



# Le dessous des taxes

## ... Règles du jeu ...

### Bienvenue à Lagharta

Lagharta est une petite île découverte récemment au milieu de l'océan Atlantique... C'est un lieu totalement inhabité... tout est à construire !

Différents acteurs viennent s'installer sur ce nouveau territoire : certains en tant que citoyens, d'autres en tant qu'entreprises dans le but de développer leur business.

Après des élections démocratiques, un gouvernement est mis en place. Le gouvernement crée une monnaie locale, le laghar (支). Il instaure par ailleurs une série d'impôts et taxes calqués sur ceux et celles existant dans le système fiscal belge. L'argent récolté servira à développer des infrastructures publiques et à mettre en place un système de sécurité sociale.

Vous représentez les quatre groupes d'acteurs qui viennent d'arriver dans la ville : (1) l'État, (2) les citoyens, (3) les petites et moyennes entreprises (PME) et (4) les multinationales. Vous êtes invités à développer les infrastructures et les services disponibles. Le développement de Lagharta dépendra des choix que vous ferez.

À chaque investissement des différents acteurs, un impôt sera payé à l'État. La connaissance de ces taxes sera d'une grande utilité...

À vous de jouer !

- 1 plateau de jeu (divisé en cinq parties)
- 3 pions de couleur :
  - ↳ 1 vert (citoyens)
  - ↳ 1 orange (PME)
  - ↳ 1 violet (multinationales)
- 2 dés
- 4 fiches « Acteurs » :
  - ↳ 1 « Citoyens »
  - ↳ 1 « PME »
  - ↳ 1 « Multinationales »
  - ↳ 1 « État »
- 1 fiche mémo « Maître du jeu »
- 44 cartes « Activités » :
  - ↳ 10 cartes « Citoyens »
  - ↳ 10 cartes « PME »
  - ↳ 10 cartes « Multinationales »
  - ↳ 7 cartes « Sécurité sociale »
  - ↳ 7 cartes « Infrastructures publiques »
- 44 tuiles « Investissements » :
  - ↳ 10 tuiles « Citoyens »
  - ↳ 10 tuiles « PME »
  - ↳ 10 tuiles « Multinationales »
  - ↳ 7 tuiles « Sécurité sociale »
  - ↳ 7 tuiles « Infrastructures publiques »
- 36 cartes « Défi » (3 niveaux de difficulté, 12 cartes par niveau)
- 28 cartes « Aléa »
- 64 cartes « Jeu des paires » (4 sets identiques de 16 cartes)
- 1 fiche didactique sur les impôts directs et indirects
- 1 tableau de suivi des emprunts
- 240 billets de banque :
  - ↳ 30 x 50 ₣
  - ↳ 30 x 100 ₣
  - ↳ 30 x 200 ₣
  - ↳ 30 x 400 ₣
  - ↳ 30 x 500 ₣
  - ↳ 30 x 600 ₣
  - ↳ 30 x 1000 ₣
  - ↳ 30 x 5000 ₣
- 1 livret de règles du jeu

## Le plateau de jeu



## Les cartes « Activités »



## Les tuiles « Investissements »



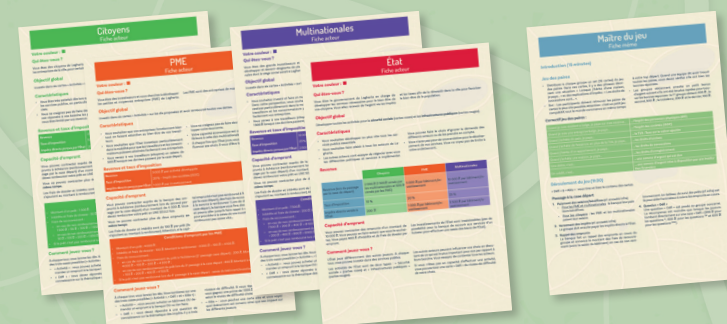
## Les cartes « Défi » et « Aléa »



