

Gestion de placements **Manuvie**

Connaissances financières de Sens Savant : pour les enfants de 9 à 13 ans

Vidéo pour le Canada – Transcription en français

[Musique rythmée]

Les mots « **Sens Savant Besoins et désirs – Quelle est la différence?** » apparaissent à l'écran, accompagnés de l'image d'un garçon assis derrière des tirelires.

À gauche de l'écran, l'image d'une jeune fille occupée à faire la vaisselle s'affiche. À droite de l'écran, une bulle bleue apparaît, affichant « 50 \$ ». La voix hors champ dit : « Tu as de la chance! Après avoir reçu 25 \$ pour les tâches ménagères... »

À gauche, l'écran passe à l'image de deux garçons à une fête d'anniversaire, alors qu'à droite, une bulle bleue contenant 25 \$, et une autre bulle de couleur saumon contenant 50 \$ apparaissent. La voix hors champ dit : « et 50 \$ de plus pour ton anniversaire ». Les deux bulles à chiffres laissent place à une bulle de couleur sarcelle contenant « 75 \$ ». La voix hors champ dit : « Tu as 75 \$! »

L'écran bascule et apparaît à gauche l'image d'un garçon regardant de la monnaie dans une tirelire transparente. Au moment où la voix hors champ dit : « Vas-tu épargner ton argent? », un coffre-fort apparaît. La voix hors champ ajoute : « ou le dépenser? » et l'icône d'une caisse enregistreuse s'affiche.

À gauche de l'écran apparaît l'icône d'une caisse enregistreuse, et à droite, l'image d'une jeune fille pointant du doigt un objet dans une vitrine de magasin. Au moment où la voix hors champ dit : « Si tu le dépenses... ». L'icône d'un sac à dos apparaît à gauche en haut de l'écran et la voix hors champ précise : « vas-tu acheter quelque chose dont tu as besoin... ou quelque chose que tu désires? »

La voix hors champ reprend sur l'image suivante, qui montre une jeune fille tenant une chemise devant un miroir à gauche, et en dessous s'affiche l'icône d'une chemise en surimpression. À côté, l'image de deux filles affairées à un jeu vidéo s'affiche avec l'icône d'une manette en surimpression en bas à droite.

L'écran bascule et fait apparaître l'icône de la chemise à gauche, et celle de la manette de jeu à droite. La voix hors champ dit alors : « Comment faire la différence? »

L'écran bascule et le message « **Voyons voir!** » apparaît à gauche d'une icône de loupe. La voix hors champ réplique : « Voyons voir! »

L'écran affiche l'icône d'une chemise à gauche et au-dessus, l'icône d'une chaussure de sport. À droite, l'image d'une jeune fille qui déballe des courses. La voix hors champ dit : « Les besoins sont des choses nécessaires pour passer la journée ».

L'écran bascule en affichant au milieu l'icône de la manette du jeu, avec un visage heureux qui s'affiche en haut à gauche et un pouce levé en bas à droite. La voix hors champ dit : « Les désirs sont des choses plaisantes à avoir, mais dont tu peux te passer ».

L'écran bascule vers une icône d'un téléphone intelligent à gauche, alors que de l'autre côté s'affiche une image montrant une jeune fille assise sur son lit avec un air songeur. La voix hors champ dit alors : « Parfois, les désirs peuvent ressembler à des besoins. Voyons en quoi ils sont différents ».

Ensuite, l'écran affiche à gauche l'image d'une jeune fille et de sa mère qui sortent des provisions de sacs. À droite se trouvent une icône illustrant une chemise et une autre icône représentant une carotte. La voix hors champ dit : « Tu as besoin de nourriture et de vêtements pour passer la journée ».

L'écran affiche les icônes d'un téléphone intelligent, de bonbons et d'une manette de jeu à gauche, tandis que la photo d'une jeune fille souriante apparaît à droite. La voix hors champ dit : « Tu peux désirer un jeu vidéo, des bonbons ou le tout nouveau téléphone intelligent, mais tu n'en as pas besoin pour vivre ».

L'écran bascule et affiche à gauche l'image d'une jeune fille souriante qui regarde au loin, la tête posée sur sa main. Alors que la voix hors champ dit « Savoir si quelque chose répond à un besoin », l'icône d'une pomme apparaît. La voix hors champ poursuit en disant : « ou à un désir peut t'aider à décider si tu vas dépenser ou épargner ton argent », et l'icône des bonbons s'affiche.

À gauche de l'écran, trois icônes apparaissent : une icône représentant des bonbons tout en haut à gauche, une autre correspondant à un sac à dos au milieu et une troisième plus bas, affichant une manette de jeu. À droite se trouve l'image d'un garçon qui regarde des sacs à dos. La voix hors champ dit : « Mais comment savoir quels sont tes besoins et tes désirs? »

À mesure que la voix hors champ reprend, une grande bulle de couleur sarcelle dans laquelle est écrit 75 \$ s'affiche. La voix hors champ dit alors : « Voyons ce que tu peux faire avec ces 75 \$ ».

