

Mouvement Liberté Égalité Fraternité

L'Arc-en-Ciel

Jeu de Responsabilité Civile

Qui peut jouer ?

Toute personne comprenant l'intérêt du jeu, de l'école à la maison de retraite.

Où jouer ?

Partout et dans tous les pays.

Comment ?

Par la rencontre et la « mise en Marche » des Populations.

Pourquoi ?

Les Gouvernements en place ne représentent plus les Peuples, mais les intérêts financiers, à quelques rares exceptions près. Il nous faut donc remplacer ce système représentatif déficient par la mise en place, l'expérimentation et la démonstration d'un système consultatif d'une redoutable efficacité.

Pour construire un avenir où, par la participation de toute personne désireuse de s'investir, chacun puisse trouver sa place.

Le principe :

Tout joueur commence dans le Rouge...

Non ! Nous ne parlons pas du compte en banque !

Un(e) « Rouge » peut commencer par inviter trois ou quatre personnes de son entourage à venir chez lui ou chez elle, ou dans un endroit défini d'un commun accord. Un(e) Rouge peut aussi commencer en étant invité(e).

Le Rouge peut donc être Hôte ou Invité. Il est aussi possible de se réunir à plusieurs hôtes pour créer un groupe.

Ces rendez-vous sont établis une fois par semaine à jours, heures et lieux fixes. Ces dates et lieux peuvent évoluer, être changés, sur accord commun des joueurs.

Chaque joueur apporte au rendez-vous de quoi préparer un apéro dînatoire ou un pique-nique et participe à la bonne marche du rendez-vous.

De semaine en semaine chaque joueur, dans la mesure de ses possibilités, essaye d'inviter de nouveaux joueurs.

La participation de chaque joueur n'est pas obligatoire à chaque rendez-vous mais elle est importante. Comme il est important que chaque joueur ait connaissance de ces rendez-vous.

L'ambiance festive et conviviale de ces rendez-vous sert de cadre pour apprendre à se connaître, d'abord. Pour apprendre et comprendre, ensuite, comment se réapproprié chaque Un(e) nos propres responsabilités. Pour dépasser les constats, les divisions, et répondre à une simple question :

« Qui fait Quoi Où et Comment ? »

Une fois un groupe de douze Rouges établis, ou en parallèle avec cette mise en place, chaque Rouge invité va créer un nouveau groupe de douze joueurs. Avec de nouveaux rendez-vous, compatibles avec les premiers aux-quels il continueront de participer.

Quand douze Invités deviennent Hôtes ou Hôtesse, l'Hôte ou l'Hôtesse de ces Invités devient « Orange ».

Il n'y a pas d'obligation ! Un Invité peut très bien choisir de rester en relation amicale avec son Hôte sans avoir envie d'inviter elle-même pour créer un nouveau groupe. Chaque joueur peut choisir d'agir à son niveau en trouvant la place qui lui paraîtra la meilleure. L'important n'est pas le niveau qui est atteint mais les actes qui sont posés.

Le joueur Orange va simplement élargir son groupe de joueurs pour atteindre les douze nouveaux groupes envisagés.

Le joueur Orange reste en relation amicale et réciproque avec les joueurs qu'il a invité et avec celui qui l'a invité, s'il y en a un.

Une fois que les douze joueurs invités ayant créé un nouveau groupe deviennent Oranges, l'Hôte initial devient Jaune. Par ses invités, le joueur devenu Jaune atteint une relation amicale et réciproque avec un ensemble de l'ordre de $12 \times 12 = 144$ joueurs.

Par le même processus le joueur Jaune devient Vert, il réuni 1728 joueurs, en relation par étages de 144. Il devient Bleu avec 20 736 joueurs, puis Violet avec près de 250 000 Rouges. L'Ultra-Violet approche des trois millions de joueurs.

La communication entre les joueurs se fait, soit en horizontales entre eux, soit en verticale, par groupes de douze messages renvoyés aux groupes suivants. Le principe est le même en communication « montante », d'Hôte à Hôte.

Elle peut aussi se faire en direct à tous, par la page Facebook du Mouvement ou par le site internet dès sa parution. Il est important de communiquer aux

autres l'existence et les actions de chaque groupe.

Les Règles :

1. Faire passer l'intérêt collectif avant l'intérêt individuel :

Des tas de gens pensent détenir « La » solution, ou une solution pour « changer le Monde ». Le présent jeu ne cherche pas à changer ce qui existe mais participe à bâtir ce qui vient. L'intérêt individuel ne peut aboutir que par l'intérêt collectif, et non l'inverse. Il ne sert donc à rien de chercher à convaincre pour réunir sous son propre intérêt mais il est question de réunir les intérêts individuels.

2. Absence de compétition :

Les différentes « couleurs » du jeu ne représentent en rien une quelconque hiérarchie. Il n'est en aucun cas question de pouvoir mais de service ! Pour réapprendre, ensemble, nos propres responsabilités et par là nous libérer de situations qui ne nous conviennent pas.

Le fonctionnement de ce jeu se fait par la symbiose, ou la coopération.

3. Dépasser la lutte, la critique, le jugement ou le constat.

Il n'est plus temps de perdre son énergie à lutter ou se battre ; à critiquer, juger ou poser des constats !

La question est :

- « Moi, qu'est-ce que j'ai envie de faire, qu'est-ce qui me fait vibrer ? »
- « Qu'est-ce que nous avons envie de faire ensemble dans ce groupe ? »

Le champ des possibilités est infini !

La motivation :

La motivation de ce jeu est de réapprendre à marcher ensemble.

Parce que la Marche est un événement Humain particulièrement riche et favorable à la rencontre et au partage ; au réapprentissage des valeurs humaines de base.

Marcher ensemble, quelques heures ou quelques jours, pour aller à la rencontre des autres...

Mais pour nous montrer aussi :

« Voyez ! Nous avons décidés de prendre notre avenir en main ! »

Pour se réunir à plusieurs groupes ensuite, sur des Marches plus longues : la Marche est un virus hautement contagieux !

Les gains ?

Qu'est-ce que le joueur gagne dans ce jeu ?

Les gains sont tellement considérables et magnifiques qu'ils paraîtront improbables ! Comment illustrer, ou même imaginer, les conséquences de ce jeu « Arc-en-Ciel » ?

- Disparition des pouvoirs, quels qu'ils soit : financiers, humains, économiques...
- Disparition des frontières, quelles qu'elles soient : géographiques, humaines, politiques, économiques...
- Redistribution des énergies, de l'eau et des richesses.
- Rétablissement des valeurs Humaines et des mots dans leur sens premiers : démocratie, citoyenneté, liberté, égalité, fraternité, amour...
- Refonte complète des activités, certaines devenant inutiles ou obsolètes.
- Réappropriation de l'alimentaire.
- Évolution vers des cités végétalisées...

Et plus si affinités ! Il y en a tant...

Bref !

Un Monde propre et beau où chaque Un accède à un niveau d'abondance et de richesses inconcevable pour le moment, tout en respectant l'être et l'environnement.

Tout ceci par le jeu de responsabilité civile :

Le Jeu Arc-en-Ciel !