

ESPOYR

Le Jeu Éducatif

Apprendre l'économie en s'amusant

et

comprendre que nous pouvons agir sur notre modèle économique en utilisant une valeur d'échange en complément à l'euro, car ce jeu reflète une réalité que vous pouvez mettre en place où que vous soyez.

Le Contexte du Jeu

Nous sommes en **2030**. Les robots et l'intelligence artificielle ont transformé le monde du travail. Beaucoup d'adultes ont perdu leur emploi. Comment ta famille va-t-elle s'organiser pour vivre, travailler et s'entraider ?

ESPOYR est un jeu éducatif destiné aux 8-14 ans (et à toute la famille !) qui permet de découvrir :

- Comment fonctionne l'argent et la monnaie
- L'importance de la solidarité et de la coopération
- La gestion d'un budget familial
- Les défis de l'automatisation
- Une alternative aux monnaies-dette avec intérêts (euro, dollar, yuan)

Ton Rôle

Dans ce jeu, **tu es le responsable de ta famille**. Tu vas chercher des activités pour tous les membres de ta famille afin de gagner de l'argent et subvenir à vos besoins.

Attention : Tu as ta propre identité. Quand tu es sur une case, tu peux agir pour gérer le compte de chaque activité que tu possèdes.

Tes choix comptent pour toi... et pour les autres joueurs ! Découvre par ta curiosité toutes les informations disponibles.

Les Deux Monnaies

Le jeu utilise deux monnaies qui fonctionnent différemment :

L'Euro (€)

C'est une monnaie-dette avec intérêts, créée principalement par des banques privées sous forme de crédits. La conception de ces monnaies impose un endettement perpétuel et une croissance infinie, et donne du pouvoir à ceux qui en possèdent beaucoup.

- La monnaie classique que tout le monde connaît
- Permet d'acheter des activités économiques
- Peut être empruntée à la banque (avec intérêts !)
- C'est une monnaie-dette créée avec des intérêts à rembourser

L'Espoyr (#)

L'**Espoyr** (espoir) est une **valeur d'échange alternative**. Ce sont des bons d'achat à usage multiple que nous utilisons dans notre réseau, *en conformité avec les lois*.

- Chaque membre permet de créer une même quantité d' # qui sont placés dans un potAAA
- Favorise les échanges locaux et la solidarité
- elle ne pourra avoir son rôle que si nous l'utilisons en complément à l'euro

L'idée clé : L'Espoyr permet de maintenir les échanges plutôt que d'accumuler. Ces bons (#) circulent entre entreprises et citoyens ! Ils vont permettre de compenser, sans dette, les actions considérées comme utiles à l'ensemble des joueurs et de transformer notre économie en une économie plus respectueuse de l'environnement grâce aux investissements AAA :

- Amélioration des conditions de travail et du bien-être humain,
- Adoption d'une approche durable, réparable et circulaire pour la gestion des ressources non régénératives,
- Anticipation de la perte de richesse des diversités – qu'elles soient biologiques, environnementales ou culturelles.

Objectif du Jeu

Survivre et prospérer en gérant intelligemment ta famille à travers trois phases :

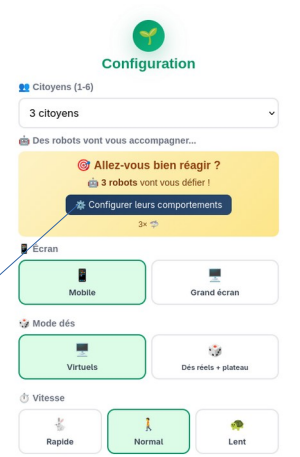
1. **Phase 1 - Transition** : Tu reçois encore des aides, mais elles diminuent
2. **Phase 2 - Adaptation** : Les aides ont disparu, tu dois te débrouiller
3. **Phase 3 - Nouveau monde** : L'économie s'est transformée

Le gagnant n'est pas forcément le plus riche ! Le jeu valorise aussi la coopération et la participation à la vie collective.

Comment Jouer

Mise en place

4. **Choisir le nombre de joueurs** : 1 à 6 joueurs humains
5. **Les robots** : Des joueurs IA sont paramétrables ils jouent automatiquement et vous accompagnes
6. **Capital de départ** : Chaque famille reçoit 450€



Le tour de jeu

À chaque tour, le joueur actif :

7. **Lance le dé** pour avancer sur le plateau
8. **Arrive sur une case** et doit réagir (acheter, payer un loyer, événement...)
9. **Effectue des actions** : acheter, travailler, emprunter, investir...
10. étudier le bilan de l'activité

