

JEU DE LA BANANE (BIS)

Réadaptation d'une version du jeu proposée par La Case d'après le jeu de la banane créé par Rongead/RED

Participants :

Ce jeu est destiné à des personnes de 14 ans et plus.

15 participants au minimum. 28 au maximum.

Un animateur ayant, de préférence, déjà participé à ce jeu précédemment.

Durée : environ 2h sans compter l'évaluation qui dure environ 1h. Soit 3h au total.

Remarques préliminaires :

Le jeu s'adresse à n'importe quel groupe et ne nécessite aucune formation spéciale. L'enseignement que l'on peut en tirer se situe à deux niveaux :

- o *Économique* : ce jeu permet de mieux comprendre le fonctionnement de l'offre et de la demande, du commerce international, la formation des ententes (cartels, monopoles, etc.).
- o *Social* : ce jeu permet de vivre une situation sociale qui ne laisse généralement pas indifférent. Expérience faite, les participants s'impliquent généralement bien dans le jeu.

Description du jeu :

Les participants (15 personnes au minimum) sont répartis en 4 groupes :

- les ouvriers de la plantation ;
- les propriétaires de la plantation ;
- les importateurs- exportateurs ;
- les commerçants dans le pays de la consommation.

La proportions des membres de chaque groupe doit être approximativement : **7-3-2-3**.

Et au maximum de : **15-5-3-5**.

Leur rôle est respectivement produire, transporter et vendre des bananes. Le rôle exact de chaque participant est expliqué sur une feuille d'instruction qui lui est remise au début du jeu.

- o Les ouvriers récoltent les bananes (pour simuler la situation il dessinent des bananes), négocient leurs salaires avec les propriétaires et cherchent à envoyer leurs enfants à l'école.
- o Le propriétaire de la plantation négocie le salaire avec ses ouvriers, contrôle la qualité et la quantité des bananes et les vend aux importateurs-exportateurs.
- o L'importateur-exportateur achète les bananes aux propriétaires, les transporte et les vend aux commerçants.
- o Les commerçants achètent les bananes aux importateurs- exportateurs et les écoulent sur le marché (représenté par l'animateur du jeu).

Le jeu se joue sur 4 à 6 années. Chaque année dure environ 10 minutes (sauf la première qui dure 20 minutes, afin que les participants puissent assimiler les règles du jeu). Entre chaque année, on fait une pause d'environ 5 minutes pour permettre aux participants de faire leurs comptes. Le début et la fin de chaque année sont clairement indiqués par le meneur qui doit rester strict au sujet du temps. Il peut éventuellement décider de la prolongation du jeu en fonction de ce qui se passe.



Déroulement du jeu :

Au début, l'animateur regroupe tous les participants dans la plus grande salle et leur explique le principe du jeu et les différents rôles, sans cependant dévoiler ce qui figure sur les feuilles d'instruction (cf. *description du jeu page précédente*). Il faut rappeler que chacun a pour but d'améliorer son "bien être".

Déterminer le nombre de participants qui seront ouvriers, propriétaires, importateurs-exportateurs et commerçants selon le tableau suivant :

Participants	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28
Ouvriers	7	8	8	8	9	10	11	12	12	12	12	13	14	15
Propriétaires	3	3	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5
Importateurs-Exportateurs	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3
Commerçant	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5

Laisser alors les participants choisir chacun leur rôle en précisant que chacun des propriétaires a à son service deux ou trois ouvriers avec qui il négocie et que les importateurs-exportateurs doivent être plutôt vifs et savoir bien compter.

Il est préférable de dessiner une banane au tableau pour que chacun comprenne de quoi il s'agit (cf. *modèle en annexe*).

Laisser les participants découvrir qu'ils sont libres de parler, de s'unir, mais leur signaler qu'ils ont avantage à garder leurs instructions secrètes. Ils ne peuvent en aucun cas engager dans l'achat de banane de l'argent qu'ils n'ont pas encore en réserve.

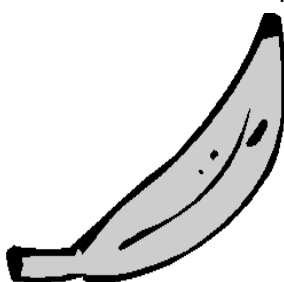
Rappeler que le meneur de jeu peut à tout moment retirer des bananes du marché s'il les trouve de mauvaise qualité.

Chacun doit régler sa montre. Préciser alors qu'au début de chaque période, le meneur de jeu annoncera l'heure à laquelle "l'année" sera terminée. Entre chaque année, les joueurs disposeront de 3 à 5 minutes pour faire leurs comptes.

Chacun reçoit ensuite sa place et reçoit du meneur du jeu une feuille d'instruction et une feuille de comptes (plus papiers et crayons de couleur pour les ouvriers).

La première année va alors servir d'exercice pour vérifier que chacun a bien compris : le meneur en annonce le début et l'heure exacte de fin. Cette première année devrait durer ainsi environ 20 minutes. Les années suivantes ne durent que 10 minutes. Après chaque année, une pause de 3 à 5 minutes est nécessaire. Les participants n'ont pas le droit de garder ou de produire des bananes d'une année sur l'autre. Le meneur de jeu doit, à la fin de chaque année, ramasser toutes les bananes produites et jeter un coup d'oeil sur les comptes.

Pendant le jeu, le meneur peut souligner les désirs des participants de s'unir, de faire grève, etc. qui ne sont pas mis à exécution ("vous dites, vous voulez...mais que se passe-t-il effectivement ?").



ÉVALUATION

Il est important qu'elle soit faite dès la fin du jeu. Le meneur réunit tous les participants dans la grande salle. Au tableau, il inscrit les résultats du jeu.

