est généré automatiquement dès qu'un·e facilitateur·rice invite quelqu'un sur ce site
- On peut y créer un profil avec ses coordonnées et sa localisation (précise ou approximative)
- Possibilité d'indiquer que l'on est inscrit·e à plusieurs groupes JEU
- Possibilité de créer une fiche d'offre de bien ou de service à partir de 400 catégories pré-enregistrées
- Seules les coordonnées que l'on choisit seront visibles sur l'offre
- Un·e facilitateur·rice peut exporter une liste PDF (filtrée ou non) pour les partenaires de son groupe et l'envoyer par courriel.

Nous indiquons à Daniel que l'aspect « demande » est aussi important que l'aspect « offre » pour ceux·elles qui utiliseront le site. Une réflexion approfondie sur le sujet sera faite pour intégrer cette requête au projet, de la meilleure façon possible. Par ailleurs, il estime l'avancement du projet à 70%.

Il estime que l'on pourra tester cette plateforme vers la mi-février. Cela constituera la phase 1 de ce site. Si d'autres besoins s'avèrent nécessaires après première utilisation, nous verrons si nous lui commandons une phase 2.

Nous rappelons que Daniel accepte de se faire remercier à 90 % en points JEU. La première estimation du temps passé à cet œuvrage est largement dépassée. Nous allons charger un comité de donner son avis afin de remercier Daniel avec plus de justesse.

III] Comment faire grandir le JEU dans le respect de son essence?

A) Présentation de l'essence du JEU par Ghis

Rappel de la phrase résumant cette essence :

Se rencontrer, échanger et créer, ***grâce à une monnaie de souveraineté autogérée***

Se rencontrer : cela se fait en présence les uns des autres et non sur Internet. Il est primordial de rappeler ce point.

Oui, pour que le JEU grandisse et accueille plus de monde, mais pas au détriment de l'aspect humain.

Question : Se concentre-t-on sur l'essence ou sur un résultat, une efficacité dans l'expansion?
Réponse : L'efficacité est secondaire; l'essence doit toujours être respectée.

Question : Est-ce que l'on a à faire grandir le JEU?
Réponse : Peut-être pas. Les gens appelés par le JEU y viendront. Cela va fonctionner à partir de là où les gens vibrent.

B) Retour sur l'atelier proposé par Yann et Marie-Claude au Festi-JEU de Sutton

L'objectif était de recueillir des idées de tout le monde pour présenter le JEU aux personnes qui y sont réceptives, qui sont prêtes à en entendre parler.

Il s'agit d'accueillir plutôt que de convaincre.

Nous devons remettre l'accent sur la créativité de chacun·e. La transformation se fera par les consciences présentes.

Constat : Les gens viennent au JEU en général pour des besoins matériels et on les voit changer parce qu'ils s'aperçoivent que nous n'y faisons pas que des échanges;

avec de la créativité, nous grandissons en conscience et il n'y a pas besoin de forcer pour cela, ça se fait tout seul! Le JEU compte maintenant 24 groupes alors qu'il n'en existait que 12 il y a deux ans. Le nombre a donc doublé en deux ans.

Nous discutons du consensus unanime et de la possibilité de « former » les gens pour cela. Encore une fois, nous constatons que cela se fait tout seul au sein du JEU.

Le JEU est d'abord une connexion à soi.

La lecture de ce que Marie-Claude et Yann ont recueilli lors de l'atelier au Festi-JEU servira au démarrage de comités facilitant les projets interJEU. (Le mot « comité » ne convenant pas, il a été proposé par Ghislaine de Lotbinière d'utiliser « conscience de réflexion », proposition qui sera discutée afin d'arriver à un consensus. Dans le présent document, le terme « conseil de réflexion » ou « CR » sera utilisé.)

Yann nous présente une proposition de carnet JEU avec une identité visuelle unique pour la francophonie, faite à partir du visuel du site Internet du JEU. Il s'agit de carnets petit format. L'impression de ces carnets pour tous les groupes permettrait d'en diminuer le cout. Pour les groupes qui tiennent à garder leur visuel, il y aurait la possibilité d'ajouter une étiquette avec le logo d'un groupe local sur ce carnet. À noter que de nombreux JEUeur·se·s préfèrent le carnet grand format. Yann a pris note de cette requête et fera une proposition incluant les deux formats.

