

Le Prix de l'essentiel
GUIDE D'ANIMATION



CAMPAGNE 2014-2015

AOÛT 2014



TABLE DES MATIÈRES

Présentation et origine	P. 3
À qui s'adresse ce guide	P. 4
Matériel	P. 4
On joue !	P. 6
Les préalables	P. 6
Profils des joueurs	P. 7
Consignes et déroulement	P. 11
Discussions d'après-jeu	P. 13
Conclusion	P. 14
Sources	P. 15
Comment se procurer le jeu?	P. 15

Présentation

Le jeu de sensibilisation *Le Prix de l'essentiel* a été conçu par Le Comité sur le développement social et les situations de pauvreté, aujourd'hui appelé *Table de développement social en Robert-Cliche (TDS R-C)*. Ce comité a été fondé en 2000 et il est formé d'organismes communautaires et d'institutions œuvrant dans la MRC Robert-Cliche, en Beauce.

Ce jeu éducatif présente huit budgets de ménages représentatifs à la Beauce. Chaque participant doit gérer l'un de ces budgets, sur une base mensuelle, en tenant compte de revenus et dépenses basés sur la réalité locale, ayant comme objectif de :

- Réfléchir sur les préjugés à l'égard de la pauvreté;
- Favoriser la découverte du lien entre la satisfaction des besoins essentiels et les budgets des ménages de la MRC Robert-Cliche;
- Encourager les actions en regard de la qualité de vie pour tous les citoyens, y compris ceux qui ont des revenus modestes.

Origine

Au cours des années, la *Table de développement social* a été en mesure de constater qu'il était difficile d'aborder directement les questions de pauvreté dans certains milieux.

En effet, le refus de reconnaître l'existence de situations de pauvreté semble lié au fait que cela remet notamment en question la perception positive dont la région bénéficie généralement sur le plan socioéconomique. De plus, le malaise lié à la reconnaissance de cette pauvreté vient aussi du fait que les citoyens ne perçoivent pas toujours leurs capacités à lutter contre cette pauvreté : il est alors inconfortable de discuter d'une problématique qui peut sembler « sans solutions ».

Dans ce contexte, la *Table* a pensé produire un outil de sensibilisation qui favoriserait la réflexion sur les réalités socioéconomiques de l'ensemble des ménages du territoire, incluant les situations de pauvreté, tout en faisant appel au désir et aux capacités de changements pour chaque situation.

C'est ainsi que la question des besoins essentiels est apparue comme étant le sujet de discussion à privilégier puisque tous les ménages ont à gérer un budget de revenus et de dépenses qui devrait leur permettre, en principe, de satisfaire leurs besoins essentiels.

À qui s'adresse ce guide

Ce guide s'adresse à toute personne, à tout groupe ou organisme désirant animer une rencontre de sensibilisation sur les budgets des familles et sur leurs capacités à satisfaire leurs besoins essentiels. Bien que l'on y parle des budgets des ménages dans la MRC de Robert-Cliche en particulier, notre expérience démontre que le jeu peut s'appliquer ou même être adapté à d'autres régions.

Par ailleurs, la pédagogie employée permet de mettre en lumière des situations de pauvreté, et d'entreprendre une réflexion de groupe sur les actions qui permettent de lutter contre la pauvreté.

Malgré son aspect ludique, *Le Prix de l'essentiel* est un outil de sensibilisation. À ce titre, il peut s'inscrire dans une démarche de conscientisation faisant appel à d'autres outils qui peuvent traiter de réalités socioéconomiques dans un territoire particulier.

Groupes cibles

- Les organismes communautaires;
- Les instances socioéconomiques;
- Les écoles, par exemple auprès des finissants du secondaire;
- Les associations locales (ex; Cercles des Fermières, St-Vincent-de-Paul, les groupes d'entraide, les comptoirs alimentaires, etc.);
- Les conseils municipaux;
- Les rencontres prénatales (sensibilisation aux budgets);
- Tout autre groupe désirant connaître les questions entourant les besoins essentiels et les situations de pauvreté.

