

# Aléa

Le jeu de prise de décision

Guide  
pédagogique

---





# Table des matières

<b>1. Présentation du guide</b> .....	<b>3</b>
But du jeu .....	4
Approche pédagogique .....	4
Concepts financiers .....	5
<b>2. Planification</b> .....	<b>6</b>
Deux types d'expériences possibles: .....	6
Répartition du temps .....	7
Gestion des écarts de rythme .....	7
<b>3. Activités pédagogiques</b> .....	<b>9</b>
Journal de bord .....	10
Synthèse du Journal de bord .....	11
Conclusion: retour sur l'expérience .....	12
Approfondissement des notions financières .....	14
<b>4. Fonctionnalités particulières</b> .....	<b>17</b>
Fonctionnalité de groupe .....	17
Lecture des cartes à voix haute .....	21
Sac à dos .....	21
Bilan .....	22
<b>5. Foire aux questions</b> .....	<b>23</b>
Questions d'ordre général .....	23
Questions concernant l'accessibilité du jeu .....	23
Questions sur le contenu du jeu .....	24
Questions reliées aux règles du jeu .....	24
<b>Cahier des apprenants et apprenantes</b> .....	<b>C1</b>

# 1.

## Présentation du guide

Ce guide a été conçu pour accompagner le personnel enseignant et toutes les personnes animant le jeu **Aléa** ou intervenant dans son utilisation auprès des jeunes de 16 à 25 ans. Il vise à fournir des repères pédagogiques et des conseils pratiques pour transformer le jeu en un véritable outil d'apprentissage financier.

Aléa permet d'explorer les choix et les conséquences liés à la gestion de l'argent. À travers des scénarios réalistes et ludiques, les jeunes apprennent à établir un budget, à épargner, à utiliser le crédit, à planifier des projets et à se préparer aux imprévus. Ce guide vous aidera à faire ce qui suit :

- **Préparer** des séances et intégrer le jeu dans un contexte d'éducation ou d'animation.
- **Accompagner** les groupes pendant la partie pour maximiser les apprentissages.
- **Stimuler la réflexion** après le jeu grâce à des questions et des activités ciblées.

L'objectif est simple : rendre l'éducation financière accessible, engageante et concrète pour les jeunes, tout en offrant des outils pour faciliter le rôle d'accompagnement!



Visionnez la bande-annonce



Le jeu de prise de décision

Téléchargez le jeu dès maintenant sur votre téléphone ou votre tablette à partir de [Google Play](#)

**ANDROID**



ou de l'[App Store](#) :

**IPHONE**




## But du jeu

Le but du jeu est de faire évoluer un avatar dans un univers virtuel à la fois réaliste et déjanté, en explorant les défis et possibilités de la vie adulte : trouver l'amour, vivre des expériences marquantes et bâtir des bases financières solides.

Pour obtenir le meilleur pointage possible, il faut :

- développer des vertus financières (gestion de budget, épargne, assurance, vigilance, crédit);
- maintenir un niveau de bien-être élevé (santé, relations, estime de soi, sérénité);
- réaliser des accomplissements personnels et professionnels;
- accumuler des points de retraite.

 **Attention :** Si un indicateur de bien-être tombe à zéro ou si les ressources financières sont épuisées, la partie prend fin.



## Approche pédagogique

Aléa repose sur une approche active et ludique qui place les jeunes au centre de leurs apprentissages. Chaque jeune participant au jeu gère le budget de son avatar et prend des décisions qui influencent son parcours de vie dans le cadre de scénarios immersifs.

Les apprentissages se construisent par l'expérimentation : les conséquences des choix effectués sont observées, les stratégies sont ajustées, et la capacité à planifier et à analyser des situations financières se développe progressivement. Le jeu valorise le droit à l'erreur et évite toute pénalisation lors de la découverte de concepts nouveaux.

En contexte pédagogique, l'objectif principal est la réflexion. Le rôle de l'adulte accompagnateur ou accompagnatrice est de faciliter les échanges, d'encourager la verbalisation des choix effectués et de soutenir le transfert des apprentissages dans des situations de la vie réelle.

Les trois étapes de l'utilisation pédagogique du jeu Aléa :

1. Planification
2. Réalisation
3. Conclusion

Cette structure permet d'accompagner les élèves avant, pendant et après l'expérience de jeu afin de favoriser la réflexion et le transfert des apprentissages.

