



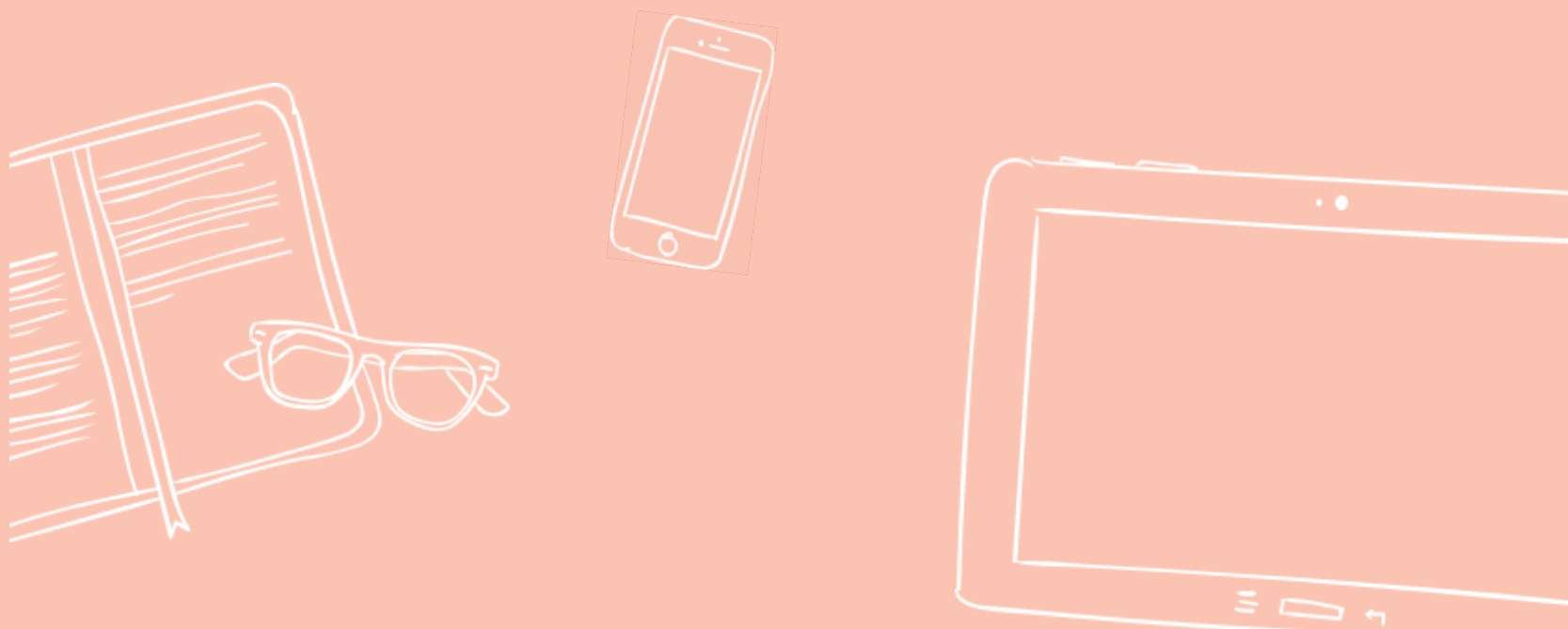
SUR LA PISTE DE MATTHIEU



JEU D'ÉNIGMES

— Guide d'animation —

Édition 2022



A l'attention des animateurs du jeu « SUR LA PISTE DE MATTHIEU »,

Vous vous préparez à utiliser ce jeu d'éducation budgétaire et financière au profit d'un public de jeunes. Je vous en remercie chaleureusement.

Merci car l'éducation budgétaire et financière est essentielle. Pour preuve, considérez les situations suivantes : gérer son budget, se servir de moyens de paiement de manière sécurisée, ouvrir et faire fonctionner un compte bancaire, souscrire une assurance, un crédit ou un placement, repérer les arnaques financières par téléphone ou internet, ou encore, savoir comment réagir et vers qui se tourner en cas de difficultés sur ces sujets.

Chacun de nous fait face à ces situations au cours de sa vie. C'est pourquoi il est utile que les jeunes aient des notions et développent les bons réflexes sur ces sujets : afin qu'ils soient demain des citoyens et des consommateurs avertis.

L'objectif de ce jeu est de leur apporter une première sensibilisation. Parce que c'est essentiel, les pouvoirs publics ont lancé en 2016 une stratégie publique d'éducation économique, budgétaire et financière, couramment nommée EDUCFI. Ils ont nommé la Banque de France opérateur national, en charge de la mise en œuvre de celle-ci.

La Banque de France encourage les actions des nombreux partenaires qui concourent à la stratégie tout en respectant les principaux critères :

- La neutralité : toute action doit se faire sans aucune connotation commerciale ou marketing ;
- La gratuité ou le caractère non lucratif : il s'agit d'une stratégie publique totalement désintéressée ;
- L'accessibilité : il est primordial de s'adapter à son public et de mettre de côté la posture et le jargon d'expert.

Également merci car votre rôle est déterminant. L'importance est de bien maîtriser les règles et l'esprit du jeu, de susciter l'intérêt de votre auditoire et de faire naître un dialogue. Nul besoin d'être un expert des sujets financiers ni un animateur chevronné.

En fonction des connaissances et des attentes de votre public, vous pourrez adapter le jeu d'une séance à une autre : c'est vous qui êtes les mieux placés pour en juger. Soyez simplement à l'écoute, bienveillants, neutres dans vos propos et pédagogues.

Pour une animation réussie, il convient de bien préparer la séance - ce livret va vous y aider - et si, à l'issue d'une première expérience, certaines choses vous laissent insatisfaits, parlez-en avec d'autres animateurs. Vous constaterez que c'est normal et que d'une fois sur l'autre, on progresse.

Enfin et surtout, quelle belle expérience ! Rencontrer un public, faire découvrir des notions, échanger, discuter, s'adapter et aussi, toujours apprendre soi-même quelque chose. C'est aussi un plaisir !

Je tiens à vous remercier chaleureusement et à vous féliciter pour votre engagement au service de nos jeunes concitoyens et d'EDUCFI.

« La véritable richesse, c'est celle qui ne diminue pas quand on la partage. » Alors, partageons !