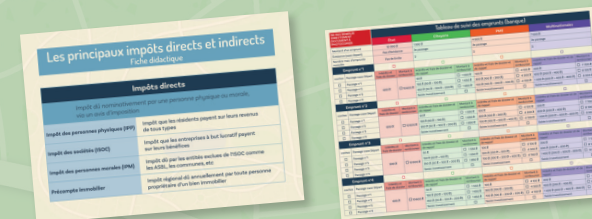
## Le jeu des paires



## Les fiches « Acteurs » et « Maître du jeu »



## La fiche didactique sur les impôts et le tableau de suivi des emprunts



## Les billets de banque



## Les règles du jeu





# Aperçu et buts du jeu



**4 à 16 joueurs**  
répartis en  
**4 groupes**  
**+ 1 maître du jeu**



**2 heures 30**

## Buts du jeu

Le dessous des taxes est un jeu d'initiation à la thématique des impôts et des taxes. Il s'agit d'un jeu de plateau (style jeu de l'oie) combiné à un jeu de questions-réponses sur la fiscalité. Une animation du Dessous des taxes se déroule en trois étapes :

Chaque joueur (ou groupe de joueurs) incarne un des quatre acteurs de Lagharta :

les **citoyens** (vert), les **PME** (orange), les **multinationales** (violet) et l'**État** (rouge/rose).



### 1) le jeu introductif, « jeu des paires »



### 2) le jeu de plateau



### 3) le débriefing

Le dessous des taxes est un jeu compétitif : le premier joueur qui parvient à réaliser 6 investissements (14 pour l'État) tout en apurant ses dettes gagne la partie. Le jeu a par ailleurs une dimension coopérative : certains investissements ne sont possibles que si d'autres investissements ont été réalisés par les autres joueurs. Les différents acteurs vont dès lors tenter de convaincre les autres joueurs d'investir dans les infrastructures et services qui leur sont nécessaires.

Par ailleurs, lors du débriefing réalisé à l'issue de la partie, le maître de jeu aura la possibilité de générer un débat autour de l'impact environnemental (smileys 😊 et ☹️) des investissements réalisés.

## Objectifs pédagogiques

- Reconnaître les différents types d'impôts existants (directs et indirects) ;
- Comprendre et s'interroger sur l'utilité et le sens des taxes et impôts ;
- Analyser le rôle de l'État dans une société qui a besoin d'investir dans les infrastructures publiques, mais aussi d'innovations sociales et écologiques ;
- Découvrir et comprendre la thématique de la dette et du surendettement.

## Avertissement

Le dessous des taxes est un jeu d'initiation à la question des impôts et des taxes. Dans un souci de rendre compréhensible une matière parfois très complexe, mais aussi de rendre le jeu fluide, certaines données du jeu ont été considérablement simplifiées par rapport à la réalité (notamment en matière de coût des différents investissements).

## Plateau de jeu



Il est composé de cinq parties constituant un circuit fermé de 28 cases sur lequel se déplacent les joueurs. Une série de vignettes sont en outre disséminées à travers la ville pour accueillir les tuiles « Investissements » des différents acteurs après l'achat d'une carte activité.

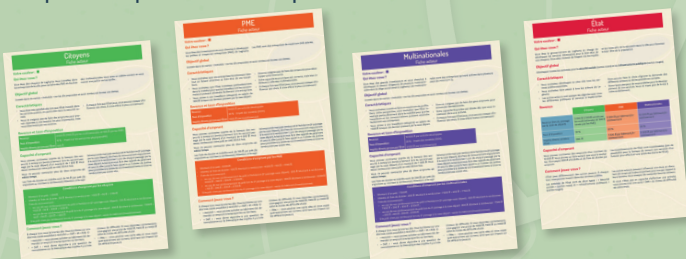
## Les tuiles « Investissements »



Elles matérialisent sur le plateau de jeu les investissements réalisés par les différents acteurs.

## Fiches « Acteurs »

Elles déterminent le rôle de chaque (groupe de) joueur(s), ses objectifs, les revenus/bénéfices dont il dispose, le régime fiscal (taux d'imposition) auquel il est soumis ainsi que ses capacités et conditions d'emprunt auprès de la banque.



