



MYTHOLOGIE DE L'ÉCONOVIE™



MYTHOLOGIE DE L'ÉCONOVIE™ est un **outil d'accompagnement social** innovant utilisant une pédagogie qui s'inspire des jeux de rôle et du Photolangage. Il permet d'animer un travail de réflexion auprès d'un groupe mais peut aussi convenir dans un cadre individuel.

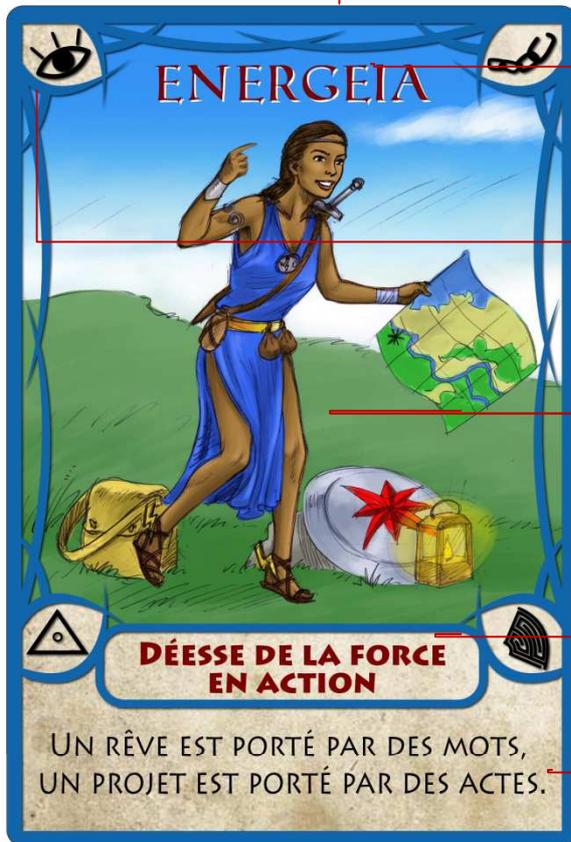
Abordant les sujets de vie quotidienne de manière inédite, il propose une galerie de 25 personnages mythologiques qui offre aux participants la possibilité de **verbaliser** leurs problématiques et de **visualiser** les actions à mener pour résoudre leurs difficultés. Il donne également l'occasion aux animateurs de **transmettre** des messages souvent délicats à faire passer avec des moyens conventionnels.

D' utilisation facile et destiné à tout public, cet outil s'inscrit en complément et dans la continuité de la méthode Éconovie®.

CONTENU

Le jeu contient 28 cartes. Les cartes personnages (25 cartes) sont réparties par couleur: les 6 couleurs de l'Éconovie (**bleu, orange, jaune, rose, violet, vert**) + 3 couleurs complémentaires (noir, argent, or). Chaque couleur associe 3 personnages (sauf l'or: un seul personnage). Trois cartes supplémentaires (règles du jeu, descriptif d'une carte et tableau des correspondances) viennent compléter l'ensemble.

DESCRIPTIF D'UNE CARTE



1

La couleur situe la carte dans la thématique Économie.

2

Nom du personnage.

3

Les symboles (positionnés au 4 coins de la carte) sont associés à des questions abordant le sujet sous différents angles.

4

Le personnage, par sa posture, sa tenue, ses accessoires, est une source d'analyse et alimente la discussion.

5

La fonction du personnage précise le sujet qu'il incarne.

6

La devise lance la réflexion.

SIGNIFICATION DES SYMBOLES



L'**œil** symbolise la capacité à voir, la vigilance, et la volonté d'explorer un sujet sous tous ses aspects.

Question associée : *Quels sont les différents points de vue qui peuvent s'exprimer ?*



La **chaîne brisée** matérialise l'affranchissement des stéréotypes et des idées reçues, la libération du poids du conformisme.

Question associée : *Pourquoi construire ses propres repères ? Comment les trouver ?*



Le **labyrinthe** illustre un parcours de vie complexe et la nécessité d'explorer plusieurs voies avant de trouver une issue. Il symbolise également les épreuves à surmonter ou les efforts à fournir.

