



Dossier pour enseignants

MoneyFit Junior

Guide succinct
Jeu de
planification

Planification
des cours

Autres
ressources
d'apprentissage

Informations
destinées
aux parents

commentaire
destiné aux
enseignants

Guide succinct pour les enseignants

Jeu de planification

MoneyFit Junior



S'inscrire

S'inscrire comme enseignant(e) et créer un groupe

Enregistrez-vous sur moneyfit.ch et créez votre propre groupe pour votre classe sous «Créer un groupe».

Tous les membres de la classe qui sont enregistrés peuvent ensuite rejoindre le groupe avec le mot de passe du groupe.

Jouer

1. Démarrer le jeu et sélectionner l'événement

Pour commencer, les élèves définissent les étapes de planification et établissent un calendrier.

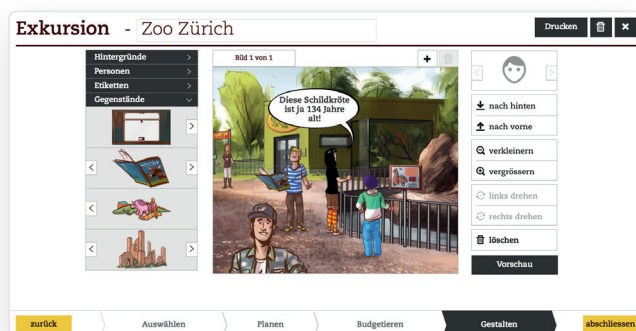
ASTUCE

Demandez à vos élèves de sauvegarder les données au fur et à mesure de la saisie. Lors du passage d'une étape à la suivante ou d'un retour à la précédente, les données sont toutefois automatiquement enregistrées.

2. Établir un calendrier et définir un budget

Ensuite, les élèves évaluent les recettes et les dépenses attendues dans le cadre du projet, ils en dressent l'inventaire puis comparent les deux postes du budget.

3. Visualiser l'événement

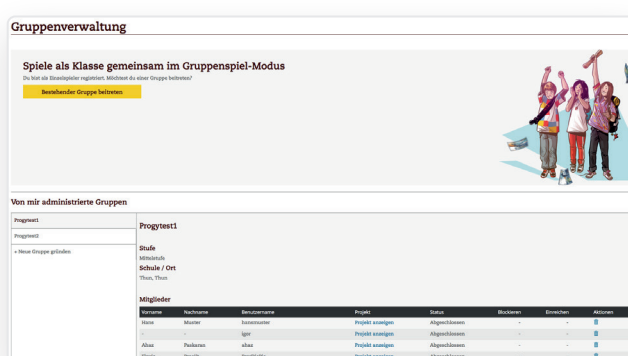


Les élèves peuvent visualiser leur projet dans le générateur de bande dessinée. Cet outil offre une palette d'éléments graphiques et d'étiquettes inscriptibles pour la conception créative de l'événement planifié.

4. Clôturer le projet et le soumettre pour la participation au concours

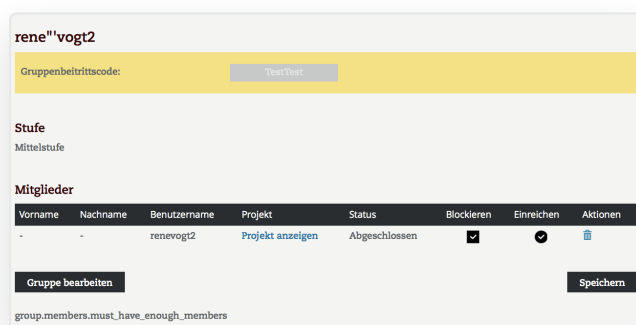
Pour finir, vous passez en revue les projets avec la classe et, ensemble, vous en sélectionnez un pour la participation au concours.

Vous pouvez soumettre un projet pour chaque tour de jeu en cliquant sur le bouton «Participer au concours» dans l'administration des groupes.

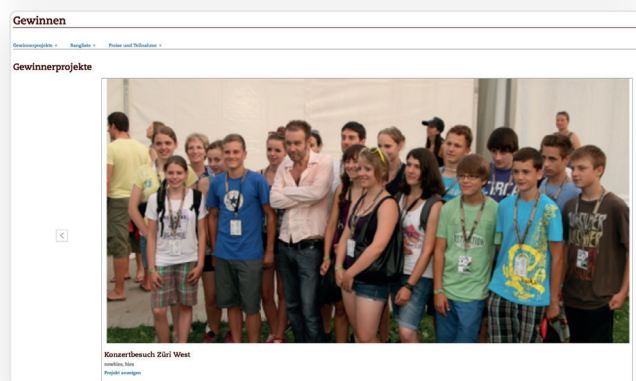


Gagner

Gagner le concours avec le projet soumis



Deux fois par an, cinq classes gagnantes reçoivent un montant de CHF 500.– pour organiser leur événement. Tous les projets soumis participent au tirage au sort dès lors qu'ils sont complets.



Les noms des gagnants sont publiés sur la plateforme en ligne. De plus, si vous téléchargez une photo de l'événement organisé dans l'administration des groupes, le projet s'affiche dans la galerie.

Planification des cours

MoneyFit Junior



Étudiez les bases de la gestion de l'argent avec vos élèves avec le **moyen didactique MoneyFit Junior**. En fonction du temps imparti et de l'objectif du cours, vous pouvez traiter l'ensemble du programme qu'il intègre ou seulement certaines parties.

À la fin, les élèves mettent en application les compétences acquises dans le **jeu de planification** en organisant un voyage scolaire ou un autre événement. Avec un peu de chance, votre classe **gagnera** un prix de CHF 500.– pour réaliser son projet.

Moyen didactique	Contenus	Déroulement	Infrastructure/matériel	Durée
Du troc à l'argent (p. 4 à 9)	Troc, moyens d'échange, invention de l'argent, importance du partage, proverbes liés à l'argent	1. Introduction au moyen didactique et rencontre avec la famille Fischer	- Moyen didactique (version papier ou e-book) - Commentaire destiné aux enseignants MoneyFit Junior	3 à 4 leçons
		2. Travail dans le moyen didactique	Évent. ordinateur fixe ou portable/ tablette/smartphone avec connexion à Internet pour les recherches (au moins un appareil pour deux élèves)	
		3. Facultatif – peut aussi être effectué plus tard dans le jeu de planification: les élèves contrôlent leurs connaissances avec le quiz du jeu de planification «La signification de l'argent»	- Règles du jeu MoneyFit Junior - Ordinateur fixe ou portable/ tablette avec connexion à Internet (au moins un appareil pour deux élèves) - Quiz du jeu de planification «La signification de l'argent»: moneyfit.ch	1 leçon
Gagner son premier argent (p. 10 à 13)	Salaire, travail des enfants, services, production, commerce, plan commercial	1. Travail dans le moyen didactique	- Moyen didactique (version papier ou e-book) - Commentaire destiné aux enseignants MoneyFit Junior	3 à 4 leçons
		2. Facultatif – peut aussi être effectué plus tard dans le jeu de planification: les élèves contrôlent leurs connaissances avec le quiz du jeu de planification «Tout travail mérite salaire»	- Règles du jeu MoneyFit Junior - Ordinateur fixe ou portable/ tablette avec connexion à Internet (au moins un appareil pour deux élèves) - Quiz du jeu de planification «Tout travail mérite salaire»: moneyfit.ch	1 leçon

