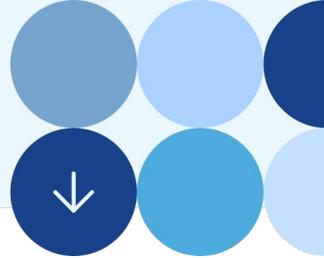


LIVRET PÉDAGOGIQUE TRAJECTOIRES



Les 7 infos clés

[Trajectoires, en quelques mots, qu'est-ce que c'est ?](#)

[À qui s'adresse Trajectoires ?](#)

[Trajectoires, pour quoi faire ?](#)

[Quels apprentissages offre la plateforme ?](#)

[Qui se cache derrière Trajectoires ?](#)

Comment jouer ?

[Quels scénarios pour quel format d'enseignement ?](#)

[Les différents modes de jeu](#)

[Les parcours, en bref](#)

[La page introductive](#)

[Les différents rôles](#)

[La bibliothèque de cartes](#)

[Les typologies de cartes](#)

[La création de compte](#)

[Préparation du jeu](#)

[Fonctionnement du jeu](#)

[Les types de trajectoires](#)

[Jouer une carte](#)

[Les cartes événements de vie](#)

[Les animations de fin de tour](#)

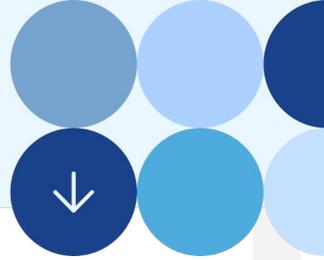
[Fin du jeu](#)

[Le tableau de bord enseignants](#)

[Jeu sur mobile](#)



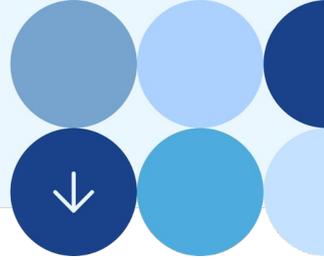




LES 7 INFOS CLÉS



Trajectoires, qu'est-ce que c'est ?



Une application web ludique d'apprentissage autour de la protection sociale

Trajectoires est une application web interactive et pédagogique visant à présenter les ressources liées au système de cotisations sociales, la protection sociale, et le monde du travail.

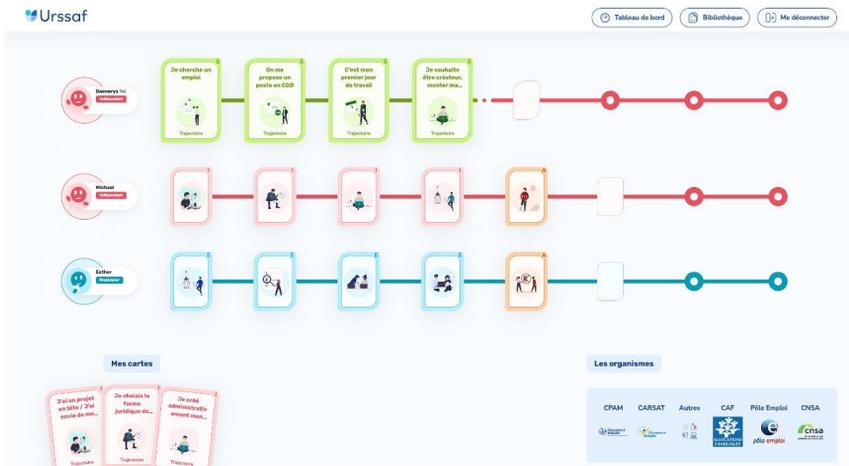
Pour la rendre la plus ludique possible, et pour dépasser la simple notion de bibliothèque de ressources, l'accès aux contenus a été imaginé sous forme d'un jeu de cartes numériques, qui peut se jouer seul ou à plusieurs.

Après un passage par une page d'introduction assez classique présentant des contenus multimédia, les apprenants vont accéder à un plateau de jeu, présentant des trajectoires linéaires vierges (assimilables à des parcours professionnels complétés par des cartes en référence à différentes situations professionnelles concrètes).

Pour jouer, ils doivent prendre des "rôles" (indépendant, salarié, employeur), qui définiront la couleur de leur trajectoire, et les cartes associées.

Le jeu se joue de préférence à plusieurs, et en réseau, via la création de sessions de jeu.

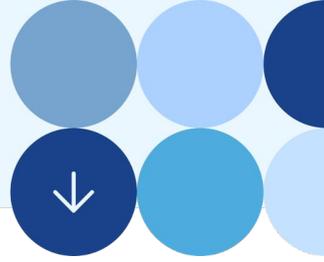
L'objectif du jeu est de parcourir ses cartes en les jouant (une page d'information est rattachée à chaque arrière de carte) et d'avancer sur sa trajectoire de vie professionnelle. Un nombre de tours est déterminé en début de jeu, permettant ainsi de marquer une fin dans le jeu.



À qui s'adresse Trajectoires ?

Trajectoires s'adresse aux cibles jeunes. Initialement pensé pour les élèves des lycées professionnels, il s'étend aujourd'hui aux différents apprenants qui vont intégrer le monde du travail.

Trajectoires, pour quoi faire ?



Une application pour accompagner les plus jeunes sur leur entrée dans le monde du travail

Le projet Trajectoires a été pensé pour répondre à un besoin d'accompagnement des élèves et des jeunes adultes pour mieux appréhender leur entrée dans le marché du travail.

Il souhaite plonger les apprenants dans les situations du monde du travail pour les préparer à aborder sereinement toutes les étapes de leur vie professionnelle.

Le projet vise plusieurs objectifs :

- Montrer l'éventail des trajectoires professionnelles possibles, les étapes à traverser, et les acteurs qui les accompagnent dans leur quotidien. Les alerter sur les bonnes et mauvaises pratiques, et les sécuriser sur leurs droits.
- Donner du sens et démystifier l'action de l'Urssaf, comprendre le système et la valeur des cotisations sociales, et sensibiliser sur les principes et le fonctionnement de la protection sociale.
- Informer les apprenants et autres jeunes usagers de la plateforme sur l'accompagnement de l'URSSAF à l'occasion de cette entrée dans le marché du travail.

Quelles sont les démarches à faire en tant que salarié ? Quelles sont mes obligations et mes droits en tant qu'employeur ? Quels services m'accompagnent en tant qu'indépendant ? Voici des exemples de questions auxquelles la plateforme répond.

Trajectoires se veut être un outil opérationnel, répondant aux préoccupations et situations réelles des jeunes travailleurs.

Il a également été conçu pour favoriser les échanges et la collaboration, non seulement entre les apprenants, les jeunes usagers et leurs professeurs ou formateurs mais aussi au sein de l'environnement familial.

Je crée mon entreprise

CONTRETE
Ca y est ! Tu as défini ton projet d'entreprise, tu as fait une étude de marché et trouvé des financements.
Tu es prêt(e) à le lancer. Mais connais-tu bien les démarches nécessaires à la création ou à la reprise d'entreprise ?
À qui dois-tu t'adresser ?
Tour d'horizon des formalités nécessaires.

A RETENIR
Déclarer ton entreprise est une étape obligatoire :
Pour déclarer et immatriculer ton entreprise, tu dois t'adresser au guichet unique électronique.

SON A SAVOIR
Donner l'existence à ton entreprise est une étape obligatoire. Elle te permet de démarquer réellement ton activité. Ne pas la déclarer peut avoir de graves conséquences.
Mais au fait, qui peut monter une boîte en France
[Je crée ma boîte @l'esperemabotte.fr](#)

Les organismes qui vous accompagnent

Urssaf inpi
MISEC

Une seule déclaration suffit pour accomplir toutes les démarches administratives, juridiques, sociales et fiscales pour l'ensemble des organismes concernés : Urssaf, organismes sociaux, Urssaf, centre des finances publiques...

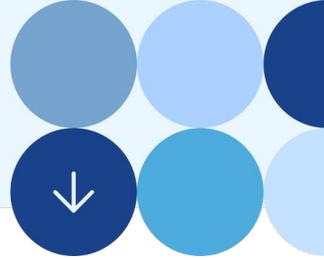
Tu as toutes les informations, tu peux désormais te déclarer. Il te suffit de cliquer sur [Déclarer](#).

CAF Pile Emploi CNA
pile emploi cfsa





Quels apprentissages offre la plateforme ?



Que vont apprendre les joueurs ?

Cet outil digital fournit aux apprenants les informations essentielles permettant de préparer en amont leur entrée dans le marché du travail, comprendre les enjeux et le fonctionnement du système de protection sociale qu'ils vont rejoindre, prendre connaissances des codes et pratiques sociales, connaître leurs droits et obligations (le système de protection sociale, la prévention du travail illégal, comprendre les prélèvements sociaux sur un bulletin de salaire et les enjeux, information sur les formalités d'embauche - signature contrat de travail..., aide à la création d'entreprise...).

Parmi les connaissances qui seront acquises :

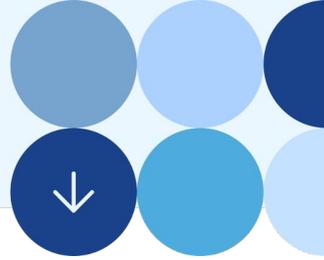
- Définition du système de protection sociale en France.
- Histoire, valeurs et principes fondamentaux du système de protection sociale.
- Les différents régimes de la sécurité sociale.
- L'organisation et la gouvernance de la Sécurité Sociale.
- Les risques sociaux.
- Le financement de la sécurité sociale.
- L'URSSAF c'est quoi ?
- A quoi servent les cotisations ?
- L'Urssaf et les jeunes.
- Le travail dissimulé.
- Les autres organismes de la protection sociale.
- Les démarches, obligations et droits en tant que salarié, employeur et travailleur indépendant.
- Les services qui les accompagneront tout au long de leur vie.

En quoi ce jeu aide à l'apprentissage des principes de la protection sociale ?