Matériel

Le jeu comporte les éléments suivants :

1. Une surface de jeu plastifiée (représentant un trajet dans la MRC Robert-Cliche) sur laquelle le jeu se déroule;
2. Un tableau plastifié grand format des huit profils de joueurs;
3. Un tableau plastifié grand format sur les besoins essentiels;
4. Un tableau plastifié grand format sur la définition de la pauvreté;
5. Un tableau plastifié grand format sur les conditions de vie;
6. Une boîte de transport en plastique contenant :

Huit petites boîtes identifiées aux noms des profils de joueurs.
Chacune de ces boîtes contient :

- Un pion;
 - Cinq enveloppes de plastique contenant la liste des revenus et dépenses hebdomadaires pour le joueur, ainsi que les dollars correspondants à ses revenus pour la semaine concernée;
 - Une carte *Quand le cochon est vide*;
 - Un crayon de plomb;
 - Un ensemble de cartes (*Pioche*¹) qui décrivent différentes situations (ex. : dépenses à assumer par le joueur, revenus provenant de différentes sources).
-
- Une calculatrice format géant;
 - Une tablette de papier (Dettes-Remboursements-Soldes) permettant à un joueur qui doit s'endetter de gérer plus facilement sa situation en écrivant ce qu'il doit et ce qu'il décide de rembourser;
 - Un dé.

¹ *Pioche* : Ensemble de cartes, dominos ou pièces d'un jeu, d'où l'on pioche (pige) en cours de partie (source : Le Robert-Micro, 1998, page 990).

On joue !

Les préalables

- 5 à 8 joueurs (possibilité de former des équipes de deux par profil).
- La durée du jeu est de deux à trois heures. Nous invitons le lecteur à se référer au *Cahier des annexes* pour des scénarios d'animation en fonction de la taille du groupe et de la durée d'animation.
- Les budgets sont constitués de revenus et de dépenses fixes qui ont été déterminés à partir de budgets réels.
- Il y a aussi des revenus et des dépenses imprévus qui ont été déterminés spécifiquement pour chacun des profils de joueurs et qui seront tirés au hasard tout au long du déroulement du jeu.
- Il n'y a pas de gagnant ou de perdant.
- Le but du jeu n'est pas de terminer le mois avec un surplus d'argent. Il s'agit plutôt d'expérimenter la gestion mensuelle du budget d'un ménage représentatif des ménages beaucerons et de prendre conscience des choix qui peuvent être à faire entre différents besoins à satisfaire.
- Il est souhaitable qu'en plus de l'animateur, il puisse y avoir une personne qui agit en tant que banquier. Son rôle est de recevoir les paiements (billets fictifs) que chacun des joueurs doit faire à la banque tout au long du jeu.
- Les réactions et les commentaires spontanés des participants sont bienvenus et encouragés pendant la partie. Ces commentaires peuvent être suscités par les situations imposées par la gestion des revenus et dépenses et ils pourront servir d'éléments de discussion après le jeu.
- Sur les murs de la salle où se réalise l'animation avec le jeu, l'on installe les quatre grandes feuilles plastifiées suivantes :
 1. Un tableau des huit profils des joueurs
 2. Un tableau sur les besoins essentiels
 3. Une fiche sur la définition de la pauvreté

4. Une fiche sur les conditions de vie reliées à la satisfaction des besoins essentiels

Profils des joueurs

L'animateur doit mentionner que le portrait des profils des huit joueurs ne présente pas toutes les situations budgétaires des ménages en Beauce. Néanmoins, cet échantillonnage constitue tout de même un portrait très représentatif :

- des revenus et dépenses;
- du niveau de scolarité;
- du nombre d'enfants par famille;
- du type d'emploi occupé.

À partir du tableau plastifié grand format *Profil des 8 profils de joueurs*, l'animateur présente leurs caractéristiques :

Joueur no 1 : François

- 45 ans
- Il vit dans un logement 2 ½, dans une Habitation à loyer modique (HLM)
- Il ne peut pas travailler en raison de contraintes sévères (donc permanentes) dues à un problème de santé mentale (schizophrénie).
- Il est prestataire de la solidarité sociale.
- Il a un revenu mensuel de 887,08 \$².
- À l'échelle du Québec, il y a 53 867³ personnes qui, comme François, reçoivent des prestations de solidarité sociale en raison de *contraintes sévères à l'emploi* dues à un problème de santé mentale sévère et persistant.
- Gains bruts et nets par année : 10 645 \$⁴

Quelques observations concernant la situation de François :

1. Le fait de vivre en HLM lui permet de se « tirer d'affaire », toute proportion gardée, quant à sa situation budgétaire. S'il devait payer un loyer au coût du marché privé, sa situation financière serait très précaire.

² Ce montant serait de 1031,75 \$ en 2014 selon le Ministère de l'Emploi et de la Solidarité sociale.