Moyen didactique	Contenus	Déroulement	Infrastructure/matériel	Durée
Planifier ses dépenses (p. 14 à 19)	Budget, établir un budget de vacances, désirs et besoins, épargne, objectifs d'épargne, plan d'épargne	1. Travail dans le moyen didactique	- Moyen didactique (version papier ou e-book) - Commentaire destiné aux enseignants MoneyFit Junior	3 à 4 leçons
Planifier les dépenses (p. 14 à 19)		2. Facultatif – peut aussi être effectué plus tard dans le jeu de planification: les élèves contrôlent leurs connaissances avec le quiz du jeu de planification «Réaliser des souhaits précis à l'aide d'un budget»	- Ordinateur fixe ou portable/ tablette avec connexion à Internet (au moins un appareil pour deux élèves) - Quiz du jeu de planification «Réaliser des souhaits précis à l'aide d'un budget»: moneyfit.ch	1 leçon
Satisfaire ses besoins et réaliser ses souhaits (p. 20 à 27)	Souhaits de consommation, publicité, marques, décisions d'achat, contrat de vente, gestion de l'argent de poche	1. Travail dans le moyen didactique	- Moyen didactique (version papier ou e-book) - Commentaire destiné aux enseignants MoneyFit Junior	3 à 4 leçons
		2. Facultatif – peut aussi être effectué plus tard dans le jeu de planification: les élèves contrôlent leurs connaissances avec le quiz du jeu de planification «Acheter et dépenser de l'argent»	- Règles du jeu MoneyFit Junior - Ordinateur fixe ou portable/ tablette avec connexion à Internet (au moins un appareil pour deux élèves) - Quiz du jeu de planification «Acheter et dépenser de l'argent»: moneyfit.ch	1 leçon
Jeu de planification		- Les élèves de la classe dressent l'inventaire de leurs souhaits en vue d'un projet commun (excursion, événement, fête, etc.). - Ils programment un événement en binômes à l'aide du jeu de planification. - Les projets élaborés sont passés en revue. - Dans chaque classe, un projet est sélectionné pour sa participation au concours.	- Ordinateur fixe ou portable/ tablette avec connexion à Internet (au moins un appareil pour deux élèves) - Jeu de planification: moneyfit.ch - Règles du jeu MoneyFit Junior	2 à 4 leçons

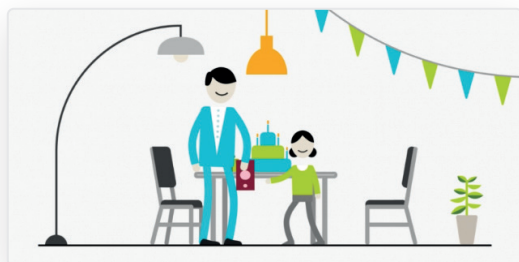
Vous disposez de peu de temps dans votre cours? Vous pouvez aussi utiliser le **jeu de planification** indépendamment du moyen didactique: après une brève introduction aux bases de la budgétisation, les élèves planifient leur propre événement. Avec un peu de chance, votre classe gagnera **un prix de CHF 500.– pour réaliser son projet**.

Sujet/durée	Déroulement	Infrastructure/matériel
Entrée en matière 5 min	Regarder le film didactique «Grands rêves – peu d’argent» avec toute la classe. Bilan: on peut dépenser son argent de toutes sortes de manières.	- Projecteur multimédia et ordinateur avec connexion à Internet pour l’enseignant(e) - Film didactique «Grands rêves – peu d’argent» moneyfit.ch > Histoires > Vidéos
Jeu de rôles 15 min	1. L’enseignant(e) inscrit au tableau les mots «kiosque, magasin de sport, tirelire», avec les articles et les prix correspondants: p. ex. «friandises, magazines»: CHF 5.– l’unité, «ballon de football»: CHF 40.–.	Tableau mural
	2. Un élève reçoit 4 pièces de CHF 5.– (p. ex. sous la forme d’une feuille indiquant le montant ou de monnaie à jouer) et décide de ce qu’il va en faire: - acheter des magazines et des friandises au kiosque; - épargner l’argent reçu/le mettre dans la tirelire; - emprunter de l’argent (CHF 20.–) pour acheter tout de suite un article plus cher au magasin de sport.	Feuilles avec montants/monnaie à jouer, etc.
	3. Les autres élèves expliquent comment ils auraient agi à la place de leur camarade en justifiant leur choix.	
	4. Recommencer le jeu avec 2 à 3 autres élèves.	
	5. Bilan: disposant d’une quantité d’argent limitée nous devons toujours nous demander ce dont nous avons besoin, ce que nous voulons absolument, ce à quoi nous pouvons renoncer ou encore si nous devrions économiser pour réaliser un rêve plus tard.	
Introduction au jeu de planification 20 min	1. Les élèves de la classe dressent l’inventaire de leurs souhaits en vue d’un projet commun (excursion, événement, fête, etc.).	Tableau mural
	2. Demander aux élèves de choisir et de planifier un projet de classe.	
	3. L’enseignant projette le jeu de planification et explique la marche à suivre.	- Préparation de l’enseignant(e): s’enregistrer soi-même et créer un groupe pour la classe - Règles du jeu MoneyFit Junior - Projecteur multimédia et ordinateur avec connexion à Internet pour l’enseignant(e) - Jeu de planification: moneyfit.ch

Sujet/durée	Déroulement	Infrastructure/matériel
Jeu de planification 45 min	Les élèves programment un événement en binômes à l'aide du jeu de planification	- Ordinateur fixe ou portable/ tablette avec connexion à Internet (au moins un appareil pour deux élèves) - Jeu de planification: moneyfit.ch
Conclusion 5 min	1. Examiner ensemble les projets élaborés et discuter de la date à laquelle ceux-ci pourraient être finalisés.	Projecteur multimédia et ordinateur avec connexion à Internet pour l'enseignant(e)
	2. Choisir un projet par classe pour la participation au concours.	Règles du jeu MoneyFit Junior

Autres ressources d'apprentissage

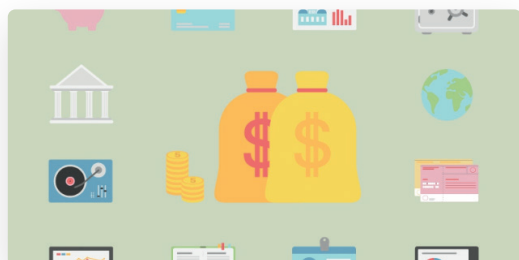
MoneyFit Junior



Film didactique «Grands rêves – peu d'argent»

En s'appuyant sur l'exemple de Leïla et de Louis, le film didactique «Grands rêves – peu d'argent» montre les différentes façons de gérer ses premiers sous: faire tout de suite un petit achat ou plutôt épargner en vue de satisfaire un souhait plus important?