Stéphanie LANGE-GAUMAND,
Directrice de l'éducation financière
Banque de France

Ce jeu a été conçu et produit par la Banque de France. L'identification des notions et messages prioritaires que le jeu permet de découvrir a été réalisée avec le concours des partenaires suivants :



SOMMAIRE

PRÉAMBULE.....	5
PRÉPARATION	6
ANIMATION	7
DÉROULÉ D'UNE SÉQUENCE DE 2H	8
INTRODUCTION	9
Déroulé détaillé.....	9
LE BUDGET	10
<i>Enigme 1 - Déroulé détaillé (1/3).....</i>	<i>10</i>
<i>Enigme 1 - Corrigé (2/3)</i>	<i>11</i>
<i>Enigme 1 - Messages clés (3/3).....</i>	<i>12</i>
LE COMPTE EN BANQUE	13
<i>Enigme 2 - Déroulé détaillé & Messages clés (1/2)</i>	<i>13</i>
<i>Enigme 2 - Corrigé Mots croisés (2/2).....</i>	<i>15</i>
LES ARNAQUES	16
<i>Enigme 3 - Déroulé détaillé & Corrigé (1/2).....</i>	<i>16</i>
<i>Enigme 3 - Corrigé & Messages clés (2/2)</i>	<i>17</i>

L'ÉPARGNE	18
<i>Enigme 4 - Déroulé détaillé & Corrigé (1/2).....</i>	<i>18</i>
<i>Enigme 4 - Messages clés (2/2).....</i>	<i>19</i>
LE CRÉDIT	20
<i>Enigme 5 - Déroulé détaillé & Corrigé (1/2).....</i>	<i>20</i>
<i>Enigme 5 - Messages clés (2/2).....</i>	<i>21</i>
LES MOYENS DE PAIEMENT	22
<i>Enigme 6 - Déroulé détaillé (1/3).....</i>	<i>22</i>
<i>Enigme 6 - Corrigé message codé (2/3).....</i>	<i>23</i>
<i>Enigme 6 - Corrigé Questions & Messages clés (3/3).....</i>	<i>24</i>
L'ASSURANCE	25
<i>Enigme 7 - Déroulé détaillé (1/4).....</i>	<i>25</i>
<i>Enigme 7 - Corrigé (2/4)</i>	<i>26</i>
<i>Enigme 7 - Comparatif (3/4)</i>	<i>27</i>
<i>Enigme 7 - Messages clés (4/4).....</i>	<i>28</i>
DÉBRIEFING	29
MESSAGES CLÉS	30
CORRECTION DU QUIZ	34

PRÉAMBULE

Ce jeu d'énigmes a été conçu pour durer 2 heures pour un groupe de 10 à 25 jeunes répartis en 3 à 5 équipes. Pour des groupes plus importants, jusqu'à 30 jeunes, une durée de 2h30 est fortement recommandée.

Pendant ces deux heures, guidés par vos soins et en résolvant les énigmes, les participants aborderont 7 thèmes clés de l'éducation financière :

- Le budget
- Le compte en banque
- Les arnaques
- L'épargne
- Le crédit
- Les moyens de paiement
- L'assurance

Le timing est serré, mais le jeu et l'émulation pousseront les équipes à résoudre les énigmes rapidement. Le jeu est un support pour l'apprentissage des messages clés en matière d'éducation budgétaire, économique et financière.

Pour information, voici les différences entre les modules de 2h et de 2h30.

TAILLE DU GROUPE	2H00	2H30
10 à 25 jeunes	Déroulé du jeu sans l'activité optionnelle dans l'énigme n°7 assurance (le comparatif)	Plus de temps sur les différentes séquences et possibilité de faire les deux activités dans l'énigme assurance (le texte à trous + le comparatif)
25 à 30 jeunes		Déroulé du jeu sans l'activité optionnelle dans l'énigme n°7 assurance (le comparatif)

Il n'est pas recommandé d'utiliser ce jeu pour des ateliers inférieurs à 2h ou supérieurs à 2h30 ou pour des groupes supérieurs à 30 jeunes.

PRÉPARATION

■ QUELQUES JOURS AVANT LE JOUR J

- ☐ Préparer autant de **fiche-messages clés** que de participants
- ☐ Imprimer la **fiche d'évaluation**, disponible dans *GEVALUE* en autant d'exemplaires que de participants
- ☐ Préparer les **quiz** en autant d'exemplaires que de participants
- ☐ Préparer les **enveloppes** :
 - Se munir pour chaque équipe d'un jeu de 7 enveloppes, une par énigme
 - Vérifier la présence des documents réutilisés à chaque atelier (identifiés par une * sur l'enveloppe)
 - Insérer dans les enveloppes les documents qui seront utilisés par les jeunes
 - Classer les enveloppes dans l'ordre de façon à pouvoir les distribuer sereinement le jour J
- ☐ Préparer pour chaque équipe le sac contenant le puzzle de l'énigme 2
- ☐ S'imprégner de l'**histoire et du déroulé du jeu**
- ☐ Relire les **messages clés** à faire passer aux jeunes



■ 1 JOUR AVANT LE JOUR J

- ☐ S'imprégner de l'**histoire et du déroulé du jeu**
- ☐ Relire les **messages clés** à faire passer aux jeunes

ANIMATION

Le jour J

Principe d'animation

- Le jeu peut être animé de 2 façons différentes au choix :
 - soit les équipes avancent à leur rythme et l'animateur délivre les messages clés et les enveloppes à chaque groupe en fonction de leur ordre d'arrivée ;
 - soit l'animateur délivre les messages clés en plénière après chaque énigme et distribue les enveloppes à toutes les équipes en même temps. Il matérialise l'ordre d'arrivée des groupes sur paper board ou autre matériel disponible sur place pour maintenir le challenge.
- Vous avez la possibilité de personnaliser votre rôle d'animateur en vous mettant dans la peau d'un personnage (ex: détective célèbre).
- Vous rassemblez les équipes et débrieferiez des messages clés à la fin de l'atelier.

Si vous êtes plusieurs animateurs, répartissez-vous les rôles :

- Pour des groupes importants, il est préférable d'être plusieurs animateurs pour aider au mieux les équipes et répondre aux questions des participants.
- Par exemple, si vous êtes deux, l'un peut être gardien du temps et distribuer les ressources, et l'autre joue alors le rôle de l'animateur.

Gardez toujours sous la main le guide d'animation

- Il contient le timing, le fil rouge, les prises de parole de l'animateur, les indications concernant les ressources à distribuer, les messages clés.

Gardez au minimum 20 minutes pour le débrief final

- Si vous n'avez que 20 minutes pour le débrief final, donnez le quiz tout de suite, servez-vous en comme fil rouge de discussion et débriefer des questions en plénière en vous appuyant sur les messages clés.

La dynamique du jeu d'énigmes est importante

- Les participants progresseront à leur rythme, feront des erreurs parfois : si certains sont bloqués, aidez-les.
- Si vous n'avez pas le temps de délivrer les messages clés après chaque énigme, vous y reviendrez à la fin de la partie lors du débriefing général.