IV] Partages et échanges autour des 5 conseils de réflexion

Notes sur les conseils de réflexion (CR) détaillés ci-dessous :

- Il ne s'agit pas d'un groupe d'individus qui prendra des décisions ayant préséance sur celles des groupes locaux. Ces CR sont chargés de réfléchir aux défis qui se présentent selon les thèmes et de proposer des solutions aux groupes locaux.
- Afin qu'un réel débat ait lieu et qu'un consensus soit possible, il est nécessaire qu'au minimum trois personnes s'impliquent dans chacun de ces CR.
- À la fin de ces paragraphes, vous trouverez un tableau résumant les noms des personnes désirant s'impliquer dans chaque CR ainsi que les mandats auxquels nous avons déjà pensé lors de la rencontre de ce jour.
- Une nouvelle rencontre est prévue vers le mois de mai 2023 afin de faire le point sur le fonctionnement de ces CR.
- Diffusez les informations relatives à ces CR dans vos groupes locaux afin que d'autres JEUeur·se·s puissent s'y impliquer.
- Nous demandons que les partenaires qui s'engagent aient conscience qu'il s'agit d'un engagement pour au moins 6 mois, jusqu'à la prochaine rencontre interJEU.

A) CR Communication et coordination

- À l'interne, pour le fonctionnement du collectif
- À l'externe pour les groupes locaux et les JEUeur·se·s

Discussion à propos de l'utilisation d'un canal Telegram ou d'un autre réseau social pour communiquer entre nous.

Le groupe de Montréal essaie un canal Telegram pour les informations générales et un groupe Telegram privé à vocation pratique et sociale, mais leur utilisation n'a pas vocation à remplacer les annonces courriel. Cela a été créé sous l'impulsion de JEUeur·se·s ».

Un canal semblable a été ouvert par un JEUeur pour le groupe de Stukely.

À Québec, les JEUeur·se·s utilisent Signal. Les informations cruciales restent discutées lors des rencontres mensuelles en présence. Les partenaires de ce groupe reçoivent également les annonces communautaires inscrites sur la première page de la liste mensuelle des O/D.

À Rimouski, des JEUeur·se·s se créent une liste d'envoi avec toutes les adresses de messagerie des partenaires de ce groupe pour diffuser leurs offres et demandes exceptionnelles sans passer par les facilitatrices.

À Bellechasse, une circulaire a été créée pour les O/D et elle est distribuée aux partenaires ainsi qu'aux invités. Des informations sont ajoutées sur cette circulaire. Elle est envoyée en PDF, par courriel, une fois par semaine. (Ce groupe compte environ 20 partenaires.)

À Wotton-Saint-Adrien, le groupe utilise un *drive*. JEU Rive-Sud également avec un URL court bit.ly.

B) CR Promotion consciente du JEU

- Comment parler du JEU (par quels moyens et avec les mots du Docuvrai)?
- Où parler du JEU?
- Partir du vécu des partenaires qui y évoluent depuis un certain temps?
- Que venons-nous apporter dans le JEU (contribuer avant de consommer)?

C) CR Trésorerie et remerciements pour les créations communes

Il existe un carnet interJEU pour remercier les partenaires qui œuvrent aux différents projets :

- Docuvrai
- Capsules vidéo

- Site Internet
- Jardin web

Nous avons également besoin d'une caisse en dollars canadiens pour les frais liés à ces projets. De mars à décembre 22, les dépenses ont été de 490 $ et ont déjà été remboursées aux personnes qui en ont défrayé les coûts :

- Thème Astra (modèle) pour le site = 64 $ (frais fixe non récurrent)
- Achat, le 27 février, de 3 noms de domaine (lejeu.org, jardinweb.org, jardindechangeuniversel.org) = 36 $ (récurrence annuelle)
- Hébergement lejeu.org et jardinweb.org (maintenance des sites et des courriels sur un serveur dédié performant) : de mars à décembre 2022, 10 mois à 30 $ = 300 $
- Constant Contact (service d'envoi de courriels et de gestion des listes d'envois) : de juillet à décembre 2022 : 6 mois à 15 $ = 90 $

À partir de ces chiffres, on pourrait déduire un coût annuel plus précis de 576 $ pour le futur:

- Trois noms de domaine : 36 $
- Hébergement de deux sites : 12 x 30 $ = 360 $
- Constant Contact : 12 x 15 $ = 180 $

Lors de la rencontre interJEU de février 2022 au Bouddha vert de Drummondville, des budgets avaient été attribués.

France nous fait un compte-rendu de l'argent dont notre Collectif interJEU dispose :

- Don de la petite caisse du groupe de Stukely : 400 $
- Dons autres : 100 $
- Surplus venant de la caisse du Festi-JEU de Sutton (aout 2022) : 1841,35 $
- Dons reçus au Festi-JEU de Sutton : 140 $
  Total : 2481,35 $ - 490 $ (montant déjà remboursé) = 1991,35 $

Jusque-là, voici les points JEU déjà distribués :

- Pour le Docuvrai : 6000
- Pour l'implication constante de Yann depuis 6 ans : 6000
- Pour les capsules vidéo : 30 000

À noter que ces nombres ne suffisent pas à remercier toutes les heures réellement données dans le cadre de ces projets.