Question associée : *Quels sont les savoir-faire à acquérir ou les actions à mener ?*



Le **triangle** est le symbole de la stabilité, de la détermination ; il souligne l'intérêt d'associer plusieurs paramètres pour atteindre ses objectifs. Le cercle en son centre représente une décision prise en connaissance de cause.

Question associée : *Quel rôle ou quelle place tient le sujet dans notre vie quotidienne ?*

PRINCIPE DU JEU

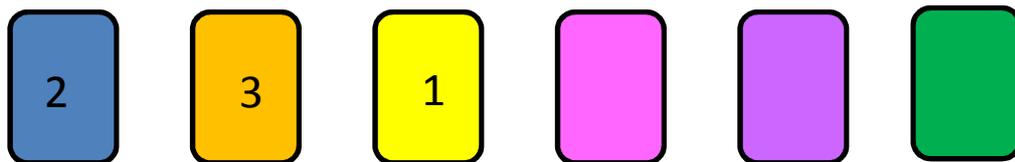
L'animateur demande à un participant de choisir une carte au hasard et de la montrer au reste du groupe.

Chaque couleur correspond à une thématique (voir le tableau des correspondances) :

- Le **bleu** correspond aux « **ressources et potentialités** » et aux revenus lors d'un travail ciblé sur le budget
- le **orange** correspond au **logement**
- le **jaune** correspond à la **société du contrat** et aux charges fixes liées à la personne
- le **rose** correspond à la **santé** et l'**alimentation**
- le **violet** correspond au **divertissement** et aux **addictions**
- le **vert** correspond au **projet de vie**.

La **parentalité** peut être évoquée dans les deux univers

Au fur et à mesure que les cartes sont tirées, elles sont posées les unes à côté des autres en respectant l'ordre des couleurs : si la première carte est jaune, on la place sur la table; si la deuxième carte est bleue, on la place à la gauche de la première; si la troisième est orange, on la place entre la jaune et la bleue, et ainsi de suite.



Le jeu repose sur le principe de la transposition. Chaque personnage incarne un sujet de vie quotidienne, un sentiment ou une problématique. Les éléments présents sur la carte (illustration, symboles, devise) guident le questionnement, favorisent les échanges et la réflexion et contribuent à approfondir le thème abordé. Lorsque deux cartes de la même couleur sont tirées, on les superpose. A la fin de la partie, l'animateur demandera à chaque participant de classer pour chaque couleur la carte qui est la plus proche de son état d'esprit du moment.

Le jeu permet ainsi d'aider les personnes à exprimer leurs difficultés et à mieux visualiser les étapes à franchir pour atteindre leurs objectifs. Il permet également de faire émerger des prises de conscience sur les problématiques à travailler.

EXEMPLE D'UTILISATION D'UNE CARTE

Un joueur tire la carte Banca (déesse de l'argent).

Il la montre à l'ensemble des participants (il peut la faire circuler), puis la pose sur la table.

L'animateur lit la devise du personnage pour ouvrir le débat en demandant aux participants de l'interpréter et en profite pour associer la couleur (ici le jaune) à la thématique « Société du contrat – Charges fixes liées à la personne ».

« Votre argent fait mon bonheur, mais pas que.... ».

Il s'agit ici d'aborder l'image et la fonction de la banque et des crédits.

L'animateur soumet ensuite la carte et son sujet aux questions associées aux 4 symboles :

- *Quels sont les différents points de vue qui peuvent s'exprimer ?*
- *Pourquoi construire ses propres repères ? Comment les trouver ?*
- *Quels sont les savoir-faire à acquérir ou les actions à mener ?*
- *Quel rôle ou quelle place tient le sujet dans notre vie quotidienne ?*

Enfin, le personnage et sa posture sont analysés. Banca est une déesse séduisante, mais qui peut être dangereuse et sans pitié. La balance à ses pieds indique qu'elle ne donne rien pour rien et demande toujours une contrepartie.

L'animateur conclut le sujet et demande à un participant de tirer une autre carte.

L'animateur veillera régulièrement à mettre en lien les personnages et les sujets qu'ils incarnent au fur et à mesure du déroulement du jeu.



