

Mystères des Finances

Le Ministère qui dévoile tout sur l'argent et les finances.

Guide de l'enseignant·e

Introduction

La visite de l'exposition interactive *Mystères des Finances* a été conçue de manière à ce que les élèves puissent la visiter de manière totalement autonome. Il est toutefois possible que les élèves vous demandent de l'aide pour certaines activités.

Nous avons donc rédigé un guide à votre intention afin que vous sachiez quelles tâches les élèves doivent accomplir lors des différentes activités proposées.

Ce guide vous permettra aussi de choisir quelles activités vos élèves réaliseront durant leur visite.

Merci d'avance pour l'intérêt que vous portez aux *Mystères des Finances* !

Informations pratiques

Avant de visiter l'exposition interactive *Mystères des Finances*, présentez-vous à l'accueil du musée.

Vous recevrez alors une fiche technique vous permettant de commencer les activités, mais nous vous invitons à lire attentivement ce guide afin de préparer votre visite.

L'exposition *Mystères des Finances* est composée de 7 bornes interactives appelées « guichets ». Ces guichets ont une durée de 20 minutes chacun. Au cours d'une visite (2h00), les élèves réaliseront 4 à 5 guichets.

Avant votre visite, choisissez les guichets que vous désirez réaliser. Afin de faciliter la fluidité de la visite, nous vous conseillons de choisir plus de guichets qu'il y a de groupes (par exemple, 6 guichets pour 4 groupes). Pour faire ce choix, dans les pages suivantes, vous trouverez pour chaque guichet :

- le thème principal
- les notions abordées
- un bref descriptif.

L'exposition peut être réalisée par les élèves, divisé-es en groupes de 3 ou 4 élèves, en autonomie. Cependant, vous pourriez devoir les guider à certains moments en vous basant sur les indications données dans ce document.

Remarque importante : les élèves les plus jeunes et les moins autonomes dans leurs apprentissages devront être guidé-es tout au long de l'exposition interactive. Veuillez prévoir un nombre suffisant d'accompagnateurs-rices le cas échéant.

Aucun prérequis n'est nécessaire pour visiter l'exposition, néanmoins vos élèves pourraient avoir des difficultés à comprendre le **vocabulaire financier** utilisé dans l'exposition. C'est pourquoi il vous est possible de préparer vos élèves à la compréhension de ce vocabulaire avec **quelques jeux ludiques** :

<https://belvue.be/fr/activities/exposition-interactive/exposition-interactive-mysteres-des-finances>

Parcours thématiques

Si vous le souhaitez, vous pouvez focaliser l'expérience de vos élèves sur un seul et même thème en choisissant les guichets comme suit :

Gestion d'un budget :

- Choix
- Chance
- Équilibre
- Opportunités
- Avenir (2^{ème}- 3^{ème} degré uniquement)

Consommation responsable :

- Choix
- Concurrence
- Chance

Égalité des chances :

- Richesse
- Opportunités
- Chance
- Équilibre

Épargner et Investir (2^{ème} et 3^{ème} degré) :

- Avenir
- Équilibre
- Chance

Guichet Richesse

1. Thème central

Tout au long de ce guichet, les élèves font l'expérience des inégalités de revenus dans différents pays et des différences de salaires entre les professions dans un même pays.

2. Les notions abordées

- Comprendre que le travail n'est pas valorisé de la même manière partout dans le monde.
- Comprendre que d'un métier à l'autre la rémunération peut fortement varier.

3. Descriptif

But du jeu :

Découvrir le profil d'une série de pays sur le front de la distribution des richesses.

Déroulement du jeu :

Face à des maisons représentant 4 pays aux caractéristiques fort différentes en termes de richesse et de distribution salariale (écart salarial entre les métiers les mieux rétribués et les moins rétribués), les élèves doivent placer dans un tableau situé sous les 4 maisons de référence, une série de pays aux profils forts différents. Quels pays du Congo, des États-Unis, de l'Espagne ou encore du Brésil offrent le plus d'égalité salariale ? Et, lesquels de ces pays peuvent être perçus comme pauvres ou riches ? Ou les deux ?

Guichet Équilibre

1. Thème central

Les élèves sont initié-es aux concepts de la gestion du budget de l'État. Ils/elles se mettent dans la peau d'un-e ministre et défendent le budget de leur propre ministère tout en veillant à obtenir un budget global à l'équilibre.