La plateforme offre différentes manières d'aborder les principes de la protection sociale :

- Au travers de la page d'accueil, qui renvoie vers différents contenus pédagogiques pensés pour les apprenants.
- Via la lecture des contenus des cartes à jouer, qui expliquent pour chacune une situation de vie professionnelle.
- Via les quizzes, qui viendront valider les connaissances apprises à la lecture de la carte.
- Grâce aux animations de fin de tour, qui expliquent les mécanismes de collecte et de redistribution des cotisations sociales.
- Et grâce au fonctionnement même du jeu, qui met le joueur face à la réalité d'un parcours professionnel, avec ses situations inattendues (via les cartes "aléas"), ses changements de trajectoires (via différentes activités professionnelles), et ses inter liaisons avec la vie personnelle (via les cartes "événements de vie").

Qui se cache derrière Trajectoires ?



Une plateforme URSSAF, coconçue avec plusieurs partenaires académiques et économiques

Le projet Trajectoires est piloté par l'Urssaf et a été créé avec différents partenaires (Académie, CCI) au fur et à mesure de l'avancement du projet.

Engagée dans une dynamique d'innovation et une démarche visant à centrer ses offres de service sur ses besoins clients, l'Urssaf Pays de la Loire a travaillé en collaboration avec l'Ecole de design de Nantes, puis en partenariat avec l'Académie des Pays de la Loire et la CCI pour concevoir cet outil.

Le projet a été coconstruit de bout en bout avec les parties prenantes pour répondre au mieux aux besoins de ses futurs utilisateurs : ateliers d'intelligence collective avec les enseignants, formateurs et experts de l'Éducation Nationale ; tests graphiques et d'interfaces avec des élèves de lycées professionnels, etc.

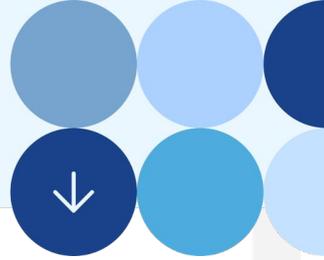
Le projet continue d'être à l'écoute des nouveaux besoins en adoptant une démarche d'amélioration continue.

Pourquoi une solution numérique ?

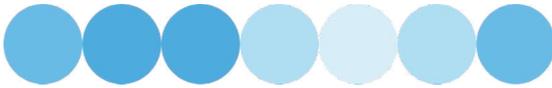
Le choix d'une solution numérique a été retenue pour relever le défi de répondre tant aux besoins et usages des enseignants/formateurs que des apprenants avec l'objectif de dépasser le strict cadre de formation pour accompagner les jeunes tout au long de leur parcours professionnel.

Le format numérique garantit la mise à jour du fonds documentaire au rythme des évolutions législatives ainsi qu'une portabilité sur smartphone, tablette ou ordinateur pérennisant l'accès à des informations mises à jour après les séances de travail. Les jeunes apprenants pourront ainsi s'y référer de façon différée notamment lors des différentes étapes de leur vie d'usager du système de protection sociale.

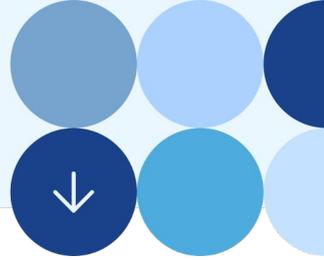




COMMENT JOUER ?



Quels scénarios pour quel format d'enseignement ?



Trajectoires a été imaginé pour s'adapter à différents formats d'enseignements, différentes contraintes et différents publics.

Des modules de jeu en solo ou à plusieurs

Le mode solo permet à un joueur de faire une session de jeu seule, à son rythme. Le mode à plusieurs, favorise les interactions entre les joueurs, et dynamisera la session, mais il est aussi plus contraignant pour les joueurs qui doivent suivre le rythme des autres participants.

Pour les sessions à plusieurs, vous pouvez décider du nombre de joueurs (jusque 3) pour ajuster la taille de vos groupes.



ASTUCE

Le mode solo peut être utilisé si vous souhaitez faire un jeu collectif projeté pour l'ensemble de la classe ! Vous décidez collectivement des actions de votre joueur unique. L'outil permet également de jouer à plusieurs sur un même ordinateur à tour de rôle.

Urssaf Bibliothèque Me connecter

[← Retour](#)

Session de jeu

Ce jeu va te permettre de découvrir les notions liées au monde du travail, qu'elles soient administratives, sociales, ou juridiques.

Pour chaque joueur, une trajectoire professionnelle vierge va apparaître. Chaque trajectoire se joue selon un rôle : tu peux être salarié, indépendant ou employeur (des rôles attribués ou choisis). Tout au long du jeu, selon les cartes qui seront tirées, tu avanceras sur ta trajectoire et tu découvriras différentes informations. **Attention les cartes doivent parfois être posées selon un ordre chronologique !**

Démarrer par le **module Etudiant** pour découvrir plusieurs situations que tu peux rencontrer avant ton entrée sur le marché du travail.

Choisis ensuite **soit de jouer seul** (Module solo), **soit à plusieurs** jusqu'à 3. Dans ce dernier cas, deux possibilités :

Soit tout le monde joue sur un même ordinateur, la partie se paramètre en allant sur l'onglet "Créer une session".

Soit chacun joue sur un ordinateur différent : un des 3 joueurs prend la main pour aller sur l'onglet "Créer une session", générer un code d'accès qu'il transmet aux deux autres joueurs qui vont le saisir sur l'onglet "Rejoindre une session".

Module étudiant

Tu étudies et/ou tu travailles (dès ?) ? Informe-toi sur tes droits et différentes situations que tu peux rencontrer.

SÉLECTIONNER

Module solo

Tu vas rentrer dans le monde du travail ? Informe-toi sur les statuts et sur tes droits dans ce module où tu joueras seul.

SÉLECTIONNER

Créer une session

Tu joues à plusieurs ? Définis les paramètres de ta partie et partage le code d'accès pour inviter les autres joueurs.

SÉLECTIONNER

Rejoindre une session

Tu joues une partie à plusieurs ? Pour y accéder, entre le code d'accès fourni par le joueur qui créé la session.

SÉLECTIONNER

Différents niveaux d'apprentissage

Selon l'âge ou le niveau d'apprentissage des apprenants, il est possible de jouer uniquement au module étudiant d'introduction (qui abordera davantage de situations de vie rencontrées durant les études).

Il est également possible de mettre de côté dans le jeu certaines cartes (événements de vie et aléas professionnels), si vous ne souhaitez pas les aborder. Si vous souhaitez approfondir certaines problématiques, vous pouvez enfin directement consulter les cartes au sein de la bibliothèque.

Des parcours à durées variées

Il est possible de moduler son cours selon le temps à consacrer. Le parcours idéal préconise de consulter d'abord la page introductive, puis de réaliser une ou plusieurs sessions de jeux, et d'approfondir ensuite, si besoin, des cartes au sein de la bibliothèque. Vous pouvez consacrer une session à chacune de ces parties, mais vous pouvez accélérer le parcours en limitant l'introduction au visionnage de la vidéo d'accueil, puis en passant directement sur la session de jeu. En tant que créateur de session, vous pouvez également décider du nombre de tours d'un jeu.

La création de compte vous permettra aussi de couper votre session de jeu en deux et de la reprendre, ou de laisser les apprenants reprendre leur session en solo plus tard, le jeu se jouant aussi en distanciel, tout en suivant via le tableau de bord enseignants la finalisation du jeu.



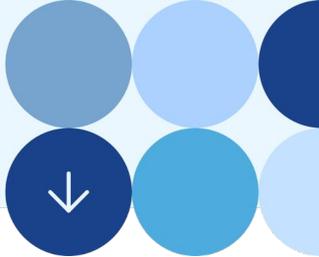
ASTUCE

Pour optimiser la bonne découverte des trajectoires, il peut être opportun de consacrer une première séance de travail sur les thématiques de la page introductive, puis une seconde séance sur une session de jeu.

En distanciel, ça change quoi ?

En distanciel, le jeu s'effectuera de la même manière.

Les différents modes de jeu



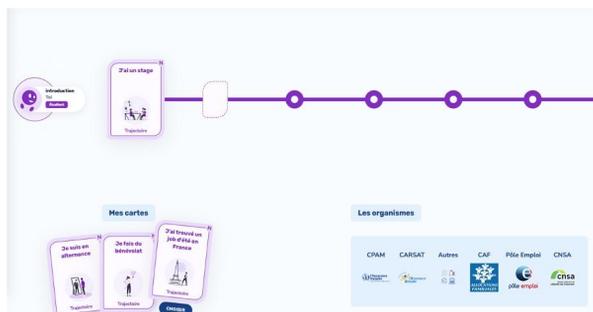
Quels sont les différents modes de jeu ?

Il existe trois types de jeu : le module étudiant (module introductif), le mode jeu en solo, ou le mode jeu à plusieurs.

 Module étudiant Tu études et/ou tu travailles déjà ? Informe-toi sur tes droits et différentes situations que tu peux rencontrer. SÉLECTIONNER	 Module solo Tu vas rentrer dans le monde du travail ? Informe-toi sur les statuts et sur tes droits dans ce module où tu joueras seul. SÉLECTIONNER	 Créer une session Tu joues à plusieurs ? Définis les paramètres de ta partie et partage le code d'accès pour inviter les autres joueurs. SÉLECTIONNER	 Rejoindre une session Tu joues à plusieurs ? Pour y accéder, entre le code d'accès fourni par le joueur qui créé la session. SÉLECTIONNER
---	--	--	--

Le module étudiant

Le module étudiant est composé d'une trajectoire de 8 cases. Ce module propose des cartes adaptées aux situations pouvant être rencontrées pendant les études. Il est recommandé de pouvoir le faire découvrir dès le niveau troisième / seconde ou pour les sessions courtes de découverte.



ASTUCE

Ce module étudiant est aussi un bon moyen de comprendre la dynamique de jeu, et de commencer l'apprentissage au travers de situations déjà connues de la part des apprenants (stages, jobs d'été, etc). Nous vous conseillons donc de systématiser le passage de vos apprenants par ce module avant de démarrer une session de jeu.