- Pour les ouvriers, il inscrit l'épargne réalisée par chaque participant à la fin du jeu ainsi que le nombre d'enfants envoyés à l'école au total. Il explique aux autres les règles du jeu des ouvriers.
- Pour les propriétaires, il note le capital final, déduction faite du capital de départ, et explique les règles de départ. Par ex. : capital final 200 000 € – 1 000 € de capital initial, font un gain net de 190 000 €.
- Pour les exportateurs et les commerçants, il fait de même.

Exemple de tableau récapitulatif :

	<i>Ouvriers</i>		<i>Propriétaires</i>	<i>Importateurs - Exportateurs</i>	<i>Commerçants</i>
Épargne en fin de jeu : - Ouvrier 1 - Ouvrier 2 - Etc.		Capital initial	10 000 €	240 000 €	240 000 €
Nombre d'enfants envoyés à l'école au total		Capital final : - Participant 1 - Participant 2 - Etc.			
		Gain net : - Participant 1 - Participant 2 - Etc.			

Lorsque les résultats sont tous inscrits sur un tableau, le meneur de jeu demande aux participants de se réunir par groupes (ouvriers ensembles, propriétaires, exportateurs, commerçants) et de chercher une réponse aux questions suivantes :

- o Qu'avez-vous découvert par ce jeu ?
- o Comment avez-vous perçu les autres groupes, quelles informations avez-vous obtenues, par quels moyens?
- o Comment avez-vous écouté en tant que groupe (stratégie adoptée, solidarité...)

Ainsi les ouvriers pourront se demander :

Comment me suis-je senti dans ma situation de travailleur ? Quelles opportunités avais-je d'augmenter la production ? Quels étaient mes sentiments lors des négociations de salaire ? Quelles possibilités de contact avec les travailleurs de autres plantations ai-je eues ? Comment ont-ils réagi à mes initiatives ?

Ainsi les propriétaires pourront se demander :

Comment ai-je ressenti mon rapport avec les ouvriers, avec les autres propriétaires (concurrence ou solidarité) ? Quels ont été mes rapports avec les importateurs-exportateurs ? Mon gain a-t-il été équitable compte tenu de ma prestation ? Quels sont les éléments qui m'ont empêché de conclure les

meilleurs contrats possibles, que ce soit avec les ouvriers ou avec es importateurs-exportateurs ?

Ainsi les importateurs-exportateurs pourront se demander :

Comment ai-je pris les réactions individuelles des propriétaires et des commerçants ? Quelles ont été mes relations avec les autres commerçants ? Que savais-je de la situation des travailleurs, des propriétaires et de leurs conditions de vie ?

Compter 20-30 minutes pour cette phase. Après ce laps de temps, le meneur réunit à nouveau l'ensemble des participants et demande aux groupes de rapporter leurs réflexions dans l'ordre des questions ci-dessus. Il s'agit alors, pour l'animateur, de favoriser au maximum la spontanéité des réactions, en particulier des réactions affectives (frustrations, joies, etc.). L'animateur doit noter toutes les remarques et les rassembler en deux groupes :

1. les réactions affectives ;
2. les réactions économiques découvertes.

Il peut alors intervenir en complément pour présenter le marché de la banane et démontrer le rôle prédominant, dans la fonction du prix, des importateurs-exportateurs et des commerçants, alors même que les conflits les plus importants naissent entre propriétaires et ouvriers. La discussion peut alors s'élargir, sortant de l'exemple précis de la banane, pour aborder le commerce international.

INSTRUCTIONS POUR LE MENEUR DE JEU (ANIMATEUR)



Matériel à prendre :

- Tableau noir, ou grandes feuilles avec feutres gras pour l'évaluation finale et l'explication au début.
- Feuilles dont un côté au moins est vierge, en grande quantité, pour le travail des ouvriers.
- 1 crayon bleu, 1 crayon noir, des crayons jaunes pour les ouvriers (1 chacun).
- Un taille crayon au moins par plantation.

Locaux :