2. Les notions abordées

- Comprendre ce qu'est le budget de l'État.
- Comprendre que la répartition du budget de l'État est le fruit de choix sociétaux.
- Comprendre que les décisions de répartition du budget doit viser le bien public tout en restant populaire dans une certaine mesure.
- Comprendre que faire des choix entraîne des conséquences positives mais également négatives. S'intéresser à ces conséquences permet de prendre une décision en connaissance de cause.

3. Descriptif

But du jeu :

But individuel : argumenter pour avoir le budget le plus important pour son (ses) ministère(s)

But commun : avoir ensemble un score élevé de bonne gestion et de popularité

Déroulement du jeu :

Les élèves sont dans le rôle de ministres. Ils/elles doivent défendre le budget de leur ministère en choisissant les dispositifs qu'ils/elles trouvent importants pour leurs ministères. Ils/elles peuvent aussi créer leurs propres dispositifs (réalisations concrètes). Ils/elles doivent se mettre d'accord et déterminer le budget de l'État en tournant les disques de chaque ministère (chaque ministère dispose de sa propre couleur).

Dès que la minuterie est sur 15 les débats doivent cesser afin d'avoir le temps de réaliser la dernière étape : l'évaluation de leur budget.

Par le biais des cartes Évaluations, le budget établi va être jugé sur sa bonne gestion et sa popularité.

En fonction des points récoltés, les élèves découvrent le profil budgétaire du gouvernement sur la feuille de conclusion.

Guichet concurrence

1. Thème central

Les élèves découvrent comment sont fixés les prix. Ils/elles font l'expérience directe de la façon dont les facteurs externes peuvent déterminer le prix d'un produit. En outre, ils/elles se familiarisent avec les concepts de biens, de services, d'importation, d'exportation, de multinationale, de consommateur, de circuit court, de consommation écologique et d'équilibre du marché.

2. Les notions abordées

- Comprendre le mécanisme de fixation des prix.
- Comprendre que la fixation des prix est le fruit d'une série de facteurs endogènes et exogènes.
- Comprendre les enjeux entourant la fixation des prix aussi bien pour les acheteur-euses que pour les vendeur-ses, et la nécessité de trouver un prix d'équilibre tenant compte des desideratas des un-es et des autres.

3. Descriptif

But du jeu :

Le but de chacun-e est d'atteindre en premier ses 2 objectifs individuels en termes de prix.

Déroulement du jeu :

Au début du jeu, chaque élève se voit attribuer un rôle et deux objectifs (par exemple, le/la directeur-riche d'une entreprise belge de pommes qui doit essayer de maintenir le prix de ses pommes le plus bas possible et essayer de faire monter le prix des pommes de son/sa concurrent-e international-e le plus haut possible). Ils/elles ne connaissent pas les rôles et les objectifs de chacun-e.

Sur le panneau plat en verre du juke-box, il y a 24 boutons lumineux, répartis en cinq colonnes.

Ces cinq colonnes contiennent les événements possibles qui pourraient influencer le prix des fruits. Par exemple, une certaine pomme bénéficie d'une bonne récolte, ce qui fait baisser son prix.

La colonne A traite de l'offre et de la demande, la colonne B du coût de production, la colonne C des facteurs externes, la colonne D et la colonne E contiennent un mélange de facteurs.

L'élève le/la plus jeune est le/la premier·ère et commence à la colonne A. Il/elle appuie sur un bouton qui, espérons-le, le rapproche de son objectif. Une fois le bouton activé les conséquences sur les prix deviennent visibles. Le/la deuxième joueur·se commence à la colonne B, le/la troisième à la colonne C et ainsi de suite en passant par la colonne D et E à nouveau à la colonne A.

Le/la joueur·se a trois options :

- appuyer sur un bouton
- désactiver un bouton qui est pressé
- ne rien faire.

Ce choix est évidemment déterminé par les objectifs qu'ils/elles doivent atteindre, mais les conséquences ne sont pas toujours faciles à estimer.

Le jeu se termine lorsque quelqu'un·e atteint ses 2 objectifs, ou lorsque le chronomètre est écoulé.

Guichet chance

1. Thème central

Le thème central de ce guichet est la gestion d'un budget individuel. Avec une somme donnée, les élèves couvrent des dépenses fixes de base, des dépenses pour préparer leur avenir et également des dépenses de loisir.

Le principe de la sécurité sociale est également abordé au fil de ce guichet.

2. Les notions abordées

- Comprendre le mécanisme de la sécurité sociale.
- Comprendre les mécanismes de gestion d'un budget individuel.
- Comprendre que la gestion d'un budget individuel nécessite de penser aux obligations financières futures (nécessité de prévoyance budgétaire).
- Mesurer la différence entre un budget « aisé » et un budget serré.