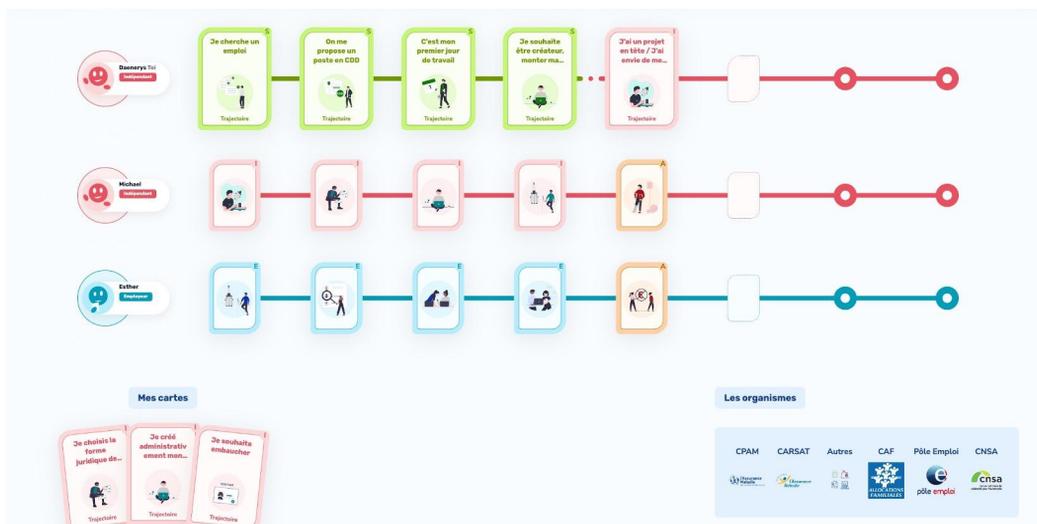
Le module solo

Ce module est recommandé pour les sessions seuls, à distance.

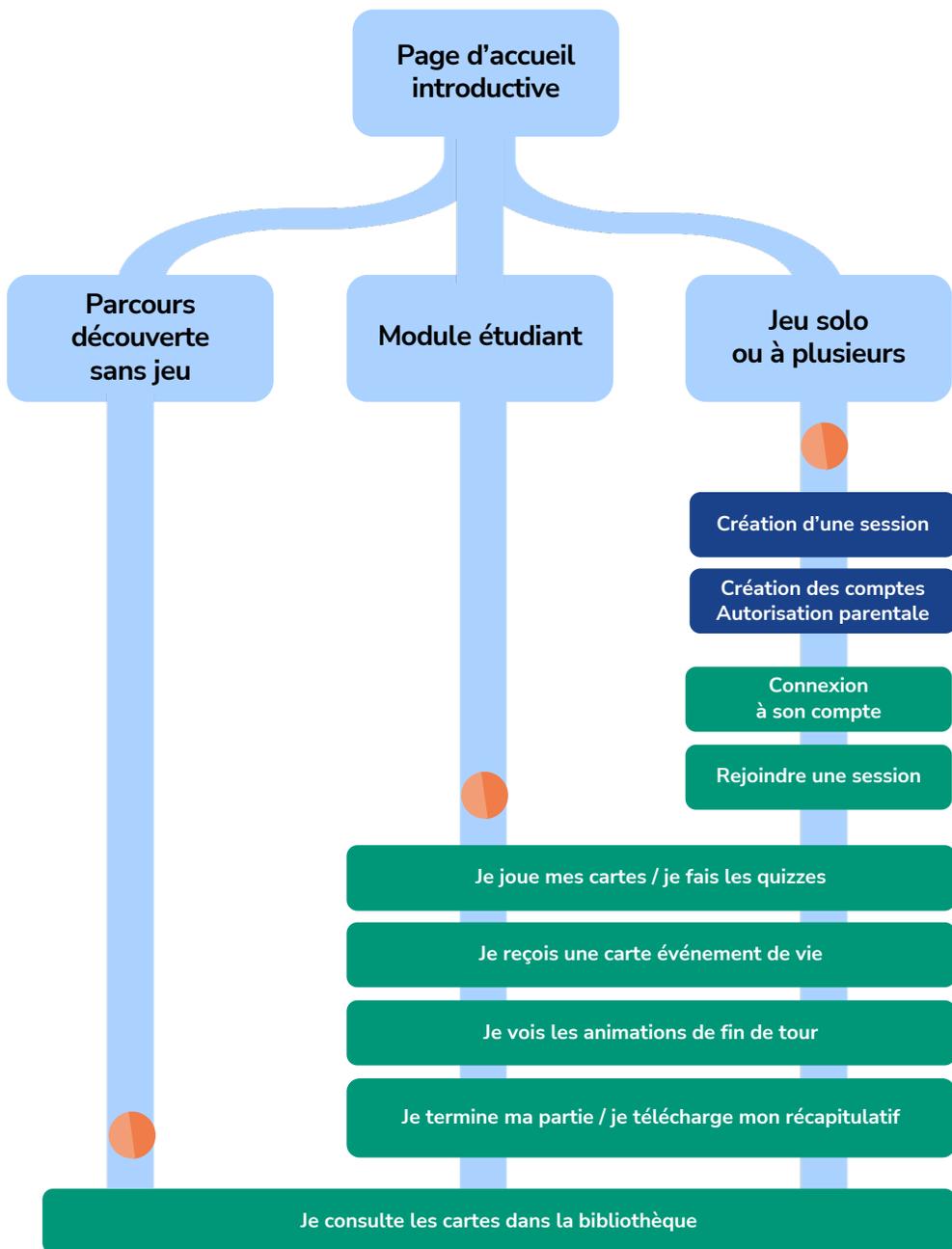
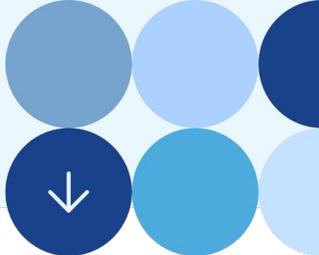


Le module de jeu à plusieurs

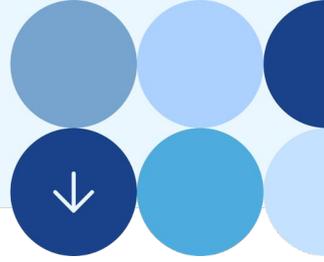
Le mode jeu à plusieurs se déroule en rejoignant une session créée pour l'occasion. C'est ce mode de jeu qui est décrit par la suite. Il existe deux possibilités de jeu, selon le matériel mis à disposition : chacun sur son ordinateur ou tous les joueurs sur le même ordinateur.



Les parcours, en bref



La page introductive



Que contient la page d'accueil ?

La page d'accueil sert d'introduction et pose les bases d'une bonne compréhension du système de protection sociale. Elle est essentielle pour bien appréhender ensuite le fonctionnement du jeu.

L'apprenant est d'abord invité à visionner une courte vidéo introductive qui explique comment fonctionne le système de Protection Sociale en France.

Un parcours d'apprentissage va ensuite conduire l'apprenant à découvrir toutes les facettes de la protection sociale :

- Le système de protection sociale en France.
- Histoire, valeurs et principes fondamentaux du système de protection sociale.
- Les différents régimes de la sécurité sociale.
- L'organisation et la gouvernance de la Sécurité sociale.
- Les risques sociaux.
- Le financement de la Sécurité sociale.
- L'Urssaf c'est quoi ?
- A quoi servent les cotisations ?
- L'Urssaf et les jeunes.
- Le travail dissimulé.
- Les autres organismes de la protection sociale.

Au sein de chacune de ces rubriques, vous trouverez des liens vers des sites ou vers des vidéos d'information.

En fin de parcours, il est possible d'accéder au jeu, ou directement à la bibliothèque de cartes



ASTUCE

Il est possible de sauter cette introduction et d'accéder directement au jeu, mais nous vous conseillons fortement de prévoir du temps de consultation de cette page, pour appréhender au mieux le jeu !

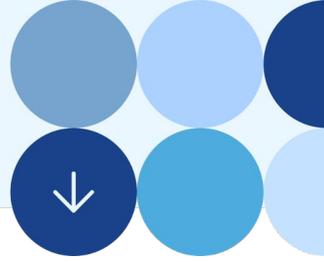
1

Avant de t'immerger dans le jeu, découvre en un peu plus sur les fondements de notre système social et sur les cotisations.

Si tu as déjà compris et assimilé les connaissances sur la Protection Sociale et l'URSSAF Alors tu peux passer cette introduction et te rendre au jeu.

[Passer l'introduction](#)

Les différents rôles



Les trois rôles au sein du jeu

Il existe trois rôles :

- Salarié
- Employeur
- Indépendant

Employeur	Salarié	Indépendant
 L'employeur est une personne qui emploie un ou plusieurs salarié(s). Le salarié et l'employeur sont liés par un contrat de travail.	 Un salarié travaille selon les termes d'un contrat de travail, sous un responsable hiérarchique, au sein d'une entreprise qui verse en échange un salaire.	 Un indépendant exerce une activité économique en étant à son propre compte, autonome dans la gestion de son organisation, le choix de ses clients et la tarification de ses prestations.
VOIR LA VIDÉO SÉLECTIONNER	VOIR LA VIDÉO SÉLECTIONNER	VOIR LA VIDÉO SÉLECTIONNER

Ces rôles, représentatifs des situations professionnelles les plus communes, vont permettre aux joueurs d'appréhender chaque trajectoire de vie professionnelle.



ASTUCE

Certaines cartes vont permettre aux joueurs de changer de rôle en cours de trajectoire, ou d'ajouter des rôles. Les rôles ne sont donc pas figés pour toute la durée du jeu à l'instar de ce qu'ils vivront dans leur vie professionnelle.

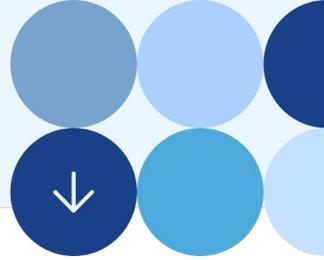
Comment se fait le choix des rôles ?

En tant que créateur de session, vous pourrez définir de quelle manière seront choisis les rôles :

- Aléatoire : ce mode attribuera de façon aléatoire des rôles différents aux différents joueurs.
- Manuel : ce mode permettra à chaque joueur de choisir son rôle. Le joueur pourra alors soit décider directement du rôle qu'il souhaite, soit visionner des courtes vidéos de présentation des rôles (de témoignages) pour être guidé dans son choix (voir la partie [« préparation du jeu »](#)).