DÉROULÉ - SÉQUENCE 2H

DÉBUT	SÉQUENCE	ANIMATION	DURÉE INDICATIVE
00h00	Introduction	• Accueil des participants • Répartition en équipes • Réponse aux questions du quiz individuel (facultatif en fonction des consignes de la Banque de France) • Présentation du thème, des objectifs et du déroulé du module • Explication des consignes et lancement du jeu	15 min
00h15	Le budget <i>Enigme 1</i>	• Distribution de l'enveloppe budget – activité en équipe	10 min
00h25	Le compte en banque <i>Enigme 2</i>	• Distribution de l'enveloppe compte en banque et du sac contenant le puzzle – activité en équipe	10 min
00h35	Les arnaques <i>Enigme 3</i>	• Distribution de l'enveloppe arnaques – activité en équipe	10 min
00h45	L'épargne <i>Enigme 4</i>	• Distribution de l'enveloppe épargne – activité en équipe	10 min
00h55	Le crédit <i>Enigme 5</i>	• Distribution de l'enveloppe crédit – activité en équipe	15 min
01h10	Les moyens de paiement <i>Enigme 6</i>	• Distribution de l'enveloppe moyens de paiement – activité en équipe	15 min
01h25	L'assurance <i>Enigme 7</i>	• Distribution de l'enveloppe assurance – activité en équipe	15 min
01h40	Débrief général	• Débriefing du jeu, retour sur les messages clés • Quiz individuel • Distribution de la fiche-messages clés et de la fiche d'évaluation	20 min

NOTE

Les durées sont indicatives

Une fois le jeu lancé, les équipes évolueront à leur rythme. Ce déroulé indicatif vous permet néanmoins de savoir si elles sont plus ou moins dans les temps, et donc si vous devez plus ou moins les aider.

INTRODUCTION

Déroulé détaillé

Durée : 15 minutes

Accueillir les participants.

Présenter le sujet de l'atelier à venir : l'éducation financière

Pourquoi l'éducation financière ? Parce que vous serez bientôt amenés à prendre des décisions concernant l'argent que vous gagnerez.

Pour prendre les meilleures décisions pour soi, il est essentiel de connaître les outils et les offres disponibles.

Le but de cet atelier est donc de vous faire mieux comprendre pour que vous puissiez mieux décider par la suite.

Donner le quiz à faire (facultatif, en fonction des consignes de la BDF).

Le quiz a pour but d'identifier ce que vous connaissez ou non, les notions avec lesquelles vous êtes à l'aise et celles que vous connaissez moins. Vous le ferez à nouveau à la fin du jeu. Cela nous permettra de savoir si notre intervention a été bénéfique.

Répartir les participants en 3 à 5 équipes.

Donner le brief de l'atelier

Chacune de vos équipes représente un personnage : Paul, Nadia, Rahim, Emma (et Akemi). Vous êtes de grands amis inséparables. Mais, normalement, il y a un cinquième larron : Matthieu, étudiant en mathématiques option cryptologie (étude des codes et des messages secrets).

Depuis trois jours il a mystérieusement disparu. Il ne répond pas à vos appels téléphoniques et n'a donné aucune nouvelle sur les réseaux sociaux, ce qui ne lui ressemble pas.

L'objectif de ces deux heures ? Retrouver Matthieu ! Remontez le fil des événements en suivant sa trace financière !

LE BUDGET

Enigme 1 - Déroulé détaillé (1/3)

Durée totale : 10 minutes

Prise de parole de l'animateur

Bonjour à tous.tes !

Je suis l'animateur du jeu et je vais vous aider à retrouver votre ami Matthieu en vous guidant d'énigmes en énigmes.

Si vous aimez les séries policières, vous savez sans doute que les informations financières d'un individu sont un excellent moyen de le suivre... à la trace !

En fouillant la chambre de Matthieu, j'ai trouvé un pense-bête qu'il utilise pour établir son budget ainsi que des tickets de caisse, factures, chèques, etc.

À vous de reconstituer le budget de Matthieu à l'aide de ces documents. Ses dépenses et ses ressources nous donneront peut-être des indications sur ce qui lui est arrivé.

- 1. Distribuer l'enveloppe contenant les ressources *Budget*.**
- 2. Laisser les équipes remplir la fiche budget et dites-leur de vous appeler quand elles estiment avoir fini.**
- 3. Lorsque les équipes vous appellent pour vous dire qu'elles ont fini, vous vérifiez que la fiche budget est globalement bien remplie et qu'elles vous donnent le bon code à 3 chiffres (solde du budget de Matthieu : 167). S'il y a des erreurs majeures, vous leur indiquez ce qui pose problème et leur demandez d'y repasser 2 minutes.**

NB: Dans l'énigme, certaines dépenses et ressources seront à réaliser dans le mois. Elles sont à noter dans la fiche budget : cela permet d'aborder la notion de budget prévisionnel.



LE BUDGET

Enigme 1 - Corrigé (2/3)

Durée : 10 minutes

DÉPENSES

DATE	OBJET	MONTANT
02/07	Spookify	10 €
10/07	FNIC FNAC	120 €
10/07	Boxafon	19 €
18/07	Auto-école	30 €
Juillet 2020	Cantine	20 €
31/07	Cauton	500 €
TOTAL		= 699 €

RESSOURCES

DATE	OBJET	MONTANT
30/06	Salaire	500 €
Juillet	Argent de poche	20 €
04/07	Coupe lycée	150 €
12/07	Cadeau Mamie	50 €
20/07	APL	146 €
TOTAL		= 866 €

SOLDE : +167€

LE BUDGET

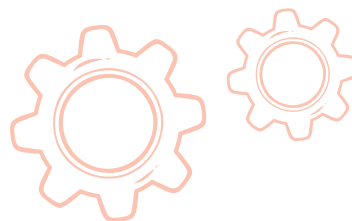
Enigme 1 - Messages clés (3/3)

Durée : 10 minutes

4. Délivrer les messages clés du thème budget :

- Le budget, c'est la balance entre « ce qui sort » (tes dépenses) et « ce qui rentre » (tes revenus). Pour avoir l'esprit tranquille, il est important de le suivre régulièrement.
- Un budget équilibré permet d'être plus tranquille et d'éviter des frais. En plus, économiser régulièrement, même un peu, permet de pouvoir faire face à une dépense imprévue, préparer un projet ou se faire plaisir.
- Pour bien gérer ton budget, anticipe tes dépenses et réfléchis bien avant de faire une dépense non-indispensable.
- Attention, un budget doit tenir compte des dépenses prévisionnelles. Par exemple, pour un chèque que tu as émis mais qui n'a pas encore été encaissé par le bénéficiaire, la somme doit rester disponible sur ton compte jusqu'à l'encaissement et dans ton budget, il faut la déduire du solde.

5. Distribuer l'enveloppe de l'énigme 2 (compte en banque)



LE COMPTE EN BANQUE

Enigme 2 - Déroulé détaillé (1/2)

Durée : 10 minutes

Prise de parole de l'animateur

Nous avons trouvé une malette à code dans la chambre de Matthieu. Après plusieurs tentatives, la malette s'est ouverte grâce aux 3 chiffres du solde du budget de Matthieu.

