

Dilemme®

PROGRAMME INNOVANT D'ÉDUCATION
BUDGÉTAIRE ET FINANCIÈRE POUR TOUS



Dilemme® est un programme développé par l'association pour la Fondation CRÉSUS®, association agréée au titre des associations éducatives complémentaires de l'enseignement public



Avec le concours de :

- ACTION LOGEMENT - CIL PASS ASSISTANCE
- ADPI – MACIF
- AMUNDI ASSET
- AXA
- BNP PARIBAS
- CREDIT MUTUEL DE BRETAGNE
- INTRUM
- LA BANQUE POSTALE
- LA FÉDÉRATION BANCAIRE FRANÇAISE - PROGRAMME LES CLÉS DE LA BANQUE
- LA FDJ - PROGRAMME JEU RESPONSABLE
- LA FONDATION BTP PLUS
- LA FONDATION CETELEM POUR L'ÉDUCATION BUDGÉTAIRE
- LA FONDATION HSBC POUR L'ÉDUCATION
- LA FONDATION SOCIÉTÉ GÉNÉRALE
- LE GROUPE LA POSTE
- LE POINT PASSERELLE ALSACE VOSGES
- MACIF PRÉVENTION
- MINISTÈRE DE LA JUSTICE – PARIS
- MINISTÈRE DE LA COHÉSION DES TERRITOIRES ET DES RELATIONS AVEC LES COLLECTIVITÉS TERRITORIALES
- MINISTÈRE DES ARMÉES
- RÉSEAU CNEAP (CONSEIL NATIONAL DE L'ENSEIGNEMENT AGRICOLE PRIVÉ)
- RÉSEAU FNADIR (FÉDÉRATION NATIONALE DES ASSOCIATIONS RÉGIONALES DES DIRECTEURS DE CENTRES DE FORMATION D'APPRENTIS)

Missions reconnues par :



Demi-finaliste 2014 du prix « RE-IMAGINE LEARNING CHALLENGE », The LEGO Foundation :



Lauréat du prix « Tango&Scan » 2014 :



Lauréat 2019 de l'Appel à Manifestation d'Intérêt :

#TremplinAsso



AGENCE
NATIONALE
DE LA COHÉSION
DES TERRITOIRES

SOMMAIRE

L'ASSOCIATION CRÉSUS®	1
1. CRÉSUS® en quelques chiffres	2
2. Vision de l'association	3
3. De l'importance d'une éducation budgétaire et financière.....	4
4. Dilemme® : un programme d'éducation budgétaire pour tous !	5
5. Mission & objectifs	7
6. Valeurs et principes d'action	8
DILEMME® ÉDUCATION	9
1. Le jeu de plateau	9
2. Expérimentations.....	11
3. Exemples de cartes	12
DILEMME® ENTREPRENEURS	13
1. Le jeu de plateau	13
2. Exemples de cartes.....	15
DILEMME® JUNIOR	17
1. L'application pour enfants.....	17
2. L'atelier pédagogique	18
LES RESSOURCES ASSOCIÉES	19
1. L'Espace Ambassadeurs	19
2. Les applis pour les ambassadeurs	20
3. Les clés usb pédagogiques	20
LA COMMUNAUTÉ	21
1. Être ambassadeur.....	21
2. Comment rejoindre la communauté ?	22
3. La communauté Dilemme® en 2019.....	22
RETOURS DE SESSIONS	23
DANS LA PRESSE	25
1. Blog « La sauterelle tactile »	25
2. S'amuser et apprendre l'économie ? Le pari gagnant des jeux d'éducation financière	26
3. Surendettement et fragilité financière : l'urgence de coopérer pour renforcer la prévention	27
4. Coup de coeur de l'INC	28

L'ASSOCIATION CRÉSUS®

CRÉSUS® est une association créée en 1992 qui a pour missions :

- d'accueillir, d'écouter, d'accompagner les ménages surendettés et mal endettés
- d'agir en faveur de la lutte contre l'exclusion par l'éducation et la formation financière de tous, tout au long de la vie.



L'association pour la Fondation CRÉSUS® a été créée lors d'une cérémonie au Conseil de l'Europe en 2008, en présence du Médiateur de la République et du secrétaire général du Conseil de l'Europe.

Elle a pour vocation de soutenir les **initiatives économiques et sociales** qui agissent pour la prévention du risque d'**exclusion financière**. L'association s'est engagée à expérimenter une **plateforme partenariale d'accompagnement budgétaire** de dimension nationale et à innover dans le domaine de la **pédagogie budgétaire et financière**.

La plateforme d'accompagnement budgétaire et de médiation coordonnée s'inscrit dans une **logique de prévention du surendettement** et de **professionnalisation de l'accompagnement budgétaire**, avec comme finalité la réduction progressive du surendettement en France.

La plateforme CRÉSUS® se positionne au service des plus fragiles de nos concitoyens dans un **esprit d'ouverture** et d'**innovation sociale**. Face à la problématique de l'exclusion financière et sociale, CRÉSUS® invite les agents économiques et institutionnels à devenir accompagnateurs de changement.

1. CRÉSUS® EN QUELQUES CHIFFRES

470 bénévoles experts
(retraités des mondes de
la banque, de l'assurance,
du droit, etc.)

30 associations
fédérées dans
42 départements

128 700
consultations
individuelles

Plus d'une centaine
de podcasts disponibles
gratuitement sur la
webradio pédagogique
www.radiocresus.fr

220 points
d'accueil de
proximité

2 000 coffrets
pédagogiques
Dilemme®
Éducation

1 900
ambassadeurs
Dilemme® formés
avec un objectif de
former 2 millions
de jeunes par an !

500 coffrets
pédagogiques
Dilemme®
Entrepreneurs

50 000 sessions Dilemme®
pour plus de 543 000 joueurs
sensibilisés depuis 2013 !

Chiffres au 01/10/2020

2. VISION DE L'ASSOCIATION

CRÉSUS® et l'équipe de Dilemme® rêvent d'une société où l'argent n'est plus un tabou, une société peuplée de citoyens autonomes et responsables, capables de gérer leur budget et ainsi de gagner en liberté !



QUELQUES CHIFFRES :

77 % des Français estiment avoir un **niveau moyen ou faible** sur les questions financières

86 % des Français estiment qu'il **devrait y avoir de l'éducation financière à l'école**

43 % ont une **attente d'informations pédagogiques, fiables et neutres pour gérer efficacement leur budget.**

60 % ne maîtrisent pas le calcul d'un intérêt sur un placement



Sources : Enquête Audirep réalisée pour la Banque de France en 2019 sur un échantillon de 2 155 personnes âgées de 18 ans et plus

3. DE L'IMPORTANCE D'UNE ÉDUCATION BUDGÉTAIRE ET FINANCIÈRE

D'une façon générale, les Français et les Européens maîtrisent mal les concepts budgétaires et financiers qui pourraient leur permettre de mieux maîtriser leur pouvoir d'achat. En France, le système scolaire n'intègre pas dans ses programmes l'éducation budgétaire. Celle-ci est dispensée par les familles. Or toutes ne sont pas qualifiées pour transmettre les bonnes habitudes et ainsi, de génération en génération, de mauvais réflexes s'installent. Cela contribue à reproduire de génération en génération les mauvaises (et les bonnes) habitudes dans ce domaine.

Les ménages qui ne possèdent pas les bases d'une culture budgétaire et financière ont plus de difficultés à accumuler de l'épargne et à gérer leurs revenus efficacement (Stango et Zinman, 2007) et ne parviennent pas à construire des projets de moyens et longs termes, comme planifier leur retraite par exemple (Lusardi et Mitchell, 2006, 2007, 2009). Ces citoyens sont également les cibles faciles d'une société où les tentations sont omniprésentes. Crédits ambigus, émergence continue de nouveaux moyens de paiement dématérialisés aux risques méconnus, produits bancaires de plus en plus sophistiqués, etc. Soit autant d'offres et de services qui concourent à fragiliser une population qui ne sait pas se défendre contre cette opacité bancaire et assurancielle.

Dans un contexte économique compliqué et morose, l'insécurité et l'imprévu affaiblissent toutes les strates de la société. L'éducation budgétaire et financière est une réponse efficace, qui a déjà trop tardé à s'imposer. Elle permet à chacun et à chacune de devenir ou redevenir acteur de sa propre vie, d'être conscient des mirages du court-termisme et ainsi capable d'échanger d'égal à égal avec les institutions fondamentales de la société.

Aujourd'hui, en France, un dossier de surendettement est déposé toutes les 2 minutes.

Parce que l'argent est une question taboue, les programmes d'éducation budgétaire existants peinent à retenir l'attention des bénéficiaires.

L'expérience de terrain montre que les cours magistraux dans une logique de transmission unilatérale de professeur à élève, ne parviennent que rarement à générer de l'échange et du débat. Les présentations plus ou moins dynamiques ne sont pas propices au partage d'expérience ni aux changements de comportements durables.