La bibliothèque de cartes



La bibliothèque

L'ensemble des cartes du jeu sont regroupées au sein d'une bibliothèque de ressources, accessible dès la page d'accueil de l'application, sans connexion, ou tout au long du jeu. Cette bibliothèque rassemble l'ensemble des cartes disponibles, qu'elles soient ou non apparues au cours du jeu.



Les actions possibles

Au sein de cette bibliothèque, il est possible de consulter l'ensemble des cartes à tout moment. En cliquant sur une carte, celle-ci se retourne pour dévoiler son contenu.

Il est également possible d'effectuer des recherches via un moteur de recherche libre ou en cliquant sur les tags de filtres. Au clic sur un filtre, seules les cartes concernées apparaissent. Il faut re-cliquer sur le filtre pour le désactiver.



ASTUCE

Nous préconisons que ce jeu soit principalement utilisé en cours, pendant des sessions pédagogiques liées à l'insertion professionnelle. Néanmoins, l'accès à la bibliothèque de ressources est encouragé en dehors des heures de cours, et au-delà de la scolarité.

Les typologies de cartes



Les types de cartes

Il existe trois types de cartes :

- Des cartes «Trajectoire»
- Des cartes «Aléa professionnel»
- Des cartes «Événement de vie»

Les cartes « Trajectoire »

Les cartes «Trajectoire» représentent des étapes de vie professionnelle, et doivent être posées sur la trajectoire retenue pour la faire avancer. Elles sont différentes selon le rôle choisi. A noter que certaines cartes vont permettre aux joueurs de cumuler ou changer de rôle en cours de trajectoire. Il existe aussi des cartes trajectoires spécifiques pour le module Etudiant.



Les cartes « Aléa professionnel »

Les cartes "Aléa professionnel" décrivent des événements professionnels inattendus ou mal anticipés. Elles participent à la compréhension que la vie professionnelle n'est pas linéaire, mais elles permettent surtout d'identifier les actions et les acteurs qui peuvent accompagner dans ce type de situations. Ces cartes ont la particularité de pouvoir être posées aux autres joueurs sur leurs trajectoires, pour les forcer à faire face à certaines situations, sous réserve de jouer à plusieurs et de jouer le même rôle.

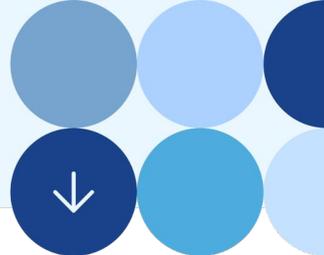


Les cartes « Événement de vie »

Les cartes "Événement de vie" décrivent des événements qui peuvent intervenir dans une vie personnelle. Ils ont pour objectifs de rapprocher l'environnement professionnel et personnel, et de faire comprendre aux joueurs les liens entre le paiement des cotisations sociales et le bénéfice de prestations venant des organismes sociaux. Ce sont des cartes qui n'apparaissent ni dans les mains des joueurs, ni sur les trajectoires. Elles apparaissent aléatoirement sur le plateau de jeu, et chaque joueur doit les consulter pour pouvoir poursuivre son avancée.



La création de compte



Procédé de création

Il est possible que les apprenants jouent une partie en plusieurs fois (la partie est interrompue par la fin du cours et reprise ultérieurement). C'est pourquoi la création d'un compte a été intégrée.

Pour les enseignants, la création d'un compte permet d'accéder aux différentes parties de jeu créées, ainsi qu'à un tableau de bord de suivi des sessions et des apprenants.

Pour créer un compte, l'utilisateur devra tout d'abord indiquer s'il est enseignant ou apprenant.

Présente-toi rapidement

Pour démarrer le jeu, nous aurions besoin de savoir qui tu es.



Je suis enseignant

Je crée les sessions, je les paramètre et je suis la progression de mes élèves.

SÉLECTIONNER ENSEIGNANT



Je suis élève apprenant

Je découvre les différentes trajectoires en jouant seul ou à plusieurs.

SÉLECTIONNER ÉLÈVE

La création de compte élève apprenant

1. La création démarre par le renseignement de l'âge du joueur.

Créer un compte élève apprenant

Renseigne ton adresse email pour créer un compte. Nous t'enversons un email pour vérifier ton adresse.

Tous les champs ci-dessous sont obligatoires, sauf ceux indiqués comme étant facultatifs.

Date de naissance

RETOUR AU CHOIX DE PROFIL CRÉER MON COMPTE

2. Si celui-ci a moins de 15 ans, il devra demander une approbation de son compte à ses parents. Il renseigne alors sa date de naissance, un mot de passe et l'adresse mail de ses parents.

Créer un compte élève apprenant

Renseigne ton adresse email pour créer un compte. Nous t'enversons un email pour vérifier ton adresse.

Tous les champs ci-dessous sont obligatoires, sauf ceux indiqués comme étant facultatifs.

Date de naissance

Mot de passe
Pour renforcer la sécurité, utilise un mot ou une phrase longue, des lettres majuscules et minuscules, ou encore des caractères spéciaux comme ! ou \$

AFFICHER

Sécurité du mot de passe : 5 / 5

Accord parental

Tu as moins de 15 ans, nous avons besoin de l'accord de tes parents pour créer ton compte ! Renseigne leur email. Un accès provisoire te sera donné pour pouvoir te connecter en attendant qu'ils valident ton compte.

Adresse email de tes parents
par exemple nom@exemple.com

RETOUR AU CHOIX DE PROFIL **CRÉER MON COMPTE**

Une adresse mail temporaire est créée pour lui permettre de se connecter et de jouer, cependant, la partie ne sera pas enregistrée jusqu'à validation des parents.

Succès de la création du compte

Un mail a été envoyé à tes parents.
En attendant qu'ils valident ton inscription, tu peux utiliser l'identifiant suivant pour te connecter avec le mot de passe que tu as choisi :

ipsam-facilis-atque@etudiant-trajectoire.fr

Note bien cet identifiant, tu en auras besoin pour te connecter !
Si tu le perd, pas de panique ! Il a également été envoyé à tes parents.

JE ME CONNECTE

3. Si l'apprenant a plus de 15 ans, il n'y a pas de demande adressée aux parents. Il renseigne directement son nom, prénom, son adresse mail, un mot de passe à conserver, valide la politique de confidentialité et les conditions générales d'utilisation. Un lien pour l'activation de son compte sera ensuite envoyé à l'adresse mail renseignée.

Créer un compte élève apprenant

Renseigne ton adresse email pour créer un compte. Nous t'enversons un email pour vérifier ton adresse.

Tous les champs ci-dessous sont obligatoires, sauf ceux indiqués comme étant facultatifs.

Date de naissance

Prénom

Nom

Adresse email - par exemple nom@example.com

Mot de passe
Pour renforcer la sécurité, utilise un mot ou une phrase longue, des lettres majuscules et minuscules, ou encore des caractères spéciaux comme ! ou \$

Sécurité du mot de passe : 0 / 5
 J'accepte que ces informations soient utilisées par l'URSSAF dans le cadre de l'utilisation de l'application Trajectoires. Pour plus d'informations ou exercer vos droits, consultez notre [politique de confidentialité](#)
 J'accepte les [conditions générales d'utilisation](#).



IMPORTANT

Ce mot de passe sera demandé pour chaque nouvelle connexion. En cas de perte du mot passe, il existe une possibilité de le réinitialiser via le bouton adéquat.



ASTUCE

Pensez bien à demander à vos élèves, en amont de votre séance pédagogique, la création de leurs comptes, afin qu'ils aient leurs accès valides en temps voulu. Cette demande concerne notamment les mineurs afin qu'ils aient l'autorisation de leurs parents !

Néanmoins, si un joueur mineur n'obtient pas dans les temps l'accord de ses parents, il est possible d'utiliser l'adresse mail temporaire générée pour s'identifier, jouer mais, sans enregistrement des trajectoires effectuées. Ce mode de jeu est moins riche pédagogiquement (trajectoire non enregistrée) mais se propose comme une solution alternative.

La création de compte enseignant

L'enseignant remplit son nom, prénom, son adresse mail, un mot de passe mais aussi ses matières enseignées, et son établissement avec la possibilité de renseigner plusieurs établissements.

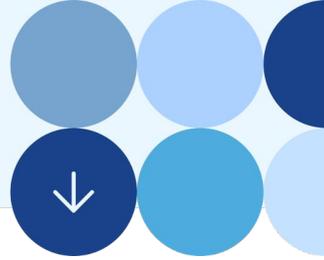
The screenshot shows the 'Créer un compte enseignant' form on the Urssaf website. At the top left is the Urssaf logo. At the top right are two buttons: 'Bibliothèque' and 'Me connecter'. The main heading is 'Créer un compte enseignant'. Below it, a text prompt asks for an email address to create an account and mentions a verification email. A note states that all fields are mandatory unless indicated otherwise. The form includes input fields for 'Prénom', 'Nom', and 'Adresse email - par exemple nom@exemple.com'. There is a 'Mot de passe' field with an 'AFFICHER' button and a security indicator 'Sécurité du mot de passe : 0 / 5'. Below that is a 'Matières enseignées' field and a checkbox for 'Je suis enseignant de l'éducation nationale (facultatif)'. The 'Établissements' section has a field for 'Établissement 1' and a button to 'Ajouter un autre établissement'. At the bottom, there are two checkboxes for terms and conditions, and two buttons: 'RETOUR AU CHOIX DE PROFIL' and 'CRÉER MON COMPTE'.



ASTUCE

Les détails apportés lors de la complétion de la création de compte (matières, établissements...) viendront affiner et enrichir le suivi des élèves apprenants via le tableau de bord enseignants.

Préparation du jeu



Résolution de l'écran



IMPORTANT

Pour optimiser votre confort visuel, et avoir une vue de tout l'écran de jeu, nous vous recommandons de configurer la résolution de votre écran dans vos paramètres d'affichage. Pour un usage optimal à trois joueurs, il est recommandé que la fenêtre du navigateur fasse au moins 1600 pixels de large et au moins 900px de haut.

Pour les utilisateurs de Windows, vous pouvez vérifier si votre résolution est la bonne au sein des paramètres « Écran ».

Vous pouvez également changer votre niveau de zoom directement dans vos paramètres de navigateurs.

