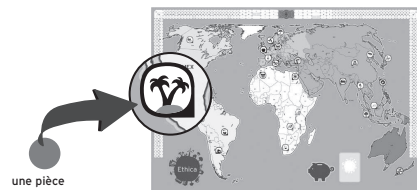


Pour chaque Action ou Coopérative choisie, les familles et les banques disposent une pièce sur le plateau de jeu, sur le logo correspondant au projet sélectionné.

Pour les investissements effectués sur les Comptes d'épargne, elles placent une pièce dans la tirelire. Tous les groupes se réunissent ensuite autour du plateau de jeu



3 Échanges autour du plateau de jeu

Celui-ci est composé de 3 pistes de score :

- Piste bleue pour le gain financier. (♠)
- Piste rouge pour le gain social. (♣)
- Piste verte pour le gain environnemental. (♣)

4 Calcul de la valeur des Actions

La valeur des Actions varie en fonction de l'évolution du marché financier, déterminée ici par un jeu de dés.

Les investissements dans les Coopératives ne sont pas soumis aux variations du marché, il n'y a donc pas de calcul financier à effectuer. Préalablement au calcul de la valeur des Actions, l'animateur lance 1 dé pour déterminer si la situation économique générale de l'année en cours est financièrement favorable ou non aux investissements :

- Si le chiffre est 1, 2, 3, l'année est mauvaise.
- Si le chiffre est 4, 5, 6, l'année est bonne.

S'ensuivent 3 lancers de dés pour déterminer les valeurs des Actions choisies par les groupes (familles et banques), dont le type de risque est indiqué sur les cartes Action :

- Pour les Actions de risque faible : 1 dé.
- Pour les Actions de risque moyen : 2 dés.
- Pour les Actions de risque élevé : 3 dés.

	BONNE ANNÉE ÉCONOMIQUE	MAUVAISE ANNÉE ÉCONOMIQUE
1	Reculer d'1 case	Avancer d'1 case
2	Reculer de 2 cases	Avancer de 2 cases
3	Reculer de 3 cases	Avancer de 3 cases
4	Avancer de 4 cases	Reculer de 4 cases
5	Avancer de 5 cases	Reculer de 5 cases
6	Avancer de 6 cases	Reculer de 6 cases
Etc.	Etc.	Etc.
18	Avancer de 18 cases	Reculer de 18 cases

Exemples pour une Action de risque moyen : un dé pour déterminer l'année, puis deux dés pour déterminer les valeurs sont donc lancés :

Exemple 1
premier lancé : mauvaise année
deuxième lancé : dans une mauvaise année : Le résultat est +2 -4 = -2

Exemple 2
premier lancé : bonne année
deuxième lancé : dans une bonne année : Le résultat est -2 +4 = +2

→ Les joueurs déplacent leurs pions sur la piste de score financier (piste bleue) en fonction des points obtenus.



5 Calcul de l'intérêt des Comptes d'épargne

Les Comptes d'épargne sont ensuite rétribués. Le taux d'intérêt dépend du type de Compte d'épargne :

- Junior : 4%
- Classique : 3%
- Éthique : 2%

Si le taux d'intérêt mentionné sur la carte est de 2%, le pion est avancé de 2 cases. Une bonne ou une mauvaise année n'influence pas ce type d'investissement (pas de lancer de dés).

→ Les joueurs déplacent leurs pions sur la piste de score financier (piste bleue) en fonction des points obtenus.

6 Econews et cartes Événement

Les cartes «Econews» correspondant aux Actions, Coopératives et Comptes d'épargne, pour lesquels il y a eu un investissement, sont ensuite sélectionnées. Les Econews sont des nouvelles économiques permettant de déterminer le nombre de points à attribuer aux groupes (familles et banques) en fonction de l'impact social et environnemental de l'investissement choisi. Ces deux types de gains ne dépendent pas des montants investis. Un court commentaire sur les cartes justifie les résultats. Les questions au verso ne sont utilisées que dans la version experte.



Les conséquences des nouvelles économiques apparaissant sur les cartes Econews sont lues à voix haute. Les points correspondants sont indiqués en rouge pour l'impact social et en vert pour l'impact environnemental.

→ Les joueurs déplacent leurs pions sur la piste de score social (piste rouge) et sur la piste de score environnement (piste verte) en fonction des points obtenus. Si le pion d'une famille ou d'une banque tombe sur le symbole «?», une carte Événement doit être piochée. Une fois lue et l'action terminée, la carte est remise en dessous de la pile.



7 Versement des bénéfices et encaissement des pertes

Quand les résultats des investissements (Compte d'épargne, Action et Coopérative) ont été calculés autour du plateau de jeu, chaque groupe se rend dans la ou les banques où il a déposé son argent. Les groupes récupèrent leurs capitaux de départ, augmentés des gains ou diminués des pertes.

Les petites coupures distribuées au départ à chaque groupe (20φ) permettent de récupérer les billets de 100φ.

Récupérer le billet de 100φ facilite en effet les échanges de monnaie. L'animateur passe ensuite auprès des banques pour leur verser leurs bénéfices ou encaisser les pertes.

8 Résultats

Sur les 3 pistes de score du plateau de jeu, les pions des groupes (familles et banques) restent sur les cases atteintes. Les résultats (gains et pertes) acquis durant la première année seront cumulés avec ceux des années suivantes.