À l'intérieur nous avons trouvé son relevé de compte bancaire. Cela devrait vous permettre de comparer avec les dépenses et ressources que vous avez notées en reconstituant son budget mais aussi d'identifier de nouvelles opérations... mystérieuses.

A vous de remplir ensuite la grille de mots croisés pour trouver l'endroit où se trouve le prochain indice.

Distribuer l'enveloppe contenant les ressources *Compte en banque*

Les participants doivent :

- Reconstituer le puzzle
- Repérer les opérations « mystérieuses » (hors-budget)
- Remplir la grille de mots croisés et trouver le mot-mystère (poubelle, cf. corrigé p.15)

Demander où est caché le prochain indice. Si l'équipe dit « poubelle » :

1. Délivrer les messages clés du thème compte en banque :

- Consultez régulièrement votre compte et anticipez vos dépenses pour éviter d'être à découvert. En cas de problème, n'hésitez pas à contacter votre banque dès les premières difficultés.
- Le découvert est un service proposé par la banque, pas un droit. L'utiliser souvent peut coûter cher, surtout si la banque ne l'a pas autorisé.

2. Distribuer l'enveloppe de l'énigme 3 (arnaques) qui se trouvait dans la poubelle.

3. Si les équipes ne trouvent pas le mot mystère ... donnez-leur un petit coup de pouce.

LISTE DES ÉCRITURES

Historique du compte chèques n°8450994326 - M. Matthieu SANLSOU

Solde débiteur au 05/08/2020 : -134,00

DATE COMPTA	LIBELLÉ OPÉRATION	DÉBIT (EUR)	CRÉDIT (EUR)
30/06/2020	Remise chèque		500,00
02/07/2020	240420 CB*8935 Spookify	10,00	
04/07/2020	Virement lycée VH		150,00
10/07/2020	387403 CB*8935 FNIC-FNAC	120,00	
10/07/2020	Boxafon	19,00	
12/07/2020	Mamie Joviale		50,00
18/07/2020	Passlavitesse	30,00	
20/07/2020	Aide au logement		146,00
31/07/2020	Caution Logement Etudibien	500,00	
02/08/2020	Agios découvert non autorisé	12,00	
03/08/2020	Virement livret d'épargne		1 000,00
04/08/2020	Opération		3 000,00
05/08/2020	Virement n°385950	3 999,00	
05/08/2020	Prélèvement assuronous n°3635	290,00	

Titulaire du compte : **Matthieu SANLSOU**
16 rue de la Dèche
44 000 Nantes

Coordonnées :

RIB (Relevé d'Identité Bancaire)				
Banque 37456	Guichet 63748	N° Compte 8450994326	Clé RIB 12	Devise EUR
IBAN (International Bank Account Number)				
FR76	3745 6637 4845 6382 5670 912			

BIC (Bank identification Code)

DELOFRPP

Domiciliation / Paying Bank

DELOR NANTES SUD

LE COMPTE EN BANQUE

Enigme 2 - Corrigé (2/2)

Durée : 10 minutes

1

A D E C O U V E R T

2

C C R E D I T

3

D O P E R A T I O N

4

B L I V R E T - A

5

S

L

D

E

Opérations mystérieuses :

12€	1000€	3000€	3999€	290€
-----	-------	-------	-------	------

Vertical

1. Le RIB est un peu ton adresse bancaire : il contient tes ... bancaires.
2. Pour faire tes paiements, la banque peut te fournir un carnet de ...
3. Sur ton compte, il correspond à la colonne des dépenses du budget.
4. Lorsque je dépense plus d'argent que je n'en possède sur mon compte, je dois en payer à ma banque.
5. C'est la différence entre le débit et le crédit du compte.

Horizontal

- A. Lorsque je dépense plus d'argent que je n'en possède et que j'en ai l'autorisation par la banque, on dit de mon compte qu'il est à ...
- B. Tu peux avoir des comptes d'épargne – le plus connu étant le ...
- C. Sur ton compte, il correspond à la colonne des ressources du budget.
- D. Sur le relevé de compte, une transaction est appelée une...

Où le maître du jeu peut-il trouver le prochain indice pour retrouver Matthieu ?

P O U B E L L E

LES ARNAQUES

Enigme 3 - Déroulé détaillé & Corrigé (1/2)

Durée : 10 minutes

Prise de parole de l'animateur

Matthieu a fait une dépense de 3 999€ vous dites ? Savez-vous à quoi aurait pu servir une telle somme ? Non ?

Nous avons retourné la poubelle de Matthieu et nous avons trouvé cinq annonces. Il semble que Matthieu ait acheté une voiture. En sachant qu'il a été sensibilisé aux questions de gestion budgétaire et financière en classe de 3ème et qu'il a appris à reconnaître les différents types d'arnaques, quelle annonce a-t-il choisie d'après vous ? Qu'est-ce que Matthieu a écrit sur l'annonce ?

Distribuer l'enveloppe contenant les ressources **Arnaques**

Les participants doivent :

- Analyser les annonces et les e-mails des vendeurs
- Identifier l'annonce qu'a pris Matthieu selon eux
- Donner le mot de passe inscrit sur l'annonce (slpdm - 202x)

Demander aux équipes quelle voiture Matthieu a choisie.

- **Annonce 1 : OK**
- **Annonce 2 : e-mail frauduleux** (le vendeur essaye de récupérer frauduleusement les coordonnées bancaires de Matthieu en l'attirant avec un prix au rabais)
- **Annonce 3 : annonce frauduleuse** (prix très attractif = trop beau pour être vrai) et e-mail frauduleux avec lien non sécurisé pour demande de virement

LES ARNAQUES

Enigme 3 - Corrigé & Messages clés (2/2)

Durée : 10 minutes

- **Annonce 4 :** annonce frauduleuse. C'est la technique de la mule financière dans laquelle le fraudeur demande à des personnes d'encaisser des chèques sur leur propre compte bancaire. Ensuite, il leur demande que les fonds encaissés lui soient immédiatement transférés ou bien il les récupère en espèces. Dans ce montage, il s'agit toujours de chèques frauduleux, qui sont rejetés par la banque au bout d'une ou deux semaines.
Résultat : Le compte bancaire est alors débité du montant du chèque rejeté et les fonds ne pourront pas être récupérés.
- **Annonce 5 :** annonce frauduleuse pour extorquer une somme d'argent sous un faux prétexte (les frais d'importation).

Si les équipes ont choisi la bonne réponse et pour les bonnes raisons :

1. Délivrer les messages clés du thème arnaques :

- Un message prétextant une alerte ou un problème pour vous demander les coordonnées de votre carte bancaire ou de verser rapidement de l'argent est une arnaque, même s'il paraît venir de votre banque, des impôts ou d'une société connue.
- Face à des offres de crédit ou de placement faciles et "trop belles pour être vraies", il ne faut pas répondre : ce sont des arnaques.