## Les cartes « Activités »



« Citoyens » (vert)/« PME » (orange)/« Multinationales » (violet)

Elles fixent les investissements que chaque acteur est susceptible de réaliser. Sont notamment mentionnés :

- les coûts d'investissement de l'activité (à payer à la banque) ;
- les taxes ou impôts liés à cet investissement (à payer à l'État).

Certaines cartes peuvent par ailleurs mentionner :

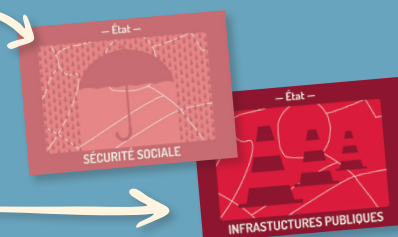
- des conditions d'investissement (la carte ne peut être jouée que si un autre acteur a préalablement joué une autre carte) ;
- des smileys relatifs au caractère vertueux (😊) ou non vertueux (😞) de l'investissement en matière environnementale.

## « État | Sécurité sociale » (rose)

Elles définissent les investissements que l'État est susceptible de réaliser en matière de sécurité sociale.

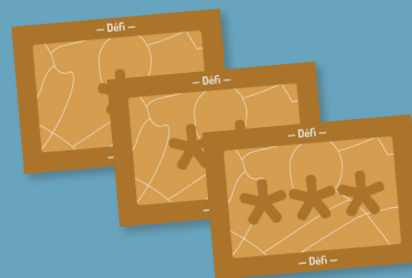
## « État | Infrastructures publiques » (rouge)

Elles présentent les investissements que l'État est susceptible de réaliser en matière d'infrastructures publiques.



## Les cartes « Défi »

Ces cartes proposent des questions de connaissance sur la thématique des impôts. Il y a trois niveaux de difficulté : facile (\*), moyen (\*\*) et difficile (\*\*\*)



## Les cartes « Aléa »

Elles introduisent dans le jeu des « événements » susceptibles d'impacter positivement ou négativement un ou plusieurs joueurs.





# Mise en place

Prévoir 15 minutes d'installation avant l'arrivée du groupe.

- Installez le plateau de jeu principal au centre d'une table comme indiqué sur l'illustration.



- Aménagez sur un des côtés du plateau de jeu un espace pour le maître du jeu (banque) avec les billets de banque, les cartes « Aléa », les cartes « Défi » et la fiche « Maître du jeu ».
- Attribuez tous les éléments nécessaires pour chaque groupe d'acteurs : pion (sauf pour l'État), fiche « Acteur », cartes « Activités », tuiles « Investissements ». Veillez à placer les acteurs dans l'ordre suivant : 1. État, 2. Citoyens, 3. PME, 4. Multinationales.



- Distribuez le capital de départ de chaque acteur :

- Citoyens : 1 500 𐀀 (dont 1 billet de 1 000 𐀀 et 1 billet de 500 𐀀)
- PME et Multinationales : 4 500 𐀀 (dont 4 billets de 1 000 𐀀, 1 billet de 500 𐀀)
- État : 5 000 𐀀 (5 billets de 1 000 𐀀)

## Arrivée des joueurs

- Divisez le groupe des participants en quatre, chaque équipe prenant place à un des quatre coins du plateau de jeu.
- Chaque groupe d'acteur pose son pion sur la case départ.
- Expliquez aux joueurs les objectifs et règles du jeu. Discutez quelques minutes des éléments du jeu et demandez-leur s'ils ont des questions précises.

# Déroulement de l'animation

2

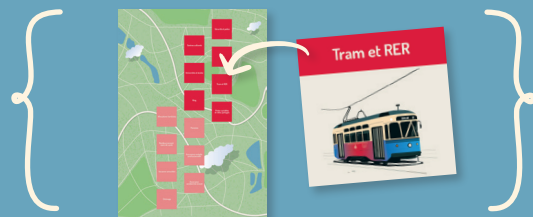
## Jeu principal

Le tour de jeu s'effectue dans le sens suivant :

1. **L'État**
2. **Les citoyens**
3. **Les PME**
4. **Les multinationales**

Le groupe qui joue le rôle de l'État est le premier à jouer. L'État ne lance pas les dés et joue différemment des autres joueurs : à chaque tour, il a la possibilité d'investir ses moyens financiers dans **UNE infrastructure OU UN service public** de son choix. Les autres joueurs peuvent tenter d'influencer ses décisions.