Nous notons en particulier le cas de Daniel, un professionnel qui programme le Jardin web. Nous avions voté un budget[1], dont 90 % en points JEU. Daniel nous signale qu'il a arrêté de compter ses heures. Il souhaite être remercié lorsque son œuvrage sera terminé.

Nous notons également que nous avons sous-estimé le temps passé à la création du site Internet par Yann, par Anja Bondroit et par deux autres personnes. Nous avions calculé 50h à 180 points JEU mais lejeu.org en a nécessité beaucoup plus. Anja et Yann ont cessé de compter leurs heures à la fin du mois de mai, après 280 heures d'œuvrage. Nous donnons le montant prévu au départ à Yann qui fera la distribution aux trois autres personnes. Ceci est fait par Michaël ce jour. Le CR de trésorerie devra réfléchir à comment les remercier plus justement.

France distribue un document créé par Sylvie Bé qui servira aux facilitateur·rice·s du Québec et d'Europe pour faire appel aux dons dans chaque groupe JEU en monnaie nationale et en points JEU.

D) CR Accompagnement à la création et à la facilitation de groupes locaux

Il s'agit d'un accompagnement un à un avec chaque personne désirant démarrer un groupe JEU, avec les facilitateur·rice·s reprenant un groupe JEU déjà existant ou pour les groupes recevant soudain un grand nombre d'inscriptions.

La lecture des informations contenues dans le site Internet du JEU n'est pas suffisante pour créer un nouveau groupe JEU. Il est proposé d'élaborer un système de mentorat pour un accompagnement à plus ou moins long terme.

Les personnes qui s'impliquent dans ce CR doivent savoir expliquer leur vécu dans le JEU et avoir une expérience assez longue pour cela.

E) CR Soutien interJEU entre facilitateur·rice·s

Les partenaires qui s'impliquent dans ce CR organiseront des rencontres régulières pendant lesquelles les facilitateur·rice·s partageront leurs initiatives et leurs bonnes pratiques, poseront des questions et feront part de leurs défis en groupe.

[1] Après vérification de la soumission, telle qu'acceptée par le comité web le 16 janvier 2022, il s'agit de 407 heures à 60 $/h, totalisant 24 420 $ (2 442 $ + 131 868 pts JEU)

Tableau des CR avec les premiers mandats attribués

Nom du CR	Nom des JEUeu·se·s	Premiers mandats
Communication et coordination	Asamour Chantal Lemay Jacques Delage Michelle Rasson Yann Giraudet	- Définir l'interJEU, sa terminologie et la notion de consensus unanime - Définir les procédures internes à ce groupe et les mettre par écrit pour un partage à tous les groupes JEU - Réflexion à propos du carnet JEU commun - Quoi faire avec les informations qui circulent sur Facebook à propos du JEU? - Décider du fonctionnement pour le rassemblement et la diffusion des conseils des autres CR - Proposer quelqu'un qui pourrait seconder Yann à l'année pour la gestion du site Internet lejeu.org - Gérer une fois par mois un PDF rassemblant toutes les listes des O/D de tous les groupes JEU afin de les diffuser?
Promotion consciente du JEU	Claire Dion Ghyslaine Bergeron Marie-Claude Bouchard Susanne Boisvenue Yann Giraudet	- Définir les procédures internes à ce groupe et les mettre par écrit pour un partage à tous les groupes JEU - Réflexion autour de la question : Cherche-t-on la qualité ou la quantité? Cela aidera à définir où l'on communiquera à propos du JEU.
Trésorerie et remerciements pour les créations communes	France Côté Manon Charland	- Définir les procédures internes à ce groupe et les mettre par écrit pour un partage à tous les groupes JEU - Discussion avec les partenaires concerné·e·s pour les remercier avec plus de justesse (Daniel, Anja, Yann…) et déterminer la somme à leur donner - Distribuer les remerciements dus - Déterminer combien donner aux partenaires qui œuvrent dans les CR

Accompagnement à la création et à la facilitation de groupes locaux	Claire Dion Dany De Chantal Marie-Claude Bouchard Myriam Dumas	- Définir les procédures internes à ce groupe et les mettre par écrit pour un partage à tous les groupes JEU - Système de mentorat?
Soutien interJEU entre facilitateur·rice·s	Chantal English Henri Péquignot Julie Veilleux Myriam Dumas Marie-Claude souhaite être tenue au courant des échanges sans nécessairement s'impliquer	- Définir les procédures internes à ce groupe et les mettre par écrit pour un partage à tous les groupes JEU - Rencontres par Zoom? Une fois par mois?