# Concepts financiers

Aléa permet aux jeunes d'expérimenter des concepts financiers de manière simple et ludique. Chaque notion est expliquée à la personne qui joue afin qu'elle puisse la comprendre et la mettre en pratique dans ses choix. Voici les principaux thèmes abordés :

## Expérimenter des concepts complexes de manière simple

Épargne	Budget	Crédit	Assurance	Fraude
<b>Développer une vision à long terme de son portrait financier</b>	<b>Connaître et observer ce que l'in d.pense et ce que l'on gagne</b>	<b>Utiliser le crédit de manière éclairée et consciencieuse</b>	<b>Se protéger adéquatement en fonction de ses besoins</b>	<b>Faire preuve de vigilance avec ses renseignements personnels</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Épargne programmée</li> <li>• Fonds d'urgence</li> <li>• CELI, REER, REEE</li> <li>• Placement garanti</li> <li>• Placement non garanti</li> <li>• Projets</li> <li>• Voyages</li> <li>• Études</li> <li>• Retraite</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Revenus</li> <li>• Dépenses</li> <li>• Planification</li> <li>• Gestion dynamique</li> <li>• Style de vie</li> <li>• Consommation</li> <li>• Grands projets</li> <li>• Impôts</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Carte de crédit</li> <li>• Marge de crédit</li> <li>• Cote de crédit</li> <li>• Prêts étudiants et auto</li> <li>• Prêt hypothécaire et SCHL</li> <li>• Voiture, maison</li> <li>• Études</li> <li>• Consommation</li> <li>• Cycle économique</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Locataire</li> <li>• Propriétaire</li> <li>• Voiture</li> <li>• Voyages</li> <li>• Consommation</li> <li>• Imprévus</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Détection des différentes fraudes et développement des réflexes pour les éviter</li> <li>• Fraude sentimentale</li> </ul>

Des questions sur les concepts financiers vous sont proposées dans l'activité [Approfondissement des notions financières](#).



# 2.

## Planification

Cette section vise à accompagner le personnel enseignant dans le choix du mode d'utilisation du jeu Aléa et dans la planification du temps en classe et/ou à la maison.

**Public cible :** Jeunes de 16 à 25 ans.

**Mode d'utilisation :** Il est possible de jouer sur un téléphone, une tablette ou un Chromebook (connexion Internet nécessaire).

### Deux types d'expériences possibles :



#### Partie en groupe

Créez un groupe et invitez les jeunes à le rejoindre.

##### Avantages :

- Il est possible de voir les participants et participantes inscrits.
- Vous pouvez accéder au classement et suivre la progression de chaque jeune.
- Les joueurs et joueuses peuvent voir les avatars des autres membres du groupe, mais aucune interaction directe n'est possible.



#### Partie hors groupe

Les jeunes jouent en mode standard ou personnalisé, sans création de groupe. Dans ce cas, il n'est pas possible de suivre leur avancement.

## Répartition du temps

La progression est sauvegardée automatiquement tout au long de la partie. Le jeu peut ainsi être utilisé en classe seulement ou en mode hybride (en classe et à la maison).



### Formule en classe seulement

- Pour faire une partie entière en classe, il faut prévoir environ 5 heures de jeu réparties sur plusieurs périodes.
- Ce mode permet un accompagnement étroit des élèves et favorise les échanges en cours de partie.
- À noter que la progression peut varier selon le rythme et les choix des participants et participantes.



### Formule hybride (en classe et à la maison)

- Il est possible de jouer pendant de courtes périodes en classe (ex. : 20 minutes par séance) et de demander aux élèves de poursuivre la partie à la maison (ex. : une autre séance de 20 minutes) entre ces périodes.
- Dans ce contexte, l'utilisation du [Journal de bord](#) est fortement recommandée afin de garder des traces des décisions prises et de soutenir l'activité [Synthèse du Journal de bord](#).

## Gestion des écarts de rythme

Des joueurs ou joueuses pourraient terminer leur partie plus rapidement que d'autres. Dans ce cas, il est suggéré :

- de remplir le journal de bord;
- d'analyser le bilan final;
- d'échanger avec d'autres élèves.

Lorsque la partie se termine parce que l'élève a atteint un indicateur de bien-être de zéro ou épuisé ses ressources financières : lui proposer de recommencer et de réfléchir aux changements à apporter afin d'éviter le même résultat lors de la prochaine tentative.



Voici un exemple de planification pour une formule en classe avec une estimation basée sur des cours d'une durée de 60 minutes :



## → Cours n° 1

**Objectifs :** Télécharger le jeu, créer un avatar et comprendre le but du jeu ainsi que les règles générales.

**Déroulement :** Les élèves téléchargent l'application et créent leur avatar. La personne enseignante présente brièvement l'objectif du jeu. Il permet de vivre environ les deux premières années virtuelles : les jeunes vont faire des études, s'installer en appartement, obtenir un premier emploi et vivre quelques aventures.

