

Fiche d'animation n° 1 : Pêle-mêle

Objectif :

Cette animation permet aux participants de découvrir les différents pièges du crédit à la consommation et plus particulièrement des ouvertures de crédit. Elle suscite également le débat et permet à chacun de s'exprimer par rapport à ce que représente un crédit pour lui.

Public :

Tout public adulte à partir de 16 ans.

Matériel :

Les différents cartons proposés en annexe : textes, titres, textes et titres (à découper).

Durée :

Plus ou moins une heure.

Nombre de participants :

Environ 10 personnes



Déroulement :

Le but de cette animation (quelle que soit la "variante" utilisée) est de permettre à chaque participant de prendre conscience des différents pièges liés au crédit et de pouvoir se questionner sur ce qu'il peut faire face à ceux-ci.

Des calendriers sont joints à cette fiche pédagogique. Les dessins, slogans et conseils qui le composent serviront de base à l'animation.

En fin d'animation, l'animateur pourra remettre à chaque participant un exemplaire du calendrier.

Un lexique, ainsi qu'un texte se reliant à chaque conseil (en annexe) permettra à l'animateur d'avoir suffisamment d'informations pour animer le débat.

S'il veut en savoir plus ou aller plus loin dans la réflexion, une liste de sites Internet ressources est mis à sa disposition.

Voici plusieurs propositions d'animation. L'animateur peut en combiner plusieurs ou choisir la formule qui conviendra le mieux au groupe avec lequel il travaille.

Proposition 1

L'animateur dispose les différents dessins complets sur une table. Il propose à chaque participant d'en choisir un qui lui parle plus que les autres. Chacun explique ensuite pourquoi il a choisi ce dessin-là. Variante (si le groupe se connaît) : les autres membres du groupe expliquent pourquoi ils pensent que tel participant a choisi tel dessin avant que la personne qui a posé le choix ne s'exprime. En fonction de la thématique que l'animateur souhaite aborder, il peut faire une présélection dans les dessins.

Proposition 2

L'animateur dispose les différents éléments (dessins, slogans, textes, ...) sur une table et propose un puzzle. Il faut reconstituer les éléments qui vont ensemble. Ensuite, il débat sur certains thèmes avec l'ensemble du groupe.

Proposition 3

L'animateur distribue les dessins et propose aux participants d'imaginer les dialogues entre les différents personnages.

Proposition 4

Pour conclure l'animation par exemple, l'animateur demande aux participants de réaliser eux-mêmes un dessin qui illustre une question, un thème, un conseil qui les a marqués.

Pour aller plus loin

L'animateur peut ensuite travailler avec son groupe sur base de la fiche d'animation numéro 2.

Fiche d'animation n° 2 : Le crédit de A à Z

Objectif :

Cette animation vise à susciter la réflexion et le débat sur la problématique du crédit, en laissant à l'animateur ou aux participants le choix des thèmes qu'ils souhaitent approfondir.

Public :

Tout public à partir de 16 ans

Matériel :

- Un calendrier par personne
- Les 12 illustrations du calendrier (ci-jointes)
- Des post-it (à fournir par l'animateur)

Durée :

Environ 1h30

Nombre de participants :