IV] Présentation de Trello

Trello est un outil de gestion de projets. Chantal nous le présente.

Il est basé sur le *Kanban* développé dans les usines Toyota présenté sous forme de tableaux sur lesquels on déplace des *post-it* selon l'avancée d'un projet. Par exemple, on déplace les *post-it* entre les tableaux intitulés *choses à faire*, *en cours* et *choses faites*.

Trello utilise le même principe sur Internet. Voici un exemple de tableau :

Mémos	Idées à prioriser	À faire	En développement	Terminé
Informations que l'on cherche tout le temps (coordonnées, modèles de document…)				

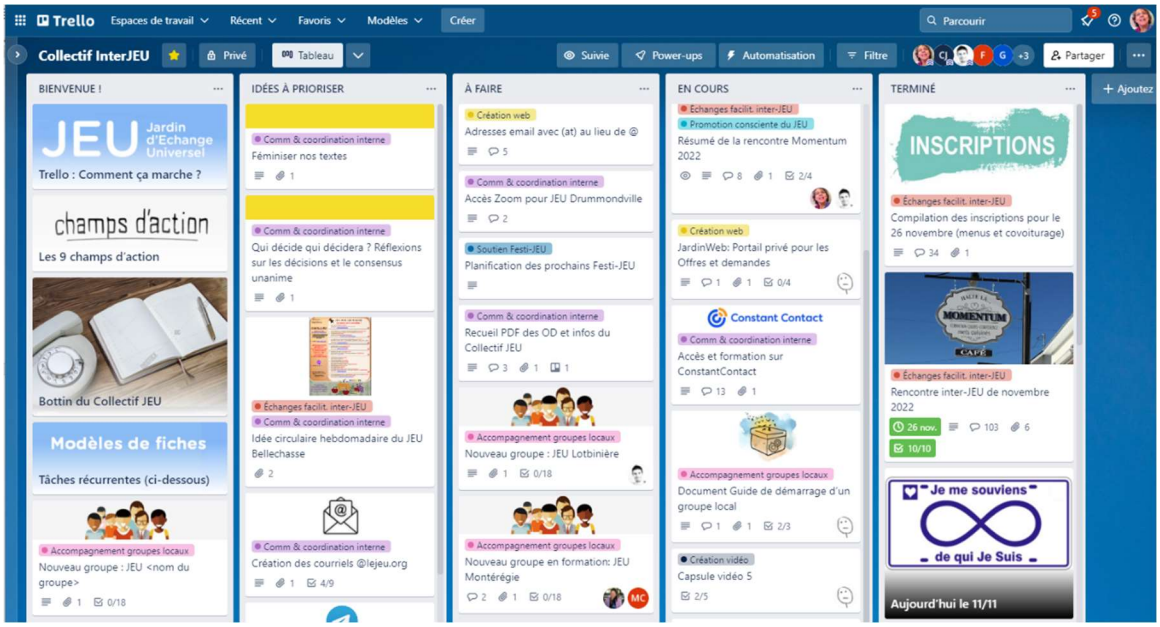
Les *post-it* sont remplacés par des fiches qui contiennent plusieurs informations et l'avatar de la personne qui s'en occupe. On peut y inclure des documents, des listes, des dates, etc.

On y voit l'historique de toutes les conversations. On ne perd plus de courriels et cela permet la transparence. On évite aussi la multiplication des courriels.

Chaque individu rentre ses informations en temps réel. C'est un outil très visuel.

Si quelqu'un doit prendre la relève d'une personne absente, toute l'information est à disposition et on sait où en est chaque projet, qui s'en occupe, etc.

Il existe déjà un compte ouvert sous communication@lejeu.org avec un tableau pour le Collectif interJEU. La participation à un tableau se fait sur invitation.



Chaque groupe peut être autonome avec un compte séparé (configuration en silo). Il existe une version gratuite permettant jusqu'à 10 tableaux. Voir https ://trello.com/.

Un groupe peut aussi être hébergé sous le compte du Collectif (configuration centralisée). Cette dernière option facilite la mise en place et le « coaching ». Le seul aspect discutable : l'administrateur du compte principal a accès aux informations de tous les tableaux.

À noter que deux vidéos de formation sont disponibles pour faciliter la démarche. Les personnes intéressées à en savoir davantage peuvent écrire à communication@lejeu.org.