Les programmes d'éducation budgétaire et financière sont très rarement dispensés au sein du système éducatif. A l'issue de leur cursus, les jeunes commencent leur vie active avec très peu de connaissances pratiques leur permettant d'acquérir leur indépendance et d'éviter les risques de paupérisation.

Par ailleurs, nous vivons dans une société où certains mondes évoluent sans se croiser. Face à la défiance des professionnels de la banque et de l'assurance envers certains de leurs clients, la société civile répond par un sentiment de méfiance et une appréhension des institutions. Mal comprises, celles-ci souffrent d'une image négative. **Dans ce contexte, les sessions d'éducation budgétaire et financière permettent aux professionnels de la banque et de l'assurance d'interroger certaines de leurs pratiques et de revoir leurs habitudes de communication.**

4. DILEMME® : UN PROGRAMME D'ÉDUCATION BUDGÉTAIRE POUR TOUS !

Dilemme®, c'est un programme d'éducation budgétaire et financière, disponible sur l'ensemble du territoire français, articulé autour de plusieurs outils ludiques :



JEU DE PLATEAU : Support d'animation qui offre la possibilité d'aborder différentes thématiques (banque, épargne, assurances, etc.) avec tous types de public et de construire des sessions sur mesure. Le jeu permet un apprentissage budgétaire et financier de manière ludique.

CLÉS USB PÉDAGOGIQUES : Elles contiennent de nombreuses ressources pédagogiques pratiques (guides budgétaires, lettres types, podcasts de juristes, etc.)



JEU DE PLATEAU : Quand entreprendre devient un jeu sérieux ! Dilemme a développé une version de son jeu pour les entrepreneurs. L'objectif est de permettre aux joueurs d'appréhender plusieurs aspects des différentes étapes de l'entrepreneuriat, du démarrage jusqu'au quotidien de chef d'entreprise.



JEU DE PLATEAU : Programme de formation aux bases de l'épargne, de l'investissement, de l'assurance et de la retraite dans une perspective de développement durable.



L'EXTENSION : Exerce à la gestion de son argent de poche et initie aux notions bancaires et économiques (Entre 8 ans et 14 ans).

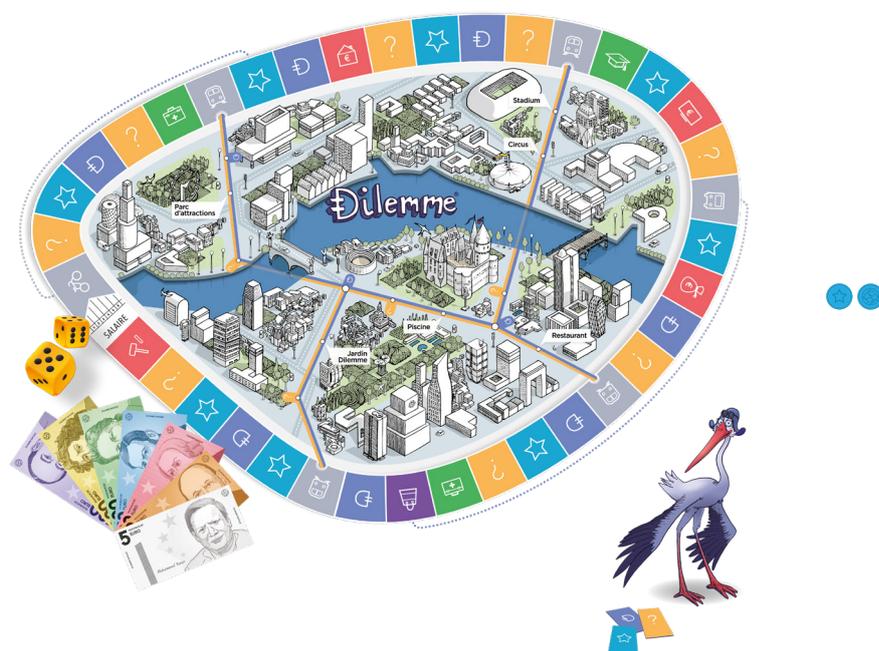


L'APPLICATION : Jeu pédagogique destiné aux enfants de moins de 12 ans ayant pour thème l'organisation d'un goûter d'anniversaire et pour but de les sensibiliser à la gestion budgétaire.

Via une **pédagogie ludique et innovante**, le **programme d'éducation budgétaire et financière Dilemme®** propose une **méthode d'apprentissage** basée sur des allers-retours constants entre **expérimentation** et **théorie**. Cet outil permet à chaque personne, quel que soit son mode d'apprentissage, son niveau de vie et son parcours personnel, d'acquérir de nouvelles **connaissances pratiques**, d'enclencher une **prise de conscience** ou d'éveiller des **questionnements** concernant la consommation, les méthodes de marketing, les choix de société, la solidarité, etc.

Au-delà de son **impact pédagogique**, le jeu de rôle crée un formidable **espace d'échanges et de débats**, où l'absence de tabou et de jugement rend enfin possible une véritable libération de la parole par rapport à l'argent.

L'artifice du jeu permet aux participants une **prise de distance** par rapport à leur propre vécu en les mettant face à des **situations concrètes et réalistes** qui les renvoient à leurs propres **expériences** ou à celles de leurs proches.



5. MISSION & OBJECTIFS

La mission de Dilemme® est avant tout de **changer la relation à l'argent**, de **former** des citoyens responsables ainsi que des consommateurs qui auront les outils et connaissances nécessaires **pour gagner en autonomie**.

Cette mission se décline en différents objectifs :



Aborder les problématiques de la gestion d'un budget par la pratique



Transmettre des savoirs de base concernant les produits bancaires et assuranciers



Promouvoir la consommation éclairée et responsable



Proposer des alternatives et des solutions en cas de difficultés financières



Informier sur les droits et devoirs de chacun concernant le monde de la banque, du crédit et de l'assurance



Favoriser le dialogue autour de l'argent



Éviter la spirale du surendettement



Prévenir les risques liés aux jeux d'argent



**Lutter contre la stigmatisation de certains publics
Désacraliser le rôle de la banque et de l'assurance**



Sensibiliser aux problématiques de création et de gestion d'une entreprise

6. VALEURS ET PRINCIPES D'ACTION

■ Les valeurs du programme **Dilemme®** sont celles que **CRÉSUS®** a toujours défendues :

- **Engagement et indépendance** : Le programme Dilemme® est et restera indépendant. Les intervenants du programme sont tous engagés pour changer la société en profondeur et apporter leur expérience et leur expertise à tous ceux qui pourraient en bénéficier.
- **Coopération et co-construction** : Le développement et la mise en œuvre du programme Dilemme® s'effectuent dans une logique de coopération et de co-construction avec de nombreux partenaires bancaires, assuranciers, institutionnels et associatifs. Les sessions sont réalisées autant que possible par des binômes constitués d'un intervenant CRÉSUS® et d'un volontaire du monde de la banque ou de l'assurance.
- **Expertise** : C'est grâce à l'expérience et à l'expertise développées par Crésus au fil des 30 dernières années que le programme Dilemme a pu voir le jour. Sa pertinence et sa proximité avec la réalité concrète sont le résultat d'années d'accueil, d'écoute et d'accompagnement de ménages malendettés ou surendettés. Personne n'intervient avec les outils Dilemme® sans avoir suivi de formation au préalable.
- **Ouverture et non jugement** : Le programme Dilemme® a pour objectif de former et d'informer, non de juger. CRÉSUS a toujours eu à cœur de responsabiliser les citoyens sans assister ni chercher coupable ou victime. Réunir autour d'un plateau de jeu ou d'une application les différentes parties prenantes de la société, dans un contexte non commercial, permet de favoriser des échanges directs et francs. Cette méthode innovante est un moyen de lutter contre la stigmatisation de certains publics, tout en désacralisant le rôle de la banque et de l'assurance.
- **Innovation** : L'innovation est au cœur du processus de création et de développement du programme. Innovation pédagogique en premier lieu, puisque le programme Dilemme® s'inscrit dans un mouvement de ludification de l'éducation et promeut une vision de l'apprentissage qui sort des sentiers battus. Faire jouer pour libérer la parole et vaincre le tabou de l'argent : voilà la principale révolution du programme Dilemme®. L'innovation sociale et pédagogique, ADN du programme Dilemme®, est enrichie par une utilisation inédite des supports digitaux.