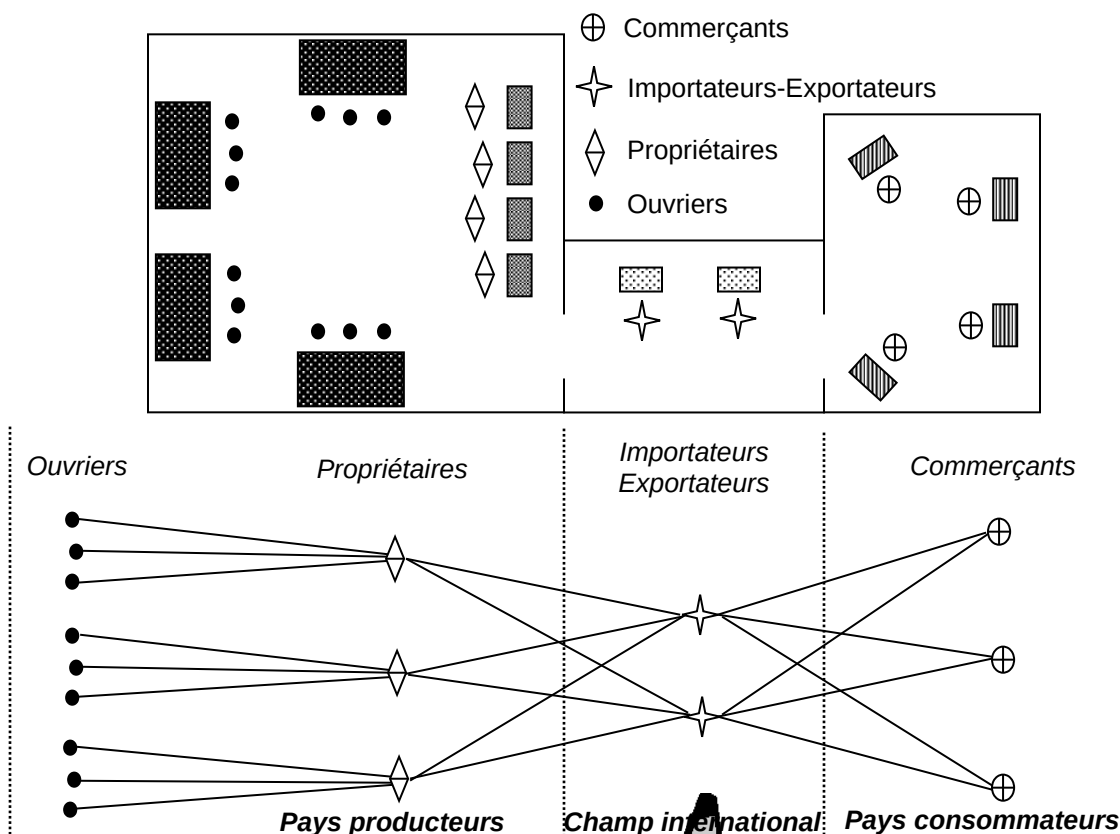
Il faut au minimum 2 locaux séparés et un espace entre les deux (couloir par ex.). Dans le premier local, qui doit être assez grand, prendront place les ouvriers et les propriétaires. Dans le deuxième local, se trouveront les commerçants. Personne ne peut quitter le local dans lequel il se trouve, exceptés les importateurs-exportateurs qui se déplacent librement et se retrouvent à la pause dans l'espace entre les deux locaux.

La grande salle doit faire au moins 60 m². On y installera (pour 18 à 20 joueurs) 4 tables où se mettront les ouvriers face aux murs. Chaque propriétaire disposera d'une table séparée de ses ouvriers (autre possibilité, les 4 propriétaires seront regroupés, disposant chacun d'un côté d'une grande table). Il faut prévoir au centre le maximum d'espace libre.

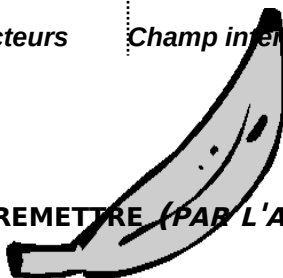
La deuxième salle doit contenir une table par détaillant.

Le couloir ou la troisième pièce doit contenir une petite table pour chaque importateur-exportateur.

Le mieux serait de disposer de grains locaux, voire de jouer à l'extérieur, les participants auraient ainsi plus de difficultés pour se concerter.



MODÈLE D'INSTRUCTIONS À REMETTRE (PAR L'ANIMATEUR) AU COURS DU JEU



Voici les différents éléments que le meneur de jeu doit communiquer aux différents participants du jeu. L'ordre n'en est que suggéré et peut-être modifié.

Année 1 (après 5 minutes)

Le meneur de jeu doit se rendre auprès des commerçants et *juger de la qualité de leur slogan* et remettre à chacun une instruction.

- **Commerçant(e) n°1**

Vous avez gagné un concours : vos bananes se vendent bien et vous pouvez vendre 10 000 € la tonne toutes les tonnes de bananes que vous achetez.

- **Commerçant(e) n°2**

Vous écoutez la banane que vous achetez au prix de 9500 € la tonne.

- **Commerçant(e) n°3**

Vous écoutez la banane que vous achetez au prix de 9000 € la tonne.

- **Commerçant(e) n°4 et n°5**

Vous écoutez la banane que vous achetez au prix de 8500 € la tonne.

Année 2 (au début)

Vous donnez une indication aux commerçants comme quoi ils peuvent vendre leurs bananes aux prix indiqués.

Pour chaque commerçant(e) : vous pouvez écouler vos bananes au prix de :

- 10 000 € les 10 premières tonnes ;
- 9 500 € les 5 tonnes suivantes ;
- 9 000 € les 5 tonnes suivantes ;
- 8 500 € le reste.

Année 3 (au début)

Avertir les propriétaires qu'une incertitude concernant la qualité des bananes leur interdit d'acheter pour l'instant toute banane.

Pour chaque propriétaire : la récolte est menacée par une maladie. Vous ne pouvez, pour l'instant, acheter aucune banane à vos ouvriers. Vous devez communiquer cette information aux ouvriers. Des instructions suivent.

Année 3 (après 3 minutes)

Propriétaire : la récolte est mauvaise ; vous ne pouvez vendre cette année que 60 % (en tonnes) de ce que vous avez vendu l'année passée.

Année 3 (après 4 minutes)

Commerçant(e) : cette année, la demande sur le marché est forte ; vous pouvez écouler toutes vos bananes au prix de 11 000 € la tonne.

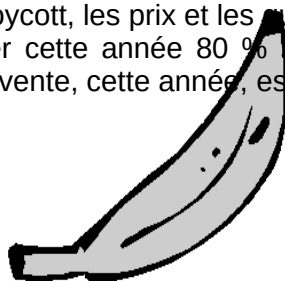
Année 4 (au début)

Commerçant(e) : les consommateurs s'intéressent, d'après certaines informations, à un éventuel boycott de la banane, en liaison avec des milieux sensibles aux atteintes aux droits de l'homme dans les pays producteurs. Des instructions suivent.

