FinanceMission

Apprendre à gérer son argent en jouant

Cahier pédagogique du jeu éducatif

www.financemission.ch

Développer des compétences financières en jouant
Une offre d'enseignement et d'apprentissage pour le secondaire I

Pour télécharger gratuitement le jeu éducatif:
www.financemissionheroes.ch

Pour commander, sans frais, le cahier pédagogique pour les élèves:
info@financemission.ch

Pour télécharger le commentaire et des modèles de leçons:
www.financemission.ch → matériel pédagogique

Edition
Association FinanceMission
c/o SER
Av. de la Gare 40, CP 899
1920 Martigny 1
contact@financemission.ch

Zurich, 2018

Autorités responsables

LCH DACHVERBAND LEHRERINNEN UND LEHRER SCHWEIZ
SYNDICAT DES ENSEIGNANTS ROMANDS SER
Banque Cantonale

Sommaire

1 Monnaie, monnaie **4**
Tenir une comptabilité: revenus, dépenses, bilan

2 Plus et moins **8**
Tenir une comptabilité: bénéfice, déficit, postes de budget fixes et variables

3 Comparer avant d'acheter **11**
Faire des achats: le supplice du choix

4 Consommation et conséquences **14**
Consommer: biens durables et de consommation courante,
frais d'acquisition et d'entretien dans le jeu

5 Voir plus loin **18**
Consommer: biens durables et de consommation courante,
frais d'acquisition et d'entretien dans le quotidien

6 Mission possible **20**
Définir des objectifs, planifier, évaluer

7 Faire un budget concret **22**
Planifier et élaborer un budget

8 Agir intelligemment **24**
Tester des stratégies: savoir évaluer les chances de succès et les risques

9 Teste ton comportement d'achat **27**
Justifier une décision d'achat et de financement

Monnaie, monnaie

Avec ces exercices, tu apprends…

… à tenir une comptabilité sous forme de tableau et à l'expliquer.
… à calculer la différence entre les dépenses et les revenus (solde) et à faire un bilan.
… à analyser des mouvements de compte.

Dans le jeu, la comptabilité se présente comme dans l'exemple ci-dessus:

- une liste des dépenses et leur total
- une liste des revenus et leur total
- l'état du compte avant et après la mission (solde actuel)

Cela te permet de savoir combien il te reste d'argent sur ton compte après chaque mission.

1A — Lire une comptabilité

→ Etudie le tableau ci-dessus. La dernière mission a-t-elle été couronnée de succès?
→ Coche la bonne case et argumente ta réponse.

☐ Oui, mission réussie ☐ Non, mission échouée

Justification:

.....

.....

1B — Mettre une comptabilité en forme et calculer la différence

- → Transfère les mouvements comptables de ta dernière mission dans le tableau ci-dessous.
- → Liste tous les éléments comptables et calcule le total des revenus et des dépenses.
- → Transfère le solde du compte avant la mission et le solde actuel au bas du tableau, et calcule la différence.
- → Contrôle: la différence du solde doit être la même que la différence entre le total des revenus et le total des dépenses.

Le décompte de ta dernière mission

Dépenses	
Total des dépenses	

Revenus	
Total des revenus	
Différence entre dépenses et revenus +/−	

Solde précédent	
Solde actuel	
Différence +/−	

1C — Analyser une comptabilité

Comment a évolué ton solde? As-tu perdu ou gagné de l'argent lors de la dernière mission?

- → Explique le bilan de ta comptabilité à ton/ ta partenaire.

1D — Contrôler les revenus, les dépenses et le résultat

Joue quatre missions dans le but d'augmenter le bénéfice sur ton compte.

- → Note le solde de ton compte dans le tableau ci-dessous dans le champ «Mission 1 – Solde précédent».
- → Prends à chaque fois un moment pour faire la comptabilité. Attention: tu ne peux voir le tableau comptable qu'une seule fois – si tu cliques, il disparaît!
- → Après chaque mission, retranscris tous tes revenus et dépenses, ainsi que les totaux, dans les deux tableaux.
- → Note le nouveau résultat dans le dernier tableau et calcule le résultat pour chaque mission.

Dépenses	**Mission 1**	**Mission 2**	**Mission 3**	**Mission 4**
Achats au shop				
Achats dans le niveau				
Coûts réparation équipement				
Coûts réparation costume				
Total des dépenses				

Revenus	**Mission 1**	**Mission 2**	**Mission 3**	**Mission 4**
Petit boulot				
Argent des coffres				
Argent des robots battus				
Total des revenus				

Bilan	**Mission 1**	**Mission 2**	**Mission 3**	**Mission 4**
Solde précédent				
Solde actuel				
Différence +/−				

1E — Prendre note des bonnes astuces

As-tu réussi? Disposes-tu de plus d'argent sur ton compte?

