# MICROFINANCE : LE JEU DES INDICATEURS

Une idée originale de L'association KuriOz
Conception Emmanuelle Wathelet et Cindy Fournier pour KuriOz www.kurioz.org
Contenu pédagogique Camille Moureaux pour Entrepreneurs du Monde www.entrepreneursdumonde.org

## Public Cible

Toute personne souhaitant perfectionner ses connaissances des indicateurs économiques et socio-économiques utilisés dans le domaine de la microfinance, tels que définis par le Portail de la Microfinance / CGAP (http://www.cgap.org/).

Le jeu est particulièrement adapté pour la formation du personnel des Institutions de Microfinance, pour qui il a été créé initialement.

*Ateliers Outils de Gestion organisés par Entrepreneurs du Monde à Ouagadougou - novembre 2011*

## Joueurs et durée

Le jeu peut être utilisé par des petits ou des grands groupes selon le découpage suivant :

- en **moyen** ou **grand groupe** : prévoir un animateur de jeu et 2 à 4 équipes composées de 2 à 6 joueurs maximum
- en **petit groupe** : de 2 à 3 joueurs

Durée prévue : entre 1h00 et 2h30.

## Finalités pédagogiques

**Apprendre et/ou approfondir ses connaissances sur les indicateurs clés d'une Institution de Microfinance.**

*A la fin du jeu les participants seront capables de* :

- Connaître et définir l'objectif des quatre catégories d'indicateurs ;
- Comprendre les sous indicateurs qui composent chaque catégorie ;
- Analyser les performances financières et sociales d'une institution de microfinance grâce à ces notions-clés ;
- Appliquer ces connaissances dans leurs pratiques quotidiennes.

## But du Jeu

Le but du jeu est d'acquérir un macaron de chaque couleur soit un par catégorie, dans le temps imparti.

Les catégories sont :

- **Définition et portée du portefeuille (VERT)**
- **Santé et qualité du portefeuille (BLEU)**
- **Performance sociale (ROSE)**
- **Efficience et pérennité (ORANGE)**

Chaque catégorie est identifiée par une couleur.

## Contenu du Jeu

♣ **120 cartes de questions**

- 80 cartes « classiques », 20 sur chacun des quatre thèmes explorés : Définition et portée du portefeuille, Santé et qualité du portefeuille, Performance sociale, Efficience et pérennité
- 40 cartes défis-actions, *(l'animateur peut aussi inventer des défis-action au fur et à mesure)*

♣ **24 macarons de couleur**

**Définition et portée du portefeuille**

**VERT**

**Santé et qualité du portefeuille**

**BLEU**

**Performance sociale**

**ROSE**

**Efficience et pérennité**

**ORANGE**

♣ **Un plateau de jeu**

*Le plateau de jeu peut être imprimé pour jouer sur une table, ou projeté sur un mur à l'aide d'un rétroprojecteur (impression sur un transparent) ou d'un vidéoprojecteur.*

**Pour jouer, il faut également se munir de :**

- 4 pions de couleur ou de forme différente à créer soi-même
- 1 sablier
- 1 dé
- 1 calculatrice, du papier et 1 stylo pour les réponses à certaines questions

**Description des cases du plateau de jeu :**

✓ **<u>Cases classiques de couleur</u>**

Chaque couleur correspond à une catégorie :
- **Définition et portée du portefeuille (VERT)**
- **Santé et qualité du portefeuille (BLEU)**
- **Performance sociale (ROSE)**
- **Efficience et pérennité (ORANGE)**

Lorsque le pion d'un participant arrive sur une case de couleur, il doit répondre à une question correspondant à la couleur et donc au thème de la case correspondante.

Il y a trois types de questions :
- questions ouvertes (il n'y a pas de réponse prédéfinie)
- vrai / faux (deux possibilités, vrai ou faux)
- questions à choix multiples (trois ou quatre choix a, b, c, …)

✓ **<u>Cases de Coin – « Indic' » pour obtenir les macarons de couleur</u>**

Les cases de coin sont également chacune d'une couleur, pour un thème :

**Définition et portée du portefeuille**
**VERT**

**Santé et qualité du portefeuille**
**BLEU**

**Performance sociale**
**ROSE**

**Efficience et pérennité**
**ORANGE**

Si la réponse à la question de la couleur correspondante est bonne, le joueur/ l'équipe obtient le macaron de la même couleur.