The screenshot shows the Windows Settings application with the 'Écran' (Screen) section selected in the left-hand navigation pane. The main content area displays the following settings:

- Éclairage nocturne** (Night Light): Désactivé. A link for 'Paramètres d'éclairage nocturne' is provided below.
- Windows HD Color**: A section with a description: 'Profitez d'une image plus lumineuse et plus éblouissante pour les vidéos, les jeux et les applications qui prennent en charge HDR.' and a link for 'Paramètres Windows HD Color'.
- Mise à l'échelle et disposition**: A section with the description 'Modifier la taille du texte, des applications et d'autres éléments'. It includes a dropdown menu set to '100%'. Below this is a link for 'Paramètres avancés de mise à l'échelle'. Further down, there are two more dropdown menus: 'Résolution de l'écran' set to '1920 x 1080 (recommandé)' and 'Orientation de l'écran' set to 'Paysage'.
- Écrans multiples**: A section with a dropdown menu set to 'Étendre le Bureau à cet affichage'. Below it is an unchecked checkbox labeled 'Faire de cet écran l'écran principal'. At the bottom of this section are links for 'Paramètres d'affichage avancés' and 'Paramètres graphiques'.

Créer une session

Pour créer une session, voici le déroulé à suivre :

1. Connectez-vous, via votre compte créé avec votre statut d'enseignant.
2. Choisissez "je créé une session".
3. Choisissez un nom de session (ex : en lien avec la matière enseignée).
4. Choisissez la façon de choisir les rôles des joueurs (Manuelle ou Aléatoire).
5. Choisissez le nombre de joueurs par session (maximum 3).
6. Choisissez le nombre de tours.
7. Choisissez enfin le nombre de sessions avec ce format (exemple : sur une classe de 23, je dois créer 1 format de 7 sessions à 3 joueurs, et un autre format de 1 session à 2 joueurs),
8. Vous pouvez ensuite renseigner le niveau d'étude, la classe, l'intitulé de la formation et l'établissement, ce qui vous permettra un suivi optimal des élèves apprenants dans le tableau de bord enseignant.

Nouvelle session – étape 1/2

Configurez votre session de jeu avant de la publier pour que d'autres joueurs vous rejoignent.

Tous les champs ci-dessous sont obligatoires, sauf ceux indiqués comme étant facultatifs.

Nom de la session

Session Génie civil 13/11

Attribution des rôles

Manuelle Aléatoire

Nombre de joueurs-euses

1 2 3

Nombre de tours de jeu

8 10

Nombre de sessions

1

Niveau d'étude (facultatif)

Lycée

Classe (facultatif)

2B

Intitulé de formation (facultatif)

Génie civil

Établissement (facultatif)

Lycée Viala Lacoste

ANNULER

EXCLURE DES CARTES ET CRÉER

CRÉER

L'enseignant a la possibilité de participer s'il le souhaite en qualité de joueur à la session. Par conséquent, sur une session de 3 joueurs, seuls 2 nouveaux joueurs peuvent se connecter.

L'enseignant, qui a paramétré une session pour 3 joueurs, peut également envoyer le code de session aux 3 joueurs qui peuvent soit jouer à plusieurs sur un même ordinateur, soit jouer chacun sur leur ordinateur.

Nouvelle session – étape 1/2

Configurez votre session de jeu avant de la publier pour que d'autres joueurs vous rejoignent.

Tous les champs ci-dessous sont obligatoires, sauf ceux indiqués comme étant facultatifs.

Nom de la session

Attribution des rôles

Manuelle Aléatoire

Nombre de joueurs-euses

1 2 3

Nombre de tours de jeu

8 10

Résumé de la session

La session a bien été créée.

Roucarname

Code - note ce code pour le passer aux joueurs



ASTUCE

Une partie de 10 tours peut durer entre 40 et 50 minutes.

Comment se fait le choix des rôles ?

En tant que créateur de session, vous pourrez définir de quelle manière seront choisis les rôles :

- Aléatoire : ce mode attribuera de façon aléatoire des rôles différents aux différents joueurs.
- Manuel : ce mode permettra à chaque joueur de choisir son rôle. Le joueur pourra alors soit décider directement du rôle qu'il souhaite, soit visionner des courtes vidéos pour être guidé dans son choix.

Attribution de votre rôle

Tu ne sais pas quel rôle choisir ?
Découvre différents témoignages de professionnels pour t'aider dans ton choix.



Employeur

L'employeur est une personne qui emploie un ou plusieurs salarié(s). Le salarié et l'employeur sont liés par un contrat de travail.

[VOIR LA VIDÉO](#)
[SÉLECTIONNER](#)



Salarié

Un salarié travaille selon les termes d'un contrat de travail, sous un responsable hiérarchique, au sein d'une entreprise qui verse en échange un salaire.

[VOIR LA VIDÉO](#)
[SÉLECTIONNER](#)



Indépendant

Un indépendant exerce une activité économique en étant à son propre compte, autonome dans la gestion de son organisation, le choix de ses clients et la tarification de ses prestations.

[VOIR LA VIDÉO](#)
[SÉLECTIONNER](#)



ASTUCE

Dans un objectif d'apprentissage et de découverte, nous vous recommandons de créer des groupes qui ont des envies professionnelles différentes, ou à défaut, d'inciter les joueurs à choisir des rôles différents. Ils découvriront ainsi, au travers de leur trajectoire et de celles des autres, les trois rôles possibles. Vous pouvez le faire en choisissant le mode aléatoire, mais nous vous encourageons à choisir le mode manuel, avec visionnage des témoignages, pour ensuite choisir des rôles diversifiés.

Comment cela se passe-t-il côté joueur ?

En tant que joueur, je vois mon rôle directement attribué après avoir rejoint ma session si le mode aléatoire a été choisi. Sinon, je choisis mon rôle et je reste sur l'écran d'attribution des rôles tant que tous les autres joueurs n'ont pas choisi.

Écarter des cartes

Pour les enseignants, une seconde étape permet d'écarter certaines cartes de jeu (Cartes « évènement de vie » et Aléa professionnel »).

Urssaf

Tableau de bord Bibliothèque Me déconnecter

Paramètres de la session "Session Génie civil 13/11" – étape 2/2

Si vous souhaitez vous concentrer sur une thématique précise, ou ne pas aborder certains sujets dans votre cours, vous pouvez écarter du jeu certaines cartes. Ces cartes sont les aléas professionnels et les événements de vie. Il n'est en revanche pas possible de supprimer des cartes Trajectoire.

Rechercher une carte

Rechercher une carte...

Mon salarié est missionné à l'étranger Aléa professionnels	Je cherche un logement Évènement de vie	Un salarié veut quitter l'entreprise Aléa professionnels	J'ai des problèmes de trésorerie Aléa professionnels	J'ai besoin de faire garder ma fille Évènement de vie	J'attends un enfant Évènement de vie	Je tombe malade et je suis... Aléa professionnels	Mon grand-père n'est plus... Évènement de vie
Mon oncle Jacques part à la retraite Évènement de vie	Je déménage mon activité à l'étranger Aléa professionnels	Je suis radié de mon statut d'AE Aléa professionnels	Je suis mineur, puis-je créer ma... Évènement de vie	Je travaille au noir, quels sont les... Évènement de vie	Je suis en incapacité de travail Aléa professionnels	Mes revenus sont faibles Aléa professionnels	J'ai un accident du travail Aléa professionnels
J'ai des difficultés financières... Aléa professionnels	J'ai un accident du travail ou un... Aléa professionnels	Mon cousin est handicapé Évènement de vie	J'ai un accident du travail ou un... Aléa professionnels	Je tombe malade et je suis salarié Aléa professionnels	Mes Heures supp' n'apparaissent... Aléa professionnels	Mon conjoint est muté Aléa professionnels	Je déménage mon activité dans une... Aléa professionnels
Je me fais licencier Aléa professionnels	J'ai oublié de payer mes cotisations Aléa professionnels	Mes revenus sont faibles Aléa professionnels	J'ai de faibles ressources, puis-je me... Évènement de vie	Mon Chiffre d'Affaires explique en tant qu'auto-entrepreneur Aléa professionnels	Je suis victime d'une catastrophe. Aléa professionnels	Mon salarié tombe malade Aléa professionnels	Je n'ai plus de salariées Aléa professionnels

ANNULER

CRÉER LA SESSION



ASTUCE

Écarter certaines cartes permet de ne pas aborder certains thèmes, peut-être déjà traités en classe ou que vous ne souhaitez pas approfondir. Mais écarter des cartes vous permet aussi d'augmenter la visibilité des cartes restantes, vous permettant ainsi de faire, par exemple, un focus sur un thème d'actualité.

Validation de la session

Validez ensuite vos choix en cliquant sur le bouton bleu “valider”. Un numéro de session vous sera alors attribué, que vous pouvez faire passer à vos apprenants.

Résumé de la session

La session a bien été créée.

Session Génie civil 13/11

Code - note ce code pour le passer aux joueurs

20876

REJOINDRE LA SESSION

CRÉER D'AUTRES SESSIONS



IMPORTANT

Il est possible pour le créateur de la session de rejoindre cette dernière. Il prend alors la place d'un joueur. Par exemple, sur une session à trois joueurs, il ne restera alors que deux places disponibles pour d'autres joueurs.



ASTUCE

Les joueurs aussi peuvent créer des sessions. Cela peut vous permettre d'accélérer le processus de jeu en classe. Les joueurs n'ont néanmoins pas accès au tableau de bord permettant d'écartier certaines cartes du jeu, ni de retrouver le code de session (il convient de bien le noter).



ASTUCE

N'oubliez pas de noter et partager le code de la session à vos apprenants ! Vous pouvez également retrouver ces codes dans votre tableau de bord.

Rejoindre une session (vue joueur)

Une fois les sessions créées, les joueurs vont pouvoir les rejoindre.

Pour cela, une fois la connexion réalisée, le joueur va choisir de rejoindre une session. Il entre alors son code d'accès. Cela lui affiche le nom de la session correspondante. Il clique ensuite sur "rejoindre".

Rejoindre une session

Rentre le code d'accès fourni par le créateur de la session.

Code d'accès - par exemple 1337

Nom de la session

Session Génie civil 13/11

Dans le cas d'un mode de jeu à plusieurs sur un même ordinateur, le premier joueur est invité à ajouter les autres joueurs en entrant leurs mails et en choisissant des pseudos.