³ 55 044 personnes en février 2014 selon le Rapport statistique sur la clientèle des programmes d'assistance sociale du Ministère de l'Emploi et de la Solidarité sociale. Les principaux types de diagnostics médicaux chez les 129 212 adultes prestataires présentant des contraintes sévères à l'emploi sont par ordre d'importance : 34,6 % pour les problèmes d'ordre physique, auditif, visuel ou de la parole; 42,6 % pour les problèmes liés à la santé mentale; 19,5 % pour les problèmes d'ordre intellectuel ou de l'apprentissage; 3,3 % pour les autres diagnostics.

⁴ 12 381 \$ en 2014 selon le Ministère de l'Emploi et de la Solidarité sociale.

2. Les problèmes liés à la maladie mentale (ex. : l'anxiété) font que le tabagisme est fréquent chez les personnes atteintes de ces problèmes.

Joueurs no 2 : Monique et Jean-Pierre

- 30 et 35 ans
- Ils ont trois enfants, deux entre 0 et 5 ans et un au primaire.
- Ils sont propriétaires d'une maison unifamiliale.
- Ils possèdent une voiture (qui reste à payer).
- Lui travaille à temps plein (35 h/semaine à 10 \$/h⁵), commis aux pièces en entreprise avec un salaire annuel de 18 200 \$. Décrocheur, il n'a pas de diplôme secondaire.
- Elle travaille à temps partiel (24 h/semaine à 9,50 \$/h⁶) dans une cuisine de restaurant avec un salaire annuel de 11 856 \$. Elle possède un diplôme collégial en secrétariat.
- À l'échelle du Québec, il y a 15 % des familles avec enfants qui, comme Monique et Jean-Pierre, ont trois enfants et plus. Dans la MRC Robert-Cliche, cette proportion est de 20,3 %.
- Gains bruts par année: 30 056 \$
- Gains nets par année : 42 096 \$ (incluant le remboursement d'impôt : 3 000 \$ et les allocations familiales du Québec et du Canada, ainsi que la *Prestation universelle pour la garde d'enfants* : PUGE)⁷

Joueur no 3 : Karine

- 27 ans, monoparentale
- Elle a deux enfants : un 0-5 ans et un au primaire.
- Elle habite un logement 5 ½.
- Elle possède une voiture.
- Elle étudie et elle réalise un stage.
- Elle possède un diplôme d'études secondaire professionnel.
- Elle reçoit une pension alimentaire, des allocations familiales, et des prêts et bourses.
- À l'échelle du Québec, il y a 75 935 mères monoparentales⁸ qui, comme Karine, est chef de famille avec deux enfants.

⁵ Depuis mai 2014, le salaire minimum s'élève à 10,35 \$/h selon la Commission des normes du travail du Québec.

⁶ Ibid.

⁷ Les versements de la PUGE sont effectués pour les enfants de moins de 6 ans à raison de 100 \$ par mois par enfant (source : Agence du revenu du Canada).

⁸ Soit 277 930 mères monoparentales (sans tenir compte du nombre d'enfants) selon le Panorama des régions du Québec de l'Institut de la statistique du Québec 2013.

- Gains bruts par année: 35 244 \$ avec dettes d'études (\pm 14 000 \$)
- Gains nets par année : 29 414 \$

Joueurs no 4 : Nathalie et Stéphane

- 30 et 35 ans
- Ils ont un enfant (entre 0 et 5 ans).
- Ils habitent un logement 5 ½.
- Ils possèdent deux voitures.
- Elle possède un baccalauréat en communications et lui un baccalauréat en relations industrielles.
- Tous deux sont à l'emploi à temps plein (40 h/semaine à 25 \$/h).
- Nathalie fume trois paquets de cigarettes par semaine.
- À l'échelle du Québec, il y a 46,6% des familles qui, comme Nathalie et Stéphane, ont un seul enfant.
- Gains bruts par année: 104 000 \$ avec dettes d'études.
- Gains nets par année : 70 000 \$.

Joueurs no 5 : Richard et Louise

- Tous deux ont 55 ans.
- Ils ont deux jeunes adultes autonomes, qui ont quitté la maison parentale.
- Ils sont propriétaires de leur maison.
- Ils possèdent deux voitures.
- Elle possède un cours de secrétaire-comptable et lui un cours commercial.
- Tous deux sont à l'emploi à temps plein dans l'entreprise familiale dont ils sont propriétaires et qui emploie plusieurs travailleurs.
- Gains bruts par année : 300 000 \$
- Gains nets par année : 150 000 \$

Observation concernant la situation de ces joueurs :

Dans notre région, il y a des familles qui ont créé des entreprises florissantes. En milieu rural, les personnes qui ont des revenus élevés côtoient, dans la même municipalité, celles qui ont des revenus modestes, ce qui est parfois différent dans des quartiers de grandes villes où les niveaux de revenus sont souvent plus homogènes.

