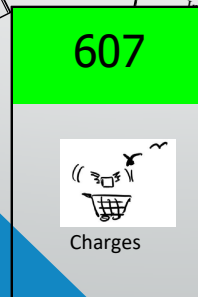
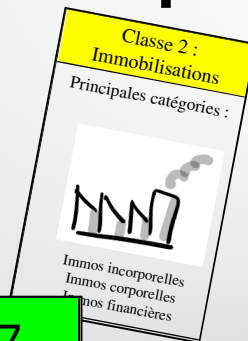





Présentation du kit Ludi-Compta

Consolidation par le jeu des notions de base de la comptabilité



64	61/62
Fournisseurs	76

40



BILAN	
ACTIF	PASSIF

COMPTE DE RESULTAT	
CHARGES	PRODUITS



Contenu du kit :

4 jeux

Muscles
& Fit



Les 7 familles
du P.C.G.

Bingo du
P.C.G.

Comptaline
Débutants

Publics

- Etudiants des filières de gestion
- Universités, IUT, Ecoles d'ingénieurs, Ecoles de commerce, Lycées, centres de formation (en formation initiale ou continue)

Choix pédagogiques

- Approche ludique, active
- Entraide encouragée
- Approche différenciée pour le soutien ou la révision

Jeu Bingo du P.C.G.

- Connaissances travaillées :
 - Contenu des 7 classes de comptes
 - Approfondissement des classes 4 et 6
- Principe du jeu :
 - Remplir une ligne d'une grille de 25 cases
 - Tirage d'un jeton à associer soit par un numéro de compte soit par un intitulé de compte
- Objectifs :
 - Association d'un numéro de compte à son intitulé
 - Association d'un intitulé de compte à son numéro

Déroulement du jeu Bingo du P.C.G.

- Equipes de 2 personnes
- Distribution d'une grille à compléter
- Tirage des jetons par l'animateur
- Remplissage de la grille par association

Jeu Comptaline Débutant

- Connaissances travaillées :
 - Contenu du Plan des comptes
 - Structure du Plan des comptes
- Principe du jeu :
 - Placement des comptes dans l'ordre du P.C.G.
 - Association du libellé à un numéro de comptes
- Objectifs :
 - Mémorisation du numéro et du libellé des 15 comptes les plus fréquemment utilisés

Déroulement du jeu Comptaline

- Equipes de 2 personnes
- Distribution des cartes Face libellé visible
- 1^{ère} manche : placement des cartes dans l'ordre du P.C.G.
- 2^{ème} manche : défis entre équipes pour retrouver les intitulés des comptes

Jeu des 7 familles du P.C.G.

- Connaissances travaillées :
 - Contenu et fonctionnement des 7 classes de comptes
 - Comptes les plus fréquemment utilisés
- Principe du jeu :
 - Regrouper les cartes par classe de comptes (7 classes = 7 familles)
 - Gain d'une carte par recherche et réponse à une question
- Objectifs :
 - Mémorisation des principales caractéristiques des classes de comptes
 - Mémorisation des comptes principaux de chaque classe

Déroulement du jeu des 7 familles du P.C.G.

- Groupes de 5 à 6 personnes
- Distribution de 7 cartes par personne
- Reconstitution des familles selon le principe classique mais avec réponse à une question technique sur la classe concernée

Jeu Muscles & Fit

(Cas d'une salle de musculation)

- Connaissances travaillées :
 - Contenu du bilan et du compte de résultat
 - Distinction bénéfice/trésorerie
- Principe du jeu :
 - Tirage au sort des choix stratégiques de l'activité
 - Construction du bilan et du compte de résultat
- Objectifs :
 - Mise en évidence de la différence entre trésorerie et bénéfice
 - Mise en évidence de l'impact des choix stratégiques

Déroulement du jeu Muscles & Fit

- Equipes de 4 ou 5 personnes
- Tirage au sort des cartes choix stratégiques
- Calcul de la trésorerie
- Construction guidée du bilan et du compte de résultat
- Comparaison des résultats obtenus par les différentes équipes et recherche des cartes tirées par les autres équipes

Utilisations possibles

- Révisions ponctuelles ou illustration
- Soutien pour des étudiants en difficulté
- Créneaux peu propices aux apprentissages traditionnels
- Mise en place de nouvelles stratégies d'apprentissage