DILEMME® ÉDUCATION

1. LE JEU DE PLATEAU

? **SUPPORT :** Jeu de plateau grand format

⚙️ **FONCTIONNEMENT :**

Conçu pour des groupes de 4 à 16 personnes, Dilemme® est un jeu de plateau dans lequel chaque tour représente 1 mois. Les joueurs, regroupés en équipes de 2 à 4, doivent collectivement s'acquitter d'un ensemble de charges prédéfinies dans un tableau budgétaire, économiser pour réaliser un projet de moyen terme pioché en début de partie et collecter 10 points plaisir correspondant à des consommations de loisirs et à des activités culturelles. Tentations, imprévus et choix divers interviennent dans un parcours multimodal (voiture, bus, vélo et métro/tram) parsemé de questions théoriques.



👤 **CIBLE :** joueurs à partir de 14 ans - en cours d'adaptation pour les 8-14 ans

🕒 **DURÉE :** sessions ludiques de 2 h à 3 h

⬇️ **ACCESSIBILITÉ :**

- Sessions à la demande
- Programmes annuels / pluriannuels avec des sessions animées par les professionnels de CRÉSUS®
- Intégration au programme avec formation d'ambassadeurs pour fonctionnement en autonomie
- Sessions en ligne à la demande

📍 **ZONE D'INTERVENTION :** France et pays francophones

2. OBJECTIFS

Initier et renforcer les connaissances budgétaires et financières de tous

- Acquérir des bases en gestion d'un budget personnel
- Acquérir des connaissances pratiques sur la banque, l'assurance, les impôts ou le crédit
- Comprendre l'environnement global du monde bancaire et financier
- Prévenir les risques de surendettement

Transformer les pratiques des citoyens

- Améliorer la gestion budgétaire et financière de tous
- Favoriser l'exploitation éclairée de l'écosystème bancaire, assurantiel et financier des citoyens
- Favoriser le dialogue autour de l'argent et de la consommation

Impulser un changement sociétal

- Lutter contre l'exclusion financière
- Renforcer l'autonomie des citoyens
- Favoriser l'égalité des chances



THÉMATIQUES ABORDÉES :

Gestion active d'un budget

Dépenses | Épargne | Économies | Charges

Responsabilités individuelles et collectives

Consommation responsable | Partage de bonnes pratiques | Économies d'énergies

Compréhension de son environnement sociétal

Impôts | Banques | Assurances | Crédits | Droits et devoirs des parties prenantes

Compétences transversales

Argumentation | Histoire économique | Mathématiques

Dilemme® est un programme développé par l'association pour la Fondation CRÉBUS®, **association agréée au titre des associations éducatives complémentaires de l'enseignement public.**

Lauréat 2013 du trophée RSE « **MÉCÉNAT DE COMPÉTENCES** » du groupe *Société Générale*.

Dilemme Éducation a reçu le **label EDUCFI** de la Banque de France.



3. EXPÉRIMENTATIONS

Le jeu a été testé à ses débuts en 2013 - 2014 dans **12 Centres de Formation en Apprentissage (CFA)**, auprès de **1 500 jeunes**. L'évaluation de l'**impact social** a reposé sur une **double approche quantitative et qualitative**. Une nouvelle étude est en cours et sera publiée prochainement.

1

UN CONCEPT DYNAMIQUE QUI PLAÎT

Lors des entretiens qualitatifs, les exclamations telles que « **on s'est éclaté** » et « **c'était trop cool !** » étaient récurrentes.

95 % des personnes interrogées répondent que le jeu était **amusant**.
97 % d'entre elles qu'il était **dynamique**.

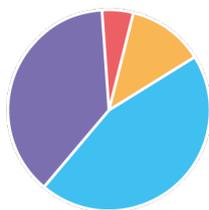
JEU AMUSANT

95 %

JEU DYNAMIQUE

97 %

Je me suis amusé-e pendant le jeu :



■ OUI ■ PLUTÔT OUI
■ NON ■ PLUTÔT NON

2

UN PROGRAMME PÉDAGOGIQUE ATTRACTIF ET RÉALISTE

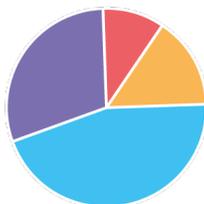
Bien que conscient-e-s de l'objectif pédagogique du jeu, les jeunes ne s'en retrouvent pas moins motivé-e-s par le but du jeu qui leur est proposé :
réaliser son projet
atteindre l'équilibre budgétaire
assembler des points plaisir

Les principaux éléments de motivation relevés sont les suivants :

Manipuler les billets

Réaliser un projet concret

Le jeu reflète des difficultés auxquelles j'ai été ou je suis confronté-e :



■ OUI ■ PLUTÔT OUI
■ NON ■ PLUTÔT NON

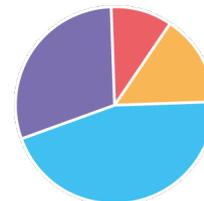
3

UN ESPACE POUR APPRENDRE, RÉFLÉCHIR ET ÉCHANGER SUR NOS RELATIONS À L'ARGENT

APPRENDRE

La moitié des personnes interrogées affirme avoir appris de **nouvelles choses**.

Le jeu m'a appris à gérer mon budget :

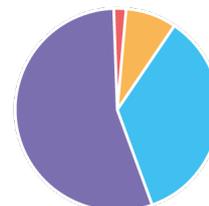


■ OUI ■ PLUTÔT OUI
■ NON ■ PLUTÔT NON

RÉFLÉCHIR

Lors de la partie, les jeunes se montrent très excité-e-s au moment de **faire des choix** pour **gérer leur argent**.

Le but du jeu m'a motivé-e :



■ OUI ■ PLUTÔT OUI
■ NON ■ PLUTÔT NON

CONCLUSION

Le jeu crée sans conteste un moment de discussion et de réflexion propice à la prise de conscience sur des sujets souvent peu abordés à l'école.

4. EXEMPLES DE CARTES

CARTE ÉVÈNEMENT

Les événements sont des situations pratiques ou aléas de la vie auxquels les joueurs sont confrontés.

Qu'ils soient positifs ou négatifs, les événements incitent les joueurs à prendre des décisions en équipe qui impacteront leur budget.



Vous tombez malade.
Les médicaments sont mal remboursés.

Perdez 1 point plaisir.

Payez 60 € de frais de santé si vous n'avez pas de mutuelle ou 10 € si vous avez une mutuelle.

Si vous ne pouvez pas payer 60 € (ou 10 € si vous avez une mutuelle), vous mettez plus de temps à guérir et manquez le travail quelques jours. Vos prochains revenus baissent alors de 100 € et vous perdez 2 points plaisir supplémentaires.

DÉPENSE IMPRÉVUE



Votre directrice vous propose de faire des heures supplémentaires ce mois-ci. Vous allez devoir travailler dur et aurez moins de temps pour vos loisirs.

Si vous acceptez, gagnez 200 € supplémentaires à la fin du mois et perdez 2 points plaisir.

Conservez cette carte jusqu'à la fin du tour.

DILEMME



Place au stade pour aller voir un match de handball

20 € pour 1 point plaisir ; rendez-vous à la station Stadium

Vous pouvez offrir une place à une autre équipe qui vous rejoint alors à la station Stadium. Elle gagne 1 point plaisir. Payez 20 € et gagnez 1 point plaisir supplémentaire.

PLAISIR

CARTE QUESTION

Les questions permettent d'informer les joueurs selon leur niveau sur des notions en lien avec la banque, l'assurance, la gestion budgétaire ou encore les risques liés aux jeux d'argent.



Vous avez le choix entre un sachet de pâtes de 250 g qui coûte 1,30 €, un sachet de 500 g qui coûte 2,50 € et un pack familial de 1 kg coûte 5,50 €. Quel sachet est le plus intéressant financièrement ?

Le sachet de 500 g

Commentaires : Lorsque c'est possible, il faut toujours comparer les prix à partir du prix au litre ou au kilo. Ici, le prix au kilo du sachet de 250 g est de 5,2 € ($4 \times 1,3 = 5,2$), celui du sachet de 500 g est de 5 € ($2 \times 2,5 = 5$) et celui du pack familial est de 5,5 €.

QUELQUES ÉCONOMIES



Je n'ai plus d'argent pour payer mon loyer de novembre. Une amie m'a conseillé de payer par chèque en écrivant au dos « à encaisser le 10 décembre ». Est-ce une bonne solution ?

Non, c'est une solution risquée.

Commentaires : Rien n'oblige le ou la propriétaire à ne pas encaisser le chèque. En utilisant mon chéquier alors que je n'ai pas l'argent sur mon compte, je prends le risque de faire un chèque sans provision, de payer des frais importants et d'être interdit-e de chéquier.

GÉRER SON BUDGET



Votre voiture est assurée au tiers. Par inattention, vous avez percuté un autre véhicule. Votre ami, qui se trouvait sur le siège passager, est légèrement blessé et les deux véhicules sont endommagés. Qu'est-ce qui sera pris en charge par votre assurance ?

