



Jeu de la Transformation

L'émergence de la complétude

propos recueillis par Sandrine Toutard

Le jeu a été conçu à la fin des années 1970 par Joy Drake, alors qu'elle travaillait et vivait au sein de la communauté de Findhorn. 30 ans plus tard, ce jeu n'en finit pas de se transformer.



PORTRAIT

Judy McAllister est d'origine Canadienne. Elle a décidé de venir en Ecosse après avoir visité la Fondation Findhorn. Venue pour deux semaines, 34 ans plus tard, elle y est encore ! Elle a rencontré « Le Jeu de la Transformation » quand Joy, la créatrice du jeu, lui a demandé d'être un « joueur test », peu après son arrivée. Bien que le jeu fût encore en développement, le coup de foudre fut immédiat. Elle anime aujourd'hui plusieurs versions du jeu et forme des animateurs. www.jeu-de-la-transformation.fr
www.findhorn.org

GTao: Le Jeu de la Transformation a-t-il lui aussi été transformé ?

Judy Mc Allister: Oui ! L'idée initiale était de créer un processus d'apprentissage expérimental en capturant l'essence de la vie dans la communauté. Ceci permettrait ainsi aux joueurs de faire l'expérience de cette essence sans avoir à vivre dans la communauté pendant de longues périodes. A ses débuts, le jeu était simplement appelé le « Jeu de Joy » (du nom de sa créatrice). Le nom a évolué et il est devenu « le jeu de la vie », et puis, quand nous avons commencé à travailler publiquement avec, il a changé de nom, cette fois pour devenir « le jeu de la transformation ». Initialement conçu pour 5 joueurs et deux guides et pour se dérouler sur une période de 4 jours, le jeu a depuis évolué. En 1979, Joy a été rejointe par Kathy Tyler qui amena son expérience dans la gestion d'entreprise et la formation. Ce partenariat dynamique a permis au potentiel créatif de l'outil de s'épanouir par de nouveaux moyens. Tout au long de son histoire, le développement des nouvelles versions et des produits liés au jeu a été dirigé par la demande de personnes qui sont entrées en contact avec l'outil.

GTao: Comment le jeu est-il propice à la transformation ?

J. Mc A.: Les joueurs viennent avec un but précis, un problème ou une question pertinente qui a une réalité dans leur vie et qu'ils souhaitent explorer. Ce but devient le fil qui relie toutes les expériences; il va se dérouler au fur et à mesure du jeu. A partir de la Source, les joueurs commencent à cheminer. Tout en jouant, ils progressent à travers différents niveaux d'expérience: physique, émotionnel,

mental, intuitif, amoureux. Ils font l'expérience de l'unité et de l'illumination (dans la version originale). Ces niveaux ont été réduits à: physique, émotionnel, mental et spirituel. En chemin, les joueurs expérimentent différents éléments de la vie et pendant tout ce temps, les éléments d'intuition et de libre arbitre entrent également en jeu. Le jeu favorise l'émergence de la complétude et de la plus profonde conscience de soi. Cela se fait avec humour et compassion. Le niveau élevé de synchronicité présent dans chaque version du jeu est devenu

l'une des caractéristiques pour lesquelles le jeu est connu et aimé. Les joueurs décrivent ce processus comme magique, émouvant et qui change leur vie. Le jeu de la transformation continue de faire honneur à son nom !

GTao: Comment le Jeu Planétaire est-il né ?

J. Mc A.: Le jeu planétaire a vu le jour lorsque le directeur de l'époque de la fondation a approché le groupe de jeu en demandant s'il était possible pour la communauté de jouer en tant qu'ensemble: le jeu planétaire était né ! Au fil des ans, d'autres versions ont été créées pour des événements spécifiques, y compris pour des conférences (à Findhorn et ailleurs) et pour la semaine du quarantième anniversaire de la Fondation.

GTao: En quoi est-il différent du Jeu de la Transformation ?

J. Mc A.: Il est difficile de décrire le jeu planétaire (à bien des égards), mais son nom dit tout... ■

Vous pouvez vous procurer le Jeu de la Transformation aux éditions Le Souffle d'Or. www.souffledor.fr

Magique,
émouvant,
qui change
la vie.