



Guide du formateur

Formateurs, utilisez Comptaludik comme vous l'entendez : pendant vos cours, en amont, ou comme outil d'entraînement et de révision pour vos élèves.

Comptaludik comprend :

Des modules de formation

La formation aux techniques comptables est découpée en modules. Chaque module propose une vidéo, un quiz, un cas pratique interactif et une synthèse en PDF.

Un jeu de simulation d'entreprise

Ce jeu éclaire de manière concrète et ludique la logique comptable : l'élève pilote et fait prospérer son entreprise. Au fil des décisions qu'il prend, il en découvre l'impact sur la comptabilité.

La plateforme Comptaludik ne nécessite aucune installation, elle est accessible 24 heures sur 24 sur le site internet www.comptaludik.com. Chaque utilisateur, formateur ou élève, après inscription, se connecte au site et à toutes ses fonctionnalités grâce à ses identifiants personnels.

L'administrateur du site vous a communiqué vos identifiants personnels : votre **pseudo** et votre **mot de passe** (modifiable).

Pour vous permettre de découvrir **Comptaludik** dans toutes ses fonctionnalités, ce guide est scindé en 4 parties :

1. Se connecter au site
2. Découvrir le contenu pédagogique de Comptaludik
3. Gérer les élèves
4. Modifier vos paramètres personnels

1. Se connecter au site

Pour se connecter au site, saisissez vos identifiants, **pseudo** et **mot de passe**, en haut à droite de la page d'accueil :



The image shows a login form with three input fields: 'pseudo ou mail', 'mot de passe', and 'ok'. Below the 'pseudo ou mail' field is a blue link that says 'Mot de passe oublié'.

A savoir : dans votre espace personnel, vous aurez la possibilité d'indiquer votre **mail**, et donc d'accéder à ce dernier en saisissant votre **mail** à la place de votre **pseudo**.

Après avoir cliqué sur **ok**, vous accédez à votre espace personnel :



The screenshot shows the 'ComptaLudik' user interface. At the top, there is a navigation bar with a home icon, a 'Les modules' button, a 'Gestion des élèves' button, and a 'Mon compte' button. Below this, the main content area is titled 'La logique comptable'. It features five module cards and a game card. Each module card lists its title, objectives, and progress status (Quiz and Cas pratique). The 'Jeu Comptaludik' card has a robot icon and a description of the game's objective.

Module	Titre	Objectifs	Quiz	Cas pratique	Statut
1	Comprendre le compte de résultat	Identifier et distinguer les charges et les produits. Calculer le résultat d'une activité (bénéfice ou perte). Etablir un compte de résultat simplifié.	9/10	Non fait	Non fait
2	Comprendre le bilan	Déterminer un patrimoine. Identifier les éléments de l'actif et les éléments du passif. Etablir un bilan simplifié.	Non fait	Non fait	Non fait
3	L'impact des opérations sur le bilan et le compte de résultat	Montrer l'impact d'une opération sur les postes du bilan et du compte de résultat.	7/10	10/10	Non fait
4	Le compte	Identifier les différentes composantes d'un compte : colonnes débit et crédit, numéro, intitulé et solde.	8/10	9/10	Non fait
5	L'enregistrement dans les comptes	Repérer les comptes concernés par une opération. Enregistrer l'opération selon le principe de la partie double.	10/10	10/10	Non fait
	Jeu Comptaludik	Objectif : piloter et faire prospérer son entreprise, tout en découvrant l'impact de ses décisions sur la comptabilité.			Non fait

L'espace élève est similaire, sans le bouton **Gestion des élèves**

Tout comme un élève, vous pouvez utiliser les différents modules ainsi que le jeu.