**Temps estimé en classe :** Environ 40 minutes.

**Rôle de la personne enseignante :** Clarifier les consignes, rassurer les élèves quant au droit à l'erreur, rappeler que les notions financières sont présentées progressivement et souligner qu'il est possible de consulter les définitions dans le sac à dos.

## → Cours n° 2 et 3

**Objectifs :** Explorer des scénarios financiers variés et exercer son jugement pour prendre des décisions en lien avec la vie de couple, la consommation, l'achat d'une voiture, les voyages et le changement d'emploi. Il est parfois possible d'acheter une propriété, selon le rythme et les choix du joueur ou de la joueuse (élément aléatoire).

**Déroulement :** Les élèves jouent à Aléa et devraient pouvoir atteindre la moitié de la partie.

**Temps estimé en classe :** 1 heure par cours.

**Rôle de la personne enseignante :** Assurer le bon rythme du groupe. Clarifier les consignes, rassurer les élèves quant au droit à l'erreur, rappeler que les notions financières sont présentées progressivement et souligner qu'il est possible de consulter les définitions dans le sac à dos.

## → Cours n° 4 et 5

**Objectifs :** Explorer des scénarios financiers variés et exercer son jugement pour prendre des décisions en lien avec le mariage et/ou la séparation de couple, l'achat d'une propriété, l'arrivée d'un enfant et la progression de carrière.

**Déroulement :** Les élèves jouent à Aléa et devraient pouvoir atteindre la fin de la partie. Chaque élève obtient son bilan final et son pointage global.

**Temps estimé en classe :** 1 heure par cours.

**Rôle de la personne enseignante :** Assurer le bon rythme du groupe. Clarifier les consignes, rassurer les élèves quant au droit à l'erreur, rappeler que les notions financières sont présentées progressivement et souligner qu'il est possible de consulter les définitions dans le sac à dos.

## → Cours n° 6

**Déroulement :** Trois options sont offertes pour cette partie :

1. [Activité – Synthèse du Journal de bord](#)
2. [Activité – Conclusion : retour sur l'expérience](#)
3. [Activité – Approfondissement des notions financières](#)

3.

## Activités pédagogiques

Cette section regroupe des activités pédagogiques visant à encourager la réflexion, l'apprentissage et le développement de compétences. Réalisables de façon individuelle ou en groupe, elles s'inscrivent dans une démarche d'accompagnement pédagogique. Pour compléter ces activités, un **Cahier des apprenants et apprenantes** est mis à disposition afin d'approfondir les notions abordées et de consolider les apprentissages.





## ACTIVITÉ

# Journal de bord

### → Objectif pédagogique

Permettre à l'élève de consigner les décisions importantes prises tout au long de la partie dans son Journal de bord, un outil qui soutient la réflexion, facilite l'analyse des choix effectués et favorise le transfert des apprentissages dans des situations de la vie réelle.

### → Quand l'utiliser :

- Pendant la partie, pour noter les décisions marquantes et leurs conséquences.
- À la fin de la partie, pour analyser le parcours de l'avatar et préparer l'activité de retour sur l'expérience.

### → Déroulement

L'élève consigne par écrit ses décisions dans les différentes situations vécues en cours de partie, les raisons qui ont motivé ses choix et ses réponses aux questions de réflexion. Le Journal de bord devient ainsi un outil de prise de recul. Il favorise la compréhension des mécanismes financiers et le transfert des apprentissages dans la vie réelle.

L'élève remplit le Journal de bord de façon autonome ou avec de l'accompagnement, selon le contexte de classe. La personne enseignante peut encourager la rédaction de notes courtes, axées sur les choix financiers effectués et les apprentissages réalisés.

### → Temps estimé en classe

60 minutes – Il est possible de réaliser l'activité pendant une séquence d'apprentissage ou en conclusion, de manière individuelle, puis d'utiliser le Journal de bord lors de discussions en dyades ou en petits groupes.

### → Rôle de la personne enseignante

Rappeler l'importance du Journal de bord et guider les élèves dans leur réflexion sur les choix de leur avatar et sur les apprentissages réalisés tout au long de la partie.



## ACTIVITÉ

# Synthèse du Journal de bord

### → Objectif pédagogique

Donner l'occasion au joueur ou à la joueuse d'utiliser l'information consignée dans son Journal de bord pour analyser les décisions prises et expliquer leurs conséquences sur la vie de son avatar.

### → Déroulement

En dyades ou en petits groupes, les élèves comparent les choix documentés dans leur Journal de bord et discutent des ressemblances et des différences entre leurs décisions. Par la suite, toujours en dyades ou en petits groupes, les jeunes remplissent l'activité Synthèse du Journal de bord.