L'écran affiche, à gauche, l'image d'une jeune fille dressant une liste. À droite se trouvent trois icônes. En haut à droite se trouve l'icône représentant une chemise. Au milieu figure l'icône d'une liste avec des crochets et, en bas à droite, l'icône d'une manette de jeu. La voix hors champ dit : « Fais une liste des choses que tu pourrais acheter. Si tu en as besoin pour passer la journée, »

L'écran bascule et à gauche apparaît l'icône d'une chemise, et à côté, s'affiche l'icône d'une manette de jeu. Sous l'icône de la chemise, il est écrit « **Besoin** ». La voix hors champ dit : « c'est un besoin ». « Si c'est agréable à avoir, c'est un désir. » Le mot « **Désir** » apparaît sous l'icône de la manette de jeu.

Alors que la voix hors champ dit « Dépense d'abord ton argent pour tes besoins, ensuite pour tes désirs », l'icône de la chemise s'agrandit.

L'écran affiche une nouvelle icône, celle du sac à dos, à gauche, et celle de la chemise, au-dessus. À droite se trouve l'image d'un garçon qui regarde des sacs à dos. La voix hors champ dit : « Ton sac à dos est troué, tu as donc besoin d'un nouveau sac à dos ».

L'écran bascule et une image de deux garçons jouant à un jeu vidéo apparaît à gauche. À droite se trouve l'icône d'une manette de jeu, tandis qu'en bas à droite se trouve l'icône d'un sac à dos. La voix hors champ dit : « Tes amis ont tous le nouveau jeu vidéo, alors tu le veux aussi ».

L'écran bascule et, à gauche, apparaît l'image d'une fille portant un sac à dos. L'icône du sac à dos de l'écran précédent s'agrandit et s'affiche à droite de l'écran. La voix hors champ dit : « Ton sac à dos coûte 45 \$. » Une bulle de couleur saumon apparaît au-dessus de cette icône et affiche « -45 \$ ». La voix hors champ dit : « Il te reste donc 30 \$ », et une bulle de couleur sarcelle indique « 30 \$ ».

L'écran bascule et à gauche apparaît l'icône de la manette de jeu. Alors que la voix hors champ indique « Le jeu coûte 49 \$ », une bulle de couleur saumon s'affiche avec et indique « -45 \$ ». La bulle de couleur sarcelle contenant les 30 \$ restants figure sous l'icône de la manette de jeu. La voix hors champ dit : « tu dois donc gagner ou économiser 19 \$ de plus ». Une bulle bleue apparaît près du montant de 30 \$ et affiche « +19 \$ ». À droite de l'écran apparaît l'image de deux enfants jouant à un jeu vidéo.

L'écran bascule et une icône de manette de jeu apparaît à gauche, tandis que la bulle sarcelle contenant les 30 \$ se trouve en dessous. À droite figure l'image d'une jeune fille en train de racler des feuilles. Alors que la voix hors champ dit : « Tu peux peut-être faire des tâches ménagères pour gagner 19 \$ ou attendre d'avoir économisé assez d'argent ». Le nombre dans la bulle sarcelle s'accroît pour atteindre le montant de 49 \$.

L'écran bascule et à gauche apparaît l'icône d'un sac à dos, tandis qu'à droite se trouve l'image d'un garçon qui met un cahier dans son sac à dos. La voix hors champ dit : « Commence par acheter le sac à dos dont tu as besoin, ainsi lorsque tu achèteras le jeu vidéo que tu veux, tu n'auras pas à t'inquiéter qu'il tombe! », pendant que les icônes de la manette de jeu et des bonbons apparaissent à l'écran.

L'écran bascule et en haut à droite apparaît l'image d'une jeune fille qui regarde au loin, la tête posée sur sa main, tandis qu'à gauche s'affiche un code QR accompagné du texte « Tu veux en savoir plus sur l'argent? Balayez le code QR pour accéder à d'autres ressources ». La voix hors champ dit : « Tu veux en savoir plus l'argent? Balayez le code QR pour consulter le site Web de Sens Savant et obtenez plus de ressources ».

Les notes de bas de page figurent au bas de l'écran :

Le contenu de cette vidéo est présenté à titre indicatif seulement et ne doit pas être considéré comme des conseils d'ordre juridique, financier ou fiscal donnés à l'égard d'un cas précis. Tout particulier ayant pris connaissance des renseignements présentés ici devrait s'assurer qu'ils sont appropriés à sa situation en demandant l'avis d'un spécialiste.

Les produits et les services d'épargne-retraite collectifs sont offerts par La Compagnie d'Assurance-Vie Manufacturers (Manuvie). Manuvie, le M stylisé et Manuvie & M stylisé sont des marques de commerce de La Compagnie d'Assurance-Vie Manufacturers et sont utilisés par elle, ainsi que par ses sociétés affiliées sous licence.

© La Compagnie d'Assurance-Vie Manufacturers, 2024. Tous droits réservés. Manuvie, C. P. 396, Waterloo (Ontario) N2J 4A9. Des formats accessibles et des aides à la communication sont offerts sur demande. Pour en savoir plus, rendez-vous à l'adresse manuvie.ca/accessibilite.