Il y a à ce niveau deux possibilités pour l'animateur :
- Le joueur peut tirer une carte classique ; ou
- L'animateur peut mettre de côté <u>avant le jeu</u> toutes les questions ouvertes pour ces cases spéciales, car elles sont plus difficiles.

Les questions ouvertes sont les derniers numéros de chaque catégorie.

✓ **<u>Cases Défi Action</u>**

Les cases défis actions sont de véritables actions à réaliser seul ou par équipe autour des thèmes abordés. Il en existe 8 sur le plateau de jeu.

Le joueur / l'équipe qui vient de lancer le dé et qui tombe sur la case « Défi Action » est le joueur / l'équipe « leader » du défi action.
Le joueur / l'équipe doit choisir un challenger (une équipe/un joueur) qu'il va affronter.

Un autre joueur (ou le maître du jeu dans le cas où il n'y a que 2 joueurs/équipes) est désigné par le leader comme l'arbitre du défi et tire une carte spéciale, liée au thème sur lequel le joueur / l'équipe est placé et la lit à voix haute.

**LE GAGNANT** :
- si c'est le joueur / l'équipe leader qui gagne le défi, il peut relancer le dé et avancer de nouveau
- si c'est le joueur / l'équipe challenger qui gagne le défi, il prend la main.

Voici les différents types de défi action, certaines ne pouvant se réaliser qu'en équipe :

**- Le défi dico** :

- Chaque équipe désigne un « Champion » parmi son équipe. Le maître du jeu indique le mot.
- Chaque Champion écrit la définition qu'il imagine lui rapporter le plus de points.
- Le maître du jeu prend tous les papiers, les mélanges, puis lit à haute voix toutes les définitions.
- Chaque joueur doit voter pour l'une des définitions.
- L'équipe gagnante est celle qui a obtenu le plus de votes

**- Le défi enchère :**

- Les joueurs/équipes disent combien elles pensent pouvoir donner de mots ou d'expressions correspondant à l'énoncé. Celle qui remporte doit donner le nombre qu'elle a affirmé, sinon c'est l'autre équipe qui est déclarée gagnante.

**- Le défi dessin :**

- Chaque équipe choisit un dessinateur. L'animateur leur donne un mot qu'ils doivent faire deviner le plus vite possible à leur équipe. L'équipe gagnante est celle qui a trouvé le plus rapidement la bonne réponse.

**- Le défi cinéma :**

- Chaque joueur/équipe doit jouer une scénette de 3 minutes
- Les gagnants sont ceux ayant eu le meilleur score à l'applaudimètre !

**- Le défi mime :**

- Les équipes désignent un ou deux comédiens pour leur équipe.
- Les comédiens doivent mimer la scène donnée par le maître du jeu et faire deviner le plus vite possible à leur équipe SANS DIRE UN MOT.
- L'équipe gagnante est celle qui a trouvé le plus rapidement la bonne réponse.

**- Le défi mathématique :**

- Le maître du jeu donne un énoncé d'un exercice mathématique
- Le joueur/l'équipe gagnant(e) est celle qui a trouvé le plus rapidement la bonne réponse.

**- Le défi poème :**

- L'animateur donne 4 mots (les mêmes) aux deux équipes. Elles ont 3 minutes pour écrire un poème devant inclure ces 4 mots.
- Ensuite, les deux équipes viennent lire leur poème devant le public.
- Les gagnants sont ceux ayant eu le meilleur score à l'applaudimètre !

**- Le défi pub :**

- L'animateur donne un thème aux équipes.
- Celles-ci ont 3 minutes pour concevoir un « clip » publicitaire, ventant les mérites du thème proposé.
- Ensuite, les deux équipes viennent présenter leur « clip » devant le public.
- Les gagnants sont ceux ayant eu le meilleur score à l'applaudimètre !