La personne enseignante peut demander aux élèves qui le souhaitent de faire part de leurs constats à l'ensemble de la classe.

### → Temps estimé en classe

Environ 25 minutes.

### → Rôle de la personne enseignante

Animer la discussion en mettant l'accent sur la réflexion et l'analyse des choix plutôt que sur la comparaison des résultats.



## ACTIVITÉ

# Conclusion : retour sur l'expérience

### → Objectif pédagogique

Permettre à la joueuse ou au joueur de prendre du recul sur l'expérience vécue dans Aléa, d'analyser les choix effectués par son avatar et d'en dégager des apprentissages transférables à la gestion financière personnelle.

### → Déroulement

En dyades ou en petits groupes, les participants et participantes discutent du parcours de jeu, des décisions marquantes et des conséquences observées.

### → Temps estimé en classe

Environ 30 minutes.

### → Rôle de la personne enseignante

Animer la discussion en mettant l'accent sur la réflexion et l'analyse des choix plutôt que sur la comparaison des résultats.



## Conclusion : retour sur l'expérience

### Voici quelques questions à poser aux élèves :



**Question 1 :** Qu'as-tu retenu ou appris en jouant à Aléa?



**Pistes de réponses :** Découverte de notions financières, importance de planifier, incidence des choix sur le bien-être et les finances.

---



**Question 2 :** Peux-tu identifier des situations dans le jeu qui ressemblent à des expériences réelles liées à la gestion de l'argent?



**Pistes de réponses :** Choix d'un logement, gestion du budget, financement des études, imprévus (ex. : incendie ou fraude).

---



**Question 3 :** Donne des exemples de décisions financières que tu as prises dans le jeu et explique tes choix. Regrettes-tu certaines décisions?



**Pistes de réponses :** Dépenses impulsives, épargne, emprunts, assurance. Quelles seraient les conséquences dans la vraie vie?

---



**Question 4 :** Y a-t-il eu des moments où tu as dû prendre des décisions éthiques ou morales liées à l'argent? Comment as-tu géré ces situations?



**Pistes de réponses :** Faire un don, aider un ami, accepter ou refuser une offre douteuse.

---



**Question 5 :** Quels aspects du jeu as-tu trouvés les plus divertissants ou intéressants? Pourquoi?



**Pistes de réponses :** Scénarios réalistes, défis financiers, interactions avec les personnages, liberté de choix.



## ACTIVITÉ

# Approfondissement des notions financières

### → Objectif pédagogique

Permettre aux élèves de vivre une expérience immersive de prise de décision en contexte d'incertitude et d'observer les conséquences de leurs choix financiers.

Les élèves jouent à Aléa selon le mode choisi (en classe, à la maison ou hybride).

### → Déroulement

La personne enseignante invite les élèves à se pencher sur les différences entre deux concepts bien concrets, en dyades ou en petits groupes.

### → Temps estimé en classe

Environ 20 minutes par concept.

### → Rôle de la personne enseignante

Guider les élèves dans l'approfondissement des notions financières abordées dans le cadre du jeu Aléa.


## Approfondissement des notions financières


### → Pistes d'exploration pour approfondir les notions financières

Aléa présente une foule de situations concrètes qui permettent d'aborder des concepts financiers de manière ludique et réaliste. Voici des questions sur les concepts et des pistes de réponses pour enrichir vos interventions et stimuler la réflexion des participants et participantes :

#### 1. Salaire brut et salaire net


Lors de l'obtention du premier emploi, invitez les jeunes à porter attention à leur revenu brut et net. C'est une occasion pour aborder les déductions et leur effet sur le budget. *Dans le jeu : carte de premier emploi et bulle de revenu d'emploi dans le menu **Train de vie**.*


 **Question à explorer :** Pourquoi le salaire net est-il inférieur au salaire brut?

 **Pistes de réponses :** Déductions obligatoires, comme celles pour les impôts, les cotisations au régime de retraite et l'assurance emploi.

#### 2. Vivre en solo ou en colocation : effet sur le budget


Quand vient le moment de choisir un logement, discutez avec les jeunes des coûts fixes et variables liés à la vie en solo ou en colocation. *Dans le jeu : carte d'appartement et bulle de logement dans le menu **Train de vie**.*


 **Question à explorer :** Quels avantages financiers peut offrir la colocation par rapport à la vie en solo?

 **Pistes de réponses :** Partage du loyer, des frais d'Internet et d'autres dépenses (ex. : alimentaires), ce qui réduit le coût global du logement.