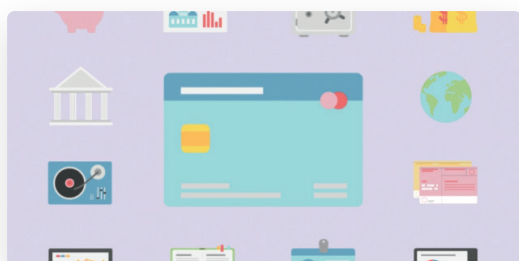
moneyfit.ch > Histoires > Vidéos



Cartes-fiches – Comprendre l'argent

Questions de contrôle sur le moyen didactique MoneyFit Junior
P. 4 à 9

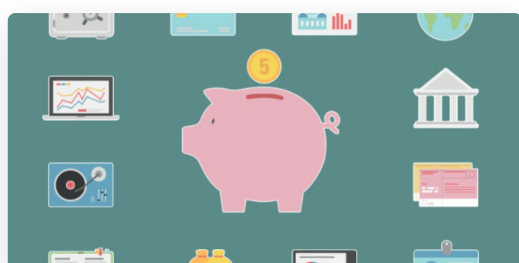
moneyfit.ch > Histoires > Savoir



Cartes-fiches – Troc, billets de banque, trafic des paiements numérique

Questions de contrôle sur le moyen didactique MoneyFit Junior
P. 7 (Focus)

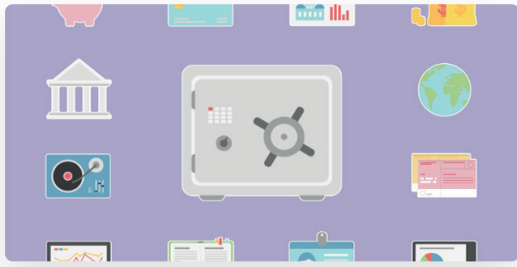
moneyfit.ch > Histoires > Savoir



Cartes-fiches – Gagner de l'argent

Questions de contrôle sur le moyen didactique MoneyFit Junior
P. 10 à 13

moneyfit.ch > Histoires > Savoir



Cartes-fiches – Gérer son argent

Questions de contrôle sur le moyen didactique MoneyFit Junior
P. 14 à 19

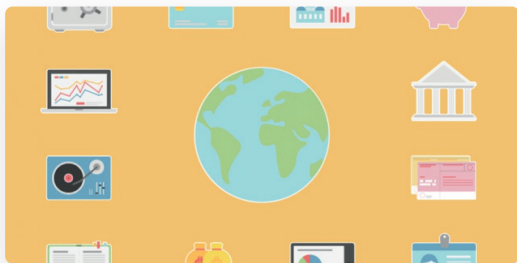
moneyfit.ch > [Histoires](#) > [Savoir](#)



Cartes-fiches – Dépenser de l'argent

Questions de contrôle sur le moyen didactique MoneyFit Junior
P. 20 à 27

moneyfit.ch > [Histoires](#) > [Savoir](#)



Cartes-fiches – L'euro

Questions de contrôle sur le moyen didactique MoneyFit Junior
P. 25 (Coup de projecteur)

moneyfit.ch > [Histoires](#) > [Savoir](#)



Informations destinées aux parents

Compétences financières avec MoneyFit

Souhaitez-vous informer les parents sur le cours d'éducation financière avec MoneyFit?

Les blocs de texte suivants peuvent servir de base à la rédaction d'un courrier d'information approprié ou d'une lettre aux parents.

MoneyFit atteste de la volonté de PostFinance de renforcer les compétences financières des enfants et des jeunes. Depuis 2001, PostFinance soutient les enseignants dans leurs cours d'éducation financière avec une offre de formation gratuite.

Qu'entend-on par compétences financières?

La gestion responsable de l'argent est une compétence essentielle pour pouvoir évoluer avec succès dans la société et devenir un adulte autonome.

Pour développer les compétences financières chez les enfants et les jeunes, il convient de leur transmettre des connaissances et des aptitudes dans différents domaines:

- un rapport réfléchi à l'argent et une conduite éclairée en matière de consommation;
- une bonne compréhension des concepts financiers – du circuit économique aux intérêts composés;
- un savoir-faire approprié dans la gestion de l'argent, p. ex. l'établissement d'un budget ou le calcul de rendements.

Comment développer les compétences financières des enfants et des jeunes?

Les enfants s'intéressent déjà activement à l'utilisation et à l'importance des pièces et des billets. Ils découvrent au quotidien comment acheter des produits alimentaires, des vêtements et d'autres biens, gèrent leur argent de poche et ont tôt fait

de gagner leurs premiers sous puis, à l'adolescence, ils prennent régulièrement des décisions d'ordre financier pour leurs loisirs en s'efforçant de toujours bien cerner ce qu'ils veulent et peuvent s'offrir.

Promouvoir l'acquisition de compétences financières: mission de l'école

Conformément aux plans d'études, les compétences financières sont intégrées à tous les niveaux scolaires: au 1^{er} et au 2^e cycle (primaire 1 et 2) dans le domaine d'études «Nature, Homme, Société», au 3^e cycle (degré secondaire) dans le domaine d'études «Économie, Travail, Budget» et dans les établissements d'enseignement supérieur du degré secondaire II (écoles professionnelles, gymnases, écoles de culture générale) dans les spécialités «Culture générale» et/ou «Économie».

MoneyFit offre aux enseignants des programmes de formation gratuits et de qualité pour le cycle primaire 2 jusqu'au degré secondaire II en

tenant compte des objectifs fixés par les plans d'études et en misant sur des médias didactiques modernes, des exercices ancrés dans la réalité quotidienne et un mode d'enseignement ludique. Le matériel didactique a été conçu par des auteurs indépendants, ne comporte aucune publicité pour des produits et respecte les prescriptions de l'Association faîtière des enseignants et des enseignantes de Suisse pour la transparence et la protection des données.

Offres didactiques de MoneyFit: moneyfit.ch

Promouvoir l'acquisition de compétences financières: le rôle des parents

Nombreuses sont les études qui montrent que le foyer familial joue un rôle capital dans le développement des compétences financières chez les enfants et les jeunes. Les parents sont à la fois des modèles et de précieux médiateurs quand il s'agit de façonner le rapport personnel à l'argent et à la consommation mais aussi de transmettre un savoir et des aptitudes concrètes en matière de gestion des finances. Dans ce cadre, il est essentiel d'aborder suffisamment tôt le thème de l'argent et de permettre aux enfants et aux jeunes de s'exercer à la gestion responsable de l'argent dans différentes situations du quotidien.