2. Distribuer l'enveloppe de l'énigme 4 (épargne).

L'ÉPARGNE

Enigme 4 - Déroulé détaillé (1/2)

Durée : 10 minutes

Prise de parole de l'animateur

Vous avez identifié la bonne annonce, les quatre autres sont effectivement des arnaques. Après plusieurs tentatives sur son ordinateur, nous avons réussi à ouvrir sa boîte mail avec le mot de passe trouvé sur l'annonce. Dans la boîte mail, nous avons découvert un relevé d'épargne. Saurez-vous l'analyser et me dire combien d'argent Matthieu a réussi à épargner depuis trois ans ?

- Distribuer l'enveloppe épargne

Les participants doivent analyser le relevé d'épargne de Matthieu pour calculer la somme disponible sur son livret au 15 juillet.

Correction

Somme disponible sur le compte épargne de Matthieu :



Calculs :

- au bout de 1 an : $1000 \times 0,01 = 10 \Rightarrow 1010 \text{ €}$
- au bout de 2 ans : $1010 \times 0,01 = 10,10 \Rightarrow 1020,10 \text{ €}$
- au bout de 3 ans : $1020,10 \times 0,01 = 10,20 \Rightarrow 1030,30 \text{ €}$

L'ÉPARGNE

Enigme 4 - Messages clés (2/2)

Durée : 10 minutes

Si les équipes ont choisi la bonne réponse avec les bons calculs :

1. Délivrer les messages clés du thème épargne :

- Mettre de côté de l'argent qu'on n'a pas dépensé s'appelle épargner. Avoir de l'épargne sert d'abord à avoir une réserve de précaution pour faire face à un imprévu mais aussi à réaliser des projets.
- Il existe différents produits d'épargne. Le produit doit correspondre au projet envisagé : pour une épargne de précaution, un livret d'épargne est souvent le plus recommandé pour disposer rapidement de l'argent.
- Un placement financier te rapporte des bénéfices grâce au taux d'intérêt. Ceux-ci sont pris en compte l'année suivante : c'est ce qu'on appelle la capitalisation des intérêts.
- Plus un produit d'épargne rapporte de l'argent plus il est risqué, c'est-à-dire que le risque de perdre de l'argent est important. A l'inverse, un produit d'épargne peu risqué rapporte peu d'argent. Pour résumer : il n'existe pas de placement sans risques qui rapporte beaucoup d'argent.

2. Distribuer l'enveloppe de l'énigme 5 (crédit).

LE CRÉDIT

Enigme 5 - Déroulé détaillé & Corrigé (1/2)

Durée : 15 minutes

Prise de parole de l'animateur

On sait que Matthieu avait un peu plus de 1030 € d'épargne avant le virement sur son compte bancaire, mais ça n'a pas suffi à payer sa voiture. L'énigme précédente nous a orientés vers une pochette orange que nous avons trouvée sur le bureau de Matthieu. Elle contient différentes offres de crédit. Laquelle Matthieu a-t-il choisie selon vous ? Attention : en fonction de votre réponse vous trouverez la clé qui permettra d'accéder à l'énigme suivante.

Distribuer l'enveloppe *Crédit*

Les participants doivent :

- Trouver l'offre de crédit que Matthieu a choisie (une bonne réponse leur donnera la clé pour accéder à l'énigme suivante)
- Répondre aux questions sur la fiche Crédit

Demander aux participants quel crédit a pris Matthieu selon eux et pourquoi.

Bonne réponse : Matthieu a choisi le crédit B !

Explications :

- **Crédit A** : C'est le crédit le moins coûteux au total. Mais la mensualité de 438 € est trop élevée pour Matthieu. En effet, son reste pour vivre est de 400 € ($900 - 500 = 400$). Par ailleurs, le taux d'endettement serait supérieur à 35 % des revenus. ($900 \times 0,35 = 315$) et $438 > 315$.
- **Crédit B** : Le coût total du crédit est plus bas que le crédit C. Les mensualités sont cohérentes par rapport aux revenus et charges de Matthieu et le taux d'endettement de 35 % est respecté.
- **Crédit C** : C'est le crédit qui offre les mensualités les plus basses. Mais la durée du remboursement est plus longue, donc le coût total est plus élevé que les autres propositions.

LE CRÉDIT

Enigme 5 - Messages clés (2/2)

Durée : 15 minutes

1. En cas de bonne réponse, délivrer les messages clés du thème crédit :

- Emprunter une somme d'argent est un service payant et qui doit être remboursé peu à peu, jusqu'au bout. Avant de s'engager, il faut bien réfléchir : en a-t-on vraiment besoin ? Pense-t-on être capable de le rembourser sur toute sa durée ?
- Pour une même somme d'argent empruntée, plus on met de temps à rembourser un crédit, plus il coûte cher car il produit des intérêts sur une période plus longue.
- Il ne suffit pas de regarder le taux d'intérêt proposé pour comparer deux offres de crédit. D'autres critères entrent en ligne de compte : l'existence ou non de pénalités si l'on veut le rembourser par anticipation, la possibilité d'un report d'échéance...

2. Distribuer l'enveloppe de l'énigme 6 (moyens de paiement).



LES MOYENS DE PAIEMENT

Enigme 6 - Déroulé détaillé (1/3)

Durée : 15 minutes

Prise de parole de l'animateur

Bravo, vos calculs sont bons ! Vous avez trouvé la bonne clé, celle qui permet d'ouvrir le tiroir du bureau de Matthieu dans lequel se trouve l'enveloppe de l'énigme suivante. À l'intérieur de cette enveloppe vous trouvez un document codé. Rappelez-vous que Matthieu suit des études en mathématiques, option cryptologie et qu'il adore coder ses documents personnels.

Décoder le texte et répondre aux questions pour trouver le moyen de paiement utilisé par Matthieu pour acheter sa voiture.

Distribuer l'enveloppe de l'énigme 6 avec la fiche *Moyens de Paiement* (message codé et questions)

Les participants doivent résoudre l'énigme et répondre aux questions, ce qui leur permettra d'identifier des lettres à assembler pour former le mot mystère (le message codé = MENT et les réponses aux questions = VIRE).

Si les participants n'arrivent pas à trouver la logique de l'énigme après quelques minutes (laissez-leur le temps de chercher !), donnez-leur des indices. En déchiffrant le texte et en répondant aux questions, les participants vont trouver des lettres à assembler pour trouver le mot VIREMENT.

Indice n°1

- À quoi pourraient correspondre ces lettres PLMC ?