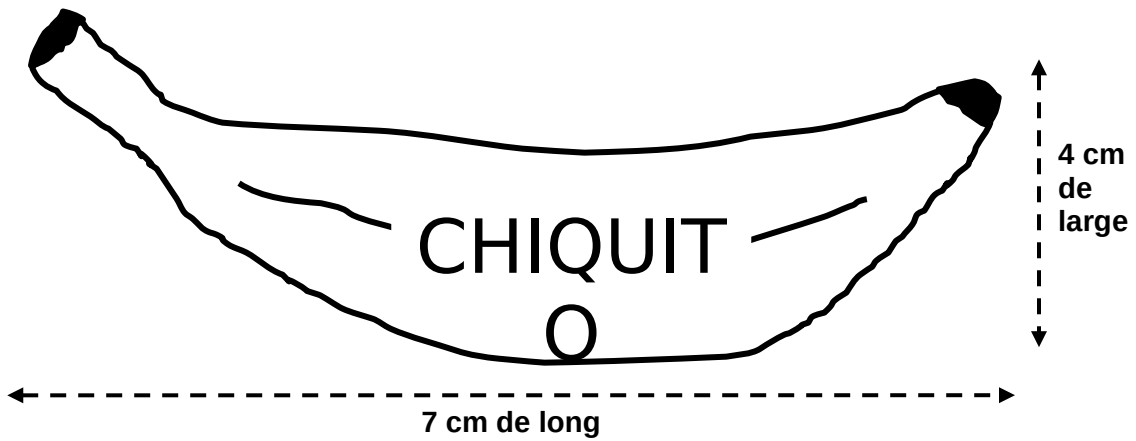
Année 4 (après 5 minutes)

Commerçant(e) : comme résultat du boycott, les prix et les quantités ont baissé.

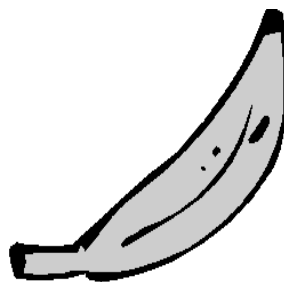
Commerçant(e) : vous pouvez écouler cette année 80 % seulement de ce que vous avez vendu l'année passée (en tonnes). Le prix de vente, cette année, est de 9 500 € la tonne.



MODÈLE DE BANANE



Les ouvriers doivent dessiner des bananes de 7 cm de long et 4 cm de large.
Le contour de la banane est tracé en noir.
Les bananes sont coloriées en jaune.
Le mot "CHIQUITO" est écrit en rouge à l'intérieur.



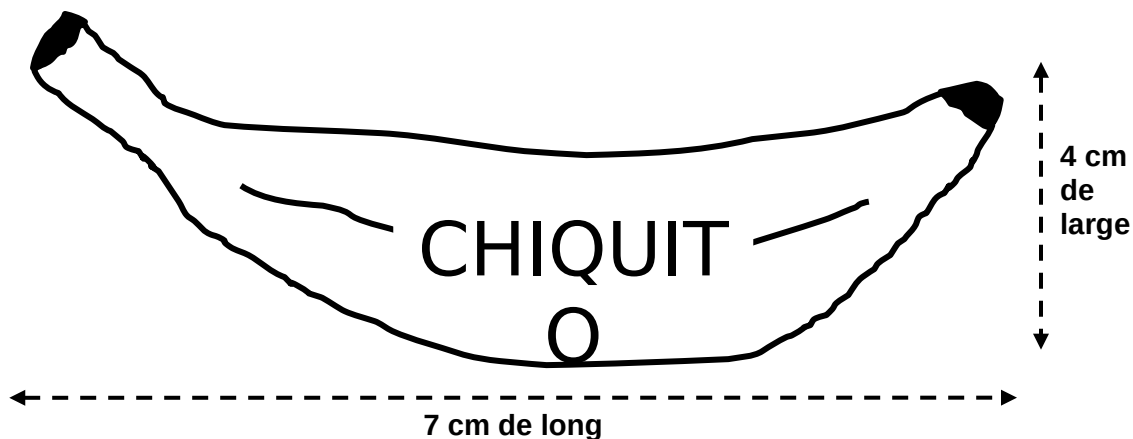
INSTRUCTIONS POUR LES OUVRIERS AGRICOLES

Tu es, avec plusieurs autres personnes, employé(e) par le propriétaire d'une plantation de banane.

Ta capacité de production maximale pour la 1^{ère} année est de 10 tonnes de bananes. Pour cette 1^{ère} année, ton salaire est de 100 € par tonne.

Chaque banane que tu dessines représente 1 tonne de bananes récoltées.

Tu dois dessiner les bananes selon le schéma suivant : les bananes auront 7 cm de long sur 4 cm de large au maximum.



Le contour de la banane sera dessiné en noir. Les bananes seront coloriées en jaune. Enfin, tu écriras en rouge le mot "CHIQUITO".

La qualité de ta production sera contrôlée par le propriétaire de la plantation et par le meneur de jeu.

Le minimum vital qui permet à ta famille de survivre est de 1 000 € par année.

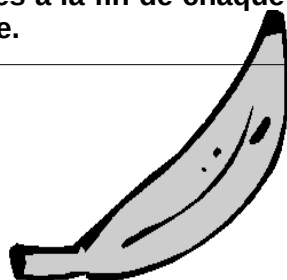
Tu as 4 enfants : chaque enfant que tu veux envoyer à l'école te coûte 200 € par année. Tu ne peux les envoyer à l'école que si ton salaire te le permet.

A partir de la deuxième année seulement, tu peux négocier les quantités produites et ton salaire avec le propriétaire.

Tu ne peux pas quitter ton lieu de travail.