Entre 5 et 15 personnes

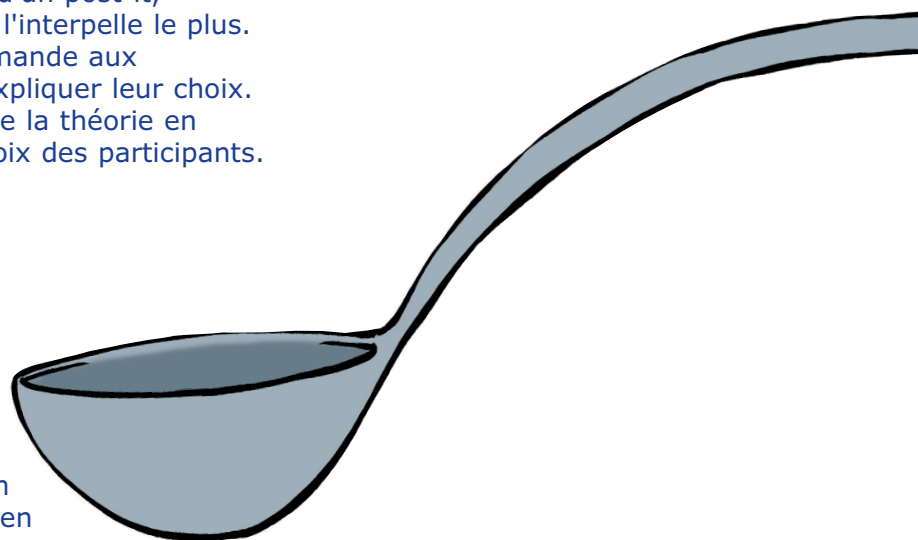


Déroulement :

- L'animateur distribue le calendrier à chaque participant et leur suggère de regarder les dessins et les textes s'y rapportant.
- Il expose sur un mur les 12 illustrations.
- Chaque participant est invité à choisir, à l'aide d'un post-it, l'illustration qui l'interpelle le plus.
- L'animateur demande aux participants d'expliquer leur choix.
- Il aborde ensuite la théorie en fonction des choix des participants.

Remarque importante

L'animateur peut (doit) adapter son apport théorique en fonction du groupe avec lequel il travaille et son niveau d'information de base. Pour ce faire, il peut utiliser les 12 fiches thématiques rédigées à son intention ainsi que le lexique.



Fiche d'animation n° 3 : VRAI ou FAUX ?

Objectif :

Cette animation vise à susciter le débat sur base d'affirmations simples faisant référence aux conseils du calendrier.

Public :

A partir de 16 ans, lettré ou non

Matériel :

Questionnaire en autant d'exemplaires que de participants. (voir verso)
Pour les non-lettrés, un questionnaire pour l'animateur, des cartons verts, rouges et orange pour chaque participant (à fournir par l'animateur).

Durée :

50 minutes

Nombre de participants :

Entre 5 et 20 personnes



Solutions :

Déroulement :

- L'animateur distribue le questionnaire et demande aux participants d'y répondre, seuls ou en petits groupes. En fonction du public, il pourra choisir de poser les questions verbalement ou demander de répondre au moyen de cartons de couleur (rouge = faux, vert = vrai, orange = ne se prononce pas).
- Chaque participant ou groupe répond au questionnaire suivant ses propres idées.
- S'ensuit une mise en commun des réponses : l'animateur reprend chaque affirmation en faisant un tour de table et chacun motive sa réponse.
- L'animateur montre l'illustration correspondant à chaque question et suscite une discussion autour du thème.
- Dernière étape; il fait la synthèse des idées et peut amorcer un débat sur le thème du crédit.

Propositions	Vrai	Faux	Ne se prononce pas
La loi protège bien le consommateur. Je peux signer un contrat de crédit les yeux fermés.		X	
Le TAEG (taux annuel effectif global) permet de comparer les offres de crédit.	X		
Les crédits proposés par les grandes surfaces ne coûtent pas cher.		X	
Je n'ai plus d'argent à partir du 22 de chaque mois. Emprunter est la solution pour nouer les deux bouts.		X	
Tous les contrats de crédit sont enregistrés dans un fichier.	X		
Un Service de médiation de dettes peut m'aider à dialoguer avec mes créanciers.	X		
Il est préférable que la durée de remboursement du crédit ne dépasse pas la durée de vie du bien acheté.	X		
Si j'ai beaucoup de crédits, les regrouper c'est la solution !		X	
Epargner avant d'acheter est moins risqué que de multiplier les crédits.	X		
Je suis obligé de signer le contrat devant le vendeur, ici et tout de suite !		X	
Je n'ai pas besoin de faire mes comptes avant d'emprunter.		X	
Si le crédit est gratuit, il faut en profiter sans hésiter.		X	

Fiche d'animation n° 3 : VRAI ou FAUX ?