2. Découvrir le contenu pédagogique de Comptaludik

Comptaludik est composé de **modules**. L'utilisateur, élève ou formateur, visualise dans son espace personnel l'ensemble des modules disponibles. Il voit, d'un coup d'œil, les activités qu'il a déjà réalisées avec le score obtenu :

Module 1 Comprendre le compte de résultat

Objectifs :
Identifier et distinguer les charges et les produits.
Calculer le résultat d'une activité (bénéfice ou perte).
Etablir un compte de résultat simplifié.

Quiz : **9/10** Cas pratique : **Non fait**

[Accéder au module](#)

En cliquant sur le bouton [Accéder au module](#) , l'utilisateur accède aux quatre éléments du module :

[Voir la vidéo](#)

[Faire le quiz](#)

Score : 9/10
le 27/07/2017

[Faire le cas pratique](#)

Non fait

[Télécharger le cours](#)

La vidéo

Une vidéo de quelques minutes présente, de manière animée et complète, la notion comptable développée dans le module.

Le quiz

Un quiz de 10 questions permet à l'élève de vérifier qu'il a compris la notion comptable développée dans le module. Des commentaires explicatifs aident celui-ci à comprendre ses éventuelles erreurs.

Le cas pratique

Un cas pratique interactif offre à l'élève la possibilité de mobiliser les connaissances apprises et de s'entraîner à les maîtriser.

Chaque cas pratique est décrit plus loin dans ce document.

Le cours en pdf

La notion comptable développée dans le module est disponible au format PDF, afin d'en conserver une trace écrite.

Le jeu Comptaludik

L'utilisateur du jeu crée son entreprise. Il prend des décisions qui ont un impact sur le chiffre d'affaires, le bénéfice, la trésorerie. Voici les différentes décisions qu'il peut prendre :

- Acheter des machines,
- Embaucher du personnel,
- Acheter des matières premières,
- Faire de la publicité,
- Faire un emprunt,
- Acheter un nouveau bâtiment,
- Licencier des salariés.

A chaque décision prise, il doit mettre à jour les comptes de l'entreprise, en indiquant le compte à débiter et le compte à créditer.

Chaque mois, certaines opérations doivent obligatoirement être enregistrées avant de pouvoir lancer la production et la vente :

- Encaisser les clients,
- Payer les fournisseurs,
- Rembourser les emprunts et payer les intérêts, en cas d'emprunt,
- Payer les salariés,
- Amortir les immobilisations, si c'est le mois de décembre.

Dans l'espace personnel, le jeu est placé après les cinq premiers modules, qui constituent les prérequis pour aborder le jeu. Néanmoins, le formateur peut décider de commencer par le jeu, dans une démarche inductive.

Choisir l'activité de l'entreprise

Au démarrage du jeu, l'utilisateur choisit l'activité de l'entreprise :

- Confection de robes de mariée
- Fabrication de smartphones
- Fabrication de planches de surf
- Production industrielle de pizzas
- Fabrication de panneaux solaires

Découvrir l'interface du jeu

L'utilisateur clique sur l'opération qu'il veut faire

Pour afficher le tableau de bord

Pour afficher des explications sur le bilan, le compte de résultat et la partie double

Pour afficher les règles du jeu

Pour enregistrer et quitter le jeu

BILAN

Actif		Passif	
Bâtiments	45000	Capital	50000
Machines	3000	Perte	4000
Clients	9000	Emprunts	0
Découvert bancaire	1000	Fournisseurs	10000
Total actif :	56000	Total passif :	56000

Compte de résultat

Charges		Produits	
Achats de matières	10000	Ventes de produits	9000
Charges de personnel	3000		
Publicité	0		
Intérêts des emprunts	0		
Dotations amortissements	0		
		Perte	4000

Le tableau de bord affiche les données de la partie en cours :

Le tableau de bord de annette

Produits vendus : planches de surf

Kits matières en stock : 70

Mois de : février

Produits finis en stock : 0

Année : 1

Nombre de machines : 3

Nombre de bâtiments : 1

Nombre de salariés : 3

Cacher mon tableau de bord

Découvrir les règles du jeu

La situation de départ telle qu'elle est présentée à l'utilisateur est la suivante :

Vous venez de créer votre entreprise, vous avez apporté 50 000 € de capital, sous la forme d'un bâtiment valant 45 000 € et d'une somme d'argent de 5 000 € déposée sur le compte bancaire de l'entreprise. A vous de jouer pour faire prospérer votre entreprise.