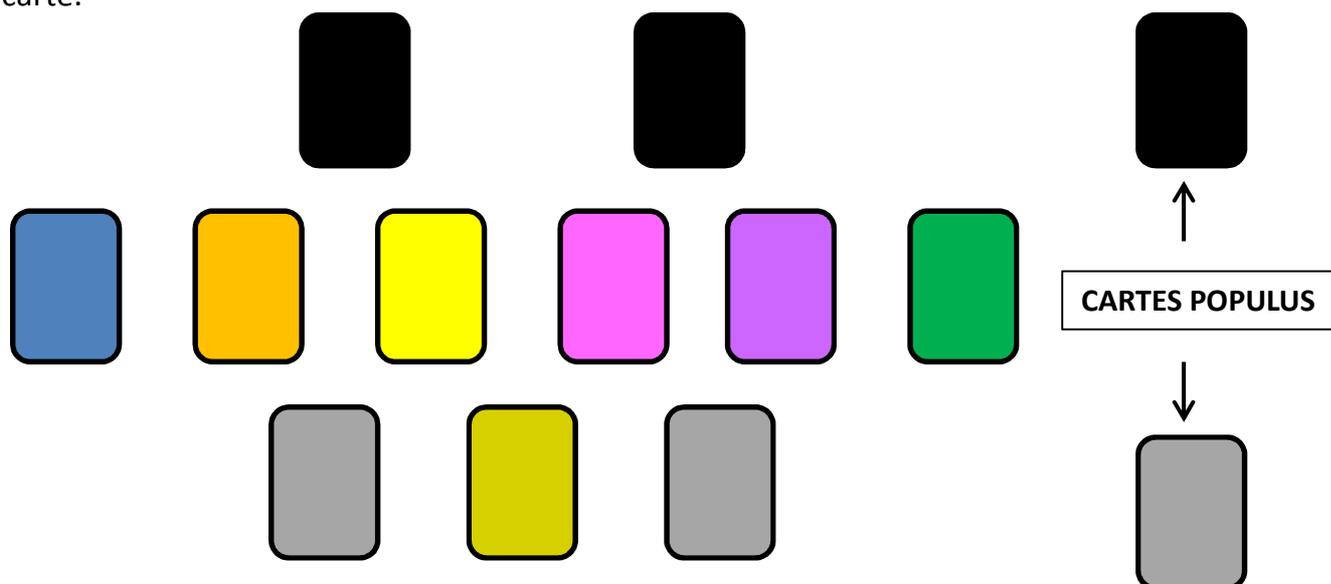
APPROFONDISSEMENT

Des cartes complémentaires permettent d'approfondir les questionnements (en fonction du temps disponible) :

- 2 cartes noires illustrent des problématiques transversales ayant des incidences récurrentes sur notre vie quotidienne
- 2 cartes (1 argent, 1 or) incarnent des éléments incontournables de la vie
- 2 cartes, (1 argent, 1 noire :POPULUS) sont utilisées pour conclure la séance.

Lorsqu'un participant tire une carte noire, il la place au dessus des cartes €conovie et, pour chaque couleur, le groupe s'interroge sur l'impact de la problématique évoquée par la carte.

Lorsqu'un participant tire une carte argent ou or, il la place en dessous des cartes €conovie et, pour chaque couleur, le groupe s'interroge sur l'importance de l'élément incarné par la carte.



VARIANTE DE JEU

- Etaler l'ensemble des cartes sur la table afin qu'elles puissent être visualisées par l'ensemble des participants.
- Après quelques minutes d'observation, l'animateur demande à chaque personne de choisir (sans les prendre) une ou plusieurs cartes de son choix.
- Tour à tour, chacun prend la ou les cartes et les montre au groupe, en expliquant son choix.
- Au fur et à mesure l'animateur positionne sur la table la ou les cartes dans l'ordre des couleurs €conovie, précise à quelle thématique est associée chaque couleur et demande au groupe de réagir.

Explications et présentation de chaque carte



ENERGEIA

Ressources et potentialités / Revenus...