- Les dommages causés à votre voiture, à l'autre véhicule et les frais de santé de votre ami
- Uniquement les dommages causés à l'autre véhicule
- Les dommages causés à l'autre véhicule et les frais de santé de votre ami *

ASSURANCE

*réponse correcte

DILEMME® ENTREPRENEURS

1. LE JEU DE PLATEAU



SUPPORT : Jeu de plateau grand format



FONCTIONNEMENT :

Conçu pour des groupes de 4 à 16 personnes, Dilemme® Entrepreneurs est un jeu de plateau qui permet d'initier de façon ludique les participants à la gestion d'une entreprise, de les sensibiliser au monde de l'entrepreneuriat et de leur donner les clés pour en comprendre les différents enjeux. Cet outil pédagogique met les équipes dans la situation d'un entrepreneur démarrant puis développant son activité. Grâce à un tableur budgétaire double, les joueurs gèrent de façon autonome leur budget personnel et professionnel.

À travers des cartes questions, défis, débats et événements, les joueurs peuvent ainsi acquérir des connaissances concrètes et pratiques quant à la création, au développement et à la pérennisation d'une entreprise. La case Expert permet aux participants de choisir une thématique pour recevoir un conseil d'expert tirés de l'expérience réelle d'un entrepreneur.

Le développement du contenu pédagogique sur 3 niveaux de difficulté permet d'adapter l'atelier aux besoins spécifiques de participants aux profils divers, allant de publics qui découvrent la gestion d'entreprise (Niveau 1 : Sensibilisation), à la préparation d'une activité (Niveau 2 : Préparation) ou à des publics plus experts comme les étudiants d'école de gestion ou professionnels de l'encadrement d'entrepreneurs (Niveau 3 : Formation).



CIBLE : joueurs à partir de 16 ans ; destiné à tous les intervenants du secteur de la création d'entreprise (professeurs, encadrants, réseaux et structures d'accompagnement d'entrepreneurs, structures d'accompagnement à l'insertion dans l'activité économique etc.)



DURÉE : 3 h en présentiel, 2 h en ligne



ACCESSIBILITÉ :

- Sessions à la demande
- Programmes annuels / pluriannuels avec des sessions animées par les professionnels de CRÉSUS®
- Intégration au programme avec formation d'ambassadeurs pour fonctionnement en autonomie
- Session en ligne à la demande



ZONE D'INTERVENTION : France

2. OBJECTIFS

Initier et renforcer les connaissances liées aux différents enjeux de l'entrepreneuriat :

- Acquérir des bases en gestion budgétaire
- Acquérir des connaissances économiques et financières indispensables à la vie d'une entreprise
- Comprendre l'environnement global de l'entreprise
- Prévenir les risques liés à l'entrepreneuriat

Transformer les pratiques des acteurs de l'entrepreneuriat

- Fédérer un réseau d'entrepreneurs et une communauté d'Ambassadeurs
- Améliorer la pérennité des activités des entrepreneurs
- Favoriser l'exploitation de l'écosystème entrepreneurial (financement, accompagnement, etc.)

Impulser un changement sociétal

- Lutter contre l'exclusion financière
- Renforcer l'autonomie des citoyens
- Favoriser l'égalité des chances
- Promouvoir l'égalité femmes-hommes dans le secteur économique



THÉMATIQUES ABORDÉES :

Gestion et management de l'entreprise

Environnement juridique et obligations légales

Accompagnement et financement des entrepreneurs

Fiscalité de l'entreprise et de l'entrepreneur

Marketing et communication

Dilemme® est un programme développé par l'association pour la Fondation CRÉSUS®, association agréée au titre des associations éducatives complémentaires de l'enseignement public.



2019-2021



APPEL À MANIFESTATION D'INTÉRÊT
ASSOCIATIONS

Le Programme Dilemme® Entrepreneurs est lauréat de l'Appel à Manifestation d'Intérêt
#TremplinAsso

3. EXEMPLES DE CARTES

CARTE QUESTION

Les questions permettent d'informer les joueurs sur des thèmes et notions en lien avec l'entrepreneuriat. Elles sont différentes en fonction des tours de jeu et également conçues sur 3 niveaux de difficulté.

T1
Q-1

Formation obligatoire au démarrage de l'activité

En tant qu'artisan ou micro-entrepreneur, devez-vous suivre un Stage de Préparation à l'Installation (SPI) ?

A Oui, c'est obligatoire
B Non, c'est facultatif*

La loi Pacte a mis fin à l'obligation du SPI depuis mai 2019. Le SPI peut se faire sur base de volontariat (coût environ 300 €, 30 heures). Il est utile pour acquérir des connaissances théoriques et administratives : conditions d'installation, financements, gestion et prévisions, etc.

T2
Q-10

Cotisations sociales

À quoi servent les cotisations sociales versées par les entrepreneurs ?

A Elles correspondent à des cotisations qui vous permettent de bénéficier de certaines prestations*
B Elles permettent de financer les infrastructures publiques (routes, hôpitaux, écoles, etc.)

Les cotisations sociales offrent une protection à l'entrepreneur et sa famille en cas de maladie, maternité, invalidité, décès, et financent la retraite. Elles sont obligatoires.

T3
Q-6

Caisse vide

Votre trésorerie est insuffisante pour payer vos fournisseurs. Que faire ?

A Emprunter
B Retarder tous les autres paiements pour payer les fournisseurs
C Vous déclarer en cessation de paiements*

Consultez votre Expert Comptable. Si vous êtes en cessation de paiements, votre Expert Comptable le déterminera et vous devrez le déclarer au tribunal sous 45 jours («dépôt de bilan»). Attention : engager des dépenses après la cessation de paiements est une faute de gestion qui peut donner lieu à une action en comblement de passif. Ces dépenses pourraient être imputées sur votre patrimoine personnel.

CARTE ÉVÈNEMENT

Les événements sont des cartes qui permettent aux joueurs de se confronter à des situations concrètes de la vie d'un entrepreneur.

T1
E-13

Bonne pioche

Concours remporté !

Vous avez candidaté à un concours d'entrepreneurs organisé par votre ville et vous l'avez remporté !

Ce concours vous permet d'obtenir une dotation financière pour développer votre projet et un accompagnement sur un an.

 Recevez 250 € !

T2
E-20

Pas de chance

Voiture en panne

Votre véhicule professionnel tombe en panne. Vous pouvez soit :

Emprunter le véhicule de votre conjoint, qui ne pourra pas aller à son rendez-vous. Louer un véhicule de remplacement pour la journée.

 Reculez de 2 cases  Perdez 100 €

T3
E-17

Dilemme

Sous-traitance

Les affaires vont bien, vous avez même trop de commandes ce mois-ci.

Vous décidez de sous-traiter une partie des tâches pour conserver votre week-end. Vous souhaitez tout faire vous-même et sacrifiez votre week-end.

 Payez 100 € mais avancez de 2 cases  Reculez de 2 cases

CARTE DÉBAT ENTREPRENEURIAT ET CARTE DÉBAT DÉVELOPPEMENT DURABLE

Les débats permettent de créer un temps d'échange ouvert entre les participants autour des enjeux de l'entrepreneuriat et ceux spécifiquement liés au développement durable.

D-4 

Quels sont les avantages et les inconvénients à être entrepreneur ?

PISTES DE RÉFLEXION :

Horaires, choix de l'activité, prise de décision, revenus, protection sociale, fiscalité, etc.

D-17 

Vaut-il mieux se payer un salaire ou se distribuer des dividendes ?

PISTES DE RÉFLEXION :

Protection sociale du salaire grâce aux cotisations sociales, obtention de financements, avantages fiscaux différents, etc.

DD-1 

En quoi le développement durable peut-il être une force pour votre entreprise ?

PISTES DE RÉFLEXION :

Innovation, éthique, motivation des salariés, levier de recrutement, meilleure gestion des coûts, économies d'énergies, image de marque, nouvelles parts de marché, etc.

CARTE DÉFI

Les défis sont des challenges et mises en situations concrètes proposées aux joueurs au cours de l'atelier.

DF-18 

Identifier sa cible

Présentez en quelques minutes la cible que vous souhaitez toucher à travers votre projet entrepreneurial.

POUR L'ANIMATION :

Un ou plusieurs joueurs peuvent participer au défi. Une préparation de quelques minutes peut être proposée.

DF-22 

Élaborer son Business Plan

Le Business Plan présente et formalise par écrit le projet entrepreneurial et ses projections d'évolutions. C'est ce document qui est utilisé lorsque l'on souhaite convaincre un banquier ou des investisseurs de soutenir son projet.

Vous avez 1 minute pour identifier un maximum d'éléments qui doivent figurer dans votre Business Plan.

Bonnes réponses (liste non exhaustive) :
présentation du projet et de l'offre, présentation du marché, étude de l'offre et de la demande, analyse de la concurrence, présentation de ses stratégies (commerciales, marketing, approvisionnement, etc.), profil et motivation du porteur de projet, présentation de la forme juridique, du capital, des ressources humaines, le prévisionnel financier, le seuil de rentabilité, etc.