Note sur la feuille blanche que tu as eue dans l'enveloppe, les bananes que tu as vendues et à quel prix.

Cela te permettra de faire tes comptes à la fin de chaque année et donc de remplir la feuille de calcul que tu as eue dans l'enveloppe.



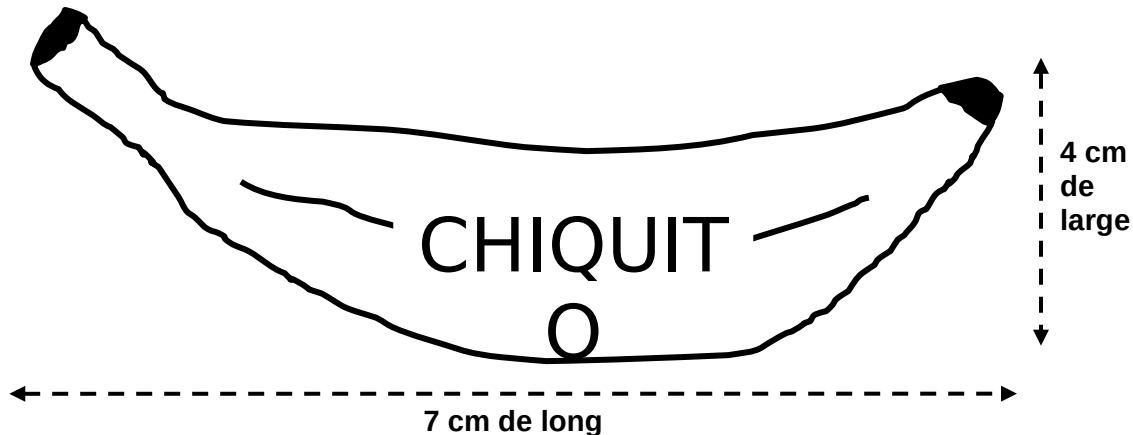
INSTRUCTIONS POUR LE PROPRIÉTAIRE DE LA PLANTATION

Tu dois contrôler la qualité de la production et vendre les bananes aux importateurs-exportateurs.

La 1^{ère} année, tes ouvriers n'ont pas le droit de produire plus de 10 tonnes par personne et reçoivent un salaire de 100 € par tonne.

Chaque banane dessinée par un ouvrier représente 1 tonne de bananes récoltées.

La banane dessinée doit avoir environ 7 cm de long et 4 cm de large. Le contour des bananes sera dessiné en noir, la banane sera coloriée en jaune et portera l'inscription "CHIQUITO" en rouge.



Pour chaque tonne payée à tes ouvriers, tu as 50 € de frais de manutention. De plus, tes frais généraux se montent à 5 000 € par année (y compris ton salaire).

La 1^{ère} année, tu ne peux pas vendre de bananes à un prix inférieur à 750 € par tonne.

A partir de la 2^{ème} année, tu peux négocier les quantités et le prix avec tes ouvriers.

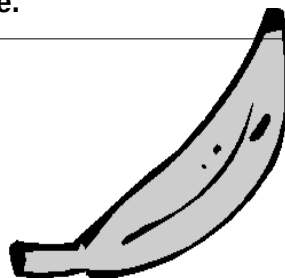
Le meneur de jeu peut, à partir de la 2^{ème} année, te donner des informations sur la quantité maximale de bananes que tu peux récolter et vendre. Sinon, c'est le jeu de l'offre et de la demande qui fonctionne.

L'argent dont tu disposes au début de la 1^{ère} année est de 10 000 €. Cette somme te servira à payer tes ouvriers et tes frais. Tes dépenses ne peuvent jamais dépasser tes capacités de paiement.

Tu ne peux pas quitter ton lieu de travail.

Note sur la feuille blanche que tu as eue dans l'enveloppe, les bananes que tu as achetées et celles que tu as vendues et à quel prix.

Cela te permettra de faire tes comptes à la fin de chaque année et donc de remplir la feuille de calcul que tu as eue dans l'enveloppe.



INSTRUCTIONS CONCERNANT L'IMPORTATEUR-EXPORTATEUR

Tu dois acheter des bananes aux propriétaires, les transporter et les vendre aux commerçants.

Tes frais se montent à 2 500 € par tonne pour le transport, le stockage et le conditionnement dans les pays de vente. Tes frais généraux, y compris ton salaire, se montent à 20 000 € par année.

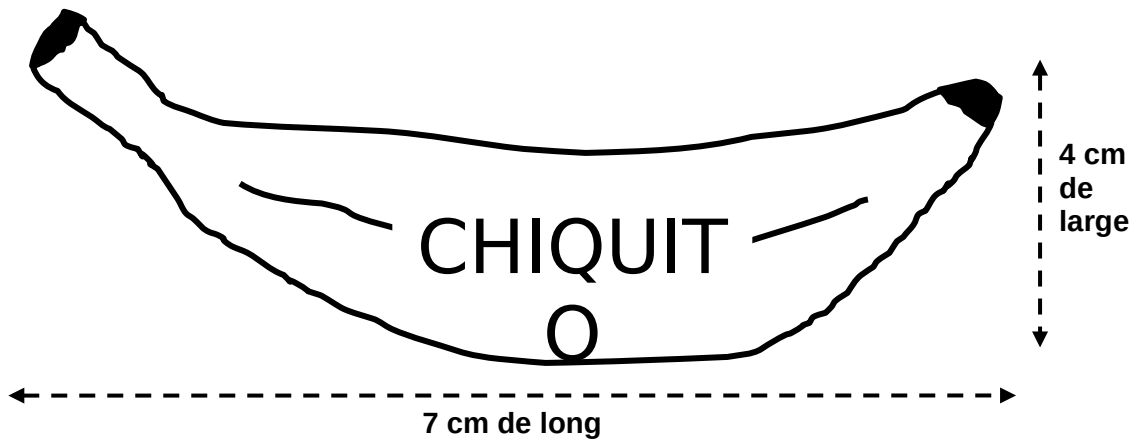
Chaque banane représente 1 tonne de bananes récoltées.

