



‘ Un jeu éducatif portant sur la gestion d’un budget
pour les jeunes et les moins jeunes. ’

Ce jeu est une initiative de :



wikifin

Pour vos questions d'argent

ARGENT SUR TABLE

‘Un jeu éducatif portant sur la gestion d’un budget pour les jeunes (à partir de 14 ans) et les moins jeunes.’

COLOPHON

Argent sur table est une édition de
De Aanstokerij vzw
Naamsesteenweg 130
3001 Leuven
Tél +016 22 25 17
Fax +016 29 50 99
info@aanstokerij.be
www.aanstokerij.be
www.facebook.com/aanstokerij
Avec le soutien du gouvernement flamand



Pour le compte de :
FSMA/Wikifin
Un organisme public autonome
Rue du Congrès 12-14
1000 Bruxelles
Tél +02 220 52 00
info@wikifin.be
www.wikifin.be/fr/enseignants



Aucun élément de cette production ne peut être reproduit, distribué ou partagé par le biais d'impression, de photocopie, de microfilm ou de quelque manière que ce soit sans l'autorisation du « de Aanstokerij vzw ».

Une version en ligne du jeu est toutefois disponible sur www.wikifin.be/fr/enseignants et peut être téléchargée et imprimée à loisir.

© De Aanstokerij vzw, Leuven, 2019 (réédition du jeu publié en première édition en 2015)
E.R. Jasper Van Thienen, Naamsesteenweg 130, 3001 Leuven.

Dans ce manuel, nous faisons référence au « joueur » et à l'« animateur » à plusieurs reprises, et ce en utilisant des expressions et des noms masculins. L'utilisation des équivalents féminins est sous-entendue.

PRÉFACE

**“ L’argent fait tourner le monde ! ”
“ L’argent ne fait pas le bonheur ! ”
“ L’argent est le nerf de la guerre ! ”**

Quoi qu’on en dise... l’argent a un impact important sur notre vie quotidienne.

Pour éviter les mauvaises surprises en fin de mois, comme une carte refusée au moment de payer ses courses, il est conseillé de réaliser un budget... et de s’y tenir ! Rien de bien compliqué me direz-vous : il suffit dans un premier temps d’additionner toutes les rentrées d’argent mensuelles, et ensuite de ventiler cet argent reçu dans les différents postes de dépenses ; en veillant à ne pas dépenser plus d’argent qu’il n’en rentre.

Savoir comment faire un budget est une chose, le faire et se rendre compte de l’importance de cet exercice en est une autre. Avec ce jeu, nous vous proposons de « vivre » de manière ludique la conception d’un budget. Et vous verrez... ce n’est pas aussi simple qu’il y paraît ! La liste des dépenses est longue et souvent sous-estimée, alors que les rentrées d’argent sont, elles, surestimées. L’utilité de réaliser un budget deviendra tout à coup une évidence... et vous apprendrez rapidement quels sont les pièges à éviter !

Pourquoi un jeu ?

C’est la combinaison des éléments de connaissance, d’attitude et de comportement qui détermine le degré d’éducation financière d’une personne. D’après une étude réalisée par Wikifin en 2015 en Belgique sur les comportements face à l’argent, il est entre autres ressorti que la corrélation entre connaissance, comportement et attitude n’est pas très élevée. La plupart d’entre nous sommes convaincus de l’importance de réaliser un budget mais peu d’entre nous le font effectivement (25% des personnes interrogées dans le cadre de l’étude).

Par le biais du jeu, nous allons faire « vivre » une situation, ce qui marquera les participants et influencera de manière plus durable leur comportement ... parce qu’un jeu peut avoir plus d’impact sur notre attitude que des longs discours.

DESCRIPTION DU JEU

Les joueurs se mettent dans la peau d'une personne récemment diplômée, qui touche son premier revenu et loue depuis peu son premier logement. Chaque équipe gagne 1.650 euros par mois. Une somme qu'ils vont dépenser au fil du mois afin de se nourrir, de se loger,... le tout de la manière la plus réaliste possible. Les choses se corsent lorsque les joueurs perdent une partie de leur revenu et doivent rapidement faire des économies. Sous la pression du temps, seuls les plus malins réussiront à placer leurs priorités à leur juste place.

CARACTÉRISTIQUES DU JEU

Thème

Budgétiser.

Objectif

Apprendre à gérer un budget limité et savoir définir des priorités dans ses dépenses.

Groupe cible

Les jeunes (à partir de 12 ans) et les moins jeunes.

Nombre de joueurs

5 à 25 joueurs (maximum 5 équipes).

1 animateur.

Durée du jeu

30 à 50 minutes.

Logistique

Un grand local avec des tables.

