



BUDGET ET CONSO : DES CHOIX QUI COMPTENT !

ANIMATIONS - ECOLES SECONDAIRES

**PROGRAMME D'ANIMATIONS SCOLAIRES DE SENSIBILISATION A L'EDUCATION
FINANCIERE ET A LA PREVENTION DU SURENDETTEMENT**

GAS
GRAND ANCIEN
SIREN 500000000

SOMMAIRE

Parler d'argent aux jeunes...	3
Pourquoi ?	
Programme	4
Présentation des animations	6
Animations « Hors cadre »	13
Envie d'aller plus loin ?	14
Aspects pratiques	15

**RETROUVEZ NOS ACTIONS DE SENSIBILISATION SUR
LE SITE INTERNET : [HTTPS:// GASLUX.BE](https://gaslux.be)
LA PAGE FACEBOOK : FAIS GAFFE A TA CONSO**

PARLER D'ARGENT

AUX JEUNES ...

POURQUOI ?

Parce que les jeunes d'aujourd'hui seront les adultes de demain, le Groupe Action Surendettement organise des animations dans les écoles de la province de Luxembourg afin d'aborder avec les jeunes des thèmes tels que la consommation, la publicité, le budget, le surendettement, les crédits, etc.

À la fois ludiques et réflexives, ces animations utilisent diverses techniques interactives : reportages, jeux, mises en situation, vidéos, débats ou encore travaux de groupes. L'objectif est d'arriver à rendre les jeunes actifs et ouverts d'esprit afin qu'ils puissent réfléchir à leur propre mode de consommation et ainsi prendre davantage en main leur avenir.

L'exclusion de tout discours moralisateur ou culpabilisant offre la possibilité de se tourner plus facilement vers une réflexion commune qui permettra de sensibiliser les jeunes à une consommation raisonnée et axée sur de véritables nécessités.

Si vous désirez de plus amples informations sur nos programmes d'animations, n'hésitez pas à contacter notre service prévention !



PROGRAMME



	1ERE SEC.	2EME SEC.	3EME SEC.	4EME SEC.	5EME SEC.	6EME SEC.
JUST'IN BUDGET P. 6	X					
INFLUENCEUR, UNE NOUVELLE MANIERE DE VENDRE P. 6	X	X	X			
BUDGET P. 7			X	X		
ARNAQUE-MOI SI TU PEUX P. 7 NEW EDITION				X	X	X
BUDGET : 1 MOIS D'UNE VIE P. 8				X	X	X
SURENDETTEMENT P. 8				X	X	X
PUBLICITE / NEUROMARKETING P. 9				X	X	X
CREDITS ET OUVERTURE DE CREDITS P. 9				X	X	X

	1ERE SEC.	2EME SEC.	3EME SEC.	4EME SEC.	5EME SEC.	6EME SEC.
CONSOMMER ! OUI MAIS A QUEL PRIX ? P. 10				X	X	X
NAVIGUER DANS LA VIE ACTIVE P. 10				X	X	X
L'ARGENT ET MOI ! P. 11 				X	X	X
LE PRIX DU RISQUE P. 11 				X	X	X
EVITEZ LE PANIER PIEGE P. 12 				X	X	X
PIC DU BALAITOUS P. 13	X	X	X	X	X	X
PG MARKET P.13	X	X	X	X	X	X
MONEY IN BELGIUM P.14 			X	X	X	X



JUST'IN BUDGET

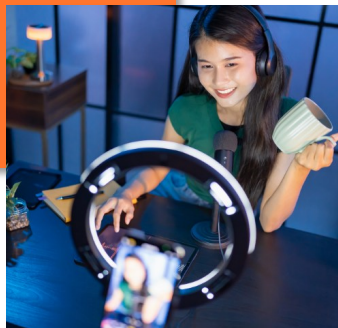
- CLASSES DE 1^{ERE} SEC.
- MAX. 30 PERS
- 100 MIN



Avec ce jeu de société qui combine différents moyens de paiement (argent liquide et compte en banque), les jeunes découvriront de manière ludique l'équilibre à trouver entre se faire plaisir et une gestion responsable de leur budget. Une réflexion sur les choix de consommation de chacun sera également amenée.

INFLUENCEUR, UNE NOUVELLE MANIERE DE VENDRE

- CLASSES DE 1-2-3 SEC.
- MAX. 30 PERS
- 100 MIN



Les jeunes ont de plus en plus tôt un smart-phone entre les mains, mais en connaissent-ils les dangers commerciaux ? Ils sont en effet sollicités de toutes parts par les influenceurs, leurs codes promos, leurs sites de dropshipping et leurs multiples placements de produits. Mais savent-ils réellement ce que c'est avant de les utiliser ? Est-ce toujours réellement à leur avantage ? Ils auront l'occasion de le découvrir en analysant les publications de leurs influenceurs préférés, ce qui ouvrira ainsi le débat.