Sur postfinance.ch, PostFinance confirme son engagement en proposant aux parents un blog sur l'argent qui fournit des informations sur MoneyFit et des idées concrètes pour aborder le thème de l'argent dans le contexte de la vie familiale.

Blog sur l'argent pour les parents:

postfinance.ch > [Blog sur l'argent](#) > [Famille et logement](#)



commentaire destiné aux enseignants

MoneyFit

Junior

Moyen didactique pour apprendre à gérer son argent – cycle 2

En Suisse, un tiers des jeunes entre 18 et 25 ans sont endettés¹ (dettes fiscales, dettes de loyers, dettes d'assurance-maladie, cartes de crédit à découvert, factures de consommation impayées). Ces dernières années ont montré l'importance d'un apprentissage anticipé de la gestion de l'argent. Certes, l'importance du foyer familial et de l'exemple donné par les parents est non négligeable dans l'apprentissage de sa propre gestion de l'argent. Pourtant, l'école peut elle aussi apporter une importante contribution à l'amélioration des compétences financières de vos élèves. Le présent matériel didactique soutient les écoles dans cette tâche.

Le nouveau matériel didactique «MoneyFit Junior» de PostFinance SA guide les élèves à travers les thèmes de gestion de l'argent pertinents pour cette tranche d'âge.

A l'aide des quatre modules «Comprendre l'argent», «Gagner de l'argent», «Gérer son argent» et «Dépenser de l'argent», les élèves étudient différents aspects de l'argent, de la consommation et du style de vie se basant sur les plans d'études officiels. La transmission des connaissances et les problématiques concernant l'argent au sens strict ne sont pas les seules abordées: la prise en compte des besoins, des envies et des souhaits (de consommation), des choix de consommation, des décisions d'achat et des convictions personnelles le sont aussi. A chaque thème, les élèves réfléchissent à leur propre attitude et la comparent avec celle de leurs camarades. En outre, les élèves acquièrent une vaste palette d'aptitudes pour gérer leur argent: ils réalisent un budget, comparent des prix, planifient en fonction d'objectifs d'épargne et apprennent à contrôler leurs dépenses. Ce matériel didactique respecte donc par de nombreux aspects l'orientation de compétence demandée dans les plans d'études officiels.

Pour certaines situations, les thèmes du matériel didactique sont insérés dans une histoire dont les membres de la famille Fischer-Taylor sont les personnages principaux. A l'aide de courtes séquences de bandes dessinées, les élèves s'identifient à Brian, le frère, ou à Julie, la sœur, et vivent les situations depuis leur perspective. Les exercices qui s'y rattachent permettent d'effectuer une analyse plus approfondie.

PostFinance SA vous souhaite à vous et à votre classe beaucoup de plaisir avec ce nouveau matériel didactique ainsi qu'avec la famille Fischer-Taylor.

Eva Woodtli Wiggerhauser (auteur)

¹ Voir p. ex. www.schuldenberatung-bl.ch, www.projuventute-gl.ch/finanzkompetenz (sites en allemand).

INTRODUCTION

Structure du matériel didactique

Ce matériel didactique est constitué d'un cahier pour les élèves et d'une plateforme d'apprentissage en ligne sur moneyfit.ch. La plateforme d'apprentissage est décrite à la page 2 du matériel didactique.

La famille Fischer-Taylor accompagne l'élève à travers les thèmes du cahier. Elle est présentée à la page 3 du support didactique. Les thèmes du cahier sont introduits à l'aide de situations spécifiques des membres de la famille et donnent lieu à différents exercices.

Aperçu des modules

Le cahier est divisé en quatre modules. Chacun des modules est constitué de deux ou trois pages doubles et débute par une bande dessinée. En partant des problématiques de la bande dessinée, les doubles pages suivantes apportent des connaissances, contiennent des exercices et des thèmes de discussion pour l'organisation du cours.

Les solutions des exercices se trouvent à la fin du matériel didactique (pages 28 à 30). Les élèves ont ainsi la possibilité d'apprendre de manière autonome et de corriger eux-mêmes leurs exercices.

Module 1: «Comprendre l'argent»

Le troc, les moyens d'échange, le rôle de l'argent, les pièces et les billets sont au centre de ce module.

Module 2: «Gagner de l'argent»

Le circuit de l'argent et le premier argent gagné soi-même constituent le noyau de ce deuxième module.

Module 3: «Gérer son argent»

Les envies, les besoins, la planification, la comparaison des coûts et la constitution d'un budget simple, tels sont les thèmes du troisième module.

Module 4: «Dépenser de l'argent»

Il s'agit ici d'envies de consommation spécifiques, du rôle de la publicité et des marques, des décisions d'achat, des aspects juridiques de l'achat (types de contrats de vente) et de la gestion de l'argent de poche.

Plateforme d'apprentissage en ligne (moneyfit.ch)

La plateforme d'apprentissage contient des sentiers didactiques grâce auxquels les élèves peuvent vérifier leurs connaissances des quatre modules de façon ludique. Les questions vont parfois au-delà de la matière apportée par le cahier, tout en restant très liées aux connaissances transmises.

De plus, un e-book offre de nombreux liens vers des fichiers audio et vidéo et vers des sites web spécifiques au groupe cible.

Mode de travail en classe

Les exercices sont souvent formulés de façon délibérément ouverte. Ils n'ont pas pour objectif la transmission pure de connaissances, mais permettent un traitement varié et des solutions individuelles. Au secondaire moyen en particulier, la connaissance des propres envies et besoins ainsi que l'acquisition d'une compétence et d'une attitude réfléchie en ce qui concerne les thèmes de l'argent ont plus d'importance que la transmission de connaissances disponibles.

Les exercices peuvent facilement être intégrés dans un apprentissage coopératif lors du cours. Lors du développement des situations et des exercices, une attention particulière a ainsi été apportée à ce que les élèves puissent toujours avoir des échanges sur leur propre comportement, l'expliquer en binôme puis en discuter au sein du groupe. En général, les présentations ne sont pas demandées sous une forme particulière. Celles-ci peuvent facilement s'intégrer au cours sous forme d'affiches, d'échanges oraux, etc.

Groupe cible

Le matériel didactique «MoneyFit Junior» s'adresse aux 4^e à 6^e classes (cycle 2, secondaire moyen).

Temps nécessaire

Le temps nécessaire pour traiter tout le support didactique ou seulement certaines parties de celui-ci peut varier. L'étude du support didactique dans son ensemble nécessite 12 à 16 leçons.

MODULE 1: DU TROC A L'ARGENT

Objectif didactique

Les élèves

- connaissent l'importance du troc dans le passé comme de nos jours;
- peuvent citer des moyens d'échange historiques;
- savent comment le troc a évolué avec l'invention des pièces;
- connaissent les avantages des pièces et des billets;
- savent que l'échange est encore important dans notre société actuelle;
- connaissent la signification des proverbes concernant l'argent.