Indice n°2

- Les lettres sont en lien avec la structure du texte codé

Indice n°3

- Paragraphe 5 ; Ligne 3 ; Mot 7 ; Caractère 2 = T



LES MOYENS DE PAIEMENT

Enigme 6 - Corrigé message codé (2/3)

Durée : 15 minutes

Certains **m**oyens de paiement peuvent être utilisés par tout le monde (pièces et billets), d'autres ne sont disponibles qu'à partir d'un âge précis. Par exemple, à partir de 16 ans, un mineur pourra ouvrir un compte bancaire avec l'autorisation de ses parents et utiliser les moyens de paiement associés (chéquier et carte bancaire).

Les moyens de paiement sont personnels car ils permettent de dépenser/retirer de l'argent sur son compte. Il faut donc être vigilant et ne jamais donner son code secret à une tierce personne ni le conserver avec sa carte.

En cas de perte ou de vol de sa carte ou de son chéquier, il faut immédiatement contacter sa banque **e** pour rapidement faire opposition.

Il faut également faire attention lorsqu'on paie sur internet : savoir identifier les signes de sécurité (exemple : **h**ttp**S**, le cadenas) et s'assurer qu'on est sur un site de confiance. Certains escrocs peuvent **i**miter des sites officiels qui sont en réalité des sites frauduleux afin d'obtenir vos données bancaires.

Certaines applications de paiement (exemples : Paypal, Lydia, Apple Pay, Paylib) et sites internet proposent de stocker les coordonnées bancaires. C'est possible, mais uniquement à sa propre **i**nitiat**i**ve et après s'être assuré que le site ou l'application soit bien sécurisé.

Les « crypto-actifs » comme le bitcoin, le Ripple ou l'Ether ne sont pas de véritables monnaies. Leur valeur n'est pas garantie par un État ou une banque centrale et cette valeur est très fluctuante. Il est donc très risqué d'en acheter.

LES MOYENS DE PAIEMENT

Enigme 6 - Corrigé Questions & Messages clés (3/3)

Durée : 15 minutes

QUESTIONS

1. Quelle est la meilleure façon de te souvenir du code de ta carte bancaire sans risque ?

Réponse V : L'apprendre par coeur

2. Si tu perds ou te fais voler ta carte bancaire ou ton chéquier, que dois-tu faire en premier ?

Réponse I : Faire opposition auprès de ta banque

3. À partir de quel âge peux-tu payer en espèces ?

Réponse R : Sans limite d'âge

4. Le Bitcoin c'est :

Réponse E : Un investissement risqué

Quel est le mot de passe pour trouver le prochain indice ?

VIREMENT

En cas de bonnes réponses :

1. Délivrer les messages clés du thème moyens de paiement :

- Gardez vos moyens de paiement et votre code en sécurité. Ne les confiez à personne et ne montrez pas votre code quand vous le composez.
- En cas de perte ou de vol de votre carte ou de votre chéquier, contactez immédiatement votre banque ou le numéro qu'elle vous a indiqué pour faire opposition.
- Avant de payer sur Internet, vérifiez que le site est sécurisé et à qui vous avez affaire.

2. Distribuer l'enveloppe de l'énigme 7 (assurance).

24

L'ASSURANCE

Enigme 7 - Déroulé détaillé (1/4)

Durée : 15 minutes

Prise de parole de l'animateur



Mais oui vous avez raison ! Matthieu a bien payé sa voiture par virement. On en retrouve d'ailleurs la trace dans son relevé de compte. Après plusieurs tentatives, nous avons réussi à ouvrir le dossier assurance sur l'ordinateur de Matthieu grâce au mot de passe «VIREMENT». Je vous ai imprimé les documents qui s'y trouvaient. Saura-t-on enfin ce qui est arrivé à Matthieu ?

Distribuer la feuille **texte à trous assurance** + le **comparatif** (activité facultative)

Les participants doivent :

- Remplir le texte à trous
- Trouver le mot mystère (accident)
- Répondre au *vrai* ou *faux*
- Trouver l'assurance souscrite par Matthieu et répondre aux questions (activité facultative)

Astuce gain de temps : En amont, vous avez la possibilité de pré-remplir certains mots à placer dans le texte à trous, à l'exception de ceux qui comportent une case jaune.

Pour valider cette énigme les joueurs devront indiquer à l'animateur du jeu le mot mystère (**accident**) et donner les bonnes réponses à l'activité « vrai ou faux ». Si le comparatif (activité optionnelle) n'est pas utilisé alors les bonnes réponses déclenchent la fin du jeu. N'oubliez pas de délivrer les message clés sur l'assurance (cf. page 28).



L'ASSURANCE

Enigme 7 - Corrigé (2/4)

Durée : 15 minutes

Le principe de l'assurance est simple : dans un **contrat** accepté par l'assureur et l'assuré, l'assuré s'engage à verser des primes ou **cotisations** et l'assureur s'engage, lorsqu'un **sinistre** garanti arrive, à verser une **indemnité**.

Les primes que tu verses, ajoutées à celles des autres assurés, servent à régler les sinistres qui surviennent à quelques-uns seulement : c'est le principe de la **mutualisation** des risques. On dit que les cotisations sont versées à **fonds perdus** car même s'il ne t'arrive rien pendant plusieurs années tu ne seras pas remboursé.

Le contrat mentionne le bien ou la personne assurée et les risques qui ne sont pas couverts, c'est-à-dire les **exclusions** de garanties. Il comporte des conditions **générales**, communes à l'ensemble des assurés et des conditions **particulières**, adaptées à la situation spécifique de chacun. Il peut prévoir qu'une somme restera à ta charge après indemnisation. Ça s'appelle une **franchise**.

La loi rend obligatoires certaines assurances comme la **responsabilité civile** : si tu causes des **dommages** à une autre personne ou à des **biens** qu'elle possède, il faut pouvoir la dédommager. Une assurance responsabilité civile est obligatoire pour conduire une voiture ou tout autre véhicule terrestre à **moteur** (moto, trottinette électrique, ...). Par ailleurs, tu es obligé de souscrire une **assurance habitation** si tu es locataire.

dommages	sinistre	cotisations	contrat	indemnité	moteur
exclusions	mutualisation	franchise	particulières	fonds perdus	
assurance habitation	responsabilité civile	générales	biens		

VRAI ou FAUX ?

	Vrai	Faux
• Je n'ai pas eu de dégât dans mon appartement l'année dernière, mon assurance va me rembourser mes primes	☐	☒
• La conduite sans permis est une exclusion de garantie pour une assurance automobile	☒	☐
• Mon véhicule ne roule plus, je n'ai plus besoin de l'assurer.	☐	☒

Faux : les primes d'assurance sont versées à fonds perdus. **Vrai** : il s'agit d'une exclusion de droit commun et même d'un délit. Aucune assurance ne peut couvrir un assuré qui conduit sans permis. **Faux** : tout véhicule même immobilisé doit être assuré au titre de la responsabilité civile.