→ Discute avec tes partenaires de la façon dont vous avez réussi à augmenter le solde de votre compte. Si vous n'avez pas réussi, à quoi est-ce dû?
→ Notez vos bonnes astuces qui vous ont menés au succès sur des feuilles A4 et suspendez-les dans la pièce.

Auto-évaluation ☺ 😐 ☹

Dessine le bon smiley après chaque objectif!

- Je peux présenter et expliquer une comptabilité dans un tableau.
- Je peux calculer la différence entre les revenus et les dépenses, ainsi que le solde du compte (bilan).
- Je peux analyser des mouvements de compte.

Plus et moins

Avec ces exercices, tu apprends…

… à élaborer les bases d'un budget.
… à calculer le bénéfice ou le déficit.
… à différencier les revenus et dépenses fixes et variables.
… à calculer et planifier les dépenses et revenus sur une période plus longue.

Marie est en 10H. Elle a relevé tous ses revenus et dépenses pendant deux semaines et souhaite élaborer un budget mensuel sur cette base.

La comptabilité de Marie sur deux semaines

Quoi?	**CHF Semaine 1**	**CHF Semaine 2**
Revenus		
Argent de poche	10.00	10.00
Petit boulot	15.00	15.00
Baby-sitting	20.00	—
Tonte du gazon		5.00
Total des revenus		
Dépenses		
Participation à l'abonnement de téléphone	8.00	8.00
Glace	5.00	—
Cosmétiques		9.00
Nouveau phare pour le vélo		15.00
Bonbons, boissons sucrées	10.00	5.00
App Store		7.00
Total des dépenses		
Bénéfice +		
Déficit −		

2A — Calcul du bénéfice/ déficit

→ Calcule le total des revenus et le total des dépenses, et note les résultats pour les deux semaines.
→ Calcule ensuite la différence entre les dépenses et les revenus par semaine.

Si la différence est positive, le résultat de l'exercice comptable est un **bénéfice** (+)
Si la différence est négative, le résultat de l'exercice comptable est un **déficit** (−)

→ Note le résultat dans la bonne case.
→ Analyse: comment le bénéfice ou le déficit est-il apparu?

2B — Recettes et dépenses fixes et variables

Fixes: les montants sont toujours les mêmes et réguliers.
Variables: les montants changent et sont irréguliers.

Quels postes comptables sont **fixes**?

Au niveau des revenus:

.....

Au niveau des dépenses:

.....

Quels postes comptables sont **variables**?

Au niveau des revenus:

.....

Au niveau des dépenses:

.....

2C — Elaborer un budget mensuel

Marie aimerait avoir un meilleur contrôle sur ses revenus et dépenses par mois. En te basant sur les décomptes des deux semaines, calcule ses dépenses et revenus mensuels moyens.

→ Transfère les totaux des revenus et des dépenses des deux semaines dans le tableau ci-dessous.
→ Calcule la moyenne des revenus et des dépenses par semaine et note le résultat.
→ Calcule ensuite la moyenne des revenus et des dépenses par mois (4 semaines).
→ A combien s'élève le bénéfice ou le déficit moyen par mois?

	Semaine 1	**Semaine 2**	**Moyenne par semaine**	**Mois (4 semaines)**
Revenus				
Dépenses				
Différence +/−				

2D — Epargne

Marie voudrait s'acheter une enceinte sans fil qui coûte 114 francs. Elle a reçu 50 francs de sa marraine pour son anniversaire.

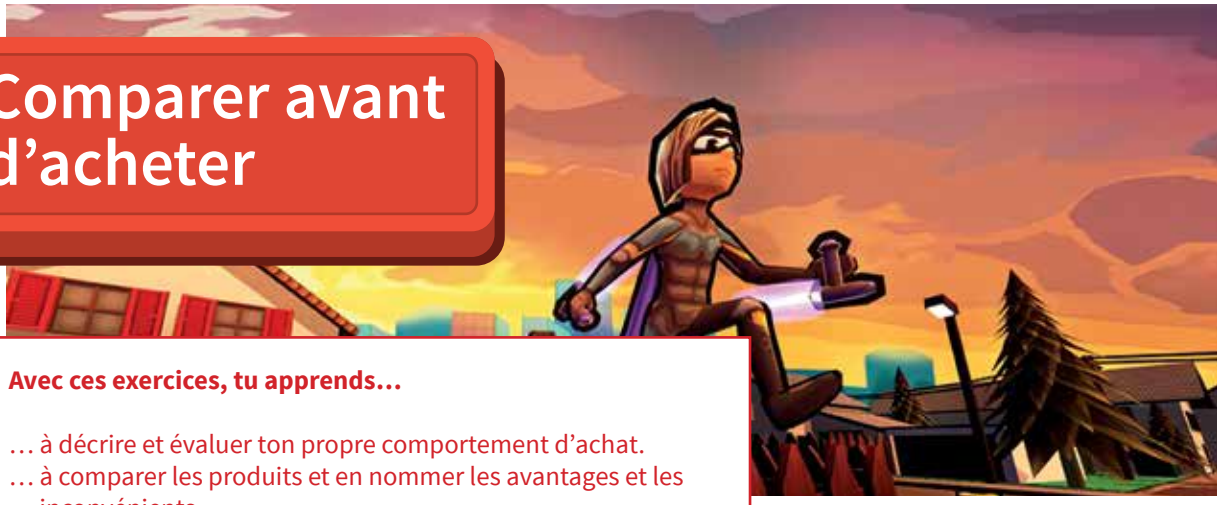
- Combien de temps Marie doit-elle épargner si elle met son bénéfice de côté chaque mois?
- Que pourrait faire Marie pour atteindre son but plus rapidement? Discutez ensemble des différentes possibilités.