Temps nécessaire

L'étude du module dans son ensemble demande 3 à 4 leçons.

Indications de mise en œuvre

Page 3

LES PERSONNAGES PRINCIPAUX

Une famille jeune et sympathique se trouve au centre du matériel d'enseignement MoneyFit 1. Cette famille vit différentes situations en rapport avec l'argent. Les histoires sont centrées sur les expériences des frères et sœurs Julie et Brian. Ils gagnent des sous pour la première fois lors d'un concert à la fête du village, gagnent l'achat d'un smartphone et font une compilation de leurs dépenses et de leurs recettes. On y trouve également beaucoup d'informations sur l'histoire de l'argent, le troc, l'argent de poche et les jobs d'été, ainsi que des conseils pour planifier des vacances et des achats importants.

Découvrez le monde passionnant de l'argent et apprenez plein de nouvelles choses sur les thèmes suivants: «Comprendre l'argent», «Gagner de l'argent», «Gérer l'argent» et «Dépenser de l'argent».



Philippe Fischer-Taylor a 42 ans, il est employé commercial d'une petite entreprise. Il pratique le jazz comme loisir. Il joue du piano.

Famela Fischer-Taylor a 40 ans, elle est physiothérapeute indépendante. Elle vient d'Angleterre, où vivent ses parents.

Leur fils Brian a 11 ans et il est en 5^e année. Il pratique le football.

Nico aime beaucoup les chiens et c'est un adepte du frisbee.

Leur fille Julie a 12 ans et elle est en 6^e année. Plus tard, elle veut faire un apprentissage pour devenir informaticienne. Julie joue de la guitare basse dans un groupe de rock.

Avant que les élèves ne démarrent le premier module, il serait utile qu'ils se familiarisent avec la couverture du cahier ainsi qu'avec la page 3. Ils y feront la connaissance de la famille Fischer-Taylor et découvriront le rôle de chacun de ses membres.

Les élèves pourront alors brièvement anticiper et émettre des hypothèses sur les thèmes du cahier et les rôles que les membres de la famille pourront avoir. Voici quelques exemples de questions:

- Quelle impression donne le père? A-t-il l'air strict?
- Quel est le rôle de la mère?
- Comment est Julie? Quelles sont ses aptitudes?
- Quel genre de garçon est Brian? Qu'est-ce qui est important à ses yeux?

Pages 4 et 5

Le troc à l'argent

Julie a débarrassé la cave avec son père et emmène quelques objets en état de marche à la bourse d'échange. Discutez autour des questions suivantes :

- Comment fonctionne une bourse d'échange?
- Quels sont les avantages d'une bourse d'échange?
- Qu'est-ce qu'un bouclicier? Quelle est sa valeur?
- A qui préférerai-tu particulièrement attention dans une bourse d'échange?

GROS PLAN

Echange et moyen d'échange
Jusqu'à il y a environ 2500 ans, l'homme était plus ou moins auto-suffisant. Il pouvait fabriquer son propre outil même tout ce dont il avait besoin pour vivre. Il allait chasser, cultivait des céréales et ramassait du bois et des matériaux naturels pour son habitat. Quand il avait une denrée en trop grande quantité, il essayait de la conserver. Il séchait les fruits et le poisson, il fabriquait des outils à base de bois. Il gardait la laine pour se confectionner des vêtements par la suite.

Puis l'homme a remarqué qu'il était plus efficace de concentrer ses efforts sur une chose et de l'échanger avec d'autres personnes. Celui qui savait faire de la poterie fabriquait de la vaisselle. Les chasseurs achetaient ne chassaient plus uniquement pour eux-mêmes, mais échangeaient leur gibier avec d'autres. Ainsi, l'homme a évolué en se spécialisant dans un domaine et est mis à faire du troc avec les autres membres de sa communauté.

Il est bien difficile de faire du troc, quelle est la valeur d'un lapin? A-t-il la valeur d'un coquillage? A-t-il la valeur de deux ou trois poissons? Combien faut-il de lapins pour acheter une peau de mouton? Toutes ces choses doivent être négociées.

Bientôt l'homme a remarqué que les autres peuples possédaient des choses intéressantes et a commencé à faire du troc avec eux. Pour cela, il avait besoin d'une monnaie d'échange qui gardait sa valeur et que tout le monde ne pouvait pas se procurer. C'est ainsi qu'on inventa l'argent naturel. C'est à dire des objets auxquels l'homme attribuait de la valeur en ce temps là. Parmi eux se trouvaient entre autres des coquillages, des coquilles d'escargot, des perles, des pierres précieuses, des bagues en or, des fèves de cacao, du sel, des fourrures, de la soie, des dents de baleine et des langues de chat (feuilles de thé compressées en forme de briques).

Comprendre l'argent

- Comment échangeriez-vous un lapin, un coquillage, un poisson et une peau de mouton? Négociez une solution et présentez vos résultats à la classe.
- Aujourd'hui, que pourrait-on utiliser comme monnaie d'échange ou pour remplacer l'argent? Notez trois objets et justifiez vos choix.
- Pendant des siècles, les cauris ont rempli cet office avec grand succès. Cherchez une image de cauri sur Internet et dessinez-en un. Dans quels pays les cauris ont-ils été utilisés?
- Aujourd'hui, nous payons avec de l'argent, des billets et des pièces. Mais des monnaies d'échange ont également été utilisées autrefois dans nos contrées. Quels moyens de paiement existaient avant qu'on n'invente l'argent? Faites les mots «monnaie» et «monnaie d'échange» dans un moteur de recherche ou trouvez un lien en ligne. Retenez les résultats que tu auras obtenus.

La bande dessinée vise à introduire le thème, en l'occurrence le thème du troc avec la bourse aux échanges. Il peut être utile que les élèves lisent d'abord la bande dessinée par eux-mêmes. Ils pourront ensuite réfléchir par deux ou en petits groupes à la signification des scènes et se faire une image de la situation. Les questions sous la bande dessinée visent à sa compréhension et font appel aux connaissances préalables des élèves.

Les solutions des exercices 1 à 3 se trouvent à la page 28 du cahier. Les pages suivantes du module approfondissent une partie de ces questions.

Le Gros plan «Echange et moyen d'échange» apporte des informations de fond au sujet de l'échange et du troc. Le texte peut être lu individuellement, en groupe ou avec la classe. Dans le sens de l'apprentissage coopératif, il est possible que les élèves s'occupent d'abord seuls du texte et des questions s'y référant à la page suivante, puis qu'ils aient un échange à ce propos par groupes de deux avant de présenter leurs solutions à la classe.

Les questions 1 et 2 à la page 5 servent de contrôle des connaissances liées au texte et s'appuient directement sur le texte dans son ensemble, ou sur certains passages. Les élèves moins performants peuvent entourer ou souligner les réponses aux questions dans le texte ou, pour le contrôle des connaissances, écrire des termes du texte sur les images. Parmi elles se trouvent les moyens d'échange suivants: des coquillages, des coquilles d'escargot, des perles, des pierres précieuses, des anneaux en or, des fèves de cacao, du sel, des fourrures, de la soie, des dents de baleine et des briques de thé.