DF-10 

Structures juridiques

Associer ces caractéristiques aux statuts juridiques qui correspondent.

A Micro-entrepreneur **B** EIRL
C EURL **D** SAS **E** SASU **F** SARL

- 1 Pas d'apport de capital nécessaire
- 2 L'entrepreneur est responsable de ses dettes
- 3 Séparation entre patrimoine professionnel et privé
- 4 Associé unique
- 5 Responsabilité du/des dirigeants limitée au montant de l'apport au capital
- 6 Minimum 2 associés
- 7 Apport en capital librement fixé
- 8 Un seul responsable de l'entreprise
- 9 Flexibilité dans la rédaction des statuts

Bonne réponse : Micro-entrepreneur (1, 2, 8) EIRL (1, 3, 8) EURL (3, 4, 7, 5, 8) SAS (3, 5, 6, 7, 9) SASU (3, 4, 5, 7, 8, 9) SARL (3, 5, 6, 7)

DILEMME® JUNIOR



Dilemme® Junior est un **programme** qui s'articule autour de l'**application éponyme**, disponible gratuitement sur les plateformes de téléchargement usuelles, et d'**ateliers pédagogiques** s'adressant à un **public d'école primaire** dans le cadre d'**activités scolaires** et/ou **périscolaires**.

1. L'APPLICATION POUR ENFANTS

? **SUPPORT** : tablette ou téléphone

⚙️ **FONCTIONNEMENT** :

Confronté à une suite de choix à effectuer avec pour objectif d'organiser la plus belle fête d'anniversaire possible, l'enfant doit composer avec un budget prédéfini pour parvenir au bout de son parcours sans compromettre la tenue de sa fête par des dépenses excessives. Les différentes étapes sont entrecoupées de mini-jeux d'adresse et de réflexion qui permettent de faire varier légèrement le budget initial.

👤 **CIBLE** : enfants de 6 à 10 ans

⬇️ **ACCESSIBILITÉ** : téléchargement gratuit



🎯 **OBJECTIFS DE L'APPLICATION** :

- Montrer à l'enfant que l'argent n'est pas illimité, qu'il se gagne et se dépense
- Mobiliser des compétences de lecture, de calcul mental simple, de stratégie et de planification
- Sensibiliser à l'éthique alimentaire
- Favoriser les échanges à propos de l'argent, sujet parfois tabou dans le cercle familial

2. L'ATELIER PÉDAGOGIQUE



FONCTIONNEMENT :

De 4 à 16 joueurs, les ateliers pédagogiques Dilemme® Junior sont proposés en activités scolaires et/ou périscolaires et sont co-organisés par CRÉSUS® et une structure d'accueil (Conseil Municipal des enfants, accueil périscolaire, école primaire, centre de vacances, etc.).

Il s'agit pour l'enfant de comprendre que l'argent se gagne et se dépense, qu'il résulte généralement d'un échange ou d'un investissement, qu'il modèle nos rapports interpersonnels et qu'il peut conditionner la réussite d'un projet.

L'intervenant, dès le lancement de l'atelier, amène les enfants à réfléchir sur la notion d'argent : Peut-on vivre sans ? Comment ? Est-il possible de gagner 0 euro en France ? Qu'est-ce qu'une banque ? Pour les animations du cycle 3, le mode de jeu « Expert » introduit la notion de contrainte de ressources (énergie, argent, etc.) et l'intervenant amène les enfants à réfléchir à leur mode de consommation, aux impacts de celui-ci, tant au niveau personnel que sociétal.



CIBLE : enfants de 8 à 14 ans, approche évolutive en fonction de l'âge des enfants



DURÉE : 1h 30



ACCESSIBILITÉ : atelier à la demande



ZONE D'INTERVENTION : France métropolitaine et pays francophones



OBJECTIFS DE L'ATELIER :

Initiation à la gestion budgétaire :

- Compréhension des concepts : Ressources / Dépenses
- Réflexion autour des choix financiers à faire avant la réalisation d'un projet
- Sensibilisation à la valeur de l'argent et aux achats responsables

Compétences transversales :

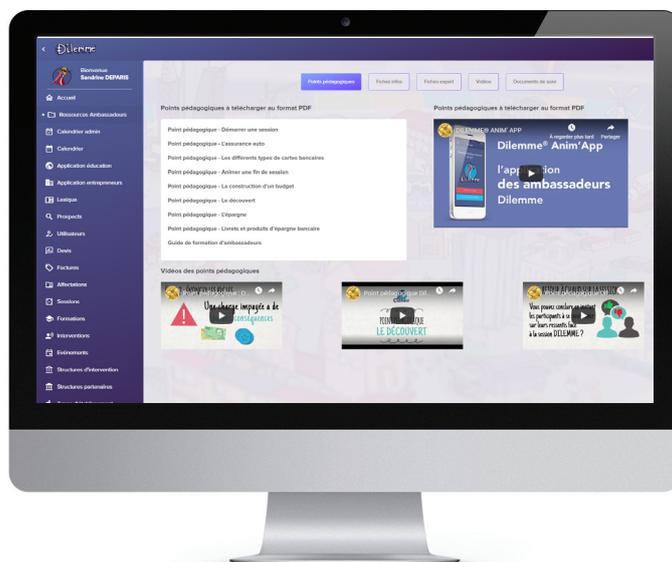
- Mathématiques : calculs simples et comparaison de nombres
- Français : acquisition du vocabulaire économique de base (économies, troc, achats, moyens de paiement, etc.)
- Savoirs-être : travail en équipe et argumentation des choix



Dilemme® est un programme développé par l'association pour la Fondation CRÉSUS®, association agréée au titre des associations éducatives complémentaires de l'enseignement public.



LES RESSOURCES ASSOCIÉES



L'espace Ambassadeurs Dilemme : un espace en ligne dédié au programme qui permet de suivre les sessions organisées et de consulter de nombreuses ressources pédagogiques.

1. L'ESPACE AMBASSADEURS



SUPPORT : Site internet et accès via un identifiant et un mot de passe personnel.



FONCTIONNEMENT :

Interface ambassadeurs et bénéficiaires : consultation et téléchargement des ressources pédagogiques, FAQ (foire aux questions), forum d'échange, accès aux sites internet de références, etc.

Programmation des sessions et suivi du déploiement : enregistrement des sessions et formations organisées, saisie en ligne des questionnaires d'évaluation, visualisation des statistiques et retours des participants, etc.



CIBLE : Équipe Dilemme, ambassadeurs, intervenants externes et bénéficiaires des sessions.



ACCESSIBILITÉ : Accès avec mot de passe.



OBJECTIFS :

L'espace Ambassadeur a pour ambition de :

- Devenir une base de e-learning pédagogique pour tous les ambassadeurs et bénéficiaires
- Faciliter l'échange de bonnes pratiques concernant l'éducation budgétaire et financière, ainsi que l'entrepreneuriat
- Communiquer autour des programmes Dilemme®
- Mobiliser la communauté Dilemme® Éducation et Dilemme® Entrepreneurs
- Proposer un outil de mesure d'impact et de suivi des différents programmes

2. LES APPLIS POUR LES AMBASSADEURS

Dilemme® Anim'App offre la **possibilité à tout intervenant de préparer sa session en amont**. Des supports pédagogiques intégrés en ligne permettent en effet d'approfondir les notions abordées dans les cartes en donnant par exemple des définitions de termes particuliers. Chaque ambassadeur pourra **accéder aux services proposés par l'application**. Son utilisation à grande échelle permet de construire **un observatoire en temps réel des connaissances budgétaires et financières au niveau français et européen**.

? **SUPPORT** : Application sur navigateur et mobile (tout système d'exploitation)

⚙️ **FONCTIONNEMENT** :

Dilemme® Anim'App permet de visualiser et d'adapter les cartes de jeu Dilemme® Éducation et Entrepreneurs en fonction de critères sélectionnés par l'ambassadeur (durée, public, thématiques). Elle apporte également des conseils d'animation et des approfondissements sur certaines notions abordées dans le jeu.

🎯 **OBJECTIFS** :

- Faciliter la préparation de sessions sur mesure
- Être un outil d'auto-formation pour les ambassadeurs Dilemme®
- Permettre l'adaptation, la correction, l'évolution des cartes du jeu et l'intégration de nouveaux kits spécifiques avec une mise à jour immédiate pour tous les ambassadeurs
- Faciliter le pilotage et le suivi du programme Dilemme® grâce à un système de géolocalisation et de reporting
- Compenser le risque d'obsolescence de certaines cartes physiques (évolutions législatives et réglementaires, apparition de nouveaux services bancaires et/ou assuranciers, etc.)