Matériel

- Un chronomètre (à prévoir).
- 210 billets dont 135 de 50 euros et 75 de 20 euros :
 - o 27 billets de 50 euros et 15 billets de 20 euros violets
 - o 27 billets de 50 euros et 15 billets de 20 euros bleus
 - o 27 billets de 50 euros et 15 billets de 20 euros verts
 - o 27 billets de 50 euros et 15 billets de 20 euros oranges
 - o 27 billets de 50 euros et 15 billets de 20 euros bruns

- 15 cartes de dépense. (alimentation et boissons, logement, vie sociale, loisir, sport et culture, mobilité, multimédia, épargne pension, épargne en cas de coup dur, soins de santé et hygiène personnelle, énergie, tabac, animaux domestiques, assurances, déchets, vêtements et chaussures).

PRINCIPE DU JEU

Les joueurs forment de petits groupes de maximum 5 personnes. L'animateur explique que chaque groupe dispose d'un budget limité : 1.650 euros (le salaire net moyen pour un premier emploi selon différentes enquêtes e.a. l'enquête sur les salaires de Vacature de 2017). Durant le premier tour, chaque groupe reçoit la mission de répartir la totalité de son budget de 1.650 euros sur les 15 postes de dépenses de la manière la plus réaliste possible. Durant le second tour, l'animateur explique que les participants ont perdu leur emploi et doivent du jour au lendemain économiser 300 euros sur le budget de 1.650 euros. En d'autres termes, ils doivent refaire l'exercice avec un budget de 1.350 euros et donc rapidement redéfinir leurs priorités budgétaires.

Préparation

- Divisez les joueurs en petits groupes de maximum 5 personnes.
- Répartissez les 15 cartes de dépenses sur les tables en veillant à les espacer suffisamment.
- Donnez à chaque groupe leur paye mensuelle, composée de 42 billets (soit 27 billets de 50 euros et 15 billets de 20 euros) d'une certaine couleur.
- L'animateur a un chronomètre à portée de main.



Introduction

Expliquez à chaque équipe qu'elles doivent se mettre dans la peau d'un jeune célibataire, sans enfant, qui vit dans un appartement qu'il loue. Leur budget mensuel est le premier salaire moyen des jeunes en Belgique soit 1.650 euros (premier salaire moyen selon différentes enquêtes menées e.a. l'enquête sur les salaires de Vacature de 2017).

1^{ER} TOUR : 15 dépenses à couvrir (15-20 minutes)

Lors du 1^{er} tour, les groupes doivent répartir leur budget entre les 15 postes de dépenses. À eux de déterminer de manière réaliste, les montants à mettre sur chaque carte représentant une dépense. Tous les postes de dépenses ne doivent pas être « couverts ». Un groupe qui, par exemple, ne fume pas, n'aura pas de billet à déposer sur la carte « tabac ». Tous les billets doivent être répartis au terme de ce 1^{er} tour.

Attention ! Il est intéressant d'attirer l'attention des joueurs sur les liens qui peuvent être établis entre les postes de dépenses :

- J'ai un faible loyer car je choisis d'habiter en périphérie mais du coup mes frais de mobilité sont plus élevés (achat d'une voiture, carburant, assurance,...).
- Arrêter de fumer permet de réduire certains coûts : j'économise sur le budget « cigarettes », et aussi sur le poste « soins de santé »,...

Le 1^{er} tour prend fin au bout de 15-20 minutes.

Discussion intermédiaire

Faites le point, de manière très générale, sur les budgets positionnés sur les différentes cartes de dépenses. Les questions suivantes peuvent être posées aux équipes :

- Quels sont les plus grands postes de coûts ?
- Quel(s) groupe(s) a (ont) le mieux estimé ses (leurs) dépenses ?
- Est-ce facile de boucler son budget avec cette somme d'argent ?
- Y a-t-il des équipes qui ont un animal domestique « dans la vraie vie » mais qui n'ont rien mis comme argent sur ce poste ? Pourquoi ?
- Même chose pour les joueurs qui fument. Pensez-vous pouvoir arrêter du jour au lendemain ?

Donnez ensuite quelques explications sur les montants qui devraient normalement être déposés sur chaque poste de dépenses en prenant ce tableau pour référence :

Cartes dépenses	Coûts réels	Nombre de billets de 50 euros	Nombre de billets de 20 euros
Logement	550 €	11	0
Énergie	120 €	2	1
Assurances	50 €	1	0
Déchets	20 €	0	1
Alimentation et boissons	250 €	5	0
Vêtements et chaussures	70 €	1	1
Mobilité	120 €	2	1
Soins de santé et hygiène personnelle	80 €	0	4
Vie sociale	70 €	1	1
Sport , loisir et culture	70 €	1	1
Tabac	0	0	0
Multimédia	100 €	2	0
Animaux domestiques	20 €	0	1
Épargne pension	50 €	1	0
Épargne en cas coup dur	80 €	0	4
TOTAL	1.650 €	27	15