Description de l'image : Energeia est une déesse puissante. Sa posture est dynamique. Elle tient dans sa main gauche une carte qui signifie qu'elle sait où elle veut aller. Elle est équipée d'une boussole et d'une épée. Un sac de voyage, un bouclier et une lanterne soulignent que son voyage s'annonce long et semé d'embûches.

Exploitation de la devise : elle permet d'insister sur la distinction entre ce qui relève de l'intention et ce qui relève de l'action. Le rêve est associé à des mots qui peuvent être répétés indéfiniment sans qu'il se passe quoi que ce soit. Le projet mérite son statut de projet s'il est associé à des moyens qu'il faudra mobiliser (des actes). Energeia est l'incarnation de ces moyens.

APATIK

Ressources et potentialités / Revenus...

Description de l'image : Apatik est le gardien d'un fardeau. Il est enchaîné à un boulet qui l'empêche d'avancer. Ses jambes sont entravées par des fers. Il vit dans l'attente que quelque chose se produise, qu'un sauveur hypothétique règle ses difficultés. La main qui cache son visage indique son incapacité à regarder et accepter que les principales solutions à ses problèmes doivent venir de lui.

Exploitation de la devise : elle va droit au but. Elle exprime clairement que la volonté d'amorcer une dynamique passe par la mise en mouvement de l'individu. Si rien ne se fait, rien ne se fera....





VARK

Ressources et potentialités / Revenus...

Description de l'image : Vark est un hydre à trois têtes. Chacune des têtes est associée à un type de douleur : l'incapacité ou la difficulté à se projeter dans une quelconque perspective, le feu dévorant du sentiment d'insécurité permanente, l'absence de plaisir sur lequel on peut capitaliser. Sa couleur jaune souffre souligne son côté maléfique.

Exploitation de la devise : elle vient souligner la réversibilité d'une perception. Vark peut empêcher une personne d'avancer si celle-ci l'utilise comme excuse pour ne rien faire, mais il peut également être un appui pour celui qui saura apprivoiser et faire de sa douleur un moteur de changement.

HYSAELLE

Logement / Charges fixes liées au logement...

Description de l'image : Hysaelle incarne la chaleur du foyer, la douceur du lieu qui permet de se ressourcer (présence du feu réconfortant). La convivialité, illustrée par les deux coupes, est aussi un élément important. Le pendentif rouge en forme de maison autour du cou de la déesse est un avertissement : le logement est un allié lorsqu'il correspond aux moyens de son occupant.

Exploitation de la devise : elle indique que le logement est avant tout un lieu sur lequel il faut s'appuyer et capitaliser pour construire sa réflexion et son action de vie. C'est une sorte de quartier général et de centre névralgique où sont prises les décisions essentielles.





PRECARITAS

Logement / Charges fixes liées au logement...

Description de l'image : Precaritas hante nos cauchemars les plus terribles : la peur du basculement, la peur de tout perdre,... La chemise en haillons et l'écuelle en bois viennent symboliser la fragilité de l'existence. Le serpent rouge matérialise l'angoisse qui étreint.

Exploitation de la devise : volontairement oppressante, cette devise témoigne de la nécessité de ne pas se laisser enfermer dans une vision pessimiste de sa situation. Si les difficultés sont une réalité, les solutions à trouver le sont forcément aussi.

BUCLER

Logement / Charges fixes liées au logement...

Description de l'image : Bucler (bouclier en anglais) est massif et puissant. Il monte la garde et sa force est rassurante. Il protège son maître des intrus. Il fait peur à tout le monde sans distinction (amis et ennemis).

Exploitation de la devise : si Bucler peut incarner l'enceinte sécurisante du foyer, il peut aussi devenir le mur infranchissable derrière lequel on se retranche pour fuir ses responsabilités et ses obligations, la tanière dans laquelle on reste caché au risque de se couper du monde.





BANCA

Société du contrat/Charges fixes liées à la Personne / Technologie/Banque et Crédit...

Description de l'image : Banca est très séduisante, entre l'amazone et la déesse égyptienne. Assise sur son trône d'or, de sa beauté glacée exhale une dureté qui nous dit qu'elle peut être sans pitié. La balance à ses pieds signifie que, quoiqu'on lui demande, elle exige toujours une contrepartie. Elle est l'image de la banque moderne.