Lorsqu'il effectue un investissement, l'État place la tuile « Investissement » de l'activité réalisée sur la vignette correspondante (rose ou rouge) du plateau de jeu.



S'il ne dispose pas de ressources financières suffisantes, l'État peut contracter un emprunt auprès de la banque.

S'il n'est pas en capacité d'effectuer une activité, l'État peut tirer une carte « Défi » du niveau de difficulté de son choix..

Une fois que l'État a terminé son tour, les trois autres joueurs – les citoyens, les PME et les multinationales – vont à tour de rôle lancer les dés, déplacer leur pion sur le plateau de jeu principal et réaliser l'action définie sur la case sur laquelle ils sont tombés.

### • Case « Activité »

Lorsqu'un joueur tombe sur une case « Activité », le joueur peut effectuer **UN investissement** de son choix. S'il ne dispose pas des fonds nécessaires, il peut soit faire un emprunt (cf. infra l'encadré sur les emprunts), soit ne rien faire.

## Jeu introductif

La partie commence par un jeu introductif, appelé le « jeu des paires ».

Chaque groupe de joueurs reçoit un set de 16 cartes (8 cartes questions ou phrases à compléter, 8 cartes réponses) à associer.

Le premier (groupe de) joueur(s) qui réussit à réunir les bonnes paires de cartes gagne un bonus de 400 ¥, le 2<sup>e</sup> : 300 ¥, le 3<sup>e</sup> : 200 ¥ et le dernier : 100 ¥.

À l'issue de ce jeu introductif, le maître du jeu présente aux joueurs la fiche didactique sur les impôts directs et indirects qu'ils pourront consulter tout au long de la partie.

1

Lors de chaque activité, le coût d'achat de l'investissement est payé à la banque (ou un autre joueur). Le montant de l'impôt ou de la taxe, qui lui est associé, est versé à l'État.

*Exemple : Je suis un citoyen et j'achète une maison passive. Je paye 2 800 ¥ à la banque. Je paye en plus 350 ¥ de droits d'enregistrement à l'État.*

Lorsqu'un joueur investit dans une activité, il place la tuile « Investissement » de l'activité réalisée sur une des vignettes du plateau de jeu.



### • Case « Défi »

Lorsqu'il tombe sur une case « Défi », le joueur peut choisir le niveau de difficulté de la question qui lui sera posée.

S'il répond correctement, le joueur reçoit de la banque un bonus correspondant au niveau de difficulté de la question, soit :

- > questions \* : 1000 ¥
- > questions \*\* : 1500 ¥
- > questions \*\*\* : 2 000 ¥

### • Case « Aléa »

Suivez simplement les indications sur la carte.

## Passage par la case « Départ »

Lorsqu'un joueur tombe directement sur la case « Départ », celui-ci peut choisir entre :

- Investir dans une carte « Activité »
- Tirer une carte « Aléa »

Lorsqu'un acteur passe par la case départ, il y a quatre étapes à suivre. Ces étapes ne s'appliquent qu'au joueur dont c'est le tour.

### 1. Paiement des salaires/bénéfices (cf. tableau infra)

- > **PME et Multinationales** : c'est la banque qui versent les bénéfices des multinationales et des PME.
- > **Citoyens** : ce sont les PME et les Multinationales qui versent le salaire des citoyens.

### 2. Paiement des impôts (cf. tableau infra)

Après avoir perçu ses revenus/bénéfices, le joueur doit payer ses impôts directs à l'État.

### 3. Rappel des emprunts

La banque fait un rappel des emprunts en cours contractés par le joueur, et si nécessaire, évoque les frais de recouvrement ou la saisie du bâtiment.

### 4. Question « Défi »

Une question « Défi » est posée au groupe concerné. Attention, la récompense est ici moindre que lorsque les joueurs tombent directement sur une case défi (200 ¥ pour les questions \*, 400 ¥ pour les questions \*\* et 600 ¥ pour les questions \*\*\*).