Auto-évaluation ☺ 😐 ☹

Dessine le bon smiley après chaque objectif!

- Je peux calculer le bénéfice ou le déficit à la fin d'un exercice comptable.
- Je peux expliquer la différence entre les postes budgétaires fixes et variables.
- Je peux calculer et planifier des revenus et dépenses sur une période plus longue.

Comparer avant d'acheter



Avec ces exercices, tu apprends…

… à décrire et évaluer ton propre comportement d'achat.
… à comparer les produits et en nommer les avantages et les inconvénients.
… à faire des choix et à les justifier en argumentant.

3A — Décrire un comportement d'achat

→ Joue cinq missions et relève les prix des boissons et autres articles que tu peux acheter avant ou en cours de mission dans le shop (p. ex. le casque d'invisibilité).

→ Explique à ton/ ta partenaire pour quelles raisons tu as acheté ces produits.
→ Décris ton comportement d'achat: as-tu choisi des articles chers ou bon marché? Tes achats sont-ils impulsifs ou réfléchis?
→ Analyse: quel est l'impact de ton comportement d'achat sur ton budget?
→ Discutez ensemble de vos habitudes d'achat et de consommation dans la vie quotidienne.

3B — Comparer les produits sur la base de critères établis

Tu veux acheter un nouveau costume.

→ Joue quelques missions, jusqu'à ce que tu aies assez d'argent pour acheter quelque chose de nouveau.
→ Etudie l'offre dans le shop et choisis trois costumes que tu pourrais te permettre d'acheter.

→ Note le prix et les caractéristiques de ta sélection dans le tableau ci-dessous avant de te décider et d'acheter un nouveau costume.

Nom	Prix	Bonus défense	Durabilité	Réparations

→ Compare les trois produits, fais un classement, puis ton choix.
→ Explique les raisons de ton choix à ton/ ta partenaire.

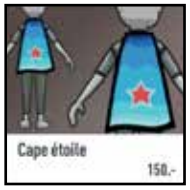
Quels sont les critères (p. ex. les caractéristiques du produit ou le prix) qui sont importants pour toi lorsque tu fais des achats dans la vraie vie?

3C — Acheter ou renoncer

Quelle cape de héros/ héroïne te fait envie? Jette un œil à ces beaux foulards et capes du shop.

«Ce luxe me coûte cher.»

«Je m'offre tout simplement ce luxe!»



«Il faut bien se faire plaisir de temps en temps!»

«C'est un luxe totalement inutile!»

→ Echange avec ton/ ta partenaire:
– Que penses-tu des déclarations ci-dessus? As-tu d'autres arguments pour ou contre le luxe?
– As-tu déjà acheté quelque chose que tu décrirais être de luxe? Cela en valait-il la peine?
– Selon toi, qu'est-ce qui est indispensable et qu'est-ce qui est du luxe?

3D — Décisions d'achat

→ A quoi fais-tu attention lorsque tu achètes un t-shirt? Enumère les critères qui sont importants à tes yeux.

.....

.....

.....

.....

→ Comparez vos critères et discutez de vos besoins, attentes et attitudes.

Réflexion personnelle: l'achat de mes rêves

Rédige un petit texte sur une feuille A4. Choisis un de ces deux sujets:

A Décris un produit dont tu as rêvé et que tu as acheté. Justifie ton choix, et précise si l'achat en valait la peine.

B Décris un produit dont tu rêves et que tu vas acheter. Explique comment tu vas atteindre ton objectif et à quoi tu feras attention lors de l'achat.

Consommation et conséquences

Avec ces exercices, tu apprends…

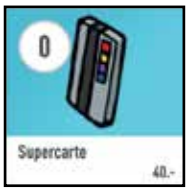
… à différencier les biens durables et les biens de consommation courante.
… à comparer les frais d'acquisition et les frais d'entretien pour un bien durable.
… à évaluer la pertinence d'un achat.

4A — Faire la différence entre les biens durables et les biens de consommation courante

Les biens de consommation sont tout ce que nous achetons et consommons pour répondre à nos différents besoins. Les biens de consommation sont distingués en deux catégories:

- Les **biens durables** qui ne sont pas détruits lors de leur utilisation et qui peuvent donc être utilisés plusieurs fois. Ils nécessitent toutefois un entretien.
- Les **biens de consommation courante** qui sont consommés totalement ou partiellement lors de leur usage.