↓ **ACCESSIBILITÉ** : Accès réservés aux ambassadeurs Dilemme® Éducation et Entrepreneurs disposant d'un compte utilisateur sur l'Espace Ambassadeurs Dilemme®



Lauréat du prix
«TANGO&SCAN»
2014

Tango
& Scan

Strasbourg
le eurooptimist

Strasbourg.eu
la COMMUNAUTÉ URBAINE

3. LES CLÉS USB PÉDAGOGIQUES

? **SUPPORT** : Clé usb 8 Go, fabriquée en Europe, contenant des mini-guides "Clés de la banque", des lettres-types validées par les juristes de CRÉSUS®, un calculateur de budget, des conseils de consommation collaborative, des podcasts informatifs de Radio CRÉSUS®, des reportages vidéo, etc.

🎯 **OBJECTIFS** :

- Mettre à disposition diverses ressources utiles et pratiques autant pour les participants aux sessions que pour les ambassadeurs du programme.

LA COMMUNAUTÉ

1. ÊTRE AMBASSADEUR

► C'EST REJOINDRE UNE COMMUNAUTÉ DE VALEURS :

- **ENGAGEMENT** : Vous participez à un programme de transformation sociale. Vous vous engagez à **intervenir** en marque blanche, **sans faire de promotion pour l'organisme auquel vous appartenez**.
- **COOPÉRATION** : Vous rejoignez une communauté présente **sur l'ensemble du territoire** qui partage expériences et savoir-faire.
- **OUVERTURE** : Vous créez un espace de parole libre sur un sujet trop souvent mis de côté. Vous vous engagez à **avoir une approche non stigmatisante, exempte de jugement de valeur et de moralisme**.
- **EXPERTISE** : Vous appartenez à un groupe d'experts aux compétences variées. Vous disposez du **soutien opérationnel et pédagogique d'une équipe dédiée**, qui met à **votre disposition des supports de formation permettant d'approfondir vos champs d'expertise** et d'en développer de nouveaux.
- **INNOVATION** : **Vous construisez un programme pédagogique défendant une nouvelle approche de l'éducation budgétaire et financière**. Vous faites un pas de côté pour observer, écouter et construire des solutions pertinentes et réalistes, dans le cadre d'un programme qui interroge les pratiques éducatives traditionnelles.

► CE QUI IMPLIQUE :

- D'être un représentant du programme Dilemme® et des valeurs que nous défendons,
- De suivre notre programme de formation initiale,
- De participer en animant ou co-animant au minimum 2 sessions chaque année,
- De faire remonter à l'équipe Dilemme® les informations concernant vos sessions.

► ET PERMET D'ACCÉDER :

- Au kit d'animation comprenant la boîte de jeu, le guide d'ambassadeur et les documents d'approfondissement initiaux,
- À la formation continue, disponible sur l'espace ambassadeur en ligne : modules spécifiques sur les thématiques abordées lors des sessions (banque, assurance, consommation), conseils d'animation,
- À une mise à jour des évolutions juridiques du milieu bancaire et assurantiel,
- À une plateforme collaborative d'échange d'expériences et de ressources,
- À l'application d'animation Dilemme® Anim'App.

2. COMMENT REJOINDRE LA COMMUNAUTÉ ?

Vous souhaitez participer à la lutte contre l'exclusion et l'illettrisme financier ? Vous partagez nos valeurs et êtes prêt à rejoindre une aventure collective forte ? Vous souhaitez découvrir et développer des méthodes pédagogiques ludiques ? Rejoignez le programme Dilemme® et devenez ambassadeur !

L'équipe dédiée de CRÉSUS® vous forme à l'animation, accompagne le développement de vos projets locaux et vous sollicite s'il y a des demandes de sessions sur votre territoire.

Pour rejoindre la communauté, vous pouvez :

- **Vous engager comme bénévole** auprès d'une antenne CRÉSUS® de votre territoire,
- **Encourager l'organisme pour lequel vous travaillez à s'impliquer à nos côtés** et nous formerons une équipe d'ambassadeurs au sein de votre structure.

L'association pour la Fondation CRÉSUS® est reconnue organisme de formation.

Dilemme® est un programme développé par l'association pour la Fondation CRÉSUS®, association agréée au titre des associations éducatives complémentaires de l'enseignement public.



3. LA COMMUNAUTÉ DILEMME 2023

40 animateurs experts du réseau CRÉSUS

2700 ambassadeurs de tous horizons

Plus de 580 000 personnes déjà sensibilisées depuis 2013

Rejoignez ceux qui s'engagent tout au long de l'année au sein de notre communauté :

- Associations et structures sociales (épiceries sociales, associations caritatives, structures d'insertion)
- Centres de formation, lycées, collèges, écoles de la deuxième chance, centres ÉPIDE
- Banques, assurances, mutuelles
- Grande distribution
- Collectivités territoriales (mairies, départements, régions)



RETOURS DE SESSIONS

“
Des exemples
pratiques et
réalistes
”

“
Ce jeu m'apporte des
connaissances utiles
pour mon quotidien
”

“
Le dynamisme
du groupe et la
solidarité qui se
crée autour du jeu
”

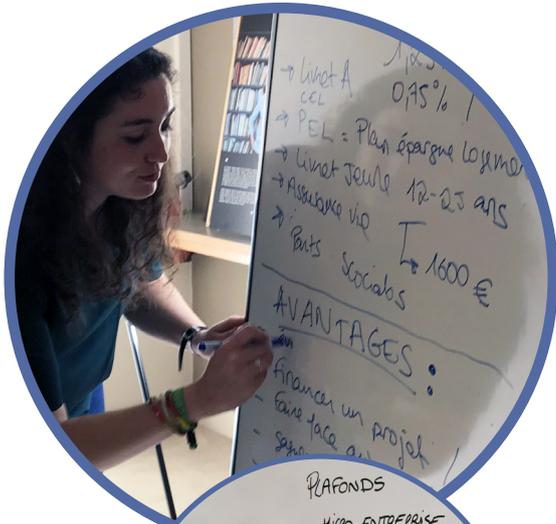
**Qu'avez-vous
apprécié pendant
cette session ?
Pourquoi ?**

“
Une session
collective, ce
qui la rend
dynamique
et conviviale
”

“
Jeu ludique, efficace et pragmatique
”

“
Le côté ludique
m'a permis de mieux
intégrer les informations !
”

L'ensemble de ces verbatims sont tirés des questionnaires de satisfaction remis en fin de session Dilemme® Éducation au cours des deux dernières années.



*Le côté ludique pour apprendre. Beaucoup de notions techniques sont abordées et démystifiées. **ÇA RASSURE.***

Entrepreneure lors d'une session à Paris - 28/08/2019



Le jeu est un bon moyen pratique de mettre le public en situation réelle. Chaque thématique de carte est intéressante et pousse à la réflexion. J'ai appris des choses. J'aime échanger au cours de débats qui sont ouverts.

Conseiller - 27/11/2019



Ces ateliers sont ludiques et concrets. Ils permettent de traiter des questions parfois difficiles à aborder de façon classique. La gestion du budget touchant à la sphère privée, cela occasionne de nombreux échanges d'expériences entre les participants, des débats, des questionnements. Ils obtiennent de l'information et des conseils.

Assistante de service social au CTAS de Metz du Ministère des Armées - 6/12/2018



DANS LA PRESSE

1. BLOG « LA SAUTERELLE TACTILE »

Dilemme Junior : Apprendre à faire des choix

Dilemme Junior est une application gratuite qui propose un scénario ludique à l'utilisateur : il doit organiser sa fête d'anniversaire qui aura lieu dans 7 jours. L'application propose une approche intéressante pour apprendre à gérer un budget et pour apprendre à faire des choix et des compromis entre ses envies, son budget et ce qui est meilleur pour la planète.



L'application débute avec un semainier qui indique les choix auxquels l'utilisateur va être confronté : le dimanche il devra choisir un lieu, le lundi trouver des déguisements, le mardi se décider sur la décoration, le mercredi choisir des friandises, le jeudi acheter les boissons, le vendredi s'occuper des ballons et le samedi choisir son gâteau.



Chaque mission est accompagnée d'un dilemme. Par exemple le dimanche, l'utilisateur a le choix entre organiser une fête chez lui (gratuitement) et aller à la salle de jeux (moyennant 7 € de sa tirelire qui n'en dispose que de 13). Une fois qu'il a fait son choix, un petit oiseau commente. Il le félicite si le choix est raisonnable ou le met en garde s'il estime le choix mauvais.

L'application est intéressante. Il est très important d'enseigner le fait d'être raisonnable et de protéger la planète, mais il existe souvent un gouffre entre ce qu'on sait être mieux et ce qu'on fait.