3. Descriptif

But du jeu :

Garder votre budget personnel sous contrôle en faisant les bons choix.

Déroulement du jeu :

Par le biais de ce guichet les joueur·ses sont confronté·es aux mêmes choix financiers, mais en disposant de ressources financières fort différentes. Au cours du jeu, il apparaît clairement que les décisions judicieuses seront payantes à long terme, mais que l'opportunité joue également un rôle.

Dans ce module, nous travaillons avec un·e meneur·se de jeu et des joueur·ses.

Tout d'abord, les élèves doivent choisir s'ils/elles désirent financer une sécurité sociale ou pas. Et comment la financer. Ce choix aura une influence sur leur budget tout au long du jeu.

Les joueur·ses reçoivent un nombre différent de jetons de la part du/de la meneur·se de jeu (car la réalité veut que les gens aient plus ou moins d'argent) et doivent décider eux/elles-mêmes de la part qu'ils/elles vont consacrer à leurs besoins fondamentaux (logement, vêtements, nourriture, voyages). Le reste des jetons sera distribué en

fonction de leur choix entre, par exemple, l'éducation, les assurances, l'épargne et les besoins moins essentiels.

Dès que le budget est distribué, les joueur·ses doivent évaluer le degré de satisfaction de la situation au moyen d'un émoji. Leur degré de satisfaction sera à nouveau mesuré en fin de jeu.

Au fil des tours, des imprévus se produisent : le/la joueur·se A tombe malade, le/la joueur·se B perd son emploi, ils/elles font tous·tes face à un sinistre dans leur logement, ... leur choix de financer la sécurité sociale ou pas, aura une influence importante sur l'impact de ces événements sur le portefeuille des élèves.

Les événements vont se succéder jusqu'à un échange des rôles. Le/la plus pauvre devient le/la plus riche, et inversement. Ils/elles ont alors l'opportunité d'adapter leur budget.

Au bout des 20 minutes de jeu, les élèves apprécient leur situation à l'aide de l'émoji. Leur situation s'est-elle améliorée au fil du jeu ?

Guichet Opportunités

1. Thème central

Ce guichet vise à confronter les élèves aux inégalités financières dans notre société - on ne fait pas le choix de naître riche ou pauvre - et, aux conséquences induites par ces inégalités financières. Il sera ainsi plus difficile pour une personne défavorisée de gagner autant d'argent grâce à leur travail qu'une personne favorisée.

Les élèves auront également l'opportunité de choisir leurs systèmes d'imposition et découvrir par ce biais l'utilité des impôts.

2. Notions abordées

- Comprendre l'existence d'inégalités de richesse dans la société : nous ne naissons pas égaux-ales.
- Comprendre que ces inégalités de richesse peuvent être réduites grâce à ses compétences.
- Comprendre que « les pauvres » devront faire plus d'effort que « les riches » pour se constituer un capital.
- Comprendre le principe de l'imposition.
- Comprendre que le choix d'un système d'imposition induit un choix sociétal.
- Comprendre l'utilité de l'impôt pour la société.
- Faire la distinction entre l'impôt sur le capital et l'impôt sur le travail.

3. Descriptif

But du jeu :

Le but du jeu de ce guichet est double :

- Le premier objectif est de gagner au mieux sa vie en fonction des opportunités qui sont données dans le jeu aux élèves.
- Le deuxième objectif est d'avoir un budget de l'État qui lui permet de financer suffisamment ses services publics, afin que tous les élèves puissent profiter de ces services.

Déroulement du jeu : C'est la première lettre de leur prénom qui détermine si les élèves ont le rôle d'une personne pauvre ou d'un riche.

Une fois en possession de leur richesse (5 jetons pour le/la plus pauvre jusqu'à 30 jetons pour le/la plus riche), les élèves doivent définir un impôt sur la fortune. Ils/elles ont le choix entre quatre systèmes.

Le choix d'un système d'imposition se présente à deux reprises :

- Impôt sur la fortune dès le début du jeu.
- Impôt sur les revenus une fois qu'ils/elles ont pu gagner de l'argent grâce à leurs compétences.

À cet égard, il est intéressant de souligner que les joueur·ses les plus pauvres auront plus de difficultés à gagner de l'argent de leur travail (anneau bleu lors du jeu électrique) mais que leurs compétences peuvent les amener à gagner autant d'argent que les autres joueur·ses né·es riches.

Suite aux différents impôts levés, le gouvernement va pouvoir financer, intégralement ou partiellement, différents services publics comme les infrastructures, les soins de santé et l'enseignement.