→ En t'aidant de la définition ci-dessus, distingue dans les objets issus du shop s'il s'agit d'un bien durable (D) ou de consommation courante (C).

équipement	costume	outils	équipement	outils	costume
					
☐ D ☐ C	☐ D ☐ C	☐ D ☐ C	☐ D ☐ C	☐ D ☐ C	☐ D ☐ C

→ Explique la différence entre un bien durable et un bien de consommation courante à ton/ ta partenaire à l'aide de deux des exemples ci-dessus.

.....

.....

.....

4B – Frais d’acquisition et d’entretien

Tu envisages d’acheter un nouvel équipement ou un nouveau costume. Tu peux voir dans le shop le prix de cet achat et à quels frais de réparation ou d’entretien tu dois t’attendre.

Les biens durables, qui peuvent être utilisés plusieurs fois ou plus longtemps, nécessitent des frais d’entretien.

- **Frais d’acquisition:** le prix à payer lors de l’achat d’un nouveau bien.
- **Frais d’entretien:** coûts survenant après l’achat, p. ex. pour le nettoyage, les réparations, les pièces de rechange.

→ Note le prix et les frais de réparation de ton équipement et de ton costume actuels, ou sélectionne un nouvel équipement dans le shop.

Equipement:

Frais d’acquisition

Frais de réparation max.

Costume:

Frais d’acquisition

Frais de réparation max.

Après chaque mission, le décompte t'annonce le montant nécessaire pour les frais d'entretien/ de réparation.

- En cliquant OUI, tu paies les frais de réparation, tu as par conséquent des dépenses.
- En cliquant NON, tu n'auras aucune dépense, mais le niveau de protection de ton équipement diminuera et il finira par se détériorer complètement au fil du temps.

4C — Comparer les frais d'acquisition et d'entretien

→ Clique sur OUI pour payer les frais de réparation dans le décompte (réparer).
→ Joue trois missions et note à chaque fois les frais de réparation que tu as payés.

Frais de réparation	Mission 1	Mission 2	Mission 3	Total	Pourcentage du prix d'achat
Equipement					%
Costume					%

→ Combien as-tu dépensé pour les réparations? Calcule le total.
→ A combien se montent, en %, les frais de réparation par rapport au prix d'achat? (Prix d'achat = 100%)

→ Penses-tu que cela valait la peine de réparer l'équipement? Pourquoi?

Auto-évaluation ☺ 😐 ☹

Dessine le bon smiley après chaque objectif!

- Je peux différencier les biens durables et les biens de consommation courante.
- Je peux comparer les frais d'acquisition et les frais d'entretien, et évaluer si un achat en valait la peine.

* 4D — Usure des biens durables

- → Vérifie si ton équipement et ton costume sont toujours performants à 100%.
- → Après la prochaine mission, clique sur NON au moment du décompte (ne pas réparer).
- → Joue trois missions sans réparer ni l'équipement ni le costume.
- → Vérifie après chaque décompte, le taux de performance de ton équipement.

Performance	Début	Mission 1	Mission 2	Mission 3	Usure en %
Equipement					%
Costume					%

- → Comment évolue l'usure de l'équipement et du costume si tu ne les répares pas? (= 100% moins le pourcentage de performance après la 3e mission). Calcule l'usure.

- → Estime combien de missions ton équipement tiendra encore si tu ne le répares pas.

.....

.....

- → Quelles en sont les conséquences? Je soupçonne que…

.....

.....

- → Tu peux essayer – mais c'est à tes risques et périls!

* 4E — Conclusions

Quelles conclusions peux-tu tirer de l'expérience menée avec les frais d'acquisition et d'entretien…

… pour tes finances?

.....

.....

.....

… pour la suite du jeu?

.....

.....

.....

Avec ces exercices, tu apprends…

… à distinguer les biens durables et les biens de consommation courante dans la vie quotidienne.
… à comparer les frais d'acquisition et d'entretien pour des biens durables de la vie quotidienne.
… à évaluer si un achat / un investissement s'est avéré pertinent.

5A — Faire la différence entre les biens durables et les biens de consommation courante

→ Décide si le produit est un bien durable (D) ou de consommation courante (C).

vêtement	sandwich	vélomoteur	téléphone portable	briques de thé froid	mouchoirs
☐ D ☐ C	☐ D ☐ C	☐ D ☐ C	☐ D ☐ C	☐ D ☐ C	☐ D ☐ C

5B — Nommer et estimer les frais d'entretien

→ Note deux biens de consommation courante et deux biens durables que tu as récemment achetés ou que tu souhaites acheter.

Biens de consommation courante:

.....

Biens durables:

.....

→ Nomme les frais d'entretien possibles pour un des biens durables et estime le montant.

.....

.....