Joueurs no 6 : Michel et Josée

- 38 et 39 ans
- Ils ont deux enfants de 5 et 10 ans et un de 15 ans.
- Ils sont originaires de la Gaspésie.

- Ils occupent une maison louée.
- Ils possèdent une voiture.
- Elle possède un diplôme de préposée aux bénéficiaires et lui une technique en imprimerie.
- Un seul travaille à 13 \$/h, 40 h/semaine.
- Gains bruts par année : 27 000 \$
- Gains nets par année : 40 000 \$ (incluant le remboursement d'impôt de 3 000 \$ et allocations familiales du Québec et du Canada, et la *Prestation universelle pour la garde d'enfants* : PUGE)

Observation concernant la situation de ces joueurs :

Bien qu'un des parents occupe un emploi, leur situation financière est précaire. Ce qui contribue un peu à leur permettre à se « tirer d'affaires » provient des petits emplois qu'ils peuvent faire, en marge de l'emploi principal.

Joueurs no 7 : Marc et Céline

- 42 et 50 ans
- Ils ont deux jeunes adultes autonomes qui ont quitté la maison familiale.
- Ils sont propriétaires de leur maison (sans hypothèque).
- Elle a terminé ses études en troisième secondaire et lui a terminé son primaire.
- Ils possèdent une voiture, complètement payée.
- Les deux ont perdu leurs emplois (reliés aux domaines du textile et du bois d'œuvre).
- Ils sont aptes au travail et ils sont prestataires de l'assistance-emploi.
- Marc achète des produits du tabac pour une vingtaine de dollars par semaine.
- À l'échelle du Québec, il y a 140 559 personnes *sans contrainte à l'emploi* soit 61,8 %⁹, de l'ensemble des adultes prestataires du *Programme d'aide sociale*.
- Gains bruts et nets par année: 10 883 \$¹⁰

Joueur no 8 : Simone

- 77 ans
- Elle est veuve.
- Elle a huit enfants et 15 petits-enfants.
- Elle a une 7^e année.
- Son mari travaillait dans une entreprise de fabrication de céramique.

⁹ 138 189, soit 64,3%, en février 2014 selon le *Rapport statistique sur la clientèle des programmes d'assistance sociale* du ministère de l'Emploi et de la Solidarité sociale.

¹⁰ Depuis le 1^{er} janvier 2013, le montant pour deux personnes sans contrainte s'élève à 11 232 \$ selon *Emploi Québec*.

- Elle vit en chambre dans une résidence sans but lucratif avec services en raison de sa perte d'autonomie.
- Elle n'a pas d'automobile.
- Gains bruts par année : 14 033,64 \$

Observation concernant la situation de ce joueur :

Le fait de pouvoir résider dans une résidence sans but lucratif qui offre des logements très abordables avec services contribue grandement à la qualité de vie des aînés.

Consignes et déroulement

1. L'animateur invite le joueur 1 à ouvrir sa boîte.
2. Le joueur 1 place son profil devant lui, place son pion sur la case départ de son choix.
3. Le joueur 1 lit à haute voix son profil.
4. Il ouvre l'enveloppe de sa 1^{re} semaine et lit à haute voix la carte de revenus et de dépenses de la 1^{re} semaine.
5. Il donne au banquier l'argent qu'il doit verser pour sa 1^{re} semaine, en lien avec ses dépenses d'épicerie, de loyer, etc.
6. Le joueur 1 tire le dé et fait avancer son pion le long du trajet. Il exécute, le cas échéant, l'action spécifiée sur la case sur laquelle son pion arrive. Voici les possibilités :
 - a. La case est grise (ou il s'agit d'une case départ): le joueur pige alors une carte dans sa pioche et la lit à haute voix. Le cas échéant, il accomplit l'action requise (ex. : payer au banquier une dépense imprévue).
 - b. La case indique le mot *essence* : le joueur doit alors verser au banquier un montant d'argent correspondant au coût d'un réservoir plein d'automobile (sauf si ce joueur ne possède pas de véhicule).
 - c. La case indique : *Payez-vous un petit plaisir* : le joueur doit alors décider d'une activité de détente qui correspond à son budget du moment (ex. : un café dans un restaurant, un cinéma, un voyage). Le joueur doit alors

verser au banquier un montant d'argent correspondant à ce qu'il a décidé de consacrer à son activité de détente.

- d. La case indique *Saviez-vous que?* : le joueur pige une carte dans la pioche du même nom et la lit à haute voix.
7. À tour de rôle, chacun des autres joueurs exécute les séquences 1 à 6.
8. Par la suite, chacun des huit joueurs, à tour de rôle, ouvre l'enveloppe de la 2^e semaine et répète les séquences 4 à 6.