Les règles du jeu sont volontairement très simples, afin de que leur mise en œuvre ne fasse pas passer au second plan l'objectif pédagogique :

Le but du jeu est d'avoir le bénéfice le plus élevé possible.

A savoir : à la différence de la comptabilité, le résultat se cumule d'année en année, afin que l'utilisateur voit la progression de son bénéfice (ou perte).

Pour vendre des produits finis, il faut les fabriquer :

- Une machine permet de fabriquer 10 produits finis par mois.
- Il faut un salarié par machine.
- Il faut un kit de matières premières pour fabriquer un produit fini.
- Prix d'achat d'une machine : 1000 euros.
- Coût d'un salarié : 1000 euros par mois (possibilité de licencier des salariés : coût 500 € d'indemnités + le salaire à payer le mois du licenciement).
- Prix d'achat d'un kit de matières premières : 100 euros.

Une fois les produits fabriqués, ils peuvent être vendus :

- Quand vous avez au moins une machine, au moins un salarié, des kits de matières premières, vous pouvez lancer la fabrication des produits finis.
- Vous découvrez alors le nombre de produits finis vendus dans le mois : c'est un nombre aléatoire entre 40 et 60.
- Prix de vente d'un produit fini : 300 euros.

Pour augmenter les ventes, vous pouvez faire de la publicité :

- Pour 1000 euros de frais publicitaires, vous augmentez les ventes de 10%.
- Pour 2000 euros de frais publicitaires, vous augmentez les ventes de 20%.

Pour augmenter les ventes, vous pouvez acheter une nouvelle unité de production :

- Vous pouvez acheter un nouveau bâtiment dans une autre région pour doubler vos ventes.
- Prix d'un nouveau bâtiment : 80 000 euros.

Pour financer les machines ou les bâtiments, il faut de l'argent sur le compte en banque :

- Vous pouvez faire des emprunts.
- Le montant des emprunts ne peut pas dépasser le montant du capital.
- Remboursement d'un emprunt : 10% par mois.
- Intérêts de l'emprunt : 1% par mois sur le montant non remboursé (avec un minimum de 1 euro).
- Si le découvert bancaire dépasse **20 000 euros**, vous avez perdu et vous devez recommencer une nouvelle partie.

Les machines s'amortissent :

Les machines sont prévues pour être utilisées durant 5 ans.

Chaque mois de décembre, elles sont amorties de 20%.

Par souci de simplification, toutes les machines achetées dans l'année (sauf en décembre) sont considérées comme utilisées toute l'année (et non pas proportionnellement au temps).

Module 1 – Découvrir le compte de résultat

Objectifs du module

- Identifier et distinguer les charges et les produits.
- Calculer le résultat d'une activité (bénéfice ou perte).
- Etablir un compte de résultat simplifié.

Cas pratique

L'élève a décidé d'ouvrir une boutique. Il commence par choisir le produit qu'il veut vendre dans sa boutique. Il décide du prix de vente, et du montant de la publicité.

Les règles sont les suivantes :

- Plus le prix de vente est élevé, moins les quantités vendues sont grandes.
- La publicité augmente les quantités vendues (+10% avec 50 €, +20% avec 100 €).
- Le loyer de la boutique est de 1000 €, l'assurance de 50 €, les impôts et taxes de 30 €, l'énergie de 60 €.
- Le mobilier de la boutique, acheté 4800 €, sera utilisé durant 4 ans.

Il est alors chargé d'établir le compte de résultat de son entreprise au bout d'un mois d'activité.

