

Fonctionnement d'une assurance

Commentaires pour l'enseignant

Objectif

Découvrir le fonctionnement et l'utilité d'une assurance à partir du principe de la mutualité

Matériel

1 ordinateur, 1 beamer, une simulation Excel, 1 document PDF «Trucs et astuces pour les utilisateurs»

Durée

1 période de cours

Description du jeu

Hypothèses

Chaque joueur possède une voiture. Son utilisation implique un risque d'accident. Pour simplifier, on suppose ce qui suit:

- un risque d'accident identique pour chacun de 5% par an (par défaut)
- un dégât se montant à 10 000 CHF par accident
- l'événement «accident» est aléatoire (désigné ici au moyen d'un tirage au sort)

Remarques:

1. Dans la feuille «Événements annuels» du jeu, il est possible de modifier le risque d'accident (faible, moyen, élevé). Dans ce cas, il faudrait également modifier la prime en conséquence (feuille «Couverture du risque» du jeu).
2. Une surprime de 10% par accident peut être appliquée aux joueurs assurés (groupe «A»).

Déroulement du jeu

1. Les élèves choisissent leur couverture de risque entre trois options:
R: assumer le risque personnellement (un accident coûte 10 000 CHF)
A: s'assurer et payer une prime annuelle de 600 CHF qui libère du risque
S: former un groupe solidaire avec les autres élèves qui ont choisi cette option (les frais sont partagés au sein du groupe)
Remarque: l'expérience est plus intéressante, s'il y a plusieurs élèves par groupe (surtout pour le groupe «Solidaires»).
2. L'ordinateur attribue un numéro de 1 à 100 à chaque joueur.
3. Chaque année une main maléfique tire au sort 5 numéros entre 1 et 100 (par défaut). Les joueurs avec ces numéros sont victimes d'un accident.

Scénario de cours possible

- Jouer une dizaine d'années au moins et faire une première évaluation en traitant les éléments suivants:
 - a) Les joueurs sont-ils satisfaits de leurs choix (R, A ou S)?
 - b) Comparez vos dépenses annuelles avec celles des autres. Que constatez-vous?
- Augmenter le nombre de participants au groupe «Solidaires» et jouer encore une dizaine d'années; faire une seconde évaluation en répondant aux questions se trouvant sous l'onglet «Analyse du jeu» du fichier Excel.

Remarque: pour augmenter la taille du groupe en cours de jeu, il faut retourner sur la feuille «Couverture du risque» du jeu et entrer le nombre de personnes désiré, ainsi que les croix dans les cases adéquates; valider l'opération avec la touche «Liste OK».

Principales modifications apportées à l'unité de cours «Fonctionnement d'une assurance» (juillet 2015)

- Groupes «A, B et C» renommés «R (Risque), A (Assurance) et S (Solidarité)»
- Textes, libellés et commentaires révisés et complétés
- Design modernisé
- Onglet «Couverture du risque»: Ajout d'une marche à suivre/Indication du nombre de joueurs par groupes
- Onglet «Événements annuels»: Ajout d'une colonne «gagnant -perdant»/Possibilité d'ajouter une surprime de 10% /Possibilité de voir l'effet de l'introduction d'une franchise (groupe «Solidaires»)
- Onglet «Listes mémorisées»: Nouvelle feuille permettant de stocker des listes de joueurs
- Onglet «Analyse du jeu»: Possibilité de masquer cet onglet/Possibilité de masquer les réponses