**- Le défi engagement :**

- L'animateur donne un thème, les joueurs/les équipes doivent dire en quoi ils/elles pourraient s'engager concernant ce thème, les unes à la suite des autres.
- Le jeu se termine dès qu'une des deux équipes n'a plus d'idée pour rebondir.
- L'équipe gagnante est celle qui a tenue le plus longtemps.

Note : il existe 40 cartes Défi Action, mais le maître du jeu peut adapter au fur et à mesure les questions, et en inventer de nouveaux :

**Quelques idées supplémentaires :**

**- Le défi chant :**

- L'animateur donne un mot, les joueurs/les équipes doivent chanter, chacun(e) leur tour, une chanson contenant ce mot (en français ou dans une autre langue). Le jeu se termine dès qu'une des deux équipes n'a plus d'idée pour rebondir.
- L'équipe gagnante est celle qui a tenu le plus longtemps.

**- Le défi coopératif :**

- L'animateur propose un mini jeu aux deux équipes. L'objectif étant que tous les membres de l'équipe soient importants pour la réalisation du jeu. Chacun doit avoir un rôle à jouer ! L'idée est de mettre en valeur l'esprit d'équipe.

**- Le défi tabou :**

- Les équipes choisissent un orateur. L'animateur leur donne un mot qu'ils doivent faire deviner le plus vite possible à leur équipe, sachant que pour faire deviner ce mot, ils n'ont pas le droit d'utiliser une liste de trois mots interdits !
- L'équipe gagnante est celle qui a trouvé le plus rapidement la bonne réponse.

## Présentation et préparation du jeu

Se procurer une version du jeu, ou imprimer les cartes et plateaux fournis, en plus du matériel nécessaire.

| ***Temps restant*** | **Temps** | ***Etape / contenu*** |
|---|---|---|
| *2h00* | 5 min | Introduction : Explication des enjeux pédagogiques du jeu. Dans quel but a-t-il été crée ? |
| *1h55min* | 15 min | Présentation de l'objectif du jeu : avoir découvert les quatre thématiques en ayant obtenu quatre macarons de chaque couleur portant sur les catégories d'indicateurs suivants:<br>- Portée et définition du portefeuille<br>- Qualité et santé du portefeuille<br>- Performance sociale<br>- Efficience et pérennité<br><br>Constitution des équipes selon le nombre de participants et les règles que l'on souhaite appliquer.<br><br>Présentation des Règles du Jeu « **Microfinance le Jeu des indicateurs**» aux participants. |
| *1h40min* | 90 min | JEU (voir chapitre « Règles du Jeu » grand groupe ou petit groupe)<br><br>Si besoin, marquer des pauses pour faire le point sur l'avancement de chacune des équipes. |
| *0h10min* | 10 min | L'équipe Vainqueur est celle qui a obtenu le plus de macarons de couleurs différentes<br><br>CONCLUSION-OUVERTURE : ce que j'ai ressenti, ce que j'ai compris, ce que j'ai appris… |

**MICROFINANCE : LE JEU DES INDICATEURS**
**Tour de jeu**
**Pour moyens et grands groupes**

## Joueurs / durée

Durée prévue : 1h00 à 2h30

### Début du jeu

Chaque équipe choisit un pion et le place au centre du plateau sur la case « Start ».
Lancer le dé : l'équipe qui obtient le score le plus élevé, joue en premier.

### Lancer le dé et répondre aux questions

1. La première équipe lance le dé et avance d'autant de cases qu'indiqué sur le dé. L'équipe tente de répondre à la question correspondant à la couleur de la case sur laquelle son pion est placé, dans le temps imparti.
2. Si la réponse est CORRECTE, l'équipe relance le dé et joue à nouveau. On ne peut pas relancer plus de trois fois de suite.
3. Si la réponse est FAUSSE, l'animateur propose aux autres équipes de répondre à la question (sans gain de point ou de temps pour eux). C'est à la prochaine équipe de lancer le dé et jouer.

### Obtenir un macaron de couleur

Sur le plateau de jeu se trouvent aux 4 coins, 4 cases « Indic' » correspondant aux différentes catégories d'indicateurs. Pour obtenir les 4 macarons de couleur il suffit de se rendre sur ces cases successivement et de répondre correctement à la question posée sur les cartes de la couleur correspondant à la case sur laquelle l'équipe est arrêtée.