Module 2 – Découvrir le bilan

Objectifs du module

- Déterminer un patrimoine.
- Identifier les éléments de l'actif et les éléments du passif.
- Etablir un bilan simplifié.

Cas pratique

Camille a décidé de créer son entreprise : une boutique de vente de rollers. Elle apporte un capital de 24 000 €, déposé sur le compte bancaire de l'entreprise, puis réalise différentes opérations.

Dans ce cas pratique, l'élève aide Camille à construire son bilan de départ. Pour cela, il doit indiquer dans quelle partie du bilan (actif immobilisé, actif circulant, capitaux propres ou dettes) l'élément se place. Il doit mettre à jour le montant des disponibilités en banque.

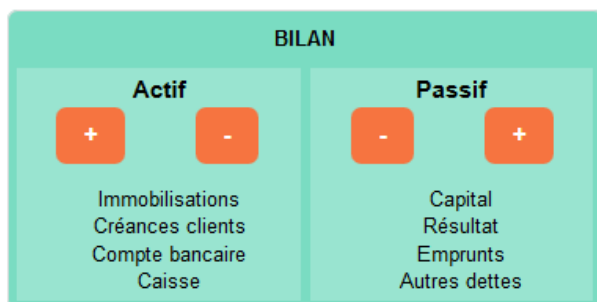
Module 3 – L'impact des opérations sur le bilan et le compte de résultat

Objectif du module

Montrer l'impact d'une opération sur les postes du bilan et du compte de résultat.

Cas pratique

Pour 10 opérations réalisées par le restaurant Le Lapin farceur, l'élève indique le double impact sur le bilan et/ou le compte de résultat. Pour chaque opération, il doit indiquer les éléments sur lesquels cette opération a un impact en cliquant sur le + ou le - de ces éléments :



Module 4 – Le compte

Objectif du module

Identifier les différentes composantes d'un compte : colonnes débit et crédit, numéro, intitulé et solde.

Cas pratique

L'élève travaille chez Kiligolo, marchand de jouets. Il doit indiquer dans quelle colonne du compte **Banque** s'enregistrent quelques opérations, puis calculer le solde du compte. Il doit faire la même chose pour un compte **Fournisseurs**.

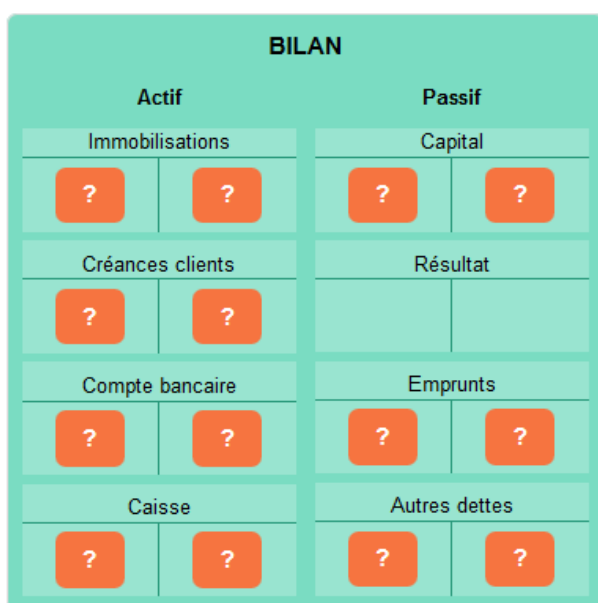
Module 5 – L'enregistrement dans les comptes

Objectifs du module

- Repérer les comptes concernés par une opération.
- Enregistrer l'opération selon le principe de la partie double.