Exploitation de la devise : elle vient dans un premier temps confirmer l'idée que l'on peut se faire d'une banque (elle fait de l'argent avec notre argent). Mais elle souligne également le fait qu'elle rend des services aujourd'hui incontournables.

VORDER

Société du contrat /Charges fixes liées à la Personne / Technologie/Banque et Crédit...

Description de l'image : Vorder est obsédé par la technologie. Son environnement est peuplé d'appareils dont il ne peut pas se passer. Assis devant ses écrans, il n'éprouve plus le besoin de bouger et sortir (le fauteuil rouge souligne la sédentarité). Le sandwich dans la main gauche est une allusion au grignotage.

Exploitation de la devise : clin d'œil à la fameuse phrase de Steve Jobs, qu'il prononçait à chaque présentation d'une de ses nouvelles inventions, elle nous rappelle que le progrès technologique est une chose positive si et seulement si on sait lui donner sa juste place.





KONTRAK

Société du contrat/Charges fixes liées à la Personne / Technologie/Banque et Crédit...

Description de l'image : Kontrak est un griffon sans état d'âme. Il a la force d'un lion et la noblesse d'un aigle. Nul ne peut lui échapper. Il fond littéralement sur celui qui lui a été désigné comme cible.

Exploitation de la devise : elle sonne comme un rappel. Celui qui s'engage, qui dépose sa signature au bas d'un contrat, doit impérativement tenir ses engagements, au risque de s'exposer à de lourdes conséquences.

NATOROS

Alimentation/Santé/Parentalité/Budget alimentation/Comportements alimentaires...

Description de l'image : Natoros est un dieu résolument positif. Toujours souriant, il considère la nourriture comme une source d'information, de plaisir et de réflexion. Il a l'état d'esprit d'un chasseur-cueilleur, proche de la nature, il sait reconnaître les bienfaits et les dangers des aliments.

Exploitation de la devise : elle distingue deux grands critères de choix en matière de nourriture : le goût d'un aliment d'un côté, et ses bienfaits de l'autre. Choisissons-nous notre nourriture en fonction du degré de satisfaction qu'elle génère ou en fonction de son intérêt nutritionnel ?





REGIMUS

**Alimentation/Santé/Parentalité/Budget
alimentation/Comportements alimentaires...**

Description de l'image : Regimus est petit et rondouillard. Ses yeux roublards et son sourire sardonique dévoilent un être cupide et cynique. Sa passion : la chimie alimentaire ! Il met au point des aliments aux goûts toujours plus salés, plus sucrés, plus gras. Il en retire de gros bénéfices.

Exploitation de la devise : elle nous interpelle sur la société du « j'aime, j'aime pas ». Qu'est-ce qui influence nos critères de goût ? Quelles sont les stratégies qui, petit à petit, nous conduisent à considérer certains produits comme des produits de base dont on ne peut plus se passer ?

CORPIO

**Alimentation/Santé/Parentalité/Budget
alimentation/Comportements alimentaires...**

Description de l'image : CORPIO ressemble de prime abord à un Paon. Si on le regarde de plus près, on devine derrière son appareil magnifique des griffes à ses pattes, des dents acérées à son bec, et surtout une queue de scorpion rouge prête à frapper. Il est séduisant de loin mais très dangereux de près.

Exploitation de la devise : elle nous dit qu'il faut se méfier des apparences, notamment en matière d'aliment. Que ce soient les emballages ou les produits eux-mêmes, les stratégies de présentation influencent de plus en plus nos choix alimentaires.





JOCUS

Addictions/Loisirs/Parentalité/Jeux/Alcool/
Cigarettes/Animaux domestiques...

Description de l'image : Jocus est joyeux et dynamique. Pour lui le plaisir est un droit non négociable, le loisir un devoir quotidien. Sa bonne humeur est conditionnée au fait de pouvoir s'amuser.

Sa fragilité réside dans le fait qu'il ne sait faire que ça.