1. Lorsque le pion passe sur une case « Indic' » à l'un des 4 coins du plateau de jeu, elle a le choix de s'arrêter dessus afin d'acquérir un macaron ou simplement d'aller vers une autre case.
   *Note : si l'on joue pour une plus longue durée, on peut demander aux équipes de faire le nombre exact avec le dé pour s'arrêter sur ces cases.*
2. Si la réponse est CORRECTE, l'équipe obtient le macaron. Elle relance le dé et joue à nouveau. On ne peut pas relancer plus de trois fois de suite.
3. Si la réponse est FAUSSE, l'animateur propose aux autres équipes de répondre à la question (sans gain de point ou de temps pour eux). C'est à la prochaine équipe de lancer le dé et jouer.

### Question ouverte

Lorsque la question est ouverte (de type « plaidoyer ») : le but est que l'équipe puisse discourir autour de la question (si c'est un indicateur : ses définitions, ses sous indicateurs ; ce qu'il en comprend, comment peut-il l'utiliser dans sa pratique quotidienne…etc.)

L'animateur ainsi que les autres équipes jugent la réponse :

- Si le plaidoyer est jugé satisfaisant, le l'équipe obtient son macaron,
- Si le « plaidoyer » est incomplet les autres joueurs ou l'animateur, pourront décider de poser une question supplémentaire pour valider le macaron de couleur,

- Si la réponse est inexacte, l'équipe devra quitter cette case au prochain tour et revenir plus tard dans la partie pour tenter à nouveau de gagner le macaron de couleur.

## L'équipe gagnante

*Fin du jeu :*
Etre le premier à revenir au point central du plateau en ayant obtenu les 4 macarons de couleur différente.

L'animateur peut également choisir de finir la séance :

- lorsqu'une des équipes ou un joueur a obtenu un macaron de chaque couleur ;
- lorsque le temps imparti est écoulé. L'équipe ayant acquit le plus de macarons de couleur sera déclarée vainqueur. En cas d'égalité, le maître du jeu déterminera l'équipe gagnante en nommant celle qui aura répondu le plus rapidement possible à une dernière question.

Vous appliquez une règle du jeu différente ? Vous avez une question, remarque ? Ecrivez à pratiques@entrepreneursdumonde.org et partagez votre expérience !

**MICROFINANCE : LE JEU DES INDICATEURS**
**Tour de Jeu**
**Pour petit groupe : Version à deux ou trois joueurs SANS animateur**

## Joueurs/Durée

Compte tenu de la taille de certaines institutions de microfinance, il est possible de jouer à deux ou trois joueurs de façon individuelle et sans maître du jeu.

Durée prévue : 1h00

### Début du jeu

Chaque joueur choisit un pion et le place au centre du plateau sur la case « Start ».
Lancer le dé : celui qui obtient le score le plus élevé, joue en premier.

### Lancer le dé et répondre aux questions

1. Le premier joueur lance le dé et avance d'autant de cases qu'indiqué sur le dé. Le joueur tente de répondre à la question correspondant à la couleur de la case sur laquelle son pion est placé, dans le temps imparti.
2. Si la réponse est CORRECTE, le joueur relance le dé et joue à nouveau. On ne peut pas relancer plus de trois fois de suite.
3. Si la réponse est FAUSSE, c'est au joueur suivant de lancer le dé et jouer.

*Les particularités sont les suivantes :*

- Les joueurs se posent les questions les uns aux autres

- Les cases « Défis Actions » sont remplacées par une question normale tirée au hasard selon la couleur de la case. SI LE JOUEUR REPOND CORRECTEMENT, IL A LE DROIT DE REJOUER, c'est-à-dire lancer le dé, répondre à une nouvelle question.

## L'équipe gagnante

*Fin du jeu :*
Etre le premier à revenir au point central du plateau en ayant obtenu les 4 macarons de couleur différente.

Les joueurs peuvent également décider que la séance prenne fin :
- lorsqu'un des joueurs a obtenu un macaron de chaque couleur ;
- lorsque le temps imparti est écoulé. Le joueur ayant acquis le plus de macarons de couleur sera déclarée vainqueur.