Cas pratique

Pour 10 opérations réalisées par le restaurant Le Lapin farceur, l'élève indique le double impact sur le bilan et/ou le compte de résultat. Pour chaque opération, il doit indiquer les éléments sur lesquels cette opération a un impact en cliquant sur les deux comptes concernés, au débit ou au crédit :



Module 6 – Le plan comptable

Objectifs du module

- Distinguer les 7 principales classes du plan comptable.
- Analyser la codification d'un compte.
- Distinguer les 3 systèmes.

Cas pratique

Dans la comptabilité de la librairie Point Virgule, l'élève doit indiquer, pour 10 éléments, la classe dans laquelle ce dernier s'enregistre, puis le compte dans le système de base.

Module 7 – La tenue d'une comptabilité

Objectifs du module

- Repérer les différentes étapes du travail comptable.
- Identifier les documents comptables.

Cas pratique

Dans une synthèse à compléter, l'élève doit choisir parmi plusieurs expressions celle qui est correcte.

Module 8 – Le mécanisme de la TVA

Objectifs du module

- Décrire le principe de collecte et de déductibilité de la TVA.
- Montrer l'incidence sur la comptabilité.
- Repérer les différents taux.

Cas pratique

L'élève travaille chez Triathlon, magasin de sport. Il est chargé de compléter un tableau de calcul de la TVA due à l'Etat, pour deux articles vendus par Triathlon.

Le prix de vente hors taxes et le prix d'achat hors taxes de chacun de ces deux articles sont différents à chaque utilisation du cas pratique. Cela permet à l'élève de s'entraîner plusieurs fois, avec des données différentes.

Module 9 – Comptabiliser les ventes

Objectifs du module

- Distinguer les différents types de vente.
- Comptabiliser une facture de vente.
- Comptabiliser un encaissement.

Cas pratique

L'élève travaille chez Ordimax. Cette entreprise vend des ordinateurs qu'elle assemble à partir de composants. Elle revend aussi des périphériques (imprimantes...) achetés tels quels. Elle assure également des formations. L'élève est chargé d'enregistrer une facture de vente, comprenant des réductions et des frais accessoires. Les données numériques, ainsi que le type de vente, sont différents à chaque utilisation du cas pratique. Cela permet à l'élève de s'entraîner plusieurs fois, avec des données différentes.

Module 10 – Comptabiliser les achats

Objectifs du module

- Distinguer les différents types d'achat.
- Comptabiliser une facture d'achat.
- Comptabiliser un règlement.

Cas pratique

L'élève travaille chez Roudoudou, confiseur, au service des achats. Cette entreprise vend des bonbons qu'elle fabrique à base de sucre. Elle vend aussi des confitures, qu'elle achète telles quelles. L'élève est chargé d'enregistrer une facture d'achat, comprenant des réductions et des frais accessoires. Les données numériques, ainsi que le type d'achat, sont différents à chaque utilisation du cas pratique. Cela permet à l'élève de s'entraîner plusieurs fois, avec des données différentes.

Module 11 – La déclaration de TVA

Objectifs du module

- Compléter une déclaration de TVA.
- Comptabiliser la déclaration de TVA.
- Comptabiliser le règlement de la TVA.

Cas pratique

L'élève est chargé de compléter une déclaration de TVA.

Les données sont différentes à chaque utilisation du cas pratique. Cela permet à l'élève de s'entraîner plusieurs fois, avec des données différentes.

Module 12 – Comptabiliser les achats d'immobilisations

Objectifs du module

- Comptabiliser une facture d'achat d'immobilisation.
- Comptabiliser le règlement d'une immobilisation.

Cas pratique

L'élève travaille chez Tartenfolie, restaurant, au service des achats. L'élève est chargé d'enregistrer une facture d'achat d'immobilisation, comprenant des réductions et des frais accessoires. Les données numériques, ainsi que le type d'achat, sont différents à chaque utilisation du cas pratique. Cela permet à l'élève de s'entraîner plusieurs fois, avec des données différentes.

Module 13 – L'emprunt à amortissement constant

Objectifs du module

- Etablir un tableau d'emprunt à amortissement constant.
- Comptabiliser l'obtention de l'emprunt.
- Comptabiliser les versements à la banque.