Note

- Mentionnons ici qu'à huit joueurs, la tournée de la première semaine des budgets requiert généralement 40 minutes. Les quatre autres semaines prennent ± 15 minutes chacune.
- Pour les joueurs qui ont une dette, un carton *dette* est alors remis et installé à califourchon sur le profil du joueur.
- Le premier joueur qui s'endette lit à haute voix la carte rouge *Cochon vide*.
- Puis, il inscrit avec le crayon de plomb le montant dû sur la fiche *Dettes-Remboursements-Soldes* prévue à cet effet. Il doit alors décider des mesures à prendre pour gérer sa dette, en s'inspirant des suggestions de la carte *Cochon vide*.

À titre d'exemple

Si un joueur n'a plus de liquidité et qu'il a une dette de 200 \$, il peut essayer de créditer son épicerie pour 100 \$ (qui sera remboursable au cours des semaines suivantes et retarder le paiement de son loyer pendant une semaine, ex : 505 \$).

Il pourra alors payer sa dette de 200 \$ (à partir de l'épicerie créditée, 100 \$, et du loyer non payé, 505\$).

Il inscrira alors 605 \$ sur sa fiche de dettes.

Ainsi, il pourra conserver 405 \$ (qui provient de la différence entre 605 \$ et le paiement de la dette de 200 \$ = 405 \$).

Ce 405 \$ de liquidité pourra servir à payer des dépenses incontournables (ex. : épicerie) au cours de la semaine courante.

En cours de jeu

L'animateur peut saisir des occasions pour donner de l'information pour appuyer certaines réalités vécues par les joueurs. À ce titre, plusieurs renseignements apparaissent dans le Cahier-Annexes, dans la partie *Saviez-vous que?*

L'animateur peut également comparer la situation vécue d'un joueur avec celle des autres, en utilisant le tableau plastifié grand format des huit profils.

Discussions d'après-jeu

Une fois que les joueurs ont eu l'occasion de faire la gestion d'au moins deux semaines des 5 semaines de revenus et dépenses, l'animateur peut suspendre le jeu et proposer de tenir une discussion. Il n'est pas indispensable d'avoir fait les cinq semaines de budget avant de pouvoir entreprendre une discussion *d'après-jeu*.

La discussion a pour but de :

1. Sensibiliser les participants au lien entre les budgets des ménages de la MRC Robert-Cliche et la satisfaction de leurs besoins essentiels.
2. Encourager les actions en lien avec la qualité de vie pour tous les citoyens, y compris ceux qui ont des revenus modestes.

3. Favoriser la réflexion sur les préjugés à l'égard de la pauvreté.

Lancement de la discussion

L'animateur lance une question à laquelle chacun des participants répond à tour de rôle. Par exemple : « Nommez une chose qui vous a particulièrement frappé dans la situation vécue par votre joueur ou dans celles vécues par d'autres ».

Pour nourrir la discussion, l'animateur peut utiliser le contenu des différents tableaux qui auront été affichés au mur :

1. La définition des *besoins essentiels*
2. La définition de la pauvreté
3. Le profil des joueurs.
4. Les conditions de vie dans notre milieu

Conclusion

L'animateur invite les participants à résumer ce qu'ils retiennent de leur expérience. Voici quelques pistes de réflexion :

Est-il facile pour tous les ménages de notre territoire de satisfaire leurs besoins essentiels à partir de leurs budgets ?

Quelles sont les actions, individuelles ou collectives, réalisables en lien avec les besoins essentiels (incluant la qualité de vie) pour tous les citoyens, y compris ceux qui ont des revenus modestes?

Croyez-vous qu'il y ait des préjugés à l'égard des personnes en situation de pauvreté?

SOURCES

Ce guide d'animation a été produit à partir des documents fournis par la Table de développement social de Robert-Cliche. Ils ont été rassemblés et adaptés dans le cadre de la campagne « Coupable de préjuger? » 2014-2015, ayant comme objectif de lutter contre les préjugés envers les personnes en situation de pauvreté et d'exclusion sociale. « Le Prix de l'essentiel » s'est inspiré du jeu « Défi Mois » élaboré par le Centre local d'emploi de Chicoutimi

Comment se procurer le jeu?

Pour obtenir la version complète du jeu (soit physique ou numérique), contactez François Baril, organisateur communautaire au CSSSB au 418 774-3304, poste 32514; francois.baril.csssbeauce@ssss.gouv.qc.ca.