Les points d'attention suivants peuvent être abordés :

- Alimentation : 250 euros correspond à un montant d'environ 2,77 euros par repas en considérant 3 repas par jour. Soulignez que ce montant est un minimum pour une vie digne.
- Énergie : ce poste de dépenses inclut l'eau, l'électricité, le gaz ou encore le mazout de chauffage. Ce poste peut être très variable en fonction des habitudes des personnes : chauffer son habitation à 22 degrés coûte beaucoup plus cher que de se limiter à une température de 18 degrés par exemple. 120 euros représente le budget pour une consommation raisonnable dans un logement de petite taille.
- Mobilité : la mobilité c'est l'abonnement de bus, de train, de métro,... Il n'est pas tenu compte ici de l'achat d'une voiture, ni des coûts liés. Pour l'achat d'une voiture, vous devez ajouter environ 130 euros, ce qui est un minimum (ce montant ne tient pas compte de l'essence, de l'entretien, des taxes et de l'assurance). Au final, il faut donc compter 250 euros (auto + frais liés) pour les déplacements en voiture. Tout faire à pied est beaucoup moins cher... mais est-ce réaliste ?!
- Logement : pour veiller au réalisme du loyer mentionné, n'hésitez pas à consulter un site de petites annonces immobilières car les loyers varient fortement d'une région à l'autre.
- Multimédia : pour 20 euros il est possible de souscrire à un pack multimédia comprenant l'internet et la téléphonie ...mais encore vous faut-il acheter une télévision, un gsm et/ou un ordinateur pour profiter de ce pack multimédia. Comptez 80 euros supplémentaires pour tenir compte de l'amortissement de l'achat de ces différents outils de communication.

- Soins de santé et hygiène personnelle : la cotisation à la mutuelle revient généralement à 10 euros par mois par personne mais il faut ajouter à ça la visite annuelle chez le dentiste, une visite éventuelle chez un généraliste, les frais pharmaceutiques,... le maquillage, l'esthéticienne sont également repris dans ce poste de dépenses. Avec 80 euros par mois les frais d'une personne en « bonne santé » qui prend soin de son hygiène personnelle sont couverts.
- Vie sociale : « Je ne vais jamais au restaurant ou boire un verre me direz-vous »... mais vous ne faites jamais la fête avec vos amis ? Est-ce bien réaliste ?
- Sport, loisir et culture : par sport et loisir nous entendons les abonnements/cotisations à un club de sport, les frais liés à un hobby mais également d'éventuelles vacances (transport, hôtel,...), ou les places pour assister à un concert ou un festival.
- Épargne pension : l'épargne pension ne peut être retirée sous peine de devoir payer des impôts (impôt dû lors d'une demande de remboursement anticipée qui dépend de l'âge et peut se monter jusqu'à 33%).

Les points suivants peuvent être discutés :

- Était-il simple d'estimer les différents postes de dépenses ?
- Qu'est-ce qui vous a le plus surpris ?
- Budgétiser vous semble-t-il simple ou difficile ?



2^{ÈME} TOUR : La chute (10-15 minutes)

Laissez les billets des différentes équipes sur les cartes de dépenses. Rassemblez les équipes devant ou entre les tables où sont disposées les cartes de dépenses.

Expliquez-leur ce changement de situation :

« Vous venez de perdre votre emploi. Vos revenus diminuent à 1.350 euros par mois. Vous devez donc économiser rapidement 300 euros, ce qui correspond à 6 billets de 50 euros. »

Les participants doivent récupérer 300 euros en sachant que certains postes de dépenses ne peuvent pas être modifiés :

- Vous ne pouvez pas déménager du jour au lendemain (le loyer reste identique).
- Les assurances, le multimédia, les soins de santé, les animaux domestiques et l'énergie doivent idéalement également être préservés car ces dépenses sont relativement difficiles à réduire, ou à modifier, rapidement.

Les joueurs ont 10 minutes pour épargner 300 euros.



Discussion au terme du jeu

Parcourez avec les groupes quels sont les postes de dépenses sur lesquels ils ont pu réaliser des économies. Dans quel ordre ont-ils fait ces économies ?

Pour aller plus loin dans la discussion :

- Quels sont, d'après vous, les postes les plus importants ?
- En cas de coup dur, quelles dépenses allez-vous supprimer en premier ?
- Si vous aviez quelques mois devant vous pour faire des économies à quels autres postes de dépenses auriez-vous pu vous attaquer ?