* 5C — Société de gaspillage: utilisé une fois, déjà jeté

De nombreux biens de consommation, qui étaient autrefois entretenus et réparés, sont considérés aujourd'hui comme des produits jetables. On ne les répare plus et ils sont éliminés après une brève utilisation. Comme par exemple le «barbecue jetable». Connais-tu d'autres d'exemples?

→ Discutez de la tendance actuelle qu'ont beaucoup de personnes à préférer acheter du neuf au lieu d'entretenir du vieux.
– Quelles en sont les conséquences?
– Quelles sont les alternatives possibles?

* 5D — Frais d'acquisition et d'entretien en utilisant l'exemple d'un vélo

Ta grand-maman te donne 50 francs pour acheter un nouveau vélo. Avant de l'acheter, tu clarifies les points suivants:

Besoin/ but
→ Pourquoi ai-je besoin d'un vélo?

Critères d'achat
→ Quelles caractéristiques sont importantes pour moi (p. ex. vitesse, cadre, design)?

Prix d'achat
→ Quel est le montant maximal que je souhaite mettre pour le vélo?

Comparer
→ Recherche sur Internet combien coûtent les différents vélos qui répondent à tes attentes et compare les prix.

Frais d'entretien
→ Réfléchis aux frais d'entretien possibles.

Choix
→ Quel vélo choisiras-tu au final?

→ Justifie ton choix en cinq phrases. Quels compromis as-tu faits?

Avec ces exercices, tu apprends…

… à fixer des objectifs et planifier tes dépenses.
… à vérifier si un achat est financièrement intéressant.

* 6A — Planifier des stratégies de jeu

Sur la page d'accueil avec la carte de la ville, clique sur le bouton «Calculateur – Calcule le rendement de la mission». On te donne ici un aperçu des défis de la prochaine mission et tu peux calculer les revenus et les dépenses possibles.

- → Définis le niveau de la mission et celui de ton héro/ héroïne (fenêtre dans le coin supérieur droit de l'image).
- → Choisis l'équipement et le costume, ainsi que le nombre d'objets 1 et 2 que tu souhaites acheter dans le shop.
- → Définis combien d'ennemis tu envisages de vaincre et combien de coffres tu vas vider.
- → Si tu paries sur ta victoire contre le chef des ennemis, clique sur OUI.
- → Clique sur «Calculer». La fenêtre qui s'ouvre montre ta planification budgétaire.

Le calculateur t'aide à développer des stratégies et à utiliser tes moyens de manière plus ciblée dans le futur.

→ **Garder le contrôle sur les dépenses:** essaye différentes variantes. Ose une planification audacieuse (p. ex. en vainquant beaucoup de robots) et essaie une autre plus prudente (p. ex. en limitant les dépenses).

→ **Se fixer des objectifs d'épargne:** compare les frais pour l'équipement et le costume avec le solde de ton compte (en haut à droite). Combien devrais-tu mettre de côté pour l'investissement, ou autrement dit pour l'épargne? Comment vas-tu t'y prendre pour remplir cet objectif?

→ **Eviter les déficits:** peut-être t'est-il déjà arrivé de terminer une mission avec un déficit. Que peux-tu faire pour retrouver un solde positif? A quoi dois-tu faire attention pour éviter de telles pertes?

1 **Dépenses:** toutes les dépenses, y compris les frais de réparation effectuée. Plus tu projettes de vaincre de robots, plus les frais de réparation seront élevés.

2 **Equipement:** prix de l'équipement désiré (équipement et costume) dans le futur. Tu vois ici combien tu devras investir. Plus le niveau de jeu est élevé, plus tu as de choix.

3 **Revenus:** tous les revenus provenant des robots battus et des coffres vidés, ainsi que la récompense pour la victoire sur le chef des ennemis.

4 **Décompte de mission:** différence entre le total des revenus et le total des dépenses. Tu peux voir si le bilan de ta mission sera positif ou négatif.

Le calculateur n'a aucune influence sur le jeu ou le solde de ton compte. Il t'aide uniquement à estimer tes ressources financières. Toutefois, le résultat de la mission (= bilan) est rarement égal à celui que tu as calculé. Après tout, on ne peut pas prévoir ce que feront vraiment les robots!

A chaque changement de niveau, le prix des équipements et des outils augmente. Mais suivant ton niveau dans le jeu, ils ne sont pas encore disponibles. **Cela n'empêche pas de rêver!**

Faire un budget concret

Avec ces exercices, tu apprends …

… à planifier concrètement les dépenses et les revenus.
… à élaborer un budget.

7A — Projet de vente de tresses pour la fête de l'école

Ta classe organise une vente de tresses afin de récolter des fonds pour la fête de l'école. Pour avoir du succès, il est important de commencer par établir un budget.

Fixer des objectifs, définir le cadre

- Combien d'argent devrait rapporter la vente de tresses?
- Quelles ressources (personnes, temps, ou infrastructure) sont disponibles?
- Quelles autres conditions (équipement, clientèle, etc.) doivent être remplies pour que le projet soit réalisable?