#### 3. Train de vie et budget mensuel


Encouragez les participants et participantes à vérifier régulièrement leur train de vie pour ajuster leurs dépenses. C'est une excellente façon d'aborder la gestion dynamique du budget. *Dans le jeu : menu **Train de vie**.*


 **Question à explorer :** Pourquoi est-il important d'évaluer son train de vie régulièrement ?

 **Pistes de réponses :** Pour ajuster les dépenses, éviter le surendettement et maintenir un équilibre entre besoins et loisirs.

#### 4. Études postsecondaires et financement

Lors de l'inscription à une formation professionnelle ou universitaire, soulignez les options de financement : prêt étudiant ou REEE. *Dans le jeu : carte d'études et menu **Payer un projet**.*


 **Question à explorer :** Quels sont les avantages et inconvénients d'un prêt étudiant?


 **Pistes de réponses :** Avantage : permet de financer ses études. Inconvénient : crée une dette à rembourser avec intérêts.

## Approfondissement des notions financières

### 5. Épargne


Proposez des actions concrètes : alimenter un fonds d'urgence, ouvrir un CELI ou un REER, ou faire un placement garanti. *Dans le jeu : menu Finances, onglet **Sommaire des comptes**.*


 **Question à explorer :** Pourquoi est-il important d'avoir un fonds d'urgence?

 **Pistes de réponses :** Pour faire face aux imprévus sans s'endetter (ex. : perte d'emploi, réparation urgente).

### 6. Prise de décisions


De nombreuses situations exigent des choix (ex. : projets à réaliser, tentatives de fraude).


 **Question à explorer :** Comment faut-il réagir en cas de tentative de fraude?

 **Pistes de réponses :** Ne pas fournir d'informations personnelles, vérifier la source, signaler la fraude aux autorités.

### 7. Financement d'un projet personnel


Oscar demande de l'aide pour financer son film. Les joueuses et joueurs doivent explorer différentes stratégies : Sociofinancement, programmes gouvernementaux, commandites privées, crédit d'impôt. *Dans le jeu : carte d'Oscar et menu **Mes projets**.*


 **Question à explorer :** Quelles stratégies peuvent aider à financer un projet?

 **Pistes de réponses :** Sociofinancement, subventions, commandites, crédits d'impôt.

### 8. Assurance habitation locataire


Le joueur ou la joueuse peut choisir de souscrire une assurance locataire. Expliquez l'importance de cette décision, surtout lorsqu'un imprévu survient (ex. : incendie causé en cuisinant). *Dans le jeu : menu **Mes projets**.*


 **Question à explorer :** Pourquoi souscrire une assurance même si elle n'est pas obligatoire?

 **Pistes de réponses :** Pour protéger ses biens et éviter des pertes financières en cas d'incendie ou de vol.

### 9. Dons et crédits d'impôt

Lorsqu'un voisin explique les avantages fiscaux liés aux dons, invitez les jeunes à réfléchir à la générosité et à ses conséquences financières. *Dans le jeu : menu **Mes projets**.*

 **Question à explorer :** Quels avantages fiscaux sont liés aux dons?

 **Pistes de réponses :** Un crédit d'impôt qui réduit le montant d'impôt à payer.

# 4.

## Fonctionnalités particulières

### Fonctionnalité de groupe

Pour profiter de cette fonctionnalité, il faut créer le groupe avant que les jeunes commencent leur partie.

Elle offre plusieurs avantages qui dynamisent l'expérience et favorisent l'engagement :

#### Suivi personnalisé

Visualisez les avatars et les profils des participants et participantes, et voyez leur progression et leurs stratégies.

#### Classement motivant

Accédez à un tableau de classement pour stimuler la compétition amicale et l'engagement des jeunes.

#### Vision communautaire

Chaque élève peut voir les autres membres du groupe et leurs avatars, mais il ne peut y avoir d'interaction directe.



## Créer un groupe

Pour créer un groupe, suivez ces étapes dans l'interface **Mon compte** :

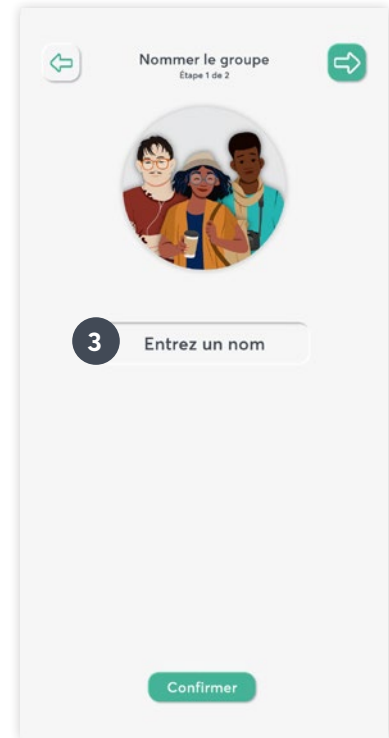
1. Allez dans l'onglet **Administrer mes groupes** (3<sup>e</sup> onglet).