Comptabilité - Coiffeur

Propriétaire : Joueur 1 Facture : 30€/passage

Bilan Résultat Journal

ACTIF		PASSIF	
Immobilisations		Capitaux propres	
210 - Activité (valeur)	160€	101 - Capital (prix achat)	160€
215 - Équipements	0€		
		Dettes	
Trésorerie		160 - Emprunts bancaires	0€
500 - Caisse €	0€	489 - Dette Pot AAA	0#
510 - Caisse #	0#		
TOTAL ACTIF	160€/#	TOTAL PASSIF	160€/#

► Détail équipements ► Détail dettes

👉 Caisse vide - Aucun retrait possible

✓ Fermer



11. voir Idifférents comptes des joueurs

Comptabilité - Joueur 1

JournalBilanActivitésÉtatExport

5 écriture(s) enregistrée(s)

#	Tour	Libellé	Débit	Crédit	€	#
47	T2	Taxe achat activité: Coiffeur	640	500	16€	
46	T2	Achat activité: Coiffeur	200	500	160€	
28	T1	Chance: Récolte abondante ! Tout le monde reçoit 75€	500	740	75€	
19	T1	Chance: Don anonyme ! Vous recevez 150€	500	740	150€	
3	T1	Capital initial reçu	500	100	450€	

Les cases du plateau

Plateau de jeu

Tour de Joueur 1

Départ

0

Vêtements
200€
A
50%

1

Culture
150€

2

Pharmacie
220€
A
50%

3

Chance

4

Jardin partagé
240€

5

Librairie
180€

6

Boulangerie
200€

7

Coiffeur
160€
A
50%

8

Alimentaire
50€

9

Fleuriste
150€

10

Café
200€

11

Restaurant
280€

12

Taxe

13

Garage
300€

14

Cordonnier
320€

15

Bijouterie
260€
A
50%

16

Électricien
220€
A
50%

17

Merci

18

Plombier
240€
A
50%

19

Médical
75€

20

L'entrepreneur
320€

21

Ferme d'élevage
350€

22

Les Mécanismes Économiques

Le travail

- **Seul** : Revenus modestes mais garantis
- **En coopération** : Revenus partagés, mais plus avantageux ensemble
- **Avec équipement** : Double tes revenus (mais il faut investir)

Les emprunts

- **Limite** : sont calculées
- **Intérêts** : 10% 15 % 20 % sur chaque remboursement
- **Attention** : Trop de dettes = faillite !

La taxe de solidarité

- 20% des revenus en Euros vont dans un pot commun
- Ce pot finance l'Aide aux Activités en difficulté (AAA)
- Les joueurs votent pour décider qui reçoit cette aide

La dévaluation des euros

- À partir d'un certain moment, l'inflation est organisé par une réductions de salaires au passage de la ligne de départ

Les Robots (Joueurs IA)

Des joueurs automatiques participent à la partie. Ils ont différents profils de comportement :

Profil	Comportement
Prédateur	Cherche à maximiser ses gains, peu solidaire
Prudent	Évite les risques, économise
Coopératif	Privilégie l'entraide et le collectif
Équilibré	Mélange toutes les stratégies
Investisseur	Mise sur l'équipement et la croissance
Solidaire	Donne la priorité au bien commun

Ce que le Jeu Enseigne

Pour les enfants (8-14 ans)

- Comprendre ce qu'est l'argent et qui crée l'argent et comment il circule
- Apprendre à gérer un budget
- Découvrir que les choix individuels affectent les autres
- Réfléchir à la solidarité et au partage

Pour les adultes

- Découvrir le concept de monnaie complémentaire leur rôles et puissances
- Comprendre les bilans
- Comprendre les mécanismes de création monétaire
- Réfléchir aux alternatives économiques
- Débattre en famille des enjeux de société

Questions de réflexion après le jeu

12. Qu'as-tu préféré : accumuler ou échanger ?
13. Les robots solidaires ont-ils mieux réussi que les prédateurs ?
14. À quoi sert la taxe ?
15. Pourquoi l'Espoyr a-t-il un rôle à jouer ?
16. Dans la vraie vie, qu'est-ce qui ressemble à ce jeu ?
- 17.

L'Espoyr dans la Vraie Vie

Le jeu s'inspire d'un projet réel : la création d'une **monnaie complémentaire** à Sprimont et dans la région liégeoise.

Une monnaie complémentaire fonctionne à côté de l'Euro (pas à la place), circule localement, favorise les échanges entre voisins, et ne crée pas de dette supplémentaire.

Exemples existants : Le Sardex (Sardaigne), le Chiemgauer (Bavière), l'Eusko (Pays Basque), et bientôt... l'Espoyr en Belgique !

Jouer maintenant : espoyr-jeu.netlify.app

ASBL Espoyr - Sprimont, Belgique
www.espoyr.com

© 2025 - Jeu éducatif libre