Exploitation de la devise : elle nous renvoie à la société du divertissement où le plaisir est devenu une injonction. Le temps libre doit être rempli et l'ennui devient inacceptable. C'est le dictat du plaisir qui nous dit qu'il faut absolument mettre une roue dans la cage de son hamster...

DROOG

Addictions/Loisirs/Parentalité/Jeux/Alcool/
Cigarettes/Animaux domestiques...

Description de l'image : Droog, drapé dans son long manteau, est à la fois inquiétant et fascinant. Son regard hypnotique fixe notre attention. Le pan gauche de son manteau dévoile des jeux, de l'alcool, de la drogue et des promesses de gains (les bourses). Il est le type même de la mauvaise rencontre.

Exploitation de la devise : elle témoigne d'une situation passée, présente et future. La détresse et la souffrance entraînent une recherche de solution rapide et facile. Le remède se résume à oublier temporairement ses problèmes mais ne contribue pas à les résoudre et peut même les aggraver.





PRAESE

**Addictions/Loisirs/Parentalité/Jeux/Alcool/
Cigarettes/Animaux domestiques...**

Description de l'image : Praese est un animal adorable et très attachant. Ses grands yeux bleus sont attendrissants. Il demande sans cesse de l'affection et montre qu'il est prêt à en donner. Sa houppette et le bout de sa queue trahissent un caractère moins docile qu'il n'y paraît ...

Exploitation de la devise : elle dit tout le bien que peut faire et tout l'intérêt que peut avoir un animal de compagnie. Elle dit aussi qu'il ne doit pas générer de comportements disproportionnés par rapport aux moyens de la famille. L'animal doit être un plus et non un poids.

VIKTO

Perspectives/Projets personnels ou professionnels/Épargne projet, sécurité, plaisir...

Description de l'image : Vikto est un dieu au caractère bien trempé, au regard décidé. Ses bottes, son sac, son bâton et son chapeau nous disent qu'il arrive d'un long voyage. En buvant dans le calice dorée, il goûte au réconfort d'une pause bien méritée. Vikto est heureux de ce qu'il a accompli.

Exploitation de la devise : elle résume trois grands objectifs : 1) avoir un projet, une perspective (fixer l'horizon) ; 2) se sentir en sécurité (assurer son pas) ; 3) éprouver de la satisfaction (laisser le plaisir d'avancer venir à soi).





ABNUNO

Perspectives/Projets personnels ou professionnels/Epargne projet, sécurité, plaisir...

Description de l'image : Abnuno est le gardien d'un fardeau. Son corps, son regard, son attitude générale montrent un caractère défaitiste. Il a jeté les armes et abandonné l'idée d'avoir prise sur son destin. La lampe brisée symbolise l'incapacité à voir, au-delà des difficultés, les solutions potentielles.

Exploitation de la devise : elle souligne un état d'esprit : celui qui dit que tout est perdu d'avance. Pourquoi essayer quand les chances sont nulles ? Pour être sûr que les chances soient nulles, le plus simple est à coup sûr de ne rien tenter.

PAVOR

Perspectives/Projets personnels ou professionnels/Epargne projet, sécurité, plaisir...

Description de l'image : Pavor est une créature informe, vaporeuse, dont on ne peut définir les contours. Sa bouche est plus que menaçante, elle pourrait nous engloutir. Ses yeux semblent voir ce qu'on voudrait leurs cacher. Son regard est pesant et plein de fureur.

Exploitation de la devise : elle décrit Pavor comme un être terrifiant mais qui, finalement, fait partie de nous-mêmes. Ne pouvant le chasser complètement, il faut apprendre à le contenir, à lui laisser seulement jouer le rôle de celui qui nous rappelle à la prudence, tout en gardant le goût de l'aventure.





MEDIOS

**Croyances/Image de soi/Regard des autres/
Rapport au temps/Télévision/Publicité/
Marketing/Immédiateté/Frustration...**

Description de l'image : Medios est le serviteur de Darkgevel. Son masque sans bouche indique qu'il parle mais ne dit rien. Son arme est la communication (symbolisée par les antennes de part et d'autre du casque). Ses mains posées sur les accoudoirs de son fauteuil en forme de mouton et la bougie noire posée sur le crâne humain montrent sa volonté de manipuler les masses en faisant croire qu'il peut prédire l'avenir (boule de cristal entourée par un serpent vert).