Le prix minimum auquel tu peux acheter les bananes la 1^{ère} année est de 750 € par tonne.

L'argent dont tu disposes au début de la 1^{ère} année est de 240 000 € et sert à payer tes achats et tes frais. La somme totale de tes achats (y compris les frais) ne peut être plus élevée que ce que tu as chaque début d'année.

Tu vends les bananes aux commerçants. Le prix de vente, la 1^{ère} année, est de 6 000 € par tonne.

Les autres années, les quantités et les prix sont fixés par le libre jeu de l'offre et de la demande, sauf si le meneur de jeu te donne des informations spéciales.

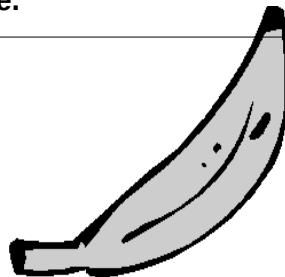


Tu as le droit de visiter les propriétaires et les commerçants sur leur lieu de travail. Les autres groupes ne peuvent quitter leur lieu de travail.

Pendant les 5 premières minutes de la 1^{ère} année, tu ne peux pas te rendre auprès des commerçants.

Note sur la feuille blanche que tu as eue dans l'enveloppe, les bananes que tu as vendues et à quel prix.

Cela te permettra de faire tes comptes à la fin de chaque année et donc de remplir la feuille de calcul que tu as eue dans l'enveloppe.



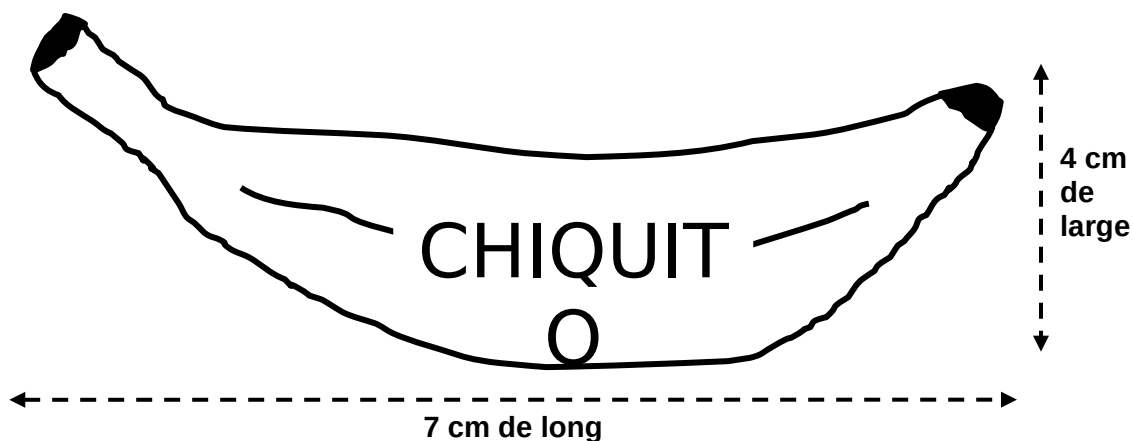
MISSION DU COMMERÇANT

Ton objectif est de satisfaire la demande de bananes sur le marché (du pays consommateur).

Tu achètes les bananes aux importateurs-exportateurs et tu négocies prix et quantités.

La 1^{ère} année, tu ne peux pas acheter les bananes moins de 6 000 € par tonne.

Chaque banane représente 1 tonne.



Tes frais généraux, y compris ton salaire, se montent à 30 000 € par an.

De plus, tes frais de stockage se montent à 1 000 € par tonne achetée.

Le meneur de jeu, à qui tu vendras tes bananes, te donnera des informations concernant la consommation dans le pays consommateur et le prix de vente.

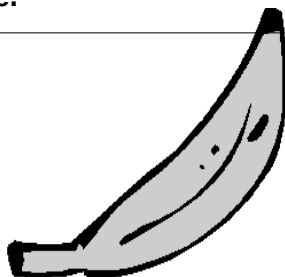
L'argent dont tu disposes au début de la 1^{ère} année est de 240 000 francs et sert à payer tes achats et tes frais. La somme totale de tes achats (y compris les frais) ne peut être plus élevée que ce que tu as chaque début d'année.

Durant les 5 premières minutes de la première année, tu dois imaginer un slogan publicitaire radiophonique, incluant le nom que tu auras choisi pour ton commerce et qui servira à faire la publicité pour vendre tes bananes. Le prix auquel tu pourras vendre tes bananes dépendra de la qualité de ton slogan.

Tu n'as pas le droit de quitter ton lieu de travail.

Note sur la feuille blanche que tu as eue dans l'enveloppe, les bananes que tu as vendues et à quel prix.

Cela te permettra de faire tes comptes à la fin de chaque année et donc de remplir la feuille de calcul que tu as eue dans l'enveloppe.