Questionnaire à photocopier
en autant d'exemplaires que de participants



Propositions	Vrai	Faux	Ne se prononce pas
La loi protège bien le consommateur. Je peux signer un contrat de crédit les yeux fermés.			
Le TAEG (taux annuel effectif global) permet de comparer les offres de crédit.			
Les crédits proposés par les grandes surfaces ne coûtent pas cher.			
Je n'ai plus d'argent à partir du 22 de chaque mois. Emprunter est la solution pour nouer les deux bouts.			
Tous les contrats de crédits sont enregistrés dans un fichier.			
Un Service de médiation de dettes peut m'aider à dialoguer avec mes créanciers.			
Il est préférable que la durée de remboursement du crédit ne dépasse pas la durée de vie du bien acheté.			
Si j'ai beaucoup de crédit, les regrouper c'est la solution !			
Epargner avant d'acheter est moins risqué que de multiplier les crédits.			
Je suis obligé de signer le contrat devant le vendeur, ici et tout de suite !			
Je n'ai pas besoin de faire mes comptes avant d'emprunter.			
Si le crédit est gratuit, il faut en profiter sans hésiter.			

Fiche d'animation n° 4 : Le jeu du dictionnaire

Objectif :

Cette animation permet de mieux connaître les principaux termes utilisés lorsqu'on envisage de contracter un crédit... mais en s'amusant.

Public :

Public adulte, de préférence imaginaire et vif d'esprit

Matériel :

- Cartes : "Le jeu du dictionnaire" (à découper)
- Des feuilles de brouillon blanches.

Durée :

Environ 1 heure

Nombre de participants :

Entre 8 et 15 personnes



Méthode :

Inspiré de la célèbre émission "Le jeu du dictionnaire" (tous les jours de 17h à 18h sur la Première radio RTBF), il s'agit de trouver la bonne définition d'un mot au cours d'un jeu de devinettes humoristique et ludique.

Déroulement :

• Mise en route

- L'animateur explique le principe du jeu.
- Il constitue des groupes de 2 ou 3 joueurs (avec un maximum de 5 groupes).
- 1ère définition :
- L'animateur tire une carte "définition" parmi les fiches "Le jeu du dictionnaire". Il distribue les cartes aux groupes. Un seul groupe reçoit la carte contenant la bonne définition. Les autres groupes reçoivent une carte "A vous d'inventer...".
- Chaque groupe prépare "une fausse définition". Celle-ci peut être réaliste (ce qui permet d'induire le doute auprès des autres participants) ou fantaisiste (ce qui pimente le jeu).
- Le groupe qui a la bonne définition essaie, lui aussi, d'induire les autres groupes en erreur en racontant la bonne définition de manière fantaisiste.
- Quand tous les groupes ont terminé (environ 3 minutes), ils lisent chacun leur définition.
- Ensuite, les participants désignent ensemble la bonne définition. Ils peuvent aussi élire la définition la plus originale.

• Définitions suivantes

- L'animateur tire une nouvelle carte "définition", distribue les cartes, et les groupes préparent une nouvelle définition.
- Au total, il y a 8 définitions différentes. L'animateur met un terme au jeu quand il estime que les participants ont suffisamment fait travailler leur imagination. Il peut ensuite terminer les définitions en utilisant la technique proposée à la variante 2.

Variante 1

L'animateur peut choisir de tirer moins de cartes "définitions" (4 ou 5) pour laisser plus de temps aux participants pour préparer leur définition et/ou pour prendre un temps d'explication et de débat après chaque définition.

Variante 2

L'animateur peut jouer de manière plus simple et plus rapide en posant la question aux participants : "Qu'est-ce que?". Dans cette version, les participants jouent seuls et répondent oralement le plus spontanément et le plus rapidement possible. Le vainqueur est celui qui totalise le plus de bonnes réponses. Cette variante est moins ludique mais beaucoup plus rapide que la version initiale.