Exploitation de la devise : elle nous interroge sur la promesse d'un discours souvent démenti par les faits. Elle nous interpelle sur la domination de ceux qui maîtrisent l'art du langage afin d'alimenter des croyances dont ils tirent profit.

DARKGEVEL

**Croyances/Image de soi/Regard des autres/
Rapport au temps/Télévision/Publicité/
Marketing/Immédiateté/Frustration...**

Description de l'image : Darkgevel est surpuissant. Il est le maître de Precaritas, Regimus, Droog et a une influence sur tous les autres dieux. Si Medios est la voix, lui est la tête. Il est celui qui ne pense qu'à s'accaparer le temps de cerveau disponible de l'humanité. Son grimoire recèle toutes les recettes permettant de persuader n'importe qui de n'importe quoi. Sa magie est aussi noire que le fond de son âme.

Exploitation de la devise : elle nous met en garde contre l'idée que chacun décide autant qu'il le croit. Derrière les apparences se cachent des mécaniques redoutables (marketing, publicité,...) que seuls le bon sens et la réflexion peuvent déjouer.





DOLTA

Parentalité/Estime de soi/
Capacité à communiquer/ Capacité à
surmonter les épreuves...

Description de l'image : Dolta est chaleureuse et bienveillante. Son environnement (les livres) illustre tout le savoir emmagasiné au cours d'une vie. Le parchemin qu'elle tend matérialise son désir de partager ce qu'elle sait. Son élégance est celle de l'esprit qui voit chez chacun un potentiel à développer.

Exploitation de la devise : elle fait l'éloge de la curiosité qui amène à la découverte puis à la collecte d'informations. Ensuite, un bon agencement de ces informations permettra de traduire le savoir en actions. Le résultat de ces actions viendra augmenter la quantité de savoir à partager avec les autres.

CORDIS

Parentalité/Estime de soi/
Capacité à communiquer/ Capacité à
surmonter les épreuves...

Description de l'image : Cordis est une âme simple et ses intentions sont nobles. Les difficultés le stimulent et il part du principe qu'il en faut peu pour faire basculer une situation à son avantage. Résolument positif, il est le frère d'Energieia. Ils se complètent parfaitement : quand l'énergie fait défaut, c'est le courage qui prend le relais.

Exploitation de la devise : elle met en face à face deux notions rarement opposées : le courage et l'espoir. Ici est mis en exergue le courage qui vient de l'individu, et l'espoir qui confine à l'attente d'une solution qui viendrait de l'extérieur.





KORADUHR

Articulation des temps de vie

Description de l'image : Koraduhr est un sage parmi les sages. Les engrenages soulignent l'interdépendance et l'articulation des temps de vie. Un sablier nous rappelle combien le temps s'écoule vite et combien il est important d'en faire bon usage.

Exploitation de la devise : elle s'appuie sur des expressions courantes pour souligner les contresens qu'elles véhiculent.

POPULUS

Attitude victimaire

Description de l'image : Populus est à notre image. Il est en proie au doute et dévoré par le feu de la souffrance. Il est sous l'influence de Darkgevel, Droog et Precaritas. Le symbole du labyrinthe domine son état d'esprit du moment : il est dans une impasse. Un petit ange près de lui annonce des solutions possibles.

Exploitation de la devise : elle relaye un discours victimaire dont il faut vite sortir.



POPULUS

Attitude volontariste

Description de l'image : Populus est à notre image. Il est galvanisé par les obstacles qu'il a su surmonter. Il est sous l'influence de Dolta, Koraduhr et Energeia. Il porte le bouclier d'Argos, symbole de l'équilibre et résultat d'une somme de déséquilibres. Un triangle d'or souligne sa détermination. Un petit diabolin est là pour nous rappeler que rien n'est acquis pour toujours....

Exploitation de la devise : une devise à l'accent volontariste : la victoire est en nous !

