

Outils d'animations

Plusieurs jeux permettant d'aborder, de manière ludique, le budget, le surendettement, le crédit, ... sont disponibles (en prêt) auprès de notre Centre de référence.

1. « Sesam, ouvre-moi »

Jeu développé par le Centre d'appui Bruxelles-Capitale.

Ce jeu de groupe permet d'aborder des questions liées à la gestion quotidienne du budget, à la consommation et aux dettes.

Ces thèmes débordent très vite sur d'autres problématiques, telles que la santé, l'aide sociale, l'administration etc. Le but est que les participants échangent des savoirs, recettes et techniques, avec l'aide des animateurs. Le tout dans le cadre d'une réflexion générale sur les valeurs qui guident les achats.

Le jeu se présente sous la forme d'une valise pédagogique qui se veut ludique, volontaire et participative.

Contenu de la valise :

- Textes de présentation et fiches pédagogiques (crédit, logement, etc.).
- Le CD-Rom (Textes théoriques et matériel pédagogique).
- Matériel pédagogique (argent fictif, jeux de cartes, etc.)

2. « Pas d'Conso à Gogo »

Un outil réalisé par le service d'aide en milieu ouvert « La Teignouse ».

Objectifs du jeu :

- Sensibiliser les enfants au coût d'un produit ;
- Amener l'enfant à prendre conscience qu'il existe des incitateurs à la consommation ;
- Développer un esprit critique chez l'enfant avant la décision d'achat ;
- Confronter l'enfant à son envie de consommer et à la réalité de la vie.

Chaque équipe doit effectuer trois achats, tout en se constituant une épargne. Ceci avant que le puzzle du cochon ne soit reconstitué.

3. « La galette de blé »

Jeu développé par le Centre d'appui Bruxelles-Capitale.

Objectif du jeu : vivre de l'intérieur la gestion d'un budget pour tout type de ménage. Il met l'accent sur les ressources personnelles des participants, donne toute une série d'informations pratiques, montre qu'il ne faut pas se culpabiliser en cas de problème financier (accidents de la vie). Il se joue comme le jeu de l'oie.

4. « L'eurodéo de la conso »

Jeu développé par le Centre de référence de la Province du Luxembourg, le GAS.

Objectifs du jeu : sensibilisation de l'enfant à la bonne consommation, à la notion du budget, à la gestion de l'argent.

5. « 3 mois d'une vie »

Jeu développé par le CRÉNO.

Objectifs du jeu :

Ce jeu a été créé dans un but tout à fait pédagogique. Il se déroule au sein d'un groupe de réflexion sur la consommation et est animé par un "meneur de jeu" qui se fait la voix de la consommation.

Le but est de faire prendre conscience des difficultés que peuvent ressentir certaines personnes lorsqu'elles doivent assumer des situations de la vie quotidienne, ainsi que des dangers de certains comportements.

Provoquer, chez certains joueurs, une réflexion quant à la manière de gérer l'argent d'un ménage.

Amener un débat sur la gestion financière du ménage.

Le but de ce jeu est très simple. Il consiste à arriver à "vivre" pendant une période équivalente à 3 mois, en endossant les frais ménagers mensuels, les imprévus, les pertes de temps, les difficultés, les tentations.

6. « Sauvons la planète »

Energie

Objectif du jeu :

Apprendre à réduire ses factures énergétiques de manière didactique.

7. « Ethica »

Ethica est un jeu éducatif (à partir de 15 ans) permettant de découvrir des notions économiques et financières de base (épargne, investissement, crédit, coopérative,...) liées à la gestion des finances personnelles ainsi que l'impact social et environnemental de l'épargne et des investissements. Il sensibilise à la prise de décisions plus avisées et éthiques dans la gestion financière personnelle. Les joueurs prennent le rôle de famille, de banquier et d'entrepreneur afin d'explorer des notions financières de base et les impacts sociaux et environnementaux des comportements financiers des ménages, des banques et des entreprises.

But du jeu:

Expérimenter et apprendre :

- Comment l'épargne et l'investissement peuvent positivement ou négativement avoir des répercussions sur la société ;
- Quels sont les avantages et inconvénients des différents types d'investissements et d'épargne ainsi que les risques financiers, sociaux et environnementaux encourus ;
- Comment être capable de faire des choix responsables quant à l'utilisation de leur argent.

8. « Monopoly »

Version électronique

Objectif du jeu :

Monopoly est le jeu où l'on achète, loue et vend des propriétés de façon à accroître ses richesses. Le joueur le plus riche étant le vainqueur.

Cette édition est identique au Monopoly « normal », si ce n'est qu'elle ne contient pas de billets, mais à la place, des cartes bancaires ainsi qu'une "banque" permettant de faire le transfert des fonds.

9. « Tentations en rayons »

Jeu développé par l'asbl Cultures & Santé

Objectif du jeu :

Déconstruire les mécanismes d'accaparement du consommateur tels qu'ils sont déployés au sein-même du super marché et poser un regard critique sur cet ensemble de stratégies.

10. « Des slogans dans nos assiettes »

Jeu développé par l'asbl Cultures & Santé

Objectif du jeu :

Amener les participants à poser un regard critique sur les publicités alimentaires et particulièrement sur celles utilisant des arguments de santé pour séduire le consommateur.

11. « Mallette AWIPH »

Jeu élaboré par la collaboration des Centres de Référence en médiation de dettes, de l'Observatoire du Crédit et de l'Endettement, et l'AWIPH.