L'ASSURANCE

Enigme 7 - Comparatif (3/4)

Durée : 15 minutes

Prise de parole de l'animateur (pour l'activité facultative)

*Il semblerait que Matthieu ait eu un accident ... Heureusement, nous avons vu dans son dossier qu'il avait pris une assurance. Nous y avons d'ailleurs trouvé un comparatif d'assurance. Laquelle a-t-il choisie selon vous ?
C'est peut-être en rapport avec les dépenses mystérieuses que vous avez identifiées sur le relevé de compte de Matthieu.
Si vous avez trouvé la bonne assurance vous saurez répondre à la question finale du jeu.*

Utilisation du comparatif d'assurance

Activité facultative en fonction de la progression des équipes par rapport au temps alloué. L'objectif de cette activité est de faire comprendre le mécanisme de la franchise. L'assurance prise par Matthieu est celle à 290 €, montant que l'on retrouve dans les opérations mystérieuses relevées dans l'énigme 2 et inscrites sur la fiche de mots croisés.

Correction

1) Quelle assurance Matthieu a-t-il choisie selon vous ?

Réponse : Assuronous (290 € correspondent à l'une des dépenses mystérieuses identifiées dans l'énigme n°2 compte bancaire).

2) De combien Matthieu serait-il remboursé par son assurance ?

Réponse : 640 €. Calcul : 1000 € (frais de réparations) - 360 € (franchise)

L'ASSURANCE

Enigme 7 - Messages clés (4/4)

Durée : 15 minutes

Prise de parole finale de l'animateur

Eh oui ! J'ai la confirmation de l'accident de Matthieu grâce à son compte Amstramgram. J'imagine que ça doit être frustrant pour vous de ne pas pouvoir consulter vos smartphones pendant le séjour... Vous avez raté des posts, des storys ... Justement, en parlant de story, Matthieu en a postée une ce matin. S'il a disparu c'est parce qu'il est tombé amoureux de l'automobiliste qu'il a percuté. Si follement amoureux, qu'ils ont passé le week-end ensemble sans voir le temps passer et sans vous donner de nouvelles. Matthieu vous donne rendez-vous ce soir dans un live pour vous raconter son histoire.

En tout cas bravo pour cette enquête, je compte sur vous pour en retenir l'essentiel.

1. Délivrer les messages clés du thème assurance

- Une assurance te permet, si l'accident ou le problème assuré survient, d'y faire face financièrement ce que tu ne pourrais pas faire seul ou très difficilement.
- En échange, si l'accident ou le problème assuré n'arrive pas, la cotisation est « à fonds perdus » c'est-à-dire qu'elle n'est pas remboursée.
- Il est obligatoire de s'assurer contre certains risques, notamment pour conduire un véhicule ou quand on est locataire. C'est très important pour se protéger soi-même d'un risque financier et pour protéger les autres.
- D'autres assurances ne sont pas obligatoires. Certaines peuvent être très utiles, d'autres moins.

2. Place au débriefing général !



DÉBRIEFING

Déroulé détaillé

Durée : 20 minutes

Retour sur expérience

Comment avez-vous vécu le jeu ?

Que retenez-vous ?

Quels outils de l'éducation financière avez-vous découverts ?

Y en a-t-il que vous connaissiez ?

Quels sont, selon vous, les messages clés à retenir sur...

- *Le budget ?*
- *Le compte en banque ?*
- *Les arnaques ?*
- *L'épargne*
- *Le crédit*
- *Les moyens de paiement ?*
- *L'assurance ?*

Avez-vous des questions ?

Quiz individuel

Il s'agit du même quiz que celui que vous avez fait au début de l'atelier : la comparaison avec vos réponses données avant l'atelier vont nous permettre de voir si on a bien fait notre travail.

**Corriger le quiz (solution p.34) en vous appuyant sur les messages clés.
Distribuer la *fiche-messages clés* et la *fiche évaluation*.**

Fin.



LES MESSAGES CLÉS

■ ARNAQUE

Si cela vous semble trop beau pour être vrai, c'est que ça l'est.
Il s'agit d'**une arnaque**.

Certains messages demandent de donner ses coordonnées bancaires pour payer quelque chose à un prix trop intéressant.
D'autres prétextent une alerte ou un problème pour demander les coordonnées de votre carte bancaire ou de verser rapidement de l'argent.

Ce sont des tentatives d'arnaques, même s'ils paraissent venir de la banque, des impôts, d'un opérateur téléphonique, d'un fournisseur d'électricité, etc.

Dans tous les cas, il ne faut pas y répondre, ni cliquer sur les liens qu'ils contiennent, ni ouvrir les pièces jointes.

■ ASSURANCE

Une assurance te permet, si l'accident ou le problème assuré survient, d'y faire face financièrement ce que tu ne pourrais pas faire seul ou très difficilement.

En échange, si l'accident ou le problème assuré n'arrive pas, **la cotisation est « à fonds perdus »** c'est-à-dire qu'elle n'est pas remboursée.

Il est obligatoire de s'assurer contre certains risques, notamment pour conduire un véhicule ou quand on est locataire. C'est très important pour se protéger soi-même d'un risque financier et pour protéger les autres.

D'autres assurances ne sont pas obligatoires. Certaines peuvent être très utiles, d'autres moins.



■ BUDGET

Le budget, **c'est la balance entre ce qui sort (tes dépenses) et ce qui rentre (tes revenus)**. Pour avoir l'esprit tranquille, il est important de le suivre régulièrement.

Un budget équilibré permet d'être plus tranquille et d'éviter des frais.

En plus, économiser régulièrement, même un peu, permet de pouvoir face à une dépense imprévue, préparer un projet ou se faire plaisir.

Pour bien gérer ton budget, **anticipe tes dépenses et réfléchis bien avant de faire une dépense non-indispensable.**

■ COMPTE EN BANQUE

Un compte sert à **déposer/recevoir de l'argent**, et **dépenser cet argent via des moyens de paiement**.

Le Relevé d'Identité Bancaire - **RIB** - contient tes coordonnées bancaires (il comprend **l'IBAN et le BIC**). Tu peux ainsi les communiquer pour envoyer, recevoir des virements, ou te faire prélever.

Les **rentrées d'argent**, salaires ou prestations sociales, sont portées **au crédit du compte** (équivalent de la ressource du budget).

Les **dépenses** sont portées **au débit** (équivalent des dépenses du budget).

Des services peuvent être proposés par ta banque avec le compte. Ils sont en général payants. L'autorisation d'avoir un découvert en est un. Utiliser fréquemment un découvert peut coûter cher, surtout si la banque ne l'a pas autorisé.

Consulte régulièrement ton compte et anticipe tes dépenses et tes rentrées pour éviter d'être à découvert.