Cas pratique

L'élève est chargé de compléter un tableau d'emprunt à amortissement constant.

Le capital et le taux d'intérêt sont différents à chaque utilisation du cas pratique. Cela permet à l'élève de s'entraîner plusieurs fois, avec des données différentes.

Module 14 – Amortir les immobilisations

Objectifs du module

- Compléter un plan d'amortissement.
- Comptabiliser l'amortissement.

Cas pratique

L'élève est chargé de compléter le plan d'amortissement d'un ordinateur.

La valeur d'origine et la date de mise en service sont différentes à chaque utilisation du cas pratique. Cela permet à l'élève de s'entraîner plusieurs fois, avec des données différentes.

Module 15 – Faire l'inventaire des stocks

Objectifs du module

- Comptabiliser les stocks de matières premières.
- Comptabiliser les stocks de produits finis.

Cas pratique

L'élève travaille chez Bicloun, fabricant de vélos. Il est chargé de comptabiliser les stocks de matières premières et les stocks de produits finis à l'inventaire.

Module 16 – Traiter les créances douteuses

Objectifs du module

- Calculer la dépréciation d'une créance client.
- Comptabiliser les dépréciations des créances clients et leurs ajustements.

Cas pratique

L'élève travaille chez Piqfleurs. Il est chargé de suivre la créance Dupont sur plusieurs exercices, et de comptabiliser la dépréciation et ses ajustements à l'inventaire.

Module 17 – Régulariser les charges et les produits

Objectifs du module

- Calculer et comptabiliser les charges et les produits constatés d'avance.
- Calculer et comptabiliser les charges à payer et les produits à recevoir.

Cas pratique

L'élève travaille chez Kiligolo, magasin de jouets. Il est chargé d'analyser 10 écritures : ces écritures peuvent être une écriture de régularisation à l'inventaire ou une écriture de contrepassation à la réouverture des comptes. Il doit trouver de quel type d'écriture il s'agit, pour chacune d'elles.

Module 18 – Etablir le bilan

Objectifs du module

Lire le document annuel de synthèse qu'est le bilan.

Cas pratique

A partir de la liasse fiscale d'un bilan, l'élève doit retrouver les grands postes du bilan afin de compléter un bilan simplifié.

Module 19 – Etablir le compte de résultat

Objectifs du module

Lire le document annuel de synthèse qu'est le compte de résultat.

Cas pratique

A partir d'un compte de résultat en tableau, l'élève doit compléter le compte de résultat en liste, et faire le calcul des différents résultats.

3. Gérer les élèves

Dans votre espace personnel, en tant que formateur, vous bénéficiez du bouton **Gestion des élèves**, qui vous donne accès à ces différentes fonctions :



Un élève fait partie d'un **groupe/classe**. Avant d'inscrire les élèves, vous devez donc créer les groupes/classes dont ils font partie. Afin de faciliter la procédure d'inscription, Comptaludik propose deux façons d'**inscrire les élèves** :

- En tant que formateur, vous inscrivez vous-même les élèves,
- Chaque élève s'inscrit lui-même, en utilisant l'utilitaire **S'inscrire en tant qu'élève**, dans le menu **Utilitaires** de la page d'accueil. Cette inscription individuelle doit être validée par vous pour être opérationnelle.

Créer / modifier des groupes d'élèves

Affiche la liste des groupes/classes déjà créés, permet de créer de nouveaux groupes, de modifier le nom d'un groupe existant ou le code d'un groupe existant. Le code que vous attribuez à un groupe/classe est demandé à l'élève qui s'inscrit lui-même via l'utilitaire **S'inscrire en tant qu'élève**.