Cette « mallette » aborde les thèmes du budget, de la publicité, de la consommation, du crédit, du monde bancaire et du surendettement.

Objectifs de l'outil :

- Fournir aux encadrants de personnes fragilisées des outils leur permettant de délivrer une information pertinente dans une perspective d'éducation financière ;

- Participer à la prévention et la lutte contre le surendettement en abordant une série de thèmes liés à la gestion budgétaire et à la consommation ;
- Démultiplier l'accès à l'information, notamment par rapport à la gestion du budget et aux procédures de médiation de dettes qui existent, en impliquant les acteurs relais ;
- Alimenter la réflexion des animateurs sur leur propre rapport à l'argent.

12. Jeu crédit

Jeu permettant de résumer et d'illustrer de manière complète les différents types de crédits à la consommation et le crédit hypothécaire. Le tableau permet une visualisation directe, ainsi qu'une comparaison des différents types de crédits aux particuliers.

13. C'est bon... Jeu Gère !

MEDENAM a créé un jeu de société « C'est bon... Jeu Gère ! » à destination des enfants âgés de 10 ans et plus. Il s'adresse particulièrement aux classes de 5e et 6e primaire.

Ce jeu s'intègre dans le projet « Mes finances et moi » mis en place par MEDENAM depuis 2014 et subsidié par la Loterie Nationale.

Objectif et modalités du jeu

Le jeu vise à aborder de manière didactique des thèmes tels que les finances, la famille, l'amitié, la gestion du budget, l'épargne, la consommation et l'argent de poche.

L'objectif est de préparer les enfants et adolescents à leur première expérience avec l'argent. Comment vivre dans une société de consommation en constante évolution ? Comment se situer face à des valeurs comme l'argent, la richesse, le bonheur, l'entraide, etc. ?

Notre association propose dès lors aux écoles de venir à la rencontre des classes concernées dans le cadre d'une animation spécifiquement conçue pour le milieu scolaire.

A cette occasion, un exemplaire du jeu est gratuitement remis à l'école.

14. « Global Player »

Jeu développé par le service de surendettement de la Verbraucherschutzzentrale (VSZ) dans le cadre du projet ATLS (Atelier Transfrontalier de Lutte contre le Surendettement).

Ce jeu pédagogique est un outil de sensibilisation à la consommation durable et à la citoyenneté. Il peut aussi servir à la lutte contre le surendettement qui, pour être efficace, nécessite une compréhension globale de la société de consommation. Global Player permet d'aller à la recherche d'alternatives crédibles au modèle existant et d'opérer des changements dans nos comportements.

Chaque joueur reçoit un profil de consommateur-citoyen. En fonction des centres d'intérêt de son personnage, chaque joueur devra réaliser des actions individuelles lui rapportant des points. Mais attention, chaque action individuelle influence l'état du monde.

Cela se traduit au travers de 4 indicateurs de développement : l'économie, le social, l'environnement et le bien-être.

Si l'ensemble des joueurs ne parvient pas à maintenir un certain équilibre planétaire, ils risquent, via des cartes obligatoires, de subir des mesures douloureuses afin de rétablir l'équilibre.

15. « Jeu-Recycle »

Jeu développé par l'asbl Recupel.

Ce jeu pédagogique à destination des enfants du deuxième et troisième cycle de l'enseignement primaire permet d'apprendre aux enfants les principes et les bons gestes en matière de recyclage.

Jeu-Recycle se présente sous la forme de quatre plateaux avec des pions, un dé et des cartes permettant de réunir jusqu'à 4 groupes de 6 joueurs, soit une classe complète. Les participants doivent répondre correctement à des questions. Objectif : réunir un quartet complet d'objets figurants sur les cartes.

16. « Gère tes pépètes »

Jeu développé par la cellule Wikifin de la FSMA.

À destination des 3èmes et 4èmes primaire

Le directeur d'école donne aux enfants la possibilité d'organiser une excursion dans son intégralité. Pour ce faire les enfants disposent d'un budget et devront prévoir : la sortie, le moyen de transport, le goûter et le cadeau. Mais attention, une restriction budgétaire n'est pas loin, les enfants devront y faire face...

Objectifs du jeu :

- gérer un budget
- comparer les prix
- calculer avec des euros
- prendre une décision en groupe
- faire des choix de consommation

17. Just'in Budget

Jeu développé par la cellule Wikifin de la FSMA.

À destination des 5èmes et 6èmes primaire

Objectifs du jeu :

- gérer de l'argent
- se familiariser au paiement en liquide ou via le compte bancaire
- aborder de manière ludique les notions de « budget », d'« épargne », d'« intérêts » et de « crédit »
- faire des choix

18. « Argent sur table »

Jeu développé par la cellule Wikifin de la FSMA.

À destination des jeunes à partir de 16 ans.

Les joueurs se mettent dans la peau d'une personne récemment diplômée, qui touche ses premiers revenus et loue depuis peu son premier logement. Ils gagnent 1.500 euros par mois (par équipe). Une somme qu'ils vont dépenser au fil du mois afin de se nourrir, de se loger,... le tout de manière la plus réaliste possible. Les choses se corsent lorsque les joueurs perdent une partie de leurs revenus et doivent rapidement faire des économies. Sous la pression du temps, seuls les plus malins réussiront à placer leurs priorités à leur juste place.

Objectifs du jeu :

- Budgétiser les dépenses
- Gérer un budget
- Mettre l'accent sur les priorités
- Débattre sur des pistes pratiques de la vie
- ...