→ Ecrivez toutes les réponses à ces questions et à d'éventuelles questions supplémentaires.

Créer une liste de contrôle pour la planification du budget

Une liste de contrôle aide à penser à tout ce que vous devez savoir pour la planification.

- Dépenses: quels sont les coûts des ingrédients, etc.?
- Revenus: à quel prix les tresses devraient-elles être vendues?
- Frais inattendus pour…?

Elaborer le budget et calculer le bénéfice

→ Inscrivez les dépenses prévues et les revenus estimés dans le modèle de budget et calculez le bénéfice prévu.
– La vente de tresses permettra-t-elle d'atteindre l'objectif?
– Si non, quels ajustements au niveau du budget sont nécessaires pour que le projet soit bénéficiaire?

* Le contrôle budgétaire

Dans le cas où le projet est réalisé:

→ Vérifiez constamment si le budget est respecté. Apportez, si nécessaire, des corrections.
→ Etablissez un décompte final et comparez-le au budget: y a-t-il des différences? Pourquoi?
→ Conservez une copie écrite de l'exercice – cela vous permettra de mieux planifier un futur projet.

Modèle de budget

Postes budgétaires		**Total**
Revenus		
Total des revenus ⟶		
Dépenses		
Total des dépenses ⟶		
Bénéfice		
Déficit		

* 7B — Elabore ton propre budget

- → Note toutes tes dépenses personnelles et tes revenus pendant deux semaines.
- → Elabore ton budget mensuel personnel sur cette base.

Agir intelligemment

Avec ces exercices, tu apprends…

… à fixer des objectifs et à comparer différentes stratégies dans le jeu.
… à évaluer les risques et les chances de succès.
… à décrire et évaluer des décisions d'achat et de financement.

8A — Appliquer différentes stratégies

Comment vas-tu procéder pour réussir dans le jeu? Que vas-tu faire pour avoir un solde positif et ne pas tomber dans les chiffres rouges? Fais des essais!

Situation de départ:

- Inscris ton niveau de jeu, le niveau de ton héros/ héroïne et le solde de ton compte sous «Départ». Tu trouves ces informations sur la carte de la ville avec le sélecteur de mission.
- Définis un objectif, p. ex. augmenter de deux niveaux ou augmenter le solde de 10%. Ecris-le.
- Choisis une stratégie et note-la.

Objectif:

.....

Stratégie 1:

.....

Stratégie 2:

.....

	Niveau	Niveau du héros/ héroïne	Solde du compte
Départ			
Solde intermédiaire			
Solde final			

- Joue pendant 5 minutes en maintenant la même stratégie.
- Relève le solde intermédiaire dans le tableau.
- Choisis une autre stratégie et joue pendant encore 5 minutes.
- Inscris le solde final dans le tableau.

- **La variante bon marché:** tu achètes l'équipement le moins cher possible, investis dans les frais de réparation, et épargnes ainsi ton budget.
- **La variante ciblée:** tu économises jusqu'à ce que tu puisses t'offrir un équipement coûteux mais puissant, un costume blindé et des aides efficaces. Tu agis ainsi de manière ciblée.
- **La variante laborieuse:** tu travailles jusqu'à tard dans la nuit et évites les missions dans le but d'augmenter tes revenus.
- **La variante prudente:** tu ne prends pas le risque d'une défaite contre le chef des ennemis, mais rentres à la maison au bon moment pour mettre le contenu récupéré des coffres à l'abri.
- **La variante «du chef»:** tu rejoues plusieurs fois la même mission pour gagner en force (plus d'expérience, plus de niveaux de héros/ héroïne) et récolter plus d'argent. Tu te prépares ainsi pour les niveaux suivants.
- **La variante rapide:** tu achètes une carte-clé, l'utilises rapidement et te rends directement auprès du chef des ennemis pour avoir assez de temps pour le vaincre.

Ma variante personnelle:

8B — Discuter des stratégies de jeu et de financement

As-tu atteint ton objectif? Quelle stratégie a rencontré le plus de succès? Pourquoi?

→ Echangez vos expériences.
– Y a-t-il des stratégies efficaces à court terme, mais qui n'apportent rien à long terme?
– Quelles stratégies sont orientées vers la sécurité, lesquelles sont plus risquées?

→ Rassemblez tous les conseils qui mènent au succès et garantissent un financement suffisant.