COMMERÇANT

Bilan de chaque année de travail

ANNÉE 1

CAPITAL INITIAL : 240 000 €

DÉPENSES	Frais généraux	= 30 000 €	RECETTES
Achat de :t à	€ =	Vente de :
t à	€ =t à
t à	€ =t à
t à	€ =t à
Frais :t à 1 000 €	=t à
Total :		=	Total :

RÉCAPITULATION :	Capital initial€
	- Total des dépenses€
	<hr/>	
	Total intermédiaire€
	+ Total des recettes€
	<hr/>	
(à reporter l'année suivante)	Capital nouveau€

ANNÉE 2

DÉPENSES	Frais généraux	= 30 000 €	RECETTES
Achat de :t à	€ =	Vente de :
t à	€ =t à
t à	€ =t à
t à	€ =t à
Frais :t à 1 000 €	=t à
Total :		=	Total :

RÉCAPITULATION :	Capital initial€
	- Total des dépenses€
	<hr/>	
	Total intermédiaire€
	+ Total des recettes€
	<hr/>	
	Capital nouveau€

(à reporter l'année suivante)

ANNÉE 3

DÉPENSES	Frais généraux	= 30 000 €	RECETTES		
Achat de :t à	€ =	Vente de :t à	€ =
t à	€ =t à	€ =
t à	€ =t à	€ =
t à	€ =t à	€ =
Frais :t à 1 000 €	=t à	€ =
Total :		=	Total :		=

RÉCAPITULATION :	Capital initial€
	- Total des dépenses€
	Total intermédiaire€
	+ Total des recettes€
(à reporter l'année suivante)	Capital nouveau€

ANNÉE 4

DÉPENSES	Frais généraux	= 30 000 €	RECETTES		
Achat de :t à	€ =	Vente de :t à	€ =
t à	€ =t à	€ =
t à	€ =t à	€ =
t à	€ =t à	€ =
Frais :t à 1 000 €	=t à	€ =
Total :		=	Total :		=

RÉCAPITULATION :	Capital initial€
	- Total des dépenses€
	Total intermédiaire€
	+ Total des recettes€
	Capital nouveau€

(à reporter l'année suivante)

IMPORTATEUR / EXPORTATEUR

Bilan de chaque année de travail

ANNÉE 1

CAPITAL INITIAL : 240 000 €

DÉPENSES	Frais généraux	= 20 000 €	RECETTES
Achat de :t à	€ =	Vente de :
t à	€ =t à
t à	€ =t à
t à	€ =t à
Frais :t à 2 500 €	=t à
Total :		=	Total :

RÉCAPITULATION :	Capital initial€
	- Total des dépenses€
	<hr/>	
	Total intermédiaire€
	+ Total des recettes€
	<hr/>	
(à reporter l'année suivante)	Capital nouveau€

ANNÉE 2

DÉPENSES	Frais généraux	= 20 000 €	RECETTES
Achat de :t à	€ =	Vente de :
t à	€ =t à
t à	€ =t à
t à	€ =t à
Frais :t à 2 500 €	=t à
Total :		=	Total :

RÉCAPITULATION :	Capital initial€
	- Total des dépenses€
	<hr/>	
	Total intermédiaire€
	+ Total des recettes€
	<hr/>	
	Capital nouveau€

(à reporter l'année suivante)

ANNÉE 3

DÉPENSES	Frais généraux	= 20 000 €	RECETTES		
Achat de :t à	€ =	Vente de :t à	€ =
t à	€ =t à	€ =
t à	€ =t à	€ =
t à	€ =t à	€ =
Frais :t à 2 500 €	=t à	€ =
Total :		=	Total :		=

RÉCAPITULATION :	Capital initial€
	- Total des dépenses€
	Total intermédiaire€
	+ Total des recettes€
(à reporter l'année suivante)	Capital nouveau€

ANNÉE 4

DÉPENSES	Frais généraux	= 20 000 €	RECETTES		
Achat de :t à	€ =	Vente de :t à	€ =
t à	€ =t à	€ =
t à	€ =t à	€ =
t à	€ =t à	€ =
Frais :t à 2 500 €	=t à	€ =
Total :		=	Total :		=

RÉCAPITULATION :	Capital initial€
	- Total des dépenses€
	Total intermédiaire€
	+ Total des recettes€
	Capital nouveau€

(à reporter l'année suivante)

OUVRIER AGRICOLE

Bilan de chaque année de travail

ANNÉE 1

Salaire :t à 100 € =€	Salaire total :€
t ANNÉE 2 à 100 € =€	- Minimum vital	- 1 000,00 €
t à 100 € =€	Salaire :€ =€
t à 100 € =€	Total intermédiaire + salaire total :€
t à 100 € =€	- Frais de scolarité :€
t à 100 € =€	- Minimum vital :€
Total :t à 100 € =€	- Minimum vital :	- 1 000,00 €
t€	Sommes gagnées ou perdues à la fin de l'année 1€

ANNÉE 3

Salaire :t € =€	Total 2 ^{ème} année :€
t € =€	+ salaire total :€
t € =€	Total intermédiaire :€
t € =€	- Minimum vital	- 1 000,00 €
t € =€	Total intermédiaire :€
t € =€	- Frais de scolarité :€
Total :t € =€	- Minimum vital :	- 1 000,00 €
	Salaire :	Sommes gagnées ou perdues à la fin de l'année 3€

ANNÉE 4

t € =€	Total 3 ^{ème} année :€
t € =€	+ salaire total :€
t € =€	Total intermédiaire :€
t € =€	- Minimum vital	- 1 000,00 €
t € =€	Total intermédiaire :€
t € =€	- Frais de scolarité :€
Total :t € =€	- Minimum vital :	- 1 000,00 €
	Total :	Sommes gagnées ou perdues à la fin de l'année 5€
t € =€	Sommes gagnées ou perdues à la fin de l'année 4€