Connexion

Pour pouvoir jouer ou reprendre une session de jeu plus tard, tu as créé un compte, en inscrivant une adresse email. Si tu te déconnectes avant la fin, tu recevras un mail avec un lien pour reprendre le jeu. Tu dois également choisir un pseudo pour t'identifier dans la partie. Il sera visible des autres joueurs afin qu'ils puissent aussi te reconnaître. Indique enfin ta date de naissance.

Votre pseudo

Vous êtes plusieurs à jouer sur cet ordinateur ?

Invité • e 1

Adresse email - par exemple nom@exemple.com

Pseudo

Dans le cas d'un mode de jeu sur des ordinateurs différents, chaque joueur doit se rendre sur « rejoindre une session », puis saisir le code d'accès de la session qui lui a été donné.

Module étudiant
Tu étudies et/ou tu travailles déjà ? Informe-toi sur tes droits et différentes situations que tu peux rencontrer.

Module solo
Tu vas rentrer dans le monde du travail? Informe-toi sur les statuts et sur tes droits dans ce module où tu joueras seul.

Créer une session
Tu joues à plusieurs? Définis les paramètres de ta partie et partage le code d'accès pour inviter les autres joueurs.

Rejoindre une session
Tu joues une partie à plusieurs? Pour y accéder, entre le code d'accès fourni par le joueur qui créé la session.

Rejoindre une session

Rentre le code d'accès fourni par le créateur de la session.

Code d'accès - par exemple 1337

ANNULER **REJOINDRE**

En mode manuel, les joueurs choisissent ensuite leur rôle, puis atterrissent sur un écran d'attente avec prévisualisation de leur trajectoire. Lorsque tous les joueurs ont choisi leur rôle, et ont confirmé qu'ils étaient prêts à jouer (en cliquant sur « lancer la partie »), le jeu se lance.

Session Génie civil 13/11

Une fois que vous avez choisi vos rôles, cliquez sur "Lancer la partie".

Daenerys Tull **Maître** ✓ PRÊT

Michael Tull **Subordonné** ✓ PRÊT

ANNULER **LANCER LA PARTIE 2/3**

Prêt (e) à jouer ?
Clique sur le bouton pour lancer ta partie !

Rejoindre une session (vue enseignant)

En tant qu'enseignant, vous avez la possibilité de visualiser au moment de la création, l'ensemble des sessions créées. Néanmoins, une fois cette page quittée, vous ne pouvez plus voir vos codes session, hormis dans la page tableau de bord.

Résumé des sessions

Les sessions ont bien été créées.

**2023/09 Travaux pratiques
Economie/Comptabilité**

Code - note ce code pour le passer aux joueurs

5751

REJOINDRE LA SESSION

**2023/09 Travaux pratiques
Economie/Comptabilité**

Code - note ce code pour le passer aux joueurs

12883

REJOINDRE LA SESSION

**2023/09 Travaux pratiques
Economie/Comptabilité**

Code - note ce code pour le passer aux joueurs

99052

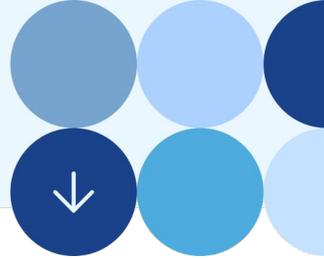
REJOINDRE LA SESSION



ASTUCE

Il est possible à tout moment de retrouver les codes de session au sein du tableau de bord enseignants.

Fonctionnement du jeu



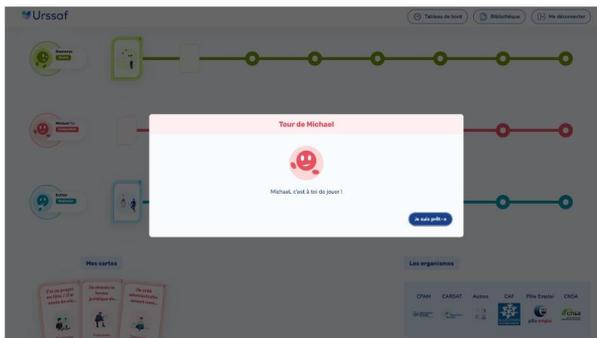
Arrivée sur le plateau de jeu et démarrage

Les joueurs vont accéder à un plateau de jeu, présentant des trajectoires linéaires vierges (sorte de parcours à cases devant être occupées par des cartes). La couleur des trajectoires et les cartes associées correspondent au rôle choisi.

En bas de l'écran, chaque joueur voit sa "main" de trois cartes. Il doit choisir une carte pour la positionner sur la première case de leur trajectoire. Selon le mode de jeu choisi (seul ou à plusieurs sur un ordinateur), chaque joueur joue soit tour à tour, soit en même temps. Une fois que toutes les premières cartes sont posées, le tour se finit. Le second tour ne peut être démarré si le tour précédent n'est pas fini par tous les joueurs de la partie.



Lorsque les joueurs utilisent sur un même ordinateur pour jouer à tour de rôle, une pop-up indique qui doit jouer le tour.



Vue personnalisée

Chaque joueur voit sa main de cartes, et le détail de sa trajectoire. Il peut néanmoins consulter les cartes posées de toutes les trajectoires du plateau si cela l'intéresse.

Urssaf

Tableau de bord Bibliothèque Me déconnecter

Daniëra Tili **Je cherche un emploi** **On me propose un poste en CDD**

Michael

Esther

Mes cartes

Je reçois mon bulletin de salaire Je souhaite arrêter mes fins de mois C'est mon premier jour de travail

Les organismes

CPAM CARSAT Autres CAF Pôle Emploi CNSA

Déconnexion du jeu

À tout moment, le joueur peut se déconnecter. Au moment de la déconnexion, une alerte lui sera donnée pour savoir s'il souhaite télécharger le pdf récapitulatif de sa trajectoire et de ses cartes lues. Ce pdf peut également être envoyé par mail.

Reprise du jeu

Avec son compte, le joueur peut reprendre sa partie. Il se connecte via son adresse mail ou pseudo, et entre son mot de passe.

Les types de trajectoires



Les trajectoires types

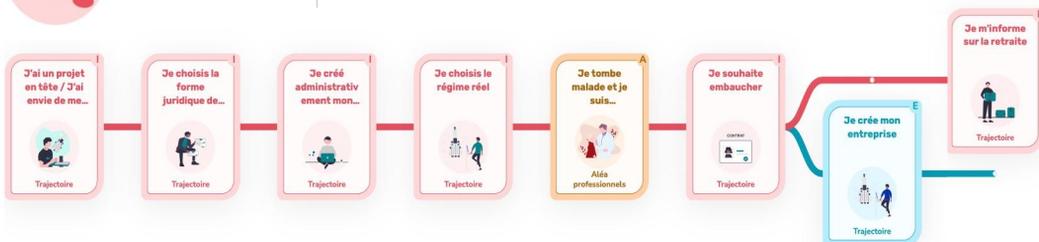
Chaque apprenant aura sa propre trajectoire personnalisée selon ses choix de cartes. Néanmoins, voici des exemples de trajectoires correspondant à chacun des rôles.



Employeur



Indépendant



Salarié



Changement de rôle au cours du jeu

Il est possible de changer de rôle au cours du jeu grâce à l'action de certaines cartes. Dans ce cas, le changement de rôle est affiché près de l'avatar, et la couleur de la trajectoire se modifie. Un joueur peut ainsi endosser jusqu'à 3 rôles durant une partie.



Les cartes permettant les changements de rôles au sein du jeu sont :

- La carte Salarisé « Je souhaite être créateur, monter ma boîte, me mettre à mon compte » qui permet de basculer sur un rôle d'indépendant.



- La carte Indépendant « Je suis indépendant "assimilé salarié" » qui permet de basculer sur le rôle Employeur.



Cumul de rôles et de trajectoires au cours du jeu

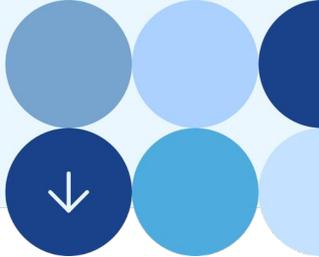
Il est possible de cumuler deux trajectoires. C'est l'action de poser la carte de création de micro-entreprise qui crée la double trajectoire. Le joueur aura ensuite dans sa main des cartes issues des deux trajectoires. Il pourra à chaque tour décider de jouer une carte sur l'une ou l'autre des trajectoires, mais pas sur les deux. Les deux rôles seront alors indiqués près de son avatar. Cette façon de jouer a été choisie pour être la plus représentative possible de la réalité.



Les cartes permettant les cumuls de rôles au sein du jeu sont :

- La carte Salarié « Je souhaite arrondir mes fins de mois » qui permet de cumuler les rôles d'indépendant et de salarié.
- La carte Indépendant « Je souhaite embaucher », qui permet de cumuler les rôles d'indépendant et d'employeur.

Jouer une carte



Comment jouer une carte ?

Pour jouer une carte, un apprenant doit la sélectionner, et la “retourner” pour lire les informations la concernant.

Sur cette carte, il peut lire des informations détaillées et cliquer sur des liens externes. S’il trouve la carte pertinente à jouer, il clique sur “jouer la carte”.

Titre de la carte

J'ai besoin de sous-traiter

CONTEXTE
Ton entreprise se développe, mais plutôt que d'embaucher tu souhaites avoir recours à la sous-traitance.

BON À SAVOIR
La sous-traitance s'adapte à tous les secteurs d'activité. Elle permet de compenser un manque de capacité, une réactivité face à un accroissement temporaire de ton activité ou une absence de savoir-faire dans ton entreprise.

Tu deviens alors un donneur d'ordre et tu vas demander à une entreprise extérieure (le sous-traitant) de faire une tâche en sous-œuvre pour ton compte sur la base d'un cahier des charges bien précis.

A RETENIR
Tu as sous-traité ?
Tu es devenu donneur d'ordre...Tu auras une obligation de vigilance vis-à-vis du sous-traitant.

POUR ALLER PLUS LOIN

- ▼ Pourquoi dois-je demander une attestation de vigilance ?
- Consulte les consignes de l'Urssaf sur cette [notion de vigilance](#).
- Le travail dissimulé, c'est quoi et quels en sont les risques?
- Que risque ton entreprise en cas de travail dissimulé ?