Les exercices de recherche 3 et 4 peuvent éventuellement être utilisés comme devoirs à la maison.

Les solutions des exercices 3 et 4 se trouvent à la page 28 du cahier.

DISCUSSION

Pourquoi échanger et partager?
L'homme échange et partage depuis qu'il peuple la terre.

1. Lis ces affirmations. Lesquelles sont vraies, selon toi?
Coche-les.

- ☐ Tout peut être troqué.
- ☐ Le troc n'est utile que pour les personnes qui n'ont pas d'argent.
- ☐ Le troc est réservé aux enfants; les adultes n'échangent pas.
- ☐ En général, on ne troque des objets personnels qu'avec des amis.
- ☐ Avec un achat, maintenant le partage et le troc sont à la mode.

2. Discutez en groupe en quoi vos avis se rejoignent-ils? En quoi diffèrent-ils?

Qu'arriverait-il si...
... nous n'avions pas de papier-monnaie?

- Note dix choses que ta famille va acheter cette semaine.
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____

• Supposons que tout ce dont nous avons besoin quotidiennement puisse être uniquement échangé contre autre chose. Comment pourriez-vous vous procurer ces choses?
Quelles choses pourrais-tu troquer? Discutez en groupe afin de trouver des solutions communes. Pouvez-vous vous entendre?

Ce que l'homme échange et partage
Des recherches ont été faites sur ce que l'homme aime échanger et partager.

1. Regarde ce classement. Qu'est-ce qui te concerne aussi?

2. Qu'aimerais-tu échanger? Que préférerais-tu ne pas échanger?
Compare tes résultats avec tes camarades de classe.

Pas de problème

- 4.7 L'expérimenté (je ne recommande pas)
- 4.4 Idées (je ne suis pas intéressé)
- 4.2 Nouveaux films
- 4.1 Musique sur un CD
- 4.0 Bouteilles d'eau

D'accord

- 3.9 Musique MP3 (jusqu'à 20 francs à quelq'un)
- 3.8 Connaissances
- 3.4 Photos
- 3.2 Amis (je ne transmettrai des contacts / l'équipement de sport et de loisirs)
- 3.1 École

Si nécessaire

- 2.9 Sac de couchage
- 2.7 Vélo/moto/motocycle / vêtements / équipement
- 2.6 Ordinateur portable, ordinateur
- 2.5 Sac à main / bijoux et montres
- 2.3 Chaussures
- 2.2 Réfrigérateur (jusqu'à 1000 francs à quelq'un)

Pas vraiment d'accord

- 1.6 Mots de passe (je ne pourrais pas en avoir un ordi)
- 1.4 Sous-vêtements / lingerie / dent

5 = je partage avec tout le monde
1 = je ne partage avec personne

La Discussion autour du thème du troc et de l'échange encourage les élèves à réfléchir à leurs activités d'échange et à se forger leur propre opinion. On oublie souvent aujourd'hui qu'on échange beaucoup plus que ce que l'on penserait de prime abord, et qu'on ne peut pas tout acheter, de loin.

La question peut être élargie en classe par une réflexion:

- Pourquoi a-t-on souvent l'impression qu'une chose n'est nouvelle que si on l'achète?
- Quelle importance ont les objets offerts, déjà utilisés, dans notre vie?
- Qui a déjà expérimenté le troc? Avec quoi? (p. ex. timbres, images de joueurs de football, etc.)
- Qui a déjà échangé des vêtements ou un goûter avec des amis? Quels en sont les avantages?
- Qu'est-ce que les adultes échangent et troquent?

Le graphique montre une partie des résultats d'une étude qui a été réalisée en 2013 à l'institut Gottlieb Duttweiler (www.gdi.ch/studien, en allemand). Elle a été réduite aux points significatifs pour le secondaire moyen. Les élèves remarqueront lors de la réflexion qu'ils sont en général prêts à échanger les mêmes choses. Les différences individuelles sont une bonne occasion d'approfondir ce thème qu'est la volonté d'échanger. Les questions suivantes peuvent déclencher une discussion en classe:

- Quelle est la raison pour laquelle tu aimes échanger?
- Pour quelles raisons prêtes-tu à quelq'un?
- As-tu des craintes quand tu prêtes quelque chose? Lesquelles?

La partie Qu'arriverait-il si... encourage les élèves à remettre en question les évidences. On aborde ici le sujet de la fonction des billets:

- A quoi ressemblerait notre vie si on ne pouvait pas utiliser des moyens de paiement comme les billets pour acheter nos aliments quotidiens?
- Comment pourrions-nous bien survivre sans argent?

A ce moment, il est possible d'aborder plus en profondeur le thème de l'échange et de rechercher sur Internet avec les élèves quelles sont les dernières tendances dans ce domaine. Les mots clés pour la recherche sont par exemple vivre sans argent, heureux sans argent, grève de l'argent, sauver les aliments, foodsharing.

Pages 7 et 8

Comprendre l'argent

1. Lis le texte et réponds ensuite aux questions de la page suivante. Les illustrations du bas représentent les étapes les plus importantes.

GROS PLAN

Du troc au billet de banque et au trafic des paiements numériques

Le troc a ses avantages, mais aussi de nombreux inconvénients : l'échange direct de marchandises est coûteux et parfois difficile. Cela qui ne nous a pas empêché d'intéresser son partenaire de troc ne peut pas obtenir ses marchandises. En cela, l'argent naturel présente des avantages, car on peut le prêter ou le compter (cinq coquillages contre un lapin). Selon la région, on utilisait différentes monnaies d'échange : les coquillages avaient plus de valeur si on les échangeait avec des médailles d'or ou d'argent. Ce sont les Lydiens qui ont inventé la pièce de monnaie, dans la région de l'actuelle Turquie, environ 600 ans av. J.-C. Ils représentaient le poids d'un lingot d'or et d'argent avec la représentation du roi Crésus, et de l'autre côté, sa valeur. Le roi garantissait ainsi la pièce. Des pièces de même taille avaient alors la même valeur et avaient plus besoin d'être pesées.

Les Grecs reprirent bientôt ce système, les Romains firent ensuite de même, et avec eux la pièce de monnaie s'unifia bientôt partout pour le commerce.

À partir du IV^e siècle, les dirigeants de l'Empire romain ont commencé à intervenir en faveur de l'utilisation de pièces uniques dans le commerce. Les premières pièces d'apparence de denier et étaient en argent.

Les billets ne sont apparus qu'environ 200 ans plus tard en Chine. Là-bas, les pièces étaient en fer à cette époque. Comme elles étaient lourdes et n'avaient que peu de valeur, il était possible de les échanger contre une attention de dépôt. Ces attentions devenaient les premières billets.