■ CRÉDIT

Emprunter une somme d'argent est un service payant qui doit être remboursé peu à peu, jusqu'au bout. Avant de s'engager, il faut bien réfléchir : en a-t-on vraiment besoin ? Pense-t-on être capable de le rembourser sur toute sa durée ?

Pour une même somme d'argent empruntée, **plus on met de temps à rembourser un crédit, plus il coûte cher car il produit des intérêts sur une période plus longue.**

Il ne suffit pas de regarder le taux d'intérêt proposé pour comparer deux offres de crédit.

D'autres critères entrent en ligne de compte : l'existence ou non de pénalités si l'on veut le rembourser par anticipation, la possibilité d'un report d'échéance...

■ ÉPARGNE

Mettre de côté de l'argent qu'on n'a pas dépensé s'appelle épargner. Avoir de l'épargne sert d'abord à avoir une réserve de précaution pour faire face à un imprévu mais aussi à réaliser des projets.

Il existe **différents produits d'épargne.** Le produit doit correspondre au projet envisagé : pour une **épargne de précaution, un livret d'épargne** est souvent le plus recommandé pour disposer rapidement de l'argent.

Un placement financier te rapporte

des bénéfices grâce au taux d'intérêt. Ceux-ci sont pris en compte l'année suivante : c'est ce qu'on appelle **la capitalisation des intérêts.**

Plus un produit d'épargne rapporte de l'argent plus le risque de perdre de l'argent est important. A l'inverse, un produit d'épargne peu risqué rapporte peu d'argent. Pour résumer : il n'existe pas de placement sans risques qui rapporte beaucoup d'argent.

■ MOYENS DE PAIEMENT

Certains moyens de paiement peuvent être utilisés par tout le monde (argent liquide), d'autres ne sont disponibles qu'à partir d'un âge précis.

Les moyens de paiement sont personnels car ils permettent de dépenser / retirer de l'argent sur son compte.

En cas de perte ou de vol de sa carte ou de son chéquier : **il faut immédiatement contacter sa banque pour faire opposition.**

Il faut également faire attention lorsqu'on paie sur Internet : **certains sites sont frauduleux et cherchent à récupérer tes données bancaires.**

Il est possible de stocker ses coordonnées bancaires sur certaines applications de paiement (exemples : Paypal, Lydia, Apple Pay, Paylib...) et sites internet, mais **uniquement de sa propre initiative et après s'être assuré qu'on n'est pas sur de faux sites ou applications.**

CORRECTION DU QUIZ

1. Si tu perds ta carte bancaire ou si on te la vole, qu'est-ce que d'autres personnes peuvent faire avec si elles n'ont pas le code confidentiel de la carte ?

C. Elles peuvent faire certains achats avec

Elles peuvent notamment payer en ligne sur certains sites ou régler sans contact jusqu'à 50 €.

2. Quelle est la meilleure façon pour te rappeler le code de ta carte bancaire, sans risque ?

C. L'apprendre par cœur et ne pas l'écrire

Ne confie ton code à personne et ne le montre pas quand tu le composes.

3. Que dois-tu faire en premier si tu perds ta carte (ou ton chéquier) ou si on te la vole ?

C. Téléphoner à ma banque ou au centre d'appel qu'elle m'a indiqué

C'est la première chose à faire. Tu devras ensuite confirmer par écrit.

4. L'adresse d'un site internet contient un « s » après « http » ainsi que le symbole d'un cadenas. Cela veut dire :

C. Que le site est sécurisé pour y faire des achats

Attention : ce n'est pas la seule chose à prendre en compte, mais c'est une indication.

5. Tes parents ont un contrat d'assurance pour leur voiture. En cas d'accident, que fait l'assurance pour tes parents ?

B. Elle leur rembourse le montant de la réparation même si c'est plus que l'argent qu'ils ont cotisé

Une assurance permet, si l'accident ou le problème assuré survient, d'y faire face financièrement, ce qu'on ne pourrait pas faire seul ou très difficilement.

6. Si tes parents n'ont pas d'accident avec leur voiture, à ton avis, que fait l'assurance pour tes parents ?

A. Elle garde l'argent que tes parents ont cotisé

Si l'accident ou le problème assuré n'arrive pas, la cotisation est à "fonds perdus", c'est-à-dire qu'elle n'est pas remboursée.

7. Tu reçois un message de ta banque sur ton téléphone ou par courrier électronique, t'indiquant un problème avec ta carte bancaire : ta banque veut faire des vérifications et te demande de cliquer sur un lien et de donner ton numéro de carte bancaire et d'autres renseignements sur toi. Que fais-tu ?

B. Je ne réponds pas

Ne jamais répondre à ce genre de sollicitation. Il s'agit d'une arnaque.



8. Il est important d'épargner de l'argent régulièrement, même un peu. Vrai ou faux ?

A. Vrai

Épargner régulièrement, même de petites sommes d'argent, permet de faire face à un imprévu ou de réaliser un projet.

9. Tu as de l'argent que tu as épargné : il est possible de le placer d'une façon qui permette à la fois d'en gagner beaucoup sans risquer d'en perdre. Vrai ou faux ?

B. Faux

Des placements qui permettent de gagner beaucoup sont risqués.

10. Quand on emprunte de l'argent auprès d'une banque, que doit-on faire après avoir reçu l'argent ?

B. Rembourser tout l'argent emprunté plus des intérêts

Dans un crédit, on rembourse la somme empruntée, augmentée des intérêts, ainsi que des frais de dossier, d'assurance, ...

11. Si tu mets 100 € sur un livret d'épargne le 1^{er} janvier, qui rapporte 2 % par an, quelle somme auras-tu sur ton livret à la fin de l'année ?

B. 102 €

Il reste les 100 € de départ, et s'y ajoutent 2% de 100 €, c'est-à-dire 2 €.

12. Si tu laisses les 100 €, 5 années de suite, et que le livret rapporte chaque année 2 %, quelle somme auras-tu sur ton livret à la fin des cinq ans ?

C. Plus de 110 €

Année N : $100 + 2\% \text{ de } 100 = 102 \text{ €}$,

Année N+1 : $102 + 2\% \text{ de } 102 = 104,04 \text{ €}$ etc.

13. Parmi les cas suivants, quels sont ceux pour lesquels, à ton avis, il est obligatoire d'avoir une assurance ? (Attention : pour cette question, il y a plusieurs réponses justes : tu peux donc cocher plusieurs cases)

A. Quand on conduit une voiture

C. Quand on conduit une mobylette ou un scooter

E. Quand on loue un appartement ou une maison

Il est obligatoire de s'assurer contre certains risques, notamment quand on conduit un véhicule ou que l'on est locataire. C'est très important pour se protéger soi-même d'un risque financier, mais aussi pour protéger les autres.