Les organismes qui vous accompagnent
Urssaf
UNION RAOSSAF

Partie descriptive

Informations à retenir

Format de questions/réponses pratiques, renvoyant vers des liens externes

Organismes d'aides



ASTUCE

Un ordre est établi dans les cartes proposées dans les mains des joueurs, afin de faire avancer le jeu, et de coller au plus proche aux situations réelles (je cherche d'abord un emploi, puis je signe un contrat, etc).

Certaines cartes ne peuvent pas être posées à n'importe quel moment. Une alerte est alors donnée sur la carte.

Je souhaite recruter un salarié

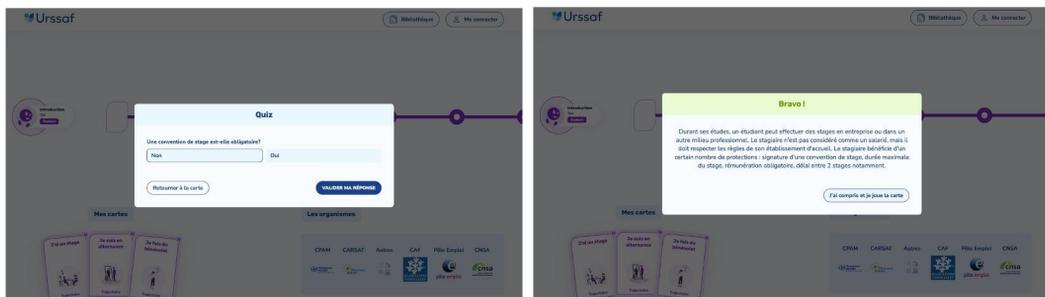
Trajectoire

Cette carte ne peut être mise en jeu qu'après une carte "Je crée mon entreprise"

Jouer

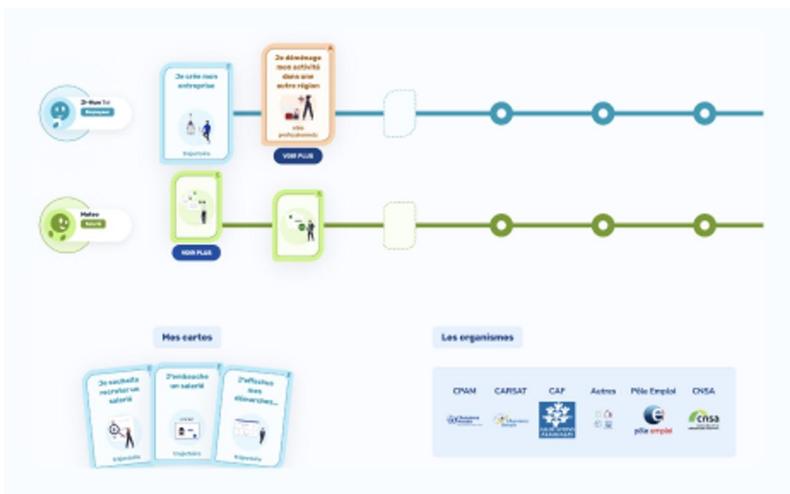
Les quizzes

Lorsque le joueur clique sur "jouer la carte", un quiz apparait. Le joueur doit obligatoirement y répondre et avoir une bonne réponse pour poser la carte. Si sa réponse est fausse, il doit la corriger. Au bout de deux mauvaises réponses, le joueur peut quand même jouer la carte. Ces quizzes, simples et rapides, ont été pensés pour valider les connaissances mais aussi dynamiser le jeu.



Positionnement sur la trajectoire

Lorsque la réponse est bonne, La carte se dépose sur la place libre de sa trajectoire. Lorsque celle-ci se pose, une nouvelle carte est proposée dans sa main.



Poser une carte « aléa professionnel »

Dans sa main, le joueur peut voir apparaître une carte «aléa professionnel».

Aléa professionnel

Tu as reçu une carte aléa professionnel.
Si tu es en mode solo, tu peux la jouer ou la défausser.
Si tu joues à plusieurs, tu peux jouer cette carte pour toi-même, ou l'affecter à un autre joueur s'il a le même rôle que toi ! Si tu l'attribues à un autre joueur, rejoue ensuite un tour pour toi.



JOUER LA CARTE

CPAM CARSAT Autres CAF Pôle Emploi CNSA



Il peut alors choisir de poser cette carte à lui-même ou de l'attribuer à un autre joueur, sous réserve que cet autre joueur joue le même rôle (choisir l'option « Jouer pour... »).

Il peut naviguer sur les trajectoires des autres joueurs et voir apparaître leur dernière carte, pour choisir à qui la poser. Une fois l'aléa joué pour un autre joueur, il doit ensuite poursuivre son tour normalement, en posant sur sa propre ligne une carte Trajectoires.

Si tous les joueurs ont déjà joué, ou s'il le souhaite, un joueur peut se poser à lui-même la carte aléa. Il peut aussi décider de la conserver dans sa main sans la jouer.

Une fois la carte aléa posée, une nouvelle carte apparaît dans sa main.

J'ai un accident du travail ou une maladie professionnelle en tant qu'indépendant



Jouer pour moi
Jouer pour Michael
Jouer pour Esther
Défausser

À RETENIR
Tu peux souscrire à cette assurance auprès de la **CPAM** ou d'un assureur privé pour te protéger en cas d'accident du travail ou de maladie professionnelle.

CONTEXTE
Tu as été victime d'un accident au travail ou d'une maladie professionnelle et tu es indépendant.
Tu souhaites savoir quels sont tes droits et tes obligations.
On te dit tout !

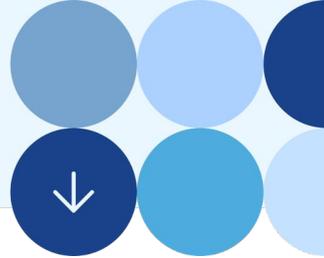
BON À SAVOIR
Attention, tu n'es pas assuré de façon obligatoire contre le risque des accidents du travail et maladies professionnelles (AT/MP).
Ce qui veut dire que si tu n'as pas souscrit à une assurance **volontaire** individuelle (accident du travail/maladie professionnelle) tes frais de santé remboursés par l'assurance maladie seront limités (pris en charge aux taux et conditions des prestations maladie).
Il t'est donc conseillé de souscrire à une assurance **volontaire** individuelle qui te permettra de bénéficier de prestations plus favorables.
L'assurance volontaire te permettra de bénéficier notamment :
- du remboursement à 100 %, sur la base des tarifs conventionnels, des frais de santé liés à un accident de travail/de trajet ou une maladie professionnelle.
- du versement d'une indemnité en capital ou d'une rente en cas d'incapacité permanente.

Les organismes qui vous accompagnent




Si le joueur n'a jamais activé pour lui une carte aléa professionnelle sur la trajectoire choisie, un message dans la fiche de synthèse lui suggère d'aller les consulter dans la bibliothèque.

Les cartes « événement de vie »



Recevoir une carte « événement de vie »

De manière aléatoire au cours du jeu, juste avant les animations de fin de tour, les joueurs verront apparaître sur leur écran un « événement de vie ». Cet événement de vie apparaît en même temps sur les écrans de tous les joueurs. Pour éliminer la carte, chaque joueur doit consulter le détail de la carte, et valider sa lecture. Une fois la carte lue, une animation de pièces sortant des jauges correspondantes à la carte a lieu.

Événement de vie

Avant de passer à la suite, découvre ce qui se cache derrière cet événement
Un événement de vie est un tournant majeur de ta trajectoire de vie !



CONSULTER LE DÉTAIL

CPAM CARSAT Autres CAF Pôle Emploi CNSA



Mon cousin est handicapé



CONTEXTE
Ton cousin est en situation de handicap, des aides peuvent compléter ses ressources pour garantir un revenu minimal, avec ou sans activité professionnelle.

A RETENIR
L'Urssaf et la CNSA (Caisse Nationale de Solidarité pour l'Autonomie) accompagnent ton cousin.

BON À SAVOIR
Il s'agit principalement de la pension d'invalidité et de l'allocation aux adultes handicapés.
Pour en bénéficier, il faut avoir été diagnostiqué par un professionnel de santé (généraliste, psychiatre...). Une fois ce diagnostic établi, il faut prendre contact avec une maison départementale des personnes handicapées (MDPH). Elle est chargée d'accompagner la personne handicapée dans ses démarches.

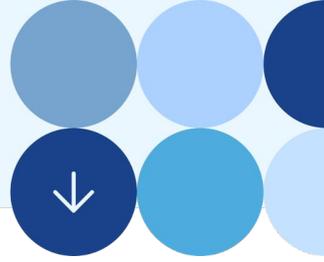
[Pour connaître toutes mes aides](#)
[Mon parcours handicap.gouv.fr](#)
[Le Cesu accueil familial](#)

Les organismes qui vous accompagnent



À noter : les cartes Aléas professionnelles et événements de vie n'apparaissent qu'à compter du 4ème tour.

Les animations de fin de tour



Comment se passe la fin d'un tour ?

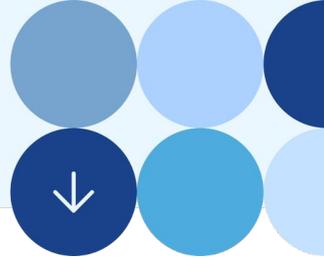
Lorsque tous les joueurs ont posé leurs cartes, la fin du tour est annoncée. La fin de tour est assimilée à la fin du mois, le versement du salaire et le paiement des cotisations. L'animation de fin de tour démarre. Un premier écran montre la collecte des prestations. Un second écran montre la répartition jauge par jauge. Un troisième écran montre la redistribution, par organismes, de l'argent. L'animation terminée, le second tour commence.



Lors du premier tour, cette animation est un peu plus longue, afin de bien comprendre le fonctionnement de chacun des organismes. La redistribution se fait jauge par jauge, avec un écran d'explication (ex : "l'assurance retraite est assurée par l'organisme CARSAT."). Pour les autres tours, une seule animation de pièces qui partent de toutes les jauges, ensemble, a lieu. L'animation terminée, le second tour commence.



Fin du jeu



Comment le jeu se termine-t-il ?