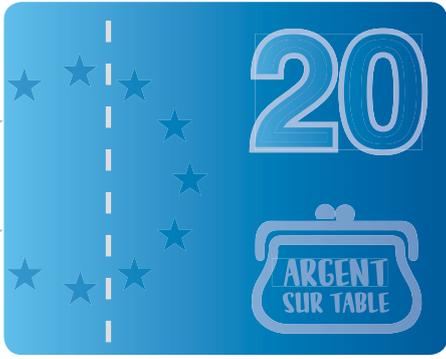
Fin du jeu

Il n'y a ni gagnant, ni perdant dans ce jeu. Chaque personne ayant participé ressort de ce jeu enrichi des différentes discussions qui ont pu avoir lieu dans son équipe et tous ensemble. À ce titre tout le monde est gagnant !

N'hésitez pas à orienter les participants vers www.wikifin.be pour répondre à toutes leurs questions d'argent de manière neutre, fiable et pratique.

wikifin

20
EURO



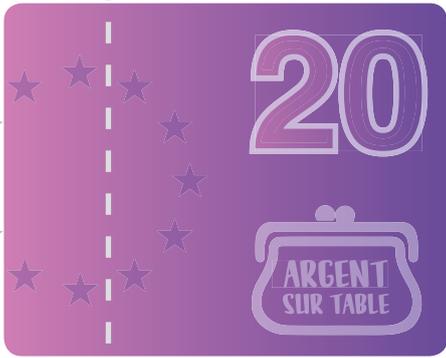
wikifin

20
EURO



wikifin

20
EURO



wikifin

20
EURO



wikifin

20
EURO



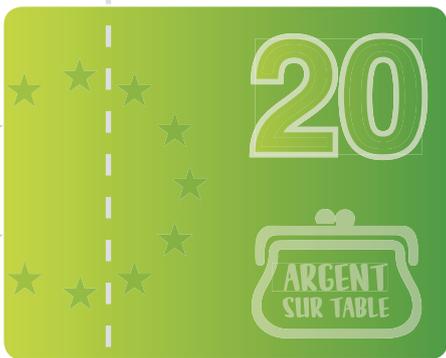
wikifin

20
EURO



wikifin

20
EURO



wikifin

20
EURO



wikifin

20
EURO



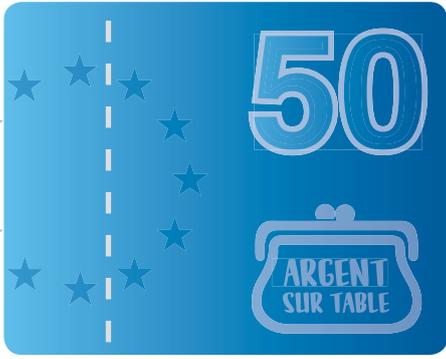
wikifin

20
EURO



wikifin

50
EURO



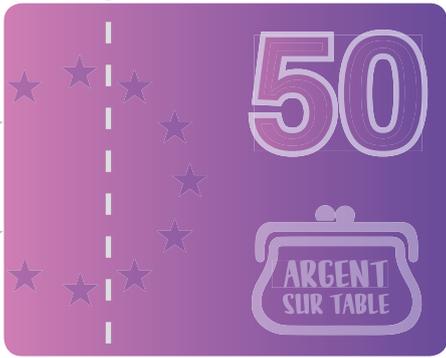
wikifin

50
EURO



wikifin

50
EURO



wikifin

50
EURO



wikifin

50
EURO



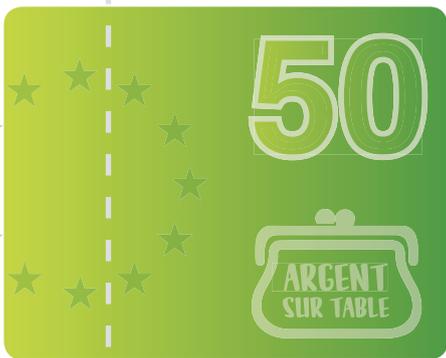
wikifin

50
EURO



wikifin

50
EURO



wikifin

50
EURO



wikifin

50
EURO



wikifin

50
EURO



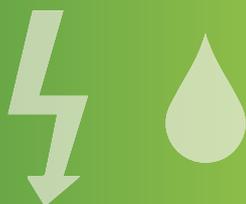
LOGEMENT



VÊTEMENTS ET CHAUSSURES



ÉNERGIE



MOBILITÉ



ASSURANCES



**SOINS DE SANTÉ
ET HYGIÈNE PERSONNELLE**



DÉCHETS



VIE SOCIAL



ALIMENTATION ET BOISSONS



SPORT, LOISIR ET CULTURE



TABAC



MULTIMÉDIA



ANIMAUX DOMESTIQUES



ÉPARGNE PENSION



ÉPARGNE EN CAS DE COUP DUR