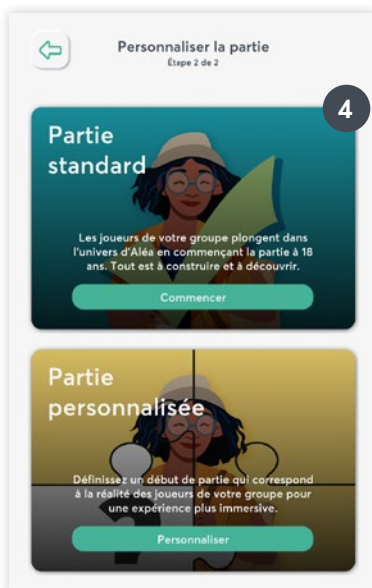
2. Sélectionnez **Nouveau groupe**.



3. Donnez un nom à votre groupe.



4. Choisissez le type de partie : standard ou personnalisée.



5. Une fois le groupe créé, partagez la **clé d'accès** avec les participants et participantes pour leur permettre de s'y joindre.

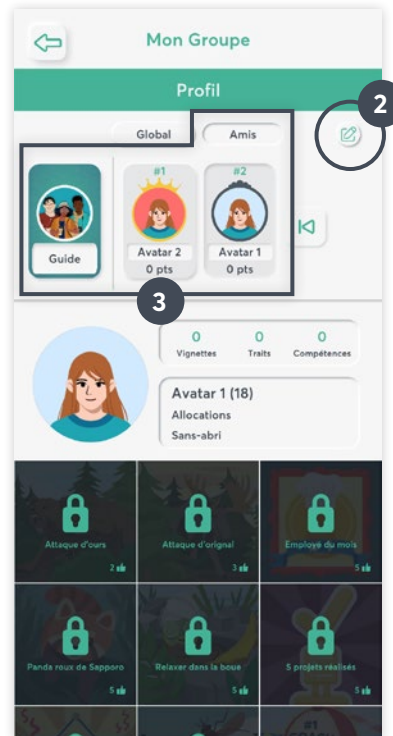
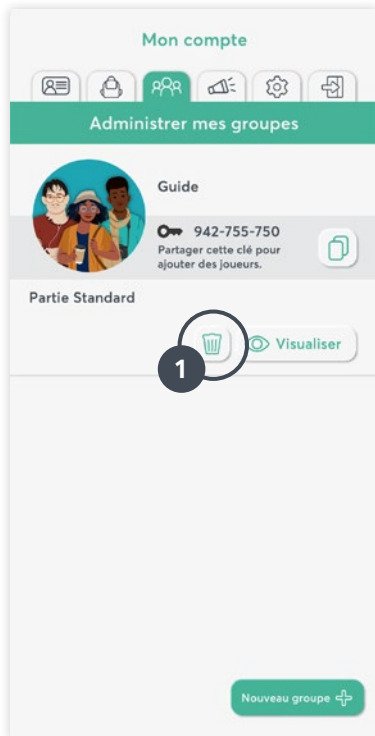


 **Vous pouvez créer autant de groupes que souhaité.**

## Gérer un groupe

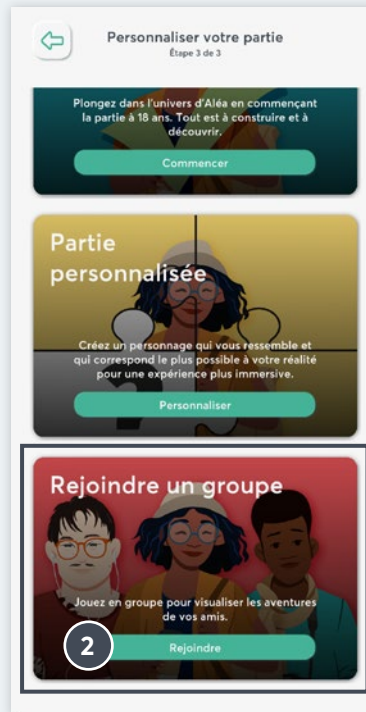
En tant que responsable du groupe, vous pouvez effectuer plusieurs actions :

1. Supprimer le groupe.
2. Supprimer une joueuse ou un joueur.
3. Voir le profil et la progression d'un joueur ou d'une joueuse.