En Europe, ce fut l'Espagne qui émit la première des billets en 1463. La Hollande et la Suède lui emboîtèrent le pas. Au début, les gens n'avaient pas confiance en ces papiers monnaie. La valeur matérielle du papier est faible, il a peine quelques centimes. Mais ses avantages l'emportent : 1000 écus d'argent pesaient à l'époque 18 kilogrammes, alors que deux billets de 500 écus chacun ne pesaient que quelques grammes... et d'autres pays ont également réintroduit les papiers-monnaie au XIX^e siècle. En Suisse, les premiers billets de banque produits en série apparurent en 1807.

On revint plus tard de nouveau au paiement sans espèces. Et c'est le chèque qui marque le début de cette évolution. Lorsque l'on recevait un chèque d'un acheteur, on pouvait aller l'encaisser contre de l'argent liquide à la banque. La carte de crédit fonctionne exactement de la même manière. La banque paie le montant convenu au vendeur au nom de l'acheteur. La carte de crédit existe depuis 1959. À l'époque, l'Américain Frank McNamara était agacé de toujours devoir transporter de l'argent quand il sortait dîner. Ce fut l'ère de la «Charm Club», la première carte de crédit. Aujourd'hui, on peut même faire des achats avec un smartphone ou sur Internet.

2. As-tu lu avec attention le texte «Du troc au billet de banque et au trafic des paiements numériques»? Cache les bonnes réponses.

3. Entoure les parties des phrases qui sont fausses.

1. Depuis de nombreux siècles, le système monétaire est l'affaire des souverains et des États. vrai ☐ faux ☐

2. Les pièces de monnaie ne présentent pas d'inconvénients par rapport aux papiers-monnaie. ☐ ☐

3. Au début, les gens se méfiaient des billets. ☐ ☐

4. Les Chinois ont inventé la pièce de monnaie. ☐ ☐

5. Le papier-monnaie a été inventé en Espagne. ☐ ☐

6. La carte de crédit est une invention d'un Américain qui aimait sortir manger. ☐ ☐

7. Les billets de banque n'ont presque pas de valeur matérielle. ☐ ☐

8. À l'époque, 1000 écus d'argent représentaient environ 20 kilogrammes d'or. ☐ ☐

9. Les Grecs ont repris le système de la pièce de monnaie des Romains. ☐ ☐

10. Crésus était un roi romain représenté sur les pièces. ☐ ☐

INFO

L'argent remplit différentes fonctions. L'argent garde la valeur en lui-même, c'est une valeur refuge et un moyen d'épargne cette valeur. L'origine du terme «monnaie» vient du nom de la déesse romaine Juno moneta, car les Romains avaient installé un atelier dans son temple pour frapper la monnaie.

DISCUSSION

Proverbes en rapport avec l'argent

1. Choisissez un proverbe et discutez de son sens, demandez-vous si vous êtes d'accord avec ce qu'il dit.

- L'argent dirige le monde.
- Le temps, c'est de l'argent.
- L'argent n'a pas d'odeur.
- L'argent est un bon serviteur et un mauvais maître.
- L'argent ne fait pas le bonheur (mais il y contribue).

2. Présentez les résultats de votre discussion en classe.

Le Gros plan aborde la suite de l'évolution, en partant du troc pour aller jusqu'au trafic des paiements numériques. La dimension historique constitue le noyau dur du texte. Le trafic des paiements électronique sera le sujet des cahiers pour les degrés secondaires I et II. Le texte propose de nombreux faits. La consigne des exercices est délibérément imprimée sur la page 7. Les élèves moins performants peuvent tourner la page, les autres ont la possibilité de s'évaluer sans revenir aux passages du texte. Pour les classes plus faibles, il peut être utile de faire lire les questions aux élèves avant qu'ils ne lisent le texte. Ainsi, ils sauront où chercher les réponses. Ici encore, il est utile de laisser les élèves entourer ou souligner les réponses dans le texte. Les élèves plus performants peuvent corriger ou rectifier les affirmations erronées.

Les solutions de ces affirmations se trouvent à la page 28 du cahier.

La bande avec l'illustration en bas des pages 6 et 7 présente les différentes étapes de l'histoire de l'argent: troc, caravanes de sel, coquillages en Mauritanie, pièces chez les Romains, billets au XIX^e siècle, Bancomat et transferts d'argent par ordinateur. Exercice supplémentaire: les élèves peuvent attribuer les scènes aux passages correspondants dans le texte.

L'Info et la Discussion à propos des proverbes introduisent la signification de l'argent aux élèves, d'un point de vue étymologique et dans la perspective des proverbes.

A propos de l'origine des proverbes:

- «L'argent dirige le monde» est un proverbe allemand.
- «Le temps, c'est de l'argent» (en anglais: «Time is money») était employé, par exemple, par le président américain Benjamin Franklin dans «Advice to a young tradesman».
- «L'argent n'a pas d'odeur» vient de l'empereur romain Titus Flavius Vespasien (9-79 après J.-C.). Il fut le premier à imposer des taxes sur les toilettes publiques, ce qui lui valut une réprimande de la part de son fils. Il est censé avoir répondu: «Pecunia non olet».
- «L'argent est un bon serviteur, mais un mauvais maître» viendrait d'une citation d'Horace: «L'argent est serviteur ou maître». Ce proverbe signifie que l'argent contribue au bonheur de celui qui sait l'employer, mais rend malheureux celui qui devient avare ou cupide.
- «L'argent ne fait pas le bonheur, mais il y contribue» existe aussi sous d'autres formes, par exemple: «L'argent ne fait pas le bonheur. J'ai maintenant 50 millions de dollars, mais je ne suis pas plus heureux que quand j'en avais seulement 48» (Arnold Schwarzenegger).

Si besoin est, les élèves peuvent rechercher d'autres proverbes avec l'argent, par exemple en entrant «Citation» et «Argent» dans un moteur de recherche.

Dans des classes comptant des élèves allophones, ce sujet peut tout à fait être abordé de façon interculturelle: les élèves citent des proverbes dans leur langue maternelle et expliquent ce qu'ils veulent dire. De nombreuses cultures ont des proverbes que nous comprenons tout de suite, bien que leur formulation ne nous soit pas familière, p. ex. le proverbe japonais: «Avec de l'argent, le bouffon lui-même serait seigneur.»

Page 9

Comprendre l'argent

GROS PLAN

A quel point notre argent est-il sûr?

La valeur matérielle d'un billet de cent francs est de quelques centimes: la fabrication d'un billet coûte 30 centimes. Quel est ce qui rend notre argent si précieux?

Alors que nos pièces ont depuis une valeur matérielle, nos billets de banque ont aujourd'hui une valeur totalement différente. Leur valeur est couverte (garantie) par la Banque nationale. La Banque nationale garantit le fait que nous pouvons acheter des marchandises ou des services pour cent francs. Il est donc important de sécuriser l'argent contre les contrefaçons. Les billets de banque suisse possèdent une douzaine d'éléments de sécurité qui sont difficiles à copier par les faussaires.