ANNÉE 4

Salaire :t € =€	Total 3 ^{ème} année :€
t € =€	+ salaire total :€
t € =€	Total intermédiaire :€
t € =€	- Minimum vital	- 1 000,00 €
t € =€	Total intermédiaire :€
Total :		€	- Frais de scolarité :	
			 enfants à 200 €	-€
				Sommes gagnées ou perdues à la fin de l'année 4€

ANNÉE 5

Salaire :t € =€	Total 4 ^{ème} année :€
t € =€	+ salaire total :€
t € =€	Total intermédiaire :€
t € =€	- Minimum vital	- 1 000,00 €
t € =€	Total intermédiaire :€
Total :		€	- Frais de scolarité :	
			 enfants à 200 €	-€
				Sommes gagnées ou perdues à la fin de l'année 5€

PROPRIÉTAIRE

Bilan de chaque année de travail

ANNÉE 1

CAPITAL INITIAL : 10 000 €

DÉPENSES	Frais généraux	=	5 000 €	RECETTES
Achat de :t à 100 €	=€	Vente de :t à€ =€
t à 100 €	=€t à€ =€
t à 100 €	=€t à€ =€
	<u>.....t à 100 €</u>	=€t à€ =€
Frais :	<u>.....t à 50 €</u>	=€	<u>.....t à€</u> =€
Total :		=€	Total : =€

RÉCAPITULATION :	Capital initial€
	- Total des dépenses	<u>.....€</u>
	Total intermédiaire€
	+ Total des recettes	<u>.....€</u>
(à reporter l'année suivante)	Capital nouveau€

ANNÉE 2

DÉPENSES	Frais généraux	=	5 000 €	RECETTES
Achat de :t à€	=€	Vente de :t à€ =€
t à€	=€t à€ =€
t à€	=€t à€ =€
	<u>.....t à€</u>	=€t à€ =€
Frais :	<u>.....t à 50 €</u>	=€	<u>.....t à€</u> =€
Total :		=€	Total : =€

RÉCAPITULATION :	Capital initial€
	- Total des dépenses	<u>.....€</u>
	Total intermédiaire€
	+ Total des recettes	<u>.....€</u>
	Capital nouveau€

(à reporter l'année suivante)

ANNÉE 3

DÉPENSES	Frais généraux	= 5 000 €	RECETTES		
Achat de :t à	€ =	Vente de :t à	€ =
t à	€ =t à	€ =
t à	€ =t à	€ =
t à	€ =t à	€ =
Frais :t à 50 €	=t à	€ =
Total :		=	Total :		=

RÉCAPITULATION :	Capital initial€
	- Total des dépenses€
	Total intermédiaire€
	+ Total des recettes€
(à reporter l'année suivante)	Capital nouveau€

ANNÉE 4

DÉPENSES	Frais généraux	= 5 000 €	RECETTES		
Achat de :t à	€ =	Vente de :t à	€ =
t à	€ =t à	€ =
t à	€ =t à	€ =
t à	€ =t à	€ =
Frais :t à 50 €	=t à	€ =
Total :		=	Total :		=

RÉCAPITULATION :	Capital initial€
	- Total des dépenses€
	Total intermédiaire€
	+ Total des recettes€
	Capital nouveau€

(à reporter l'année suivante)

.....
Bilan de chaque année de travail

ANNÉE 1

CAPITAL INITIAL : €

DÉPENSES	Frais généraux	= €	RECETTES	
Achat de : t à €	= €	Vente de : t à € = €
 t à €	= €	 t à € = €
 t à €	= €	 t à € = €
	<u>..... t à €</u>	= €		<u>..... t à € = €</u>
Frais :	<u>..... t à €</u>	= €		<u>..... t à € = €</u>
Total :		= €	Total :	= €

RÉCAPITULATION :	Capital initial €
	- Total des dépenses	<u>..... €</u>
	Total intermédiaire €
	+ Total des recettes	<u>..... €</u>
(à reporter l'année suivante)	Capital nouveau €

ANNÉE 2

DÉPENSES	Frais généraux	= €	RECETTES	
Achat de : t à €	= €	Vente de : t à € = €
 t à €	= €	 t à € = €
 t à €	= €	 t à € = €
	<u>..... t à €</u>	= €		<u>..... t à € = €</u>
Frais :	<u>..... t à €</u>	= €		<u>..... t à € = €</u>
Total :		= €	Total :	= €

RÉCAPITULATION :	Capital initial €
	- Total des dépenses	<u>..... €</u>
	Total intermédiaire €
	+ Total des recettes	<u>..... €</u>
	Capital nouveau €

(à reporter l'année suivante)

ANNÉE 3

DÉPENSES	Frais généraux	= €	RECETTES			
Achat de :t à	€	=€	Vente de :t à	€ =€
t à	€	=€	t à	€ =€
t à	€	=€	t à	€ =€
t à	€	=€	t à	€ =€
Frais :t à	€	=€	t à	€ =€
Total :			=€	Total :		=€

RÉCAPITULATION :	Capital initial€
	- Total des dépenses€
	<hr/>	
	Total intermédiaire€
	+ Total des recettes€
	<hr/>	
(à reporter l'année suivante)	Capital nouveau€

ANNÉE 4

DÉPENSES	Frais généraux	= €	RECETTES			
Achat de :t à	€	=€	Vente de :t à	€ =€
t à	€	=€	t à	€ =€
t à	€	=€	t à	€ =€
t à	€	=€	t à	€ =€
Frais :t à	€	=€	t à	€ =€
Total :			=€	Total :		=€

RÉCAPITULATION :	Capital initial€
	- Total des dépenses€
	<hr/>	
	Total intermédiaire€
	+ Total des recettes€
	<hr/>	
	Capital nouveau€

(à reporter l'année suivante)