## Rejoindre un groupe

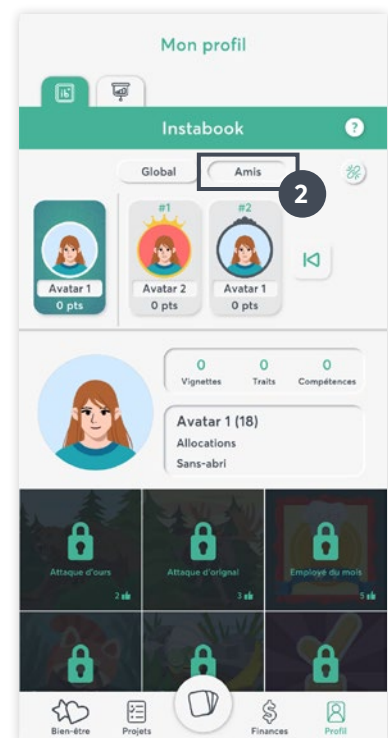
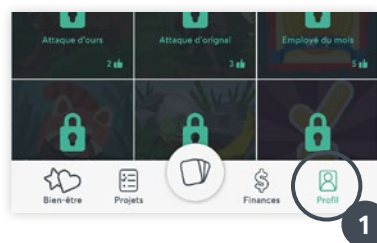
1. Après avoir créé l'avatar, lors de l'étape de personnalisation de la partie,
2. sélectionnez l'option **Rejoindre un groupe**.
3. Entrez ensuite la clé de groupe composée de 9 chiffres.

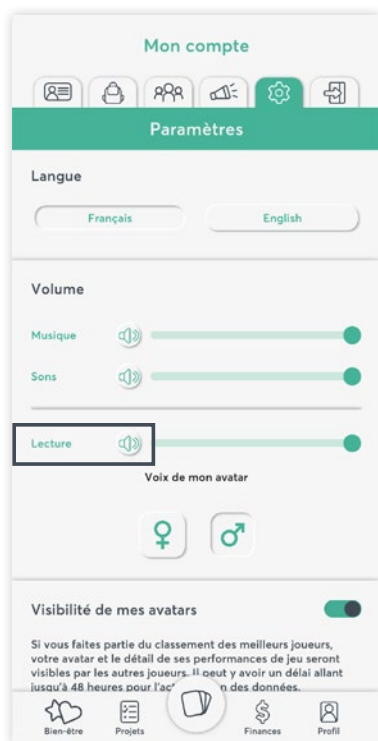


## Visualiser le groupe en tant que membre

Pour consulter votre groupe :

1. Ouvrez l'onglet **Profil** dans votre partie et accédez à l'écran **Instabook**.
2. Sélectionnez **Amis** pour voir les autres membres du groupe et leurs avatars.





## Lecture des cartes à voix haute

La fonctionnalité de lecture des cartes à voix haute est désactivée par défaut. Lorsqu'elle est activée, il est possible de choisir l'une des deux options de voix d'avatar proposées.

La voix choisie s'applique uniquement à la lecture des réponses. Les mises en situation sont, quant à elles, lues par une seule voix prédéfinie.




## Sac à dos

Chaque fois qu'un joueur ou une joueuse découvre un nouveau terme dans le jeu, celui-ci est automatiquement ajouté à son sac à dos, avec la définition.

Le sac à dos devient ainsi une bibliothèque personnelle de vocabulaire financier que la joueuse ou le joueur peut consulter à tout moment, pendant ou après la partie.

Un compteur indique le nombre total de mots collectés, ce qui encourage la curiosité et le suivi des apprentissages.

 **Astuce pédagogique :**  
Invitez les jeunes à explorer leur sac à dos en fin de partie et à discuter d'un mot découvert avec les autres, en expliquant son importance dans la gestion financière.

# Bilan

Le bilan est accessible à partir du profil, et ce, à tout moment au cours de la partie. Il permet de suivre la progression globale et présente ces éléments :

- Le pointage total;
- Les compétences acquises;
- Les points de bien-être, de vertu et de retraite;
- Les principaux accomplissements réalisés.

**Mon Profil**

**Bilan**

Violette (28)

**Pointage total**  
**3532 pts**

Moyenne de points pour une partie standard à 29 ans : 2517 pts

**Compétences**

11  
Communication

10  
TI

8  
Influenceur

**Bien-être** **1352 pts**

320 pts

334 pts

350 pts

348 pts

# 5.

## Foire aux questions

### Questions d'ordre général

#### **Quelle est la raison d'être du jeu Aléa?**

Le jeu Aléa a été conçu pour soutenir le développement des compétences en matière de prise de décisions financières, dans un contexte proche de la réalité quotidienne.

Destiné principalement aux jeunes, il propose une expérience ludique et engageante sous forme d'application mobile, afin de renforcer l'autonomie financière au moyen de situations de vie simulées.

Aléa se distingue en tant que jeu de simulation de vie à volets financiers, basé sur le vocabulaire et les principes du système financier canadien.