## Versement des salaires/bénéfices et paiement des impôts pour chaque acteur

	Citoyens	PME	Multinationales
Revenus/Bénéfices (lors du passage par la case de départ)	2 000 𐍄 (1 500 𐍄 versés par les multinationales et 500 𐍄 versés par les PME)	5 000 𐍄 par bâtiment/investissement	10 000 𐍄 par bâtiment/investissement
Taux d'imposition	10 %	20 %	25 %
Impôts directs versés à l'État	200 𐍄	1 000 𐍄 par bâtiment/investissement	2 500 𐍄 par bâtiment/investissement

## Effectuer un emprunt à la banque

- Lorsqu'un joueur ne dispose pas des fonds nécessaires pour acheter un bâtiment, il peut demander un prêt à la banque. Celui-ci devra être remboursé au plus tard lors du second passage par la case départ qui suit l'emprunt.
- Chaque joueur ne peut contracter plus de deux emprunts en même temps.
- Le coût de ces emprunts (frais de dossier, intérêts) est noté sur la fiche « Acteur » de chaque groupe.
- Le remboursement de l'emprunt doit se faire en **UNE fois**. En cas de non remboursement à l'échéance (2<sup>e</sup> passage par la case de départ), des frais de recouvrement sont appliqués (cf. tableau de suivi des emprunts).
- Si le joueur n'est toujours pas en capacité de rembourser l'emprunt lors du 4<sup>e</sup> passage par la case départ, la banque peut faire appel à un huissier de justice pour saisir un des bâtiments du joueur concerné.
- **Le joueur qui remplit le rôle de l'État bénéficie pour sa part d'un traitement particulier** : il peut contracter autant d'emprunts qu'il le souhaite ; il n'y a pas d'échéance prévue pour leur remboursement ; et la banque n'a pas la possibilité d'appliquer à l'État des frais de recouvrement ou de faire appel à un huissier pour effectuer une saisie sur ses investissements.
- Au cas où un joueur ayant déjà deux emprunts en cours se trouve dans l'incapacité de payer une facture, la banque peut lui octroyer un prêt supplémentaire du montant de la somme réclamée. Cet emprunt supplémentaire devra être remboursé en priorité avant toute autre dépense. Des frais fixes de 500 𐍄 devront en outre être payés à la banque à cette occasion. (Et si un 4<sup>e</sup> emprunt s'avère indispensable, ces frais fixes monteront à 1 000 𐍄.)

## Fin de la partie

Le jeu se termine lorsqu'un des acteurs (citoyens, PME et multinationales) a réussi à acheter six cartes « Activités » et à rembourser toutes ses dettes.

L'État remporte la partie s'il parvient à investir dans ses quatorze cartes « Activités » tout en ayant remboursé toutes ses dettes.

# Débriefing

3

## (20-30 minutes)

La première partie de l'animation, le jeu de plateau, a permis aux participant·es d'appréhender les grandes lignes de la fiscalité d'un pays. Cette approche ludique avait pour objectif de rendre la thématique des taxes et impôts accessible, tout en permettant à chacun·e de développer un point de vue critique. La partie débriefing, dont le contenu est disponible dans la fiche mémo « Maître du jeu », a pour objet de prolonger l'animation par une réflexion commune sur le jeu et son contenu. Plus concrètement, il s'agit d'opérer un glissement entre l'expérience vécue vers l'abstraction théorique (compréhension des concepts et des différentes formes d'imposition), mais

aussi et surtout vers une réflexion d'ordre général à propos de la fiscalité et de la gestion financière (sens et rôle de l'impôt, budget de l'État, endettement, fiscalité environnementale, fraude fiscale...).

Ajoutons enfin qu'un dossier de ressources documentaires et un cahier d'exercices sont disponibles en ligne afin d'aider les participants à approfondir la thématique en aval de l'animation proprement dite.

Projet réalisé avec le soutien du Fonds pour l'Éducation Financière,  
géré par la Fondation Roi Baudouin