Créer/modifier des groupes d'élèves

Créez un nouveau groupe d'élèves :

Choisissez un code d'inscription :

Nom du groupe	Code d'inscription	Nombre d'élèves inscrits	Nombre d'élèves en attente de validation		
groupe1	groupe1	13	0	<input type="button" value="Modifier le nom du groupe"/>	<input type="button" value="Modifier le code"/>

A savoir : Les noms, codes et mots de passe saisis sont sensibles à la casse (dupont est différent de DUPONT).

Inscrire des élèves

Vous permet d'inscrire un élève dans un groupe/classe. Chaque élève a un pseudo unique. Le mot de passe que vous lui attribuez pourra être modifié par lui, le mail est facultatif.

Inscrire des élèves

Groupe :

Nom :

Prénom :

Choisissez un pseudo :

Choisissez un mot de passe :

Adresse mail (facultative) :

Valider des inscriptions

Vous permet de valider les inscriptions faites par les élèves via l'utilitaire **S'inscrire en tant qu'élève** :

Valider des inscriptions

Sélectionner OUI valide l'inscription, NON supprime l'utilisateur, EN ATTENTE laisse le statut en attente de validation.

Groupe	Nom et prénom	Pseudo	Validation
groupe1	COLIN Thomas	tcolin	<input type="radio"/> oui <input type="radio"/> non <input type="radio"/> en attente

Pour qu'un élève puisse s'inscrire via l'utilitaire **S'inscrire en tant qu'élève**, vous devez lui communiquer **votre pseudo**, le **nom du groupe** auquel il appartient et le **code** de ce groupe. Le formulaire suivant montre les informations demandées à l'élève pour accéder au formulaire d'inscription proprement dit :

S'inscrire en tant qu'élève

Saisissez les informations demandées

Pseudo du formateur :

Nom du groupe :

Code groupe :

Supprimer des groupes d'élèves

Vous permet de supprimer des groupes/classes. Pour pouvoir supprimer un groupe, il faut que vous ayez au préalable supprimé tous les élèves de ce groupe.

Supprimer des groupes d'élèves				
Nom du groupe	Code d'inscription	Nombre d'élèves inscrits	Nombre d'élèves en attente de validation	
groupe1	groupe1	13	1	Supprimez d'abord les élèves

Afficher / Supprimer des élèves

Vous permet de supprimer des élèves.

Afficher/Supprimer des élèves			
En validant, vous supprimez DEFINITIVEMENT les élèves sélectionnés.			
Valider les suppressions			
Groupe	Nom et prénom	Pseudo	Cochez ceux à supprimer
groupe1	annette annette	annette	<input type="checkbox"/>

Consulter les scores d'un groupe

Affiche les scores obtenus par un groupe d'élèves, soit pour toutes les activités (jeu, quiz et cas pratiques), soit uniquement pour le jeu ou l'une des activités.

Le score est affiché pour chaque élève, ainsi que la date à laquelle il a réalisé l'activité. Si l'élève réalise plusieurs fois l'activité, c'est le score le plus récent qui est affiché.

Consulter les scores d'un groupe	
Sélectionnez le groupe ▼	
Toutes les activités ▼	
Valider	

Modifier le mot de passe d'un élève

Vous permet d'attribuer un nouveau mot de passe à un élève, lorsque celui-ci l'a oublié. Vous devez saisir le pseudo de l'élève, puis le nouveau mot de passe.

Modifier le mot de passe d'un élève	
Cette application vous permet d'attribuer un nouveau mot de passe à un élève, en cas d'oubli par celui-ci.	
Indiquez le pseudo de l'élève :	<input type="text"/> Valider

4. Modifier vos paramètres personnels

Vous pouvez modifier vos paramètres personnels en cliquant sur le bouton

Mon compte

Saisir / Modifier mon adresse mail

Vous permet de saisir ou de modifier votre adresse mail.

Modifier mon mot de passe

Vous permet de modifier votre mot de passe, notamment pour remplacer le mot de passe provisoire qui vous a été attribué.