Le nombre de tours d'une partie a été décidé en amont, lors de la création de la session. La partie se termine une fois que ce nombre de tours est atteint. Les cartes arrivant dans les derniers tours ont été pensées pour clore une trajectoire (départ à la retraite, etc.).

CRAM	CARDSAT	Autres	CAF	Pôle Emploi	CNGA
38 %	28 %	11 %	9 %	6 %	6 %

Règles jouées

- Salarisé**: Un salarié travaille selon les formes d'un contrat de travail, sous un responsable hiérarchique, au sein d'une entreprise qui verse en échange un salaire.
- Indépendant**: Un indépendant exerce une activité économique en étant à son propre compte, autonome dans la gestion de son organisation, le choix de ses clients et la tarification de ses prestations.

Trajectoire effectuée

- De chercher un emploi
- De me proposer en poste en CDI
- C'est mon premier jour de travail
- De vouloir être en retraite, maintenant...
- J'ai un prêt en 15% / 2% annuels de plus...
- De choisir la forme juridique de...
- De créer administrativement mon entreprise...

Aides professionnelles
Tu n'as pas découvert de cartes "Aides professionnelles" durant cette partie. Découvre-les dans les ressources !

Lorsque la partie se termine, l'apprenant peut télécharger un pdf récapitulatif de sa trajectoire et des cartes lues sur cet écran. Il peut choisir d'utiliser le mail enregistré en début de partie, ou un autre mail (ex : mail de l'enseignant) pour que le pdf lui soit envoyé.

Obtenir un résumé de la partie par email

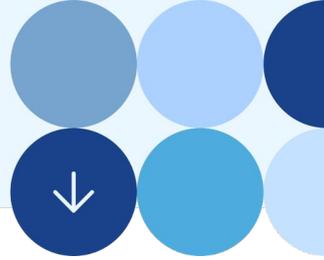
Adresse email - par exemple nom@exemple.com

Vous êtes plusieurs à jouer sur cet ordinateur ?

[Ajouter une adresse email](#)

[MENU PRINCIPAL](#) [ENVOYER LE RÉSUMÉ](#)

Le tableau de bord enseignants



Quelles fonctionnalités existent ?

En tant qu'enseignant, vous aurez accès à un tableau de bord de suivi.

Ce tableau de bord vous permet :

- D'avoir accès aux sessions en cours de jeu.
- De supprimer des sessions terminées.
- De visualiser les trajectoires de chaque apprenant et les cartes lues par cet apprenant.
- De visualiser l'appropriation globale par une classe des cartes et thématiques du jeu.

Tableau de bord

Retrouvez vos sessions et celles de vos élèves.

Du Classe Nom de session Établissements
Au Initialité de formation Mes sessions uniquement
 Inclure les sessions archivées

Sessions Jumeurs Cartes Organismes

Sessions

2 sessions **Employeur** Joué 2 fois

2 établissements **Indépendant** Joué 2 fois

2 formations **Salarisé** Joué 1 fois

Code	Nom	Établissement	Statut	Configuration	Cartes exclues	DashboardSessions.organisms	Dernière activité	Actions
20876	Session Génie civil 13/11	Lycée Viala Lacoste	Terminée	3 jours 8 tours Attribution manuelle	<ul style="list-style-type: none">• Je tombe malade et je suis indépendant• Un salarié veut quitter l'entreprise• Je travaille au noir, quels sont les risques et conséquences ?	Unsaaf : 19% INPI : 4% Ministère du travail : 3% INSEE : 1% Pôle Emploi : 4% Les missions locales : 1% CPAM : 2% CAF : 1% CARSAT : 1% Direction Générale des Finances Publiques : 1%	15/11/23 à 12:00	Détail Archiver
95462	Test Marion	Lycée Viala Lacoste	En attente de jours	2 jours 8 tours Attribution manuelle	<ul style="list-style-type: none">• J'ai de faibles ressources, puis-je me faire aider?• J'ai des difficultés financières, mon meilleur client ne me paie plus• Je suis mineur, puis-je créer ma propre entreprise?• Je travaille au noir, quels sont les risques et conséquences ?		08/06/23 à 13:16	Détail Archiver

1

Les onglets permettent de naviguer dans les différentes informations liées aux sessions : trajectoires des apprenants, cartes jouées, organismes couverts...

Sessions **Joueurs** Cartes Organismes

Joueurs

2 parties terminées



Employeur
Joué 2 fois



Indépendant
Joué 2 fois



Salarier
Joué 1 fois

Prénom	Nom	Parties terminées	Trajectoires salarié	Trajectoires indépendant	Trajectoires employeur	Organismes	Actions
Thomas	Guerchet	0	1	2	1		Voir la fiche
Marion	Peralta	0	0	0	1		Voir la fiche

Sessions Joueurs **Cartes** Organismes

Cartes les plus jouées

Je créé administrativement mon...

Trajectoire

Je choisis la forme juridique de...

Trajectoire

J'ai un projet en tête / J'ai envie de me...

Trajectoire

C'est mon premier jour de travail

Trajectoire

Je crée mon entreprise

Trajectoire

On me propose un poste en CDD

Trajectoire

Je souhaite recruter un salarié

Trajectoire

Je prends un stagiaire

Trajectoire

Je choisis le régime réel

Trajectoire

J'ai des problèmes de trésorerie

Aide professionnels

J'ai besoin de sous-traiter

Trajectoire

Je m'informe sur la retraite

Trajectoire

Je me sépare d'un salarié

Trajectoire

Je prends un stagiaire

Trajectoire

Je prends un apprenti

Trajectoire

J'ai un accident du travail ou un...

Aide professionnels

[VOIR PLUS](#)

Cartes jamais jouées

CAF Urssaf CARSAT Pôle Emploi CPAM INPI Ministère du travail

J'effectue mes démarches...

J'ai de faibles ressources puis-je m...

Je reçois mon bulletin de salaire

Je souhaite arrêter mes fins de mois

Mon Chiffre d'affaires explose en...

J'ai trouvé un job d'été en France

J'ai trouvé un job à l'étranger

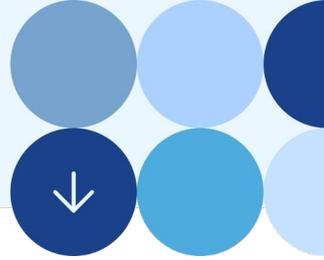
Je suis victime d'une catastrophe.

Sessions Joueurs Cartes **Organismes**

Organismes

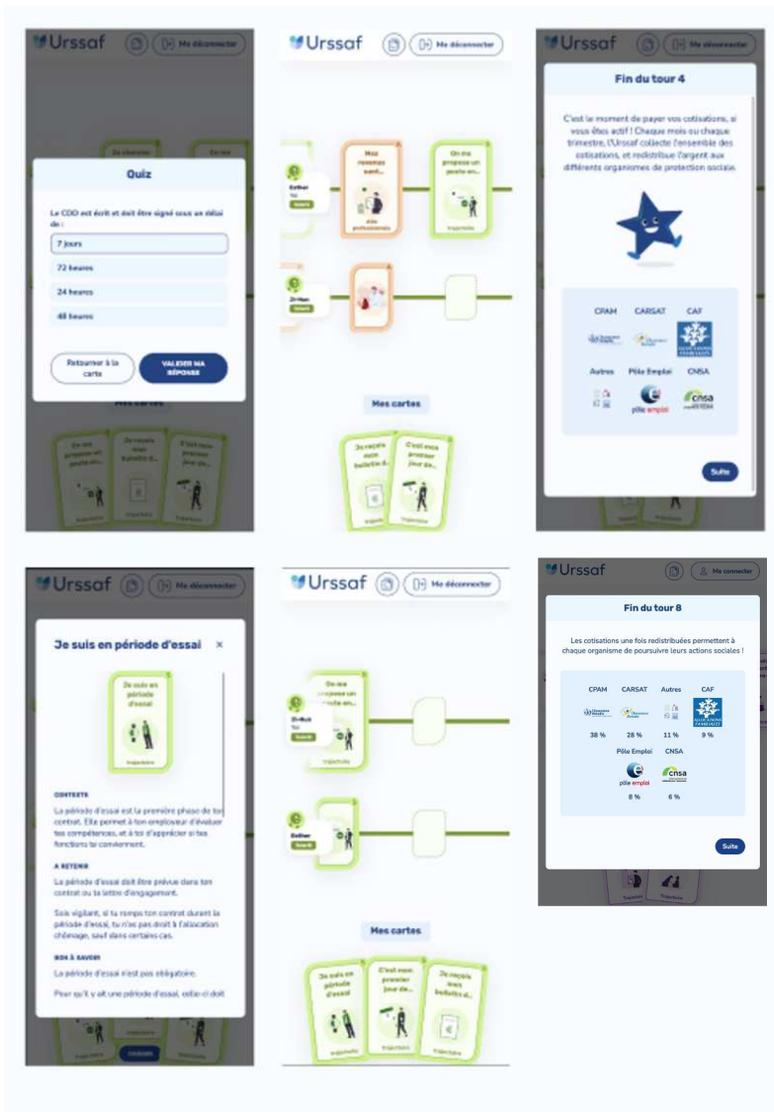
Les missions locales	100 %	Direction Générale des Finances Publiques	100 %
INSEE	100 %	INPI	44 %
Pôle Emploi	40 %	Urssaf	37 %
Ministère du travail	21 %	CPAM	11 %
CARSAT	11 %	CAF	11 %
CNSA	0 %	Autres	0 %
Mon Compte Formation	0 %		

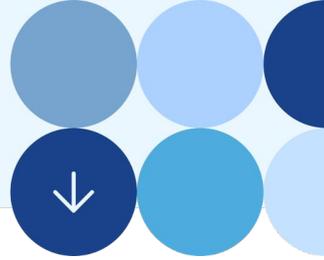
Jouer sur mobile



Comment jouer sur mobile ?

Ce jeu est également accessible via un mobile, sans besoin d'installer une application. Quelques changements d'affichage sont visibles, mais le fonctionnement du jeu reste le même..





A bientôt sur Trajectoires ! 🙌

Vous souhaitez nous aider à améliorer
le jeu Trajectoires ?

Envoyez-nous vos suggestions
en indiquant vos coordonnées
(nom/prénom/mail) ainsi que votre
établissement de rattachement
sur le mail : trajectoires@urssaf.fr.