BUDGET

- CLASSES DE 3-4 SEC.
- MAX. 30 PER5
- 100 MIN



Cette animation ouvre le dialogue sur la gestion budgétaire en général. Par ce biais, les jeunes auront l'opportunité de se familiariser avec une grille budgétaire classique et de prendre conscience du coût actuel de la vie. Au travers d'une mise en situation, ils seront plongés dans le quotidien d'une famille et devront apprendre à gérer le budget familial à bon escient.

ARNAQUE-MOI SI TU PEUX !

- CLASSES DE 4-5-6 SEC.
- MIN. 8-MAX. 30 PER5
- 100 MIN

NEW EDITION



Une variante du jeu « Loups-garous » est proposée aux jeunes afin de les sensibiliser aux multiples arnaques existantes ainsi qu'aux mécanismes psychologiques en jeu. Ici, les consommateurs, devront débusquer les arnaqueurs de la nuit avant que tout le monde ne soit dupé et donc éliminé du jeu. Cette animation permet de passer en revue différentes arnaques en les expliquant et en prodiguant des conseils pour ne pas tomber dans leur piège.

BUDGET: 1 MOIS D'UNE VIE

- CLASSES DE 4-5-6 SEC.
- MAX. 20 PERS
- 100 MIN



Grâce à ce jeu, les jeunes pourront se mettre dans la peau d'un éducateur, d'un demandeur d'emploi, d'un vendeur... Ils devront apprendre à gérer leur budget mensuel. Mais attention, ils devront faire face à des tentations et à de nombreux imprévus ! Le jeu « 1 mois d'une vie » permet de développer un sens critique et de s'informer sur diverses thématiques en lien avec la consommation et la gestion financière.

SURENDETTEMENT

- CLASSES DE 4-5-6 SEC.
- MAX. 30 PERS
- 100 MIN



Par le biais d'un jeu de type « Time's up », les différentes problématiques liées au surendettement seront abordées : causes, conséquences et solutions. Le vocabulaire sera clarifié et les pistes de solutions expliquées. Ce jeu mène facilement au débat et à la discussion avec les jeunes.

PUBLICITE / NEUROMARKETING

- CLASSES DE 4-5-6 SEC.
- MAX. 30 PER5
- 100 MIN



Comment les marques captent-elles l'attention des jeunes à l'ère numérique ? Cette animation va les plonger au cœur des mécanismes de la publicité moderne et du neuromarketing. Au travers d'exemples concrets, ils seront amenés à les décrypter et à aiguïser leur esprit critique face aux stratégies mises en place.

CREDITS ET OUVERTURE DE CREDITS

- CLASSES DE 4-5-6 SEC.
- MAX. 30 PER5
- 100 MIN



À l'aide d'un quizz interactif, cette animation permettra aux adultes de demain d'identifier et de mieux cerner les offres de crédits, d'en connaître les subtilités et d'éviter certains pièges. En effet, la société d'aujourd'hui pousse de plus en plus les jeunes à contracter des crédits pour toute une série de biens de consommation et ce parfois même, à leur insu. Des conseils pratiques seront intégrés tout au long de l'animation.

CONSOMMER ! OUI MAIS A QUEL PRIX ?

- CLASSES DE 4-5-6 SEC.
- MAX. 30 PERS
- 100 MIN



La société nous pousse à toujours consommer plus et même à surconsommer, ce qui peut avoir un impact important sur nos habitudes mais aussi sur notre budget. Cette animation donnera l'occasion aux jeunes de débattre sur de nombreux reportages et sujets abordant notamment l'industrie du textile et la manière dont nos habits sont créés mais également les alternatives pour consommer mieux.

NAVIGUER DANS LA VIE ACTIVE

- CLASSES DE 5-6 SEC.
- MAX. 20 PERS
- 100 MIN



L'objectif de ce jeu de plateau de type « Trivial Pursuit » est de préparer les participants à affronter une variété de situations qu'ils rencontreront probablement au cours de leur vie active. Le jeu leur proposera de répondre à toute une série de questions afin de les faire réfléchir sur des aspects essentiels tels que l'emploi, le budget, le logement, la mobilité, la vie familiale et administrative. Le but est de leur offrir une vision globale de ce qu'implique « la vie active ».

L'ARGENT ET MOI

NEW!

- CLASSES DE 5-6 SEC.
- MAX. 30 PER5
- 100 MIN



« L'argent ne fait pas forcément le bonheur mais entretenir une mauvaise relation avec lui est un chemin sûr vers le malheur ». Nos valeurs, croyances et expériences influencent et définissent notre rapport à l'argent et nos comportements de consommation. À travers des tests, vidéos et mises en situation, les jeunes découvriront leurs représentations de l'argent et identifieront leur profil de consommateur.

LE PRIX DU RISQUE

NEW!