Auto-réflexion

→ Décris tes stratégies de jeu et tes expériences avec des phrases complètes:

Situation de départ (objectif, stratégie choisie)

Expériences dans le jeu

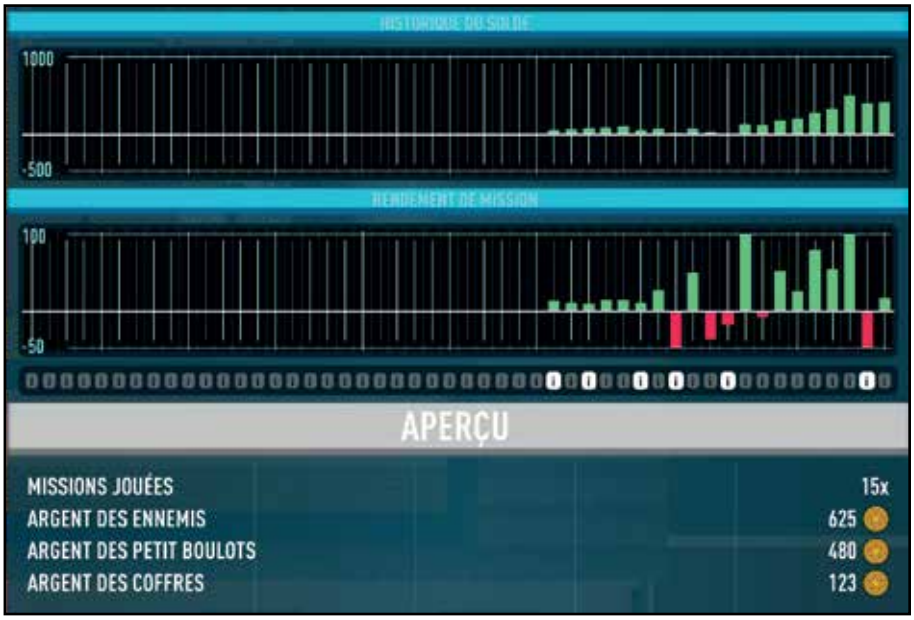
Succès

Ce que je ferai différemment dans le jeu à l'avenir

* 8C — Retour en arrière sur le déroulement du jeu

Lorsque tu te trouves sur l'image de la carte de la ville, ouvre la fenêtre des statistiques. C'est là que tu peux voir ta «performance» depuis la première mission. Etudie l'évolution du solde de ton compte à long terme, ainsi que le rendement de la mission (= résultat). Compare tes premiers résultats avec ta «performance» des parties récentes.

Ta «performance»



Teste ton comportement d'achat

Avec ces exercices, tu apprends…

… à peser les avantages et les inconvénients de différentes options de gestion financière.
… à justifier tes propres décisions d'achat à l'aide d'arguments solides.

9A — Mener un entretien, justifier ses décisions

- Travaillez par deux. Une personne pose les questions 1 à 7, l'autre les questions 8 à 14.
- Interrogez-vous à tour de rôle.
- Coche la réponse de ton/ ta partenaire dans ton carnet.

9B — Quel est ton type?

- Additionne tes réponses A et tes réponses B.
  Résultat:
  4 ou plus de réponses A → type A
  4 ou plus de réponses B → type B

Ton enseignant-e t'en dira plus. Attention: ceci n'est pas un test scientifique!

* 9C — Discuter des décisions

- Reprenez un groupe de questions (1 à 7 ou 8 à 14) et discutez ensemble lequel des deux comportements est le plus adéquat.
- Argumentez cette décision à l'aide de mots-clés. Exemples: «usé, mais bon marché» ou «neuf, mais cher».

Décisions d'achat et de financement: questions 1 à 7

Coche la réponse qui te convient le mieux et justifie ton choix auprès de ton/ ta partenaire.

1. Tu reçois 100 francs en cadeau.

☐ **A** Tu mets l'argent de côté pour t'offrir l'article de tes rêves.
☐ **B** Tu vas acheter de nouvelles chaussures ou une nouvelle console de jeu dès que possible.

2. Tu veux acheter un nouveau téléphone. Tu n'as pas assez d'argent.

☐ **A** Tu attends jusqu'à ce que tu aies suffisamment économisé.
☐ **B** Tu empruntes l'argent à ta mère et la rembourseras plus tard.

3. Pierre aimerait t'emprunter 15 francs pour acheter une casquette de baseball.

☐ **B** Tu lui donnes l'argent. Il doit te rendre 16 fr. au plus tard dans une semaine (15 fr. + 1 fr. d'intérêt).
☐ **A** Tu ne lui donnes pas d'argent. Il ferait mieux d'attendre jusqu'à ce qu'il ait assez économisé lui-même.

4. Vous voulez aller voir un film. Andrea propose de t'avancer l'entrée du cinéma.

☐ **B** Bien que tu aies déjà des dettes auprès de Camille, tu acceptes l'offre.
☐ **A** Tu renonces au cinéma et attends avec impatience le prochain film.

5. Pendant ses vacances, Emma à la possibilité de travailler dans l'atelier de son oncle et de gagner 12 francs l'heure.

☐ **A** Tu lui conseilles d'accepter le travail, bien que vous ne pourrez rien faire ensemble pendant les vacances.
☐ **B** Tu lui suggères de ne travailler que trois jours, comme ça vous aurez assez de temps pour faire quelque chose ensemble.