Après tout, Dilemme Junior n'étant qu'une application numérique et l'utilisateur n'organisant pas vraiment son anniversaire il est facile de faire un compromis sur tout. Cependant, si on utilise l'application en expliquant à l'utilisateur que le but n'est pas de donner la « bonne » réponse mais de comprendre le dilemme, d'y réfléchir et d'apprendre, on obtient un support très intéressant pour engager le débat. Par exemple, lorsqu'il faut choisir les guirlandes, l'utilisateur a le choix entre acheter une belle guirlande électrique pour 6 € ou fabriquer lui-même des guirlandes en papier pour un budget moins important. Ce sera l'occasion de parler de l'électricité, du recyclage, du plaisir de faire soi-même les choses, du bonheur qu'on a aussi en regardant toutes les petites lumières scintiller et de peser le pour et le contre de chaque chose et de le mettre en perspective avec le prix de chaque proposition. Vous pouvez également proposer à l'utilisateur de chercher d'autres propositions pour chaque dilemme.



L'aspect d'éducation budgétaire est présent tout au long de l'application puisque l'utilisateur peut voir l'argent dont il dispose et en gagner grâce à des petites missions comme aider sa grand-mère à ramasser les cerises du jardin. Dans cette mission l'utilisateur doit faire preuve de rapidité et d'une bonne coordination. Le panier se contrôle au toucher ou en inclinant la tablette. Une autre mission consiste à répondre correctement à des opérations simples de mathématiques.

L'application propose de lire et d'écouter les consignes. Cette fonctionnalité est très pratique pour permettre à ceux qui ne lisent pas encore d'en profiter. Les graphismes sont de bonne qualité et les images très faciles à identifier grâce à leur réalisme.

L'application Dilemme Junior est disponible sur l'App Store et sur Google Play. Site internet du jeu : <http://www.dilemme.org>

2. S'AMUSER ET APPRENDRE L'ÉCONOMIE ? LE PARI GAGNANT DES JEUX D'ÉDUCATION FINANCIÈRE

Article paru dans "CAPITAL" le 5 juin 2019



Paris - "Plus tard, je veux être homme d'affaires !" affirme d'un ton décidé Takkieddine, 14 ans. L'ambition chevillée au corps, ce collégien participe avec sept camarades à un atelier d'éducation financière sous forme... de jeu de société, une formule qui fait florès.

Un joyeux brouhaha règne au trente-quatrième étage de l'une des tours Société Générale, dont le siège surplombe le quartier d'affaire parisien de La Défense. Le groupe bancaire accueille cet atelier dans le cadre d'une journée de découverte du monde de l'entreprise.

Sur une table, un imposant plateau de jeu est déployé et les huit élèves du collège Louise-Michel de Clichy-sous-Bois rangent soigneusement des faux billets, s'inquiètent du poids de leurs charges fixes et définissent une enveloppe pour satisfaire des dépenses dites "plaisir".

Ce jeu de société, baptisé Dilemme, est une initiative de l'association Crésus, qui lutte contre le surendettement et promeut l'éducation financière auprès du grand public.

L'objectif ? Apprendre à gérer un budget mensuel, se familiariser avec les notions économiques de base et préparer le jeune "homo oeconomicus" aux décisions de sa vie future.

Découvrir la "vraie vie"

Souscrire une complémentaire santé ? Faire des heures supplémentaires pour gagner davantage en fin de mois ? Utiliser des ampoules basse consommation pour réduire le montant de ses charges ? Nombre de problèmes du quotidien sont passés en revue.

Autour de la table, les collégiens prennent un plaisir manifeste à se frotter à "la vraie vie", mais en découvrent aussi les inévitables servitudes : "hé, mais en fait on paye tout le temps !", s'écrit l'un d'eux peu après le début de la partie.

Recourir au jeu, "ça change tout, on peut s'amuser et en même temps apprendre", explique à l'AFP Martine Prélôt, ambassadrice à Dilemme, soulignant qu'"on n'apprend pas forcément dans le milieu scolaire l'éducation budgétaire".

L'apprentissage par le jeu a fait ses preuves dans de nombreux domaines et de plus en plus d'organisations y ont recours pour promouvoir l'éducation financière, matière souvent jugée rébarbative et trop complexe aux yeux du grand public.

Depuis quelques années, la Fédération bancaire française (FBF) organise ainsi une opération "Un banquier dans ma classe", qui invite

des écoliers à participer à un jeu de plateau collaboratif pour s'initier aux notions de budget, de moyens de paiement ou encore d'épargne.

La Banque de France a quant à elle lancé depuis quelques mois "Aventure Entrepreneur", jeu de plateau destiné aux élèves, étudiants et jeunes entrepreneurs souhaitant s'initier à la gestion d'entreprise et à l'analyse financière.

"On cherchait une manière différente de présenter des concepts économiques et financiers, plus ludique et plus accessible", explique à l'AFP Sylvie Bonneau, chargée de mission à la Banque de France et créatrice du jeu.

Méfiance envers la finance

"On a un succès incroyable sans faire plus de publicité que ça", affirme Mme Bonneau. L'intérêt est tout particulièrement vif parmi les écoles d'ingénieur, IUT et universités en quête d'une approche neuve sur les questions financières, explique-t-elle.

Au total, 500 boîtes du jeu ont déjà été vendues depuis le début de sa commercialisation fin 2018.

À la Banque de France, cette thématique est prise très au sérieux, comme en témoigne la création récente d'une direction de l'éducation financière, rassemblant les initiatives pédagogiques à destination des particuliers et des créateurs d'entreprises.

Selon un récent sondage réalisé pour la Banque de France, plus des deux tiers des Français interrogés estiment en effet avoir un niveau de connaissance moyen ou faible concernant les questions financières.

Mais "les dirigeants d'entreprise, et notamment des petites et moyennes entreprises, manquent aussi souvent de culture économique et financière", déplore Mme Bonneau.

"Il y a un intérêt pour l'économie en France, mais tout à la fois une méfiance et une certaine détestation vis-à-vis de tout ce qui est financier et de l'économie de marché de manière plus générale, qu'on retrouve moins dans d'autres pays", relève Daniel Haguët, professeur à l'EDHEC Business School et docteur en finance comportementale.

"Il y a aussi une mauvaise maîtrise de l'outil du chiffre, du pourcentage rapporté à un autre pourcentage ou par exemple des règles de trois", d'où une difficulté à se confronter aux questions économiques pratiques, souligne le chercheur.

<https://www.capital.fr/economie-politique/samuser-et-apprendre-leconomie-le-pari-gagnant-des-jeux-deducation-financiere-1340907>

3. SURENDETTEMENT ET FRAGILITÉ FINANCIÈRE : L'URGENCE DE COOPÉRER POUR RENFORCER LA PRÉVENTION

Article paru dans "la Tribune" le 25 juin 2019



Conférence "S'investir pour les publics en situation de fragilité financière" organisée par la Fédération bancaire française (FBF) le 21 juin 2019 dans le cadre des 10 ans de l'Association pour la Fondation CRÉBUS. Bruno LEMAIRE, Ministre de l'Économie et des Finances.

Si le surendettement diminue en France, les situations de fragilité financière persistent et tendent à se complexifier. Lors d'un colloque organisé par la Fédération bancaire française, les échanges ont convergé vers une nécessité : approfondir la coopération entre les mondes bancaire et associatif et les pouvoirs publics. Bruno Le Maire a enjoint les banques de renforcer leurs efforts envers des publics.

"J'ai contracté différents crédits pour pouvoir emménager correctement avec mes enfants. Pendant six mois, j'ai tenté de combler les trous à droite, à gauche. Puis j'ai fini par comprendre qu'un seul salaire ne suffisait pas". Delphine, 44 ans et mère célibataire, raconte devant une salle comble comment elle s'est retrouvée en situation de surendettement.

Sa prise de parole est d'autant plus courageuse que le public n'est pas constitué d'autres personnes présentant une situation similaire, mais de banquiers, réunis au siège de la Fédération bancaire française (FBF) à l'occasion d'une matinée de conférences sur la fragilité financière organisée, vendredi 21 juin, en partenariat avec Crésus (pour Chambre Régionale du Surendettement Social), une association née en Alsace en 1992 pour lutter contre le surendettement. Delphine a justement été accompagnée par l'un des 620 bénévoles de Crésus répartis dans 30 antennes sur le territoire. Un tissu très dense qui suggère que la situation de Delphine est loin d'être un cas isolé. Dans l'Hexagone, près de 163.000 foyers ont déposé un dossier de surendettement auprès de la Banque de France en 2018.