- CLASSES DE 5-6 SEC.
- MAX. 30 PER5
- 100 MIN



Entre les paris d'argent, les investissements financiers et les cryptomonnaies, les promesses d'argent facile sont souvent à la hauteur des risques encourus. Les opérateurs de jeux d'argent ainsi que les influenceurs financiers déploient un marketing agressif. Ce sont principalement les jeunes qui sont ciblés. Ce module leur apportera des clés pour décrypter les comportements à risques et proposera des pistes pour les protéger contre l'illusion des gains rapides.

EVITEZ LE PANIER PIEGE !



- CLASSES DE 5-6 SEC.
- MAX. 30 PERS
- 100 MIN



L'achat en ligne s'est imposé dans notre quotidien. Ce module apprendra aux jeunes à déjouer les pièges des algorithmes, à choisir les bons moyens de paiement et à comprendre les conditions générales de vente. Un parcours jalonné de conseils pratiques pour consommer de manière plus responsable et sécurisée.



ANIMATIONS HORS CADRE



Nous vous proposons également deux animations « hors cadre » qui nécessitent des conditions techniques spécifiques. Vous trouverez plus de détails dans les flyers ci-joints.

LE PIC DU BALAITOUS

- A PARTIR DE 12 ANS
- MIN. 8 – MAX. 30 PERS
- 180 MIN
- LOCAL SPACIEUX



Un jeu de rôle pédagogique pour aborder l'inclusion sociale et la question de la pauvreté infantile avec les jeunes. Dynamique et mobilisant, chacun a un rôle à jouer dans l'ascension du Pic du Balaitous !

PG MARKET

- A PARTIR DE 12 ANS
- MIN. 4 – MAX. 30 PERS
- 100 MIN
- LOCAL SPACIEUX



Les étudiants partiront à la découverte de notre supermarché fictif et pourront en parcourir les rayons. Ils découvriront ainsi les diverses pratiques commerciales utilisées pour modifier leurs comportements d'achat.

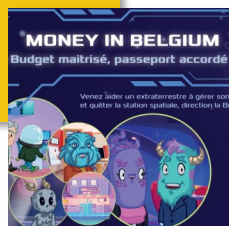


ENVIE D'ALLER PLUS LOIN ?

MONEY IN BELGIUM

BUDGET MAITRISE, PASSEPORT
ACCORDE

- DE 15 A 25 ANS
- 50 MIN



En complément des animations sur le budget, nous vous proposons comme introduction ou conclusion à celles-ci d'expérimenter avec vos élèves notre nouvel outil « Money In Belgium ». Il se présente sous la forme d'un jeu virtuel interactif et ludique, utilisable sur ordinateur ou tablette. Cette expérience à visée éducative a pour objectif d'initier les participants au concept du budget et de les sensibiliser à l'importance de la gestion budgétaire. Pour pouvoir vous approprier l'outil, un dossier pédagogique est à votre disposition sur le site.

L'expérience est accessible via
le lien suivant :
www.moneyinbelgium.be ou
via ce QR code.



Nous restons également à votre disposition si vous souhaitez mettre en place au sein de votre école des actions en lien avec nos thématiques comme par exemple des conférences, des cinés-débats.... Nous pourrions vous conseiller et vous accompagner dans vos démarches ainsi que mettre à votre disposition des sources pédagogiques en lien avec l'éducation financière et la prévention du surendettement.

ASPECTS PRATIQUES

- * Vous avez la possibilité de sélectionner deux animations pour votre classe parmi celles proposées ci-avant. Si vous le souhaitez, vous pouvez également y ajouter les deux animations le « Pic du Balaitous » ainsi que le « PG Market » sous réserve de nos disponibilités.
- * Nous nous déplaçons partout en province de Luxembourg.
- * Les animations sont **GRATUITES**.
- * La présence de l'enseignant lors des animations est **INDISPENSABLE**.
- * Il est préférable que les animations se donnent dans un local pouvant être occulté.



Des questions ? Besoin d'informations ou
de programmation d'animations ?
Contactez-nous à info@gaslux.be ou par
téléphone au 063 60 20 86.



PUBLICATION DU GROUPE ACTION SURENDETTEMENT

EDITEUR RESPONSABLE : GAS - GRAND RUE 4 / B-6630 MARTELANGE

ILLUSTRATIONS : CANVA.COM - IA

CONTACT



GRAND RUE 4 / B-6630 MARTELANGE

TEL.: 0032 (0)63 60 20 86

E-MAIL: INFO@GASLUX.BE

RETROUVEZ NOS ACTIONS DE SENSIBILISATION SUR

* LE SITE INTERNET : [HTTPS:// GASLUX.BE](https://gaslux.be)



* LA PAGE FACEBOOK : FAIS GAFFE A TA CONSO



Groupe Action
Surendettement



Wallonie

Ministre de la Santé et de
l'Action Sociale



Service provincial Social & Santé
Province de Luxembourg



Centres Publics d'Action Sociale
de la province de Luxembourg



www.enmieux.be



Cofinancé par
l'Union européenne