PREMIÈRE ANNÉE

Répartition des cartes

Au premier tour, l'animateur distribue aux banques les différentes cartes Compte d'épargne, Action et Coopérative comme expliqué dans la mise en place du jeu.

Particularité pour les investissements

Chaque famille investit 2 tranches de 100φ, de la manière suivante :

- Obligatoirement, une tranche de 100φ sur l'un des trois Comptes d'épargne ;
- Puis la deuxième tranche de 100φ dans une Action ou une Coopérative de son choix.

Chaque banque investit une tranche de 100φ dans une Action ou une Coopérative. Au premier tour, elle ne peut pas investir l'argent déposé dans les Comptes d'épargne.

Déroulement de la partie

- 1 Chaque famille visite les banques et découvre les projets d'investissement de l'année en cours (Compte d'épargne, Action, Coopérative).
- 2 Chaque famille décide de ses investissements.
- 3 Chaque famille se rend dans la ou les banques possédant le projet choisi (Compte d'épargne, Action, Coopérative). Les sommes nécessaires aux investissements sont payées aux banques.
- 4 Chaque banque détermine ses propres investissements.
- 5 Tous les groupes se réunissent autour du plateau pour découvrir les scores liés aux investissements choisis (Compte d'épargne, Action, Coopérative). L'animateur lance un dé pour savoir si l'année est bonne ou non. Si la première année est favorable aux investissements, elle sera défavorable pour l'année suivante (les joueurs ne connaissent pas cette information préalablement).
- 6 3 jeux de dés sont lancés pour déterminer la valeur des Actions en fonction du risque.
- 7 Les joueurs déplacent leurs pions sur la piste de score financier (bleu) en additionnant les résultats des Actions et des Comptes d'épargne.
- 8 Les Econews sont lues. En fonction des résultats, les pions sont déplacés sur les pistes de score rouge et verte.
- 9 Les familles passent dans les banques pour encaisser leurs bénéfices ou payer les pertes afin de récupérer leurs billets de 100φ. Si une famille a placé son argent sur le Compte d'épargne junior, elle perçoit l'intérêt de 4φ, cependant son argent ne peut pas être retiré avant la fin de l'année suivante (son argent est bloqué). L'année suivante, la famille perçoit également un intérêt de 4φ.

DEUXIÈME ANNÉE

Distribution des cartes

L'animateur paye les bénéfices ou encaisse les pertes des banques de la première année et distribue à ces dernières de nouvelles cartes Compte d'épargne, Action et Coopérative comme expliqué dans la mise en place du jeu.

Particularité pour les investissements

Chaque groupe (familles et banques) trouve sur sa table 100φ supplémentaires distribués par l'animateur.

Les familles peuvent investir leur argent dans 3 projets différents (Compte d'épargne, Action, Coopérative) et il n'est plus obligatoire de recourir à un Compte d'épargne.

Les banques peuvent à présent utiliser l'argent investi par les familles dans leurs propres Comptes d'épargne pour investir.

Déroulement de la partie

Le jeu se déroule de la même manière que pour la première année : il faut donc respecter les phases 1 à 8 de cette première année.

- 9 Les familles passent dans les banques pour encaisser leurs bénéfices ou payer les pertes et récupérer leurs billets de 100φ. Cela n'est pas nécessaire si une troisième année n'est pas jouée.
- 10 Les familles ayant investi au premier tour sur le Compte d'épargne junior récupèrent leur billet de 100φ et l'intérêt de 4φ pour cette année. Si de l'argent a été investi dans un Compte junior durant cette deuxième année, 4φ d'intérêt sont versés. Par contre, les 100φ sont bloqués.

TROISIÈME ANNÉE

Distribution des cartes

L'animateur passe auprès des banques pour leur payer leurs bénéfices ou encaisser les pertes. Il distribue aux banques les cartes Compte d'épargne, Action et Coopérative comme expliqué dans la mise en place du jeu.

Nouveautés

Il n'y a pas de distribution d'argent supplémentaire. C'est la crise et celle-ci a des conséquences sur la vie de 2 familles. Ayant toutes deux subi une perte d'emploi, ces familles essaient de créer une Coopérative familiale et deviennent des «familles entreprenantes». Si cette troisième année est jouée, l'animateur explique comment **créer une Coopérative** : les 2 familles entreprenantes doivent pour cela réunir un capital de 500φ chacune (ou 900φ si les 2 familles entreprenantes s'associent pour créer une seule Coopérative familiale). Ces 2 familles entreprenantes cherchent à obtenir l'argent manquant en faisant un appel aux autres familles ou en demandant un prêt bancaire.

Les autres familles peuvent investir leur argent soit dans les banques, soit dans le ou les projets des familles entreprenantes.

Déroulement de la partie

Le jeu se déroule de la même manière que pour la deuxième année en incluant les Coopératives familiales :

- 1 Tandis que les familles qui ont perdu leur emploi imaginent une Coopérative familiale en définissant un projet et une Econews correspondante (impact social et/ou environnemental de maximum 6 points chacun), les autres familles visitent les banques et découvrent les nouveaux investissements disponibles (Compte d'épargne, Action, Coopérative).
- 2 Les familles entreprenantes expliquent aux autres familles leur(s) projet(s) de Coopérative familiale et les invitent à les soutenir financièrement.