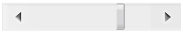
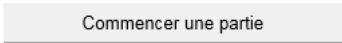


# Fonctionnement d'une assurance


Trucs et astuces pour les utilisateurs

## Onglet «SOS Assurances»

Tous les écrans ou beamers n'ont pas la même résolution. Pour le confort du jeu il est important de régler d'entrée les zones d'affichage au moyen de la barre de défilement  en s'assurant que le cadre rouge qui entoure l'introduction à «SOS Assurances» soit entièrement visible.

Le bouton  affiche la feuille «Couverture du risque» avec le tableau des choix réinitialisé, prêt à accueillir une nouvelle partie.

## Onglet «Couverture du risque»

Le bouton  en haut à gauche permet d'afficher ou de masquer les commentaires d'aide. Un petit coup d'œil lors de la première utilisation peut aider.

### Remplissage de la colonne «Noms»

Cette colonne se complète manuellement ou automatiquement si une liste est mémorisée. Plusieurs listes peuvent être stockées dans la feuille «Listes mémorisées» et importées automatiquement dans la colonne «Noms» de la feuille «Couverture du risque». S'il y a moins de 25 joueurs, on peut éventuellement attribuer 2 véhicules à chaque joueur en inscrivant deux fois son nom.

	R	A	S
	Assume le risque	Assuré prime 600.-	Solidaire
Joueur 1	x		
Joueur 2			x
Joueur 3		x	

### Remplissage du tableau «R A S»


La colonne **R** est remplie par défaut, elle n'est donc pas accessible.

Le choix des joueurs désireux de s'assurer ou de se solidariser s'effectue en leur attribuant une [x] dans la colonne souhaitée.

Pour des exercices de simulations, il peut être utile de remplir systématiquement les colonnes **A** et **S**.


Des raccourcis clavier font ce travail:

- Ctrl + m met des x depuis la cellule sélectionnée jusqu'en bas. (Sur Mac : alt + Cmd + m).
- Ctrl + e enlève les x depuis la cellule sélectionnée jusqu'en bas. (Sur Mac : alt + Cmd + e).

En cas de problème dans ce tableau générant des erreurs du type #REF, cliquer sur la flèche  située au bas du tableau pour régénérer la feuille.

## Onglet «Événements annuels»

### Aide

Le bouton  en haut à gauche permet d'afficher ou de masquer les commentaires. Un petit coup d'œil lors de la première utilisation peut aider.

### Nombre du destin

A chaque joueur, un nombre du destin compris entre 1 et 99 doit être attribué. Il est utilisé à chaque tour (année) de façon aléatoire pour désigner les victimes d'accident.

Les nombres du destin peuvent être choisis personnellement par les joueurs et saisis à la main dans la colonne «Nombre du destin».

Une autre solution consiste à tirer au sort des nombres et les attribuer arbitrairement à chaque joueur. Pour cela, il suffit de cliquer sur le bouton [Tirage des nombres du destin].

## Risques d'accident

Tirage des nombres du destin

Baptiste  
Chantal  
Delphine  
Dimitri  
Emma

↓  
Nombre  
du destin Événement

--	--

### Autres paramètres

La prime d'assurance est fixée par défaut à 600.- (1 accident tous les 20 ans y compris frais et risques).

La modification de cette prime se fait en haut de la feuille «Couverture du risque». Elle peut intervenir en tout temps.

Prime :  600.00

Il est également possible de déterminer la prime depuis la zone de réglage de la feuille «Événements annuels». (Choix limité à des multiples de vingt-cinq).

### Zone de réglages

La surprime est une option.

Le choix s'opère dans la zone de réglage de la feuille «Événements annuels». Si la case est cochée une surprime de 10% par accident (dès le 1<sup>er</sup> accident) s'ajoute à la prime de base. Ce choix peut s'effectuer à n'importe quel moment de la partie. Si besoin est, la prime de base peut être réduite.

### La franchise

La solution «Solidaire» apparaît vite, aux yeux des élèves, comme inéquitable. Comment améliorer cette option? C'est l'occasion d'introduire la notion de «franchise».

Une commande peut être affichée à droite du zoom rouge, afin d'examiner le résultat des «Solidaires» si une franchise de CHF 2'000.- avait été appliquée pendant la partie.

Le niveau de risque est fixé à 5% par défaut (1 accident/20 ans). Ce taux peut être ramené à 3% (niveau faible) ou porté à 7% (niveau élevé) dans la zone de réglage.

S'il y a peu de joueurs (moins de 10) le 7% est conseillé. Les primes peuvent être adaptées au niveau de risque, par exemple CHF 800.- pour un niveau 7% et CHF 400.- pour un niveau 3%.



### Réglages



Prime en CHF

Surprime en cas d'accident (10% par accident)  oui  non

Franchise pour joueurs "S". Voir la commande d'affichage  oui  non

Niveau de risque  faible  moyen  élevé

Zoom  minimim 100 %  
 maximum 160 %

retour

Les zooms sont fixés à 100% et 160% par défaut.



Ces taux sont à adapter en fonction du nombre de joueurs et de la grandeur de l'écran (modification des paramètres dans la zone de réglage). Les flèches orientées vers le bas ou vers le haut permettent de naviguer facilement dans l'écran. L'écran agrandi permet aux joueurs de bien suivre leur situation si la partie se joue avec projection au beamer par exemple.

### Nouvelle année

Le jeu commence à l'année zéro. Pour tirer la première année il faut cliquer sur le bouton



Par la suite, les années se succèdent avec le bouton gris

**Année suivante**

**Année 2**



*Un clic sur les images ci-contre a le même effet.*

Une année sans accident est signalée par un soleil



### Résultats

Les résultats globaux de l'année sont consignés dans le tableau tricolore «R A S». Les cumuls depuis le début de la partie sont affichés dans la colonne blanche.

Le rôle du «zoom» est de pouvoir rendre cette zone observable à tous les participants pour analyses et commentaires.

<b>Risque : 7 joueurs non-assurés</b>	
Accidenté cette année ☹️	0
Pas de frais cette année	60'000.-
<b>Assurance : 10 joueurs assurés</b>	
Accidenté cette année	1
Primes encaissées :	6'000.-
Dommages payés :	10'000.-
<b>Solidarité : 8 joueurs solidaires</b>	
Accidenté cette année :	1
Frais à partager :	10'000.-

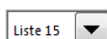
### Nouvelle partie

Une nouvelle partie peut être lancée depuis la zone de réglage de cette feuille en gardant les mêmes joueurs. Les réglages de la partie précédente peuvent être conservés.

Le choix entre garder les nombres du destin déjà attribués ou procéder à un nouveau tirage au sort est proposé. Les nombres du destin peuvent néanmoins toujours être saisis manuellement.

### Onglet «Listes mémorisées»

15 listes de classe peuvent être stockées dans cette feuille. Pour transférer une liste dans le jeu, il suffit de choisir son numéro dans le menu déroulant de la marge de gauche.



Si la liste choisie est déjà sélectionnée dans le menu et que le transfert ne s'opère pas, cliquer alors sur le petit dessin



L'application Excel «Simulation d'assurance» est protégée en écriture (Propriété / Lecture seule) pour garantir la version d'origine. Lorsque vous saisissez de nouvelles listes de classe, il faut sauver l'application sous un autre nom qui vous sera personnel.