

Outils

Deux jeux pour apprendre à gérer son budget

Physiques ou virtuels, deux *Escape Games* font désormais partie de la boîte à outils de prévention de l'Observatoire du crédit et de l'endettement (OCE). Ils permettent une meilleure appréhension de la gestion budgétaire et un apprentissage des bons réflexes, de manière ludique.

«Stress dans la boîte aux lettres»

Une création de l'OCE, avec le soutien du Fonds social européen et de la Région wallonne.

Objectif > Sensibiliser aux notions de budget, de crédit, de retard de paiement, au classement des documents administratifs (dont les factures), au parcours d'une dette et à l'augmentation de la somme due en cas de non-paiement.

Le pitch > «*Tu es Arthur Dupont, 25 ans, avec un job, un appart et une vie sociale épanouie. Un ami te propose un plan en or: six mois à Tahiti! Le temps de prendre un congé sans solde, te voilà dans l'avion. Mais à ton retour, rien ne se passe comme prévu: tu as oublié de prévenir tes propriétaires. Ta boîte aux lettres déborde de factures à payer. Et un huissier t'a contacté plusieurs fois...*»

But du jeu > Aider Arthur à éviter le passage de l'huissier. Les participants sont invités à résoudre différentes énigmes les amenant à trier des factures, réaliser un budget, trouver des solutions à proposer à l'huissier.

Public cible > Tout public, notamment des jeunes de fin de secondaire, en groupes de 4-5 personnes.

Déroulement > Les participants entrent dans une pièce où des *zipper-walls* (toiles tendues sur cadre) représentent les différentes pièces de l'appartement d'Arthur. Un animateur présente l'activité, lit le pitch et invite les joueurs à scanner un QR code pour entendre le message vocal laissé par l'huissier. Les jeunes ont 45 minutes pour trouver une solution de paiement. Un débriefing portant sur leurs apprentissages et leur ressenti suit la partie.

«Money in Belgium»

Une création de l'Observatoire du crédit, des quatre centres de référence en médiation de dettes de la Wallonie et du Centre d'appui à la médiation de dettes de la Région de Bruxelles-Capitale (CAMD), grâce au soutien du Fonds pour l'éducation financière géré par la Fondation Roi Baudouin et de la Région wallonne.

Objectif pédagogiques >

- > Définir et expliquer les concepts de budget, de revenus, de dépenses fixes et variables.
- > Calculer le disponible mensuel à l'aide d'une grille budgétaire.
- > Développer des compétences en gestion financière et en prise de décision.
- > Définir la notion d'économie financière.
- > Augmenter les ressources et/ou diminuer les charges.

Le pitch > Dans une galaxie lointaine, Martiano, habitant d'une planète où l'on vit en harmonie avec la nature, est à bord de son vaisseau spatial. Il souhaite visiter la Belgique. Pour cela, il doit obtenir un visa, en simulant la vie d'un Terrien pendant 30 jours: trouver un travail et un logement, être attentif à son budget et à sa santé et veiller à rester heureux! Après les 30 jours de simulation, il ne lui restera plus qu'à entrer le bon code pour obtenir son visa terrien. Ce code correspond au montant restant du budget.

But du jeu > Aider à gérer le budget d'un extraterrestre afin qu'il puisse rejoindre ses amis sur Terre.

Public cible > Les adolescents et jeunes adultes, mais aussi toute personne intéressée par la gestion budgétaire.

En pratique > Le jeu est intégré dans une animation qui peut être dispensée par:
– un concepteur du projet (l'Observatoire du crédit et de l'endettement, l'un des quatre centres de références de Wallonie ou le CAMD);
– un professeur, un animateur ou toute autre personne ayant pris connaissance du dossier pédagogique en ligne.

Le jeu est disponible gratuitement en ligne (Money in Belgium) pour des sous-groupes de maximum trois personnes.

Déroulement > L'animateur présente les objectifs: vivre comme un Terrien en faisant des choix de consommation et en maintenant les jauges des finances, santé et bonheur en positif. Le joueur, une fois son personnage virtuel créé, entre dans la station orbitale et est accueilli par un agent qui lui expose ses missions: trouver un travail, se loger, faire des choix pour se nourrir, se vêtir, et choisir ses loisirs... Ses décisions influenceront les jauges. Des imprévus et des invitations à payer surgissent tout au long de la partie et le joueur sera en contact avec d'autres personnages qui le conseilleront en matière budgétaire.

Après la partie, un débriefing permet d'analyser les choix des participants et d'échanger sur les bonnes pratiques en matière de budget.

Caroline Jeanmart,
sociologue et directrice de l'Observatoire du crédit et de l'endettement