À eux/elles de déterminer si les choix de systèmes d'impositions étaient judicieux. Et, si ce n'est pas le cas, libre à eux/elles d'en changer...

Guichet Avenir

1. Thème central

Ce guichet permet aux élèves de découvrir l'intérêt de faire des choix financiers réfléchis pour leur épargne, et combien il est important d'évaluer correctement les risques avant d'investir.

2. Notions abordées

- Comprendre la notion d'investissement.
- Comprendre la différence entre un compte d'épargne et un compte courant
- Comprendre qu'acheter son logement est un investissement qui a un impact négatif sur son épargne à court terme, mais un impact positif à long terme.
- Comprendre le rapport rendement-risque
- Comprendre l'intérêt de diversifier ses investissements pour réduire les risques et augmenter ses chances de rendement.
- Comprendre la notion d'assurance.
- Comprendre le principe de l'épargne pension.
- Comprendre ce qu'est une coopérative.

3. Descriptif

But du jeu :

Faire fructifier votre épargne de l'âge de 25 ans jusqu'à votre retraite à 65 ans.

Déroulement du jeu :

Les élèves jouent ensemble.

Le meuble est composé d'une roue qui permet à une bande graphique de défiler dans une fenêtre du meuble. Chaque tour de manivelle permet aux élèves de faire un bond de plusieurs années dans le temps.

Lors de la première étape, les élèves ont 25 ans et disposent de 2 jetons d'épargne.

Ils/elles ont deux possibilités pour cette épargne :

- La cacher chez eux/elles.
- La mettre sur leur compte à vue.

Après un tour de manivelle, les élèves ont 30 ans. Ils/elles ont 4 jetons d'épargne en plus. Que vont-ils/elles en faire ? La mettre sur :

- leur compte à vue.
- leur compte d'épargne.

Si par malheur ils/elles avaient choisi de cacher leur argent chez eux/elles au premier tour, ils/elles perdront tout car ils/elles se sont fait cambriolé-es.

À chaque tour de manivelle de nouveaux produits de placement sont proposés aux élèves pour leur épargne :

- Un compte épargne
- L'achat d'un logement
- Un produit d'investissement peu risqué
- Une épargne pension
- Un placement dans une coopérative peu risquée.
- Un investissement risqué dans une entreprise technologique.

Dans le meilleur des cas, les produits de placement permettent aux élèves de gagner de l'argent d'un tour à l'autre. Ils/elles peuvent toutefois parfois en perdre. C'est une roue de la chance qui détermine si les élèves gagnent ou perdent de l'argent avec leur placement.

Au terme de 9 tours de manivelle, les élèves sont pensionné-es et le point est fait sur la distribution de leur épargne. Sont-ils/elles des investisseur-ses prêt-es à prendre des risques avec leur épargne ? Ont-ils/elles une brique dans le ventre ? Sont-ils/elles très prudent-es et ne jurent que par le compte d'épargne ?

Guichet Choix

1. Thème central

En visitant ce guichet, les élèves sont confronté-es à leur comportement en tant que consommateur-rices. Pour réaliser leurs achats les élèves disposent d'un budget donné et doivent utiliser des critères de choix durables et éthiques.

2. Notions abordées

- Comprendre que le facteur prix n'est pas le seul facteur de choix dans une situation de consommation.
- Comprendre qu'en s'informant les consommateur-rices peuvent faire des choix plus responsables.
- Comprendre la notion de « durable » et « éthique ».
- Savoir gérer un budget donné.
- Comprendre le principe de la vente à tempérament.
- Comprendre ce qu'est un label énergétique.
- Apprendre à lire les petits caractères et comprendre leur importance dans une situation d'achat.

3. Descriptif

But du jeu :

Aménager une maison de jeunes en faisant des choix parmi des articles en fonction de leur prix, mais aussi de leur dimension durable et éthique.

Déroulement du jeu :

Les élèves reçoivent un budget et une liste d'articles qu'ils/elles doivent acheter pour faire de la maison des jeunes un endroit agréable où se détendre.

Pour chaque article à acheter, ils/elles ont plusieurs choix, chacun ayant ses propres avantages et inconvénients.

La liste des achats à réaliser :

- connexion internet (4 options)
- fauteuil (4 options)
- peinture ou papier peint (5 options)

- articles de peinture ou pour tapisser
- réfrigérateur (3 types)
- camion de déménagement (3 entreprises possibles)
- de quoi se faire plaisir (jeux, console, ...).

Après avoir fait leurs choix, les élèves peuvent vérifier s'ils/elles ont dépensé leur budget de manière judicieuse et/ou durable.