#### **Quelle compagnie a développé le jeu?**

Aléa est un jeu de Desjardins, conçu en collaboration avec la compagnie de jeux vidéo québécoise Jeux Boréalys.

#### **Est-ce qu'Aléa contribue à la dépendance aux jeux?**

Aléa est un jeu d'apprentissage sérieux qui ne comporte aucune mécanique favorisant la dépendance. Aucune notification n'est envoyée aux joueurs et joueuses pendant l'utilisation de l'application. Après 60 minutes de jeu, un message indique que la séance a atteint une durée d'une heure.

### Questions concernant l'accessibilité du jeu

#### **Est-ce que le jeu est gratuit?**

Oui. Le téléchargement est gratuit, et l'application ne contient ni achats intégrés ni publicité.

#### **À qui s'adresse Aléa?**

Aléa s'adresse principalement aux jeunes de 16 à 25 ans, mais il peut plaire à un public plus large. Le jeu est conçu pour les personnes souhaitant développer leurs connaissances financières et apprendre de manière différente et ludique.

Lorsqu'une personne crée un compte, elle doit confirmer avoir l'âge minimal requis pour jouer, soit 14 ans.

Il n'est pas obligatoire d'être membre de Desjardins ou de faire partie de sa clientèle pour jouer.

#### **Faut-il une connexion Internet pour utiliser l'application?**

Oui, une connexion Internet est nécessaire pour jouer. Des frais de données peuvent s'appliquer. L'utilisation des données est comparable à celle d'autres jeux de simulation de vie.

#### **Dans quels pays et dans quelles langues le jeu est-il disponible?**

Le jeu est disponible uniquement au Canada, en français et en anglais.

L'accès dépend du pays associé au compte Apple ou Google utilisé pour télécharger l'application, et non de la localisation physique. Le fait d'être au Canada ne garantit donc pas automatiquement l'accès au jeu.

Un certain délai peut être nécessaire avant que le jeu soit accessible sur l'appareil d'une personne nouvellement arrivée au Canada.

## Questions sur le contenu du jeu

### Est-ce que le jeu utilise des données économiques réelles et à jour?

Non. Aléa est un jeu de prise de décisions qui se déroule dans un univers fictif. Pour offrir une expérience crédible et soutenir l'éducation financière, le jeu utilise le vocabulaire du système financier canadien, sans s'appuyer sur des données économiques réelles et à jour.

### Est-ce que le jeu fournit des conseils financiers?

Non. Aléa propose un apprentissage par l'expérimentation et permet d'acquérir des notions d'éducation financière applicables à la vie quotidienne.

Le jeu ne remplace en aucun cas la consultation d'un professionnel ou d'une professionnelle du secteur financier.

### Est-ce que le jeu collecte les données personnelles des joueurs et joueuses?

Deux options sont offertes pour créer un compte :

- Utiliser un compte Google, Apple ou Facebook;
- Créer un compte à l'aide d'une adresse courriel et d'un mot de passe.

Si la première option est utilisée, le jeu collecte le nom, le prénom et la province. Une fois le compte créé, aucune autre donnée personnelle n'est demandée, et aucun produit financier n'est proposé.

## Questions reliées aux règles du jeu

### Jusqu'où peut-on aller dans le jeu?

La partie se déroule sur une période virtuelle de 12 ans. L'avatar peut avoir entre 18 et 23 ans au début de la partie. L'expérience se termine donc lorsque le personnage a entre 30 et 35 ans.

Durant leur parcours, les joueuses et joueurs doivent faire plusieurs choix (ex. : trouver l'amour, vivre des aventures, acheter une maison, vivre en couple, se marier ou avoir des enfants) tout en établissant des bases financières solides.

Les paramètres pourraient évoluer dans les prochaines versions du jeu.

### Est-il possible de discuter avec d'autres joueurs ou joueuses?

Non. Aléa est un jeu de type narratif. Il s'agit d'un format de jeu très répandu pour les appareils mobiles. Aucune interaction ni discussion entre les utilisateurs et utilisatrices n'est possible. Seule la visualisation des avatars est offerte.

### Comment accumule-t-on des points?

Les points sont accumulés dans les quatre sections apparaissant dans l'onglet **Bilan** du profil.

Il suffit de sélectionner l'icône de tutoriel « ? » dans le coin supérieur droit de cet écran pour obtenir des explications détaillées concernant l'accumulation des points. Ce tutoriel sera bonifié dans une prochaine version du jeu.



Le jeu de prise de décision

Pour toute question d'ordre technique ou relative à la compréhension du jeu, vous pouvez écrire à l'adresse suivante : [alea@desjardins.com](mailto:alea@desjardins.com).