Baisse du surendettement, mais situations plus complexes

Ces chiffres sont en recul de 10 % par rapport à 2017 et de 29 % par rapport à 2014. "Certes, nous assistons à une baisse du surendettement, mais les situations sont de plus en plus complexes. Il y a de plus en plus de dossiers d'auto-entrepreneurs, de dossiers avec des dettes multi frontières. Si l'Etat, la société civile et les associations ne se concertent pas, je pense qu'il y a un vrai péril

pour nos systèmes démocratiques", a averti Maxime Pekkip, administrateur à la fondation Crésus. "Il faut progresser dans la prévention et l'accompagnement", reconnaît Marie-Anne Barbat-Layani, la directrice générale de la FBF. Or, une prévention plus efficace n'est possible que par le biais d'une coopération renforcée, explique l'association Crésus, qui compte parmi ses membres bénévoles des personnes issues des mondes associatif et bancaire et des pouvoirs publics.

Améliorer la formation et l'accompagnement

Plusieurs initiatives de coopération ont déjà vu le jour. La FBF a mis en place en 2015, l'opération "J'invite un banquier dans ma classe". Depuis quelques mois, l'animation dans les classes de CM1 et CM2 se fait à travers le jeu de société Dilemme, développé par l'association pour la Fondation Crésus, et qui permet d'appréhender de manière ludique les rudiments d'une bonne gestion budgétaire. Ainsi, 350 collaborateurs volontaires de Franfinance, filiale de crédit à la consommation de la Société Générale, utilisent ce jeu de société pour intervenir auprès des élèves de lycées professionnels et des Centres de formation des apprentis (CFA).

La Banque Postale, elle, a mis en place une plateforme baptisée L'appui, destinée à prévenir l'aggravation des difficultés financières et aider les clients qui connaissent des problèmes budgétaires de manière répétée ou ponctuelle. "Cette plateforme est connectée à une vingtaine d'associations, comme Crésus, La Croix Rouge et Les Restos du cœur. Nos 32 chargés de clientèle qui y sont dédiés réfléchissent avec nos clients pour recalculer leur reste à vivre, identifier les aides auxquelles ils sont éligibles, les mettre en lien avec des associations. Au bout de trois mois, nous arrivons à stabiliser la situation budgétaire des clients qui font appel à nous", détaille Catherine Charrier-Leflaive de La Banque Postale. Pour sa part, le groupe Crédit Agricole a déployé des points passerelle dans ses 39 caisses régionales pour accompagner ses clients en difficultés.

Généralisation des Points conseil budget

De son côté, La Banque de France a expérimenté la mise en place d'un passeport financier, qui sera généralisé à toutes les classes de 4ème à la rentrée prochaine.

"L'objectif est de donner une culture minimale sur la gestion budgétaire", indique Erick Lacourrière, directeur général des services à l'économie et du réseau de la Banque de France. "Nous allons également fournir des supports aux enseignants. Ce sera une sorte de kit pour qu'ils puissent appréhender les sujets économiques et budgétaires", précise-t-il. En parallèle, la banque centrale a également formé plus de 1.200 membres d'associations et d'intervenants sociaux sur le surendettement.

La Fondation Crésus avance également dans une logique collaborative. En partenariat avec l'Essec et le cabinet Accenture, elle a développé de nouveaux algorithmes permettant de détecter de manière précoce les signes annonciateurs de difficultés financières. Ils seront intégrés à la plateforme Budget grande vitesse (BGV) en cours de développement.

"Nous avons gagné une victoire mais pas encore gagné la guerre du surendettement. Il nous faut poursuivre les efforts", a déclaré Bruno Le Maire, le ministre de l'Economie et des Finances, invité à cette matinée d'échanges.

Ces efforts passeront par la généralisation sur tout le territoire des Points conseil budget, un dispositif mis en place en 2015 dans le cadre du plan pluriannuel de lutte contre la pauvreté. D'ici la fin de l'année, 150 structures devraient être répertoriées partout en France afin d'apporter des conseils gratuits. 250 autres seront labellisées en 2020, pour arriver à un total de 400 structures y compris en Outre-mer.

Cela représente "un financement de 24 millions d'euros", a précisé Christelle Dubos, secrétaire d'Etat auprès de la ministre des solidarités et de la santé, également présente.

"Les particuliers pourront y trouver des conseils personnalisés, incluant une lecture des relevés de compte, un travail sur les économies d'énergie, une élaboration d'une stratégie sur mesure, intégrant des bons plans et des bonnes pratiques", a-t-elle détaillé.

Bruno Le Maire appelle les banques à s'engager davantage

Le ministre de l'Economie et des Finances a aussi appelé les banques à poursuivre leurs actions en direction de ce public fragile. Sous la pression du gouvernement, les banques françaises s'étaient déjà engagées à geler les hausses de tarifs en 2019 et à plafonner les frais d'incidents pour les clients les plus fragiles à 25 euros par mois. "Les banques françaises ont tenu leur engagement. Raison de plus pour leur en demander des supplémentaires", a-t-il lancé.

Un nouveau point de suivi sera ainsi réalisé d'ici à la fin de l'année sur l'engagement pris par les banques en septembre 2018, de plafonner à compter de juin 2019 les frais d'incidents bancaires des bénéficiaires de l'offre spécifique dédiée aux clients fragiles. Bruno Le Maire avait demandé que ces frais ne représentent pas plus de 20 € par mois et 200 € par an.

"Le deuxième objectif est que l'offre spécifique soit plus connue", a-t-il indiqué.

Aujourd'hui, 400.000 personnes bénéficient de cette offre, sur 3,4 millions considérées en situation de fragilité financière.

"Il peut y avoir une finance responsable qui s'oppose à une finance cupide. Une finance qui fait attention au citoyen et non qui exploite le citoyen. Personne ne peut y arriver seul. La seule façon d'obtenir des résultats c'est de travailler tous ensemble. C'est le travail collectif qui nous permettra d'obtenir des résultats. C'est vrai sur tous les sujets : le surendettement, le chômage, la formation, la réindustrialisation", a conclu Bruno Le Maire.

Quel rôle pour l'UE ?

Invité à cette matinée d'échanges, Pierre Moscovici, actuel commissaire européen et ancien ministre de l'Economie et des Finances au sein des gouvernements Ayrault, a partagé "quelques pistes que les futurs leaders [de la Commission européenne dont le mandat prend fin le 1^{er} novembre prochain, ndr] pourraient suivre pour lutter contre le surendettement des ménages, qui n'est aujourd'hui pas une compétence de l'Union européenne". "Il faudrait d'abord établir une définition harmonisée de la notion de surendettement. Ensuite, je suggère que les Etats membres lancent des campagnes d'éducation financière, visant à informer ces publics des procédures destinées à leur réintégration dans la vie économique. Les plus vulnérables sont les plus à l'écart. Ils ont des droits qu'ils ne connaissent pas tous", a-t-il indiqué. Le commissaire européen estime également qu'une homogénéisation des dispositifs de prévention et de traitement de ces situations est nécessaire. Il a enfin appelé les associations œuvrant pour l'inclusion financière à pousser la Commission européenne à se saisir de ces sujets. "Je vous invite à entretenir un lien resserré avec les responsables européens car vous avez le pouvoir de faire évoluer les choses", a-t-il conclu.

*Le chiffre de 3,4 millions de personnes en situation de fragilité financière est en hausse de 3 % après une révision des chiffres de 2017 à 3,25 millions (contre 3,6 millions publiés l'an dernier après une erreur de double comptage d'un établissement bancaire).

<https://www.latribune.fr/entreprises-finance/banques-finance/surendettement-et-fragilite-financiere-l-urgence-de-cooperer-pour-renforcer-la-prevention-821497.html>

4. COUP DE COEUR DE L'INC



Exceptionnel et vivement recommandé

Excellent document pédagogique bien pensé et bien élaboré. Il permet de développer l'esprit d'analyse et les réflexes en termes de prise de décision sur la finance et les actes de la vie au quotidien, en plus il permet de mettre en application virtuelle ce qui peut être vécu en se projetant sur une année complète.

Il est riche en informations, en astuces et en conseils sur l'éducation financière, partant de l'élaboration du budget vers toutes les dépenses, en passant par les charges variables ou fixes sans oublier les autres dépenses (imprévu, pharmacie, etc.). Il aborde le sujet des cartes et des différents moyens de paiements bancaires.

Le jeu est basé sur une pédagogie attractive dont l'apprentissage se fait autour des réponses données aux différentes questions existantes sur les cartes. Le jeu permet beaucoup d'échanges et d'expériences aux différentes situations financières de la vie courante (achats à

distance, paiements, prélèvements, abonnements divers, etc.).

Il permet d'affûter la culture générale du consommateur sur le budget familial et de s'interroger sur les différents comportements de consommation. Le jeu contourne tous les problèmes de consommation au quotidien et peut favoriser des échanges et débats au sein du cadre familial, amical ou à l'école.

Les différents billets de banque du jeu sont marqués par les photos des "économistes" ce qui peut aussi faire réviser un peu d'histoire pendant le jeu en le rendant plus ludique.

Coup de  du Comité
Paritaire d'Evaluation (CPE)