6. Boris veut s'acheter un nouveau pantalon de ski de marque pour le camp de ski, mais il n'a pas assez d'argent.

☐ **B** Tu conseilles à Boris d'acheter des pantalons de ski bon marché avec l'argent qu'il reçoit de sa mère.
☐ **A** Tu conseilles à Boris de porter son vieux pantalon une année supplémentaire et d'acheter un super pantalon de ski l'année prochaine, une fois qu'il aura assez économisé.

7. Ta classe organise une vente de soupe pour récolter des fonds pour le camp de ski. Chloé propose d'investir 200 francs supplémentaires et de cuisiner deux fois plus de portions de soupe pour faire plus de profit.

☐ **B** Tu penses que cela en vaut la peine, même si vous devez emprunter de l'argent.
☐ **A** Tu es contre, parce que tu as peur de ne pas pouvoir rembourser l'avance.

Décisions d'achat et de financement: questions 8 à 14

Coche la réponse qui te convient le mieux et justifie ton choix auprès de ton/ ta partenaire.

8. Salomé veut acheter de nouvelles chaussures de football pour s'entraîner.

☐ **B** Tu conseilles à Salomé de s'acheter des chaussures en solde avec l'argent qu'elle reçoit de ses parents.
☐ **A** Tu conseilles à Salomé de porter ses vieilles chaussures une saison de plus et d'acheter les chaussures de football tendance de la prochaine saison, une fois qu'elle aura mis assez d'argent de côté.

9. Nathan a la possibilité de travailler dans la boutique de son oncle les mercredis après-midi et de gagner 12 francs l'heure.

☐ **A** Tu lui conseilles d'accepter, bien que vous ne puissiez plus faire du skateboard ensemble.
☐ **B** Tu lui suggères de ne travailler qu'un mercredi sur deux pour avoir suffisamment de temps pour faire du skateboard.

10. Vous allez chez le vendeur de kebab. Adrien te propose de t'avancer le montant du kebab.

☐ **B** Bien que tu aies déjà une dette auprès de Pedro, tu acceptes volontiers l'offre.
☐ **A** Tu renonces au kebab et te réjouis d'y retourner une prochaine fois.

11. Lily veut t'emprunter 12 francs pour un t-shirt.

☐ **B** Tu lui donnes l'argent. Elle doit te rendre 13 fr. au plus tard dans une semaine (12 fr. + 1 fr. d'intérêt).
☐ **A** Tu ne lui prêtes pas d'argent. Elle devrait attendre jusqu'à ce qu'elle ait assez économisé elle-même.

12. Tu veux un nouveau jeu vidéo. Tu n'as pas assez d'argent de côté.

☐ **A** Tu vas attendre jusqu'à ce que tu aies suffisamment épargné.
☐ **B** Tu vas emprunter de l'argent à ta sœur et la rembourseras plus tard.

13. Tu reçois 100 francs de ton grand-père.

☐ **A** Tu mets l'argent de côté pour un futur gros achat.
☐ **B** Tu t'offriras quelque chose de spécial dès que possible – une nouvelle paire de jeans, un jeu…

14. Leyla livre des journaux. Elle envisage d'acheter un vélo pour 200 francs afin de pouvoir livrer dix maisons de plus.

☐ **A** Tu lui conseilles d'acheter le vélo une fois qu'elle aura mis assez d'argent de côté.
☐ **B** Tu lui conseilles d'acheter le vélo immédiatement, même si elle doit emprunter de l'argent pour cela.

9D — Que dis-tu de cela?

Choisis l'un des énoncés suivants et commente-le en dix phrases. Appuies-toi sur tes propres expériences et décris des exemples concrets.

1. **«La décision d'achat ou la stratégie de financement parfaite n'existe pas. La meilleure solution dépend de la situation.»**

2. **«Les stratégies financières risquées ne devraient être choisies que si elles servent un objectif précis, et si le risque de danger peut être réduit le plus rapidement possible.»**

Notes

Où sont les héros et les héroïnes?

Votre ville est en danger! La cupide Dre Violetta a volé la ville à l'aide de ses robots. Les robots détruisent tous les coffres-forts et lancent des cyberattaques pour piller les banques. Ils volent tout, même vos tirelires et la caisse de votre classe ne sont pas à l'abri.

Vous n'en supporterez pas plus. Chaque soir, une fois vos devoirs faits et votre petit boulot terminé, vous vous mettez en route pour chasser Dre Violetta et ses robots.

Pour mener à bien tes missions, tu as besoin de courage et de vitalité, ainsi que d'un équipement et d'outils performants que tu pourras acheter dans le shop. Si tu planifies et fais tes achats de manière intelligente, et que tu gardes un œil sur ton budget, nul doute que tu battras Dre Violetta au niveau 10 et que la ville sera libérée des robots prédateurs. Et en plus, tu auras appris par la même occasion à gérer ton argent de façon compétente.

Beaucoup de plaisir et de succès avec FinanceMission!