1. Examine un billet de dix ou de vingt francs. Combien d'éléments de sécurité trouves-tu? Entoure les sur l'image.



2. Vérifie les résultats sur le site web de la Banque nationale suisse: www.snb.ch/fr/Billets_et_monnaies > La série actuelle des billets > Le système de sécurité.

La monnaie de classe
La monnaie de classe est un matériel d'enseignement. Vous pouvez obtenir une monnaie de classe sur Internet, voir www.gesamtschulfrance.ch/fr/ressources/actualite. Vous pouvez utiliser cette monnaie dans votre classe pour acheter des services et des marchandises. Essayez-la et discutez les points suivants:

- Vous voulez vendre votre goûter. Quelle est sa valeur?
- Vous aidez quelqu'un à faire ses devoirs. Combien est-ce que ça coûte par quart d'heure?
- Comment ferez-vous vos prêts?
- Quels ont été vos succès avec cette monnaie?

Qu'arriverait-il si...
... on pouvait imprimer des billets avec notre imprimante?

- Quels effets cela aurait-il sur la valeur de l'argent?
- Discutez des avantages et des inconvénients d'une telle situation.



9 »

Le Gros plan «A quel point notre argent est-il sûr?» aborde la question de la sécurité. Notre argent est-il sûr? Qui garantit qu'un morceau de papier «billet de cent» vaut réellement 100 francs? Comment les billets sont-ils sécurisés contre les contrefaçons?

La solution de l'exercice 2 se trouve à la page 28 du cahier. Le site de la Banque nationale suisse vaut la peine d'être consulté, car il contient de nombreux détails intéressants à propos des éléments de sécurité (www.snb.ch/fr/iabout/cash/current/id/cash_security).

La partie Qu'arriverait-il si... encourage les élèves à s'intéresser à la sécurité que la Banque nationale suisse assure. Tout enfant sait que les faux billets sont interdits. Mais les élèves ont rarement réfléchi à la raison de cette interdiction. Outre l'enrichissement personnel, la fabrication de fausse monnaie a également pour conséquence de remettre fortement en question la stabilité monétaire.

La monnaie de classe

Une monnaie de classe peut être téléchargée sur Internet pour que les élèves puissent tester le fonctionnement de leur propre monnaie. Il est utile de discuter avec les élèves des règles et des conditions auxquelles doit se soumettre la classe et de les laisser ensuite essayer la monnaie pendant un certain temps. Les élèves découvriront par eux-mêmes comment et où ils peuvent utiliser au mieux leur monnaie.

MODULE 2: GAGNER SON PREMIER ARGENT

Objectif didactique

Les élèves

- savent comment les gens gagnent de l'argent;
- peuvent citer des différences ainsi que les avantages et les inconvénients des services, de la production et du commerce;
- connaissent différents termes désignant le «salaire»;
- sont capables d'analyser leur propre idée commerciale en fonction de critères prédéfinis;
- connaissent les termes «recettes» et «dépenses» et savent les associer correctement;
- ont une première compréhension de l'échange d'argent et de biens.

Temps nécessaire

L'étude du module dans son ensemble demande 3 à 4 leçons.

Indications de mise en œuvre

Pages 10 et 11

Gagner son premier argent

Julie donne un premier conseil à son groupe à la tête du village, Brian est son manager. Discutez des questions suivantes:

1. Pourquoi Brian rit-il pas d'accord avec la répartition du cachet?
2. Quel est le travail de Brian?
3. Que signifie un «salaire»? Que signifie un «cachet»? Essayez de trouver la différence.
4. Comment la dame au stand des brochures de fruits au chocolat gagne-t-elle son salaire? Quels sont les coûts qui lui incombent?

DISCUSSION

Le premier argent gagné
Vous êtes sans doute nombreux à recevoir de l'argent de poche ou de l'argent comme cadeau lors d'anniversaires ou de fêtes. Discutez en groupe. Notez ensuite vos idées et vos réponses aux trois questions et discutez-en avec la classe.

1. Quand recevez-vous de l'argent?
2. Qui d'entre vous a déjà gagné de l'argent? Avec quel travail?
3. Comment les enfants peuvent-ils gagner leur propre argent? Regardez les idées et complétez-les avec les vôtres.

Tonde des pelouses - Garder des enfants - Faire les courses pour quelqu'un - Nettoyer des vitres - Promener des chiens - Désherber des jardins - Aider aux tâches ménagères - Débarasser la cave ou le grenier - Aider ses parents au magasin - Laver des voitures

Gagner de l'argent

GROS PLAN

Services - production - vente
Julie reçoit un cachet avec son groupe pour avoir chanté sur scène. Brian accomplit un travail pour à fait différent: il organise la représentation du groupe, dans les conditions. Tous deux, Julie et Brian, fournissent une prestation de service. C'est différent du travail de la vendeuse de brochures de fruits au chocolat: elle produit une marchandise, qu'elle vend ensuite sur son stand. Les brochures de fruits au chocolat sont la base de son commerce. Elle est la seule à en proposer, c'est pourquoi elle a beaucoup de clients.

Les prestations de service ont un grand avantage: contrairement au commerce, il n'est pas nécessaire d'avoir un entrepôt de marchandises ni des locaux de production. Les prestations de service sont d'ailleurs souvent difficiles à copier: la personne qui réalise le service est elle-même? Travaille-t-elle vite? Dans la production et dans le commerce, il est en général plus facile de copier les gens.

INFO

Qu'est-ce qu'un plan commercial? L'élaboration d'un plan commercial est utile d'établir un plan commercial (business plan en anglais). Le plan commercial permet de noter toutes les choses qui sont importantes pour réussir dans l'application de son idée commerciale.

On les a tous entendus! Miam!

10 »

La bande dessinée introduit le sujet «Gagner son premier argent». Il peut être utile que les élèves lisent d'abord la bande dessinée par eux-mêmes. Ils pourront ensuite réfléchir par deux ou en petits groupes à la signification des scènes et se faire une idée de la situation. Les questions sous la bande dessinée visent à sa compréhension et font appel aux connaissances préalables des élèves. Les solutions de ces exercices se trouvent à la page 29 du cahier.

Les pages suivantes du module approfondissent une partie de ces questions.

La Discussion aborde le sujet «Gagner son premier argent». Les élèves ont un échange en groupe à propos des questions. Dans le sens de l'apprentissage coopératif, il est possible que les élèves commencent par faire l'exercice seuls, puis par groupes de deux, et enfin avec la classe entière.

L'Info de la page 10 et la partie Qu'arriverait-il si... se concentrent sur le fait que le travail des

enfants est réglementé par la loi en Suisse. Les commentaires peuvent être utilisés pour lancer une discussion, une réflexion à l'oral ou à l'écrit.

Le Gros plan de la page 11 constitue la base d'informations. Par la suite, les élèves doivent développer une première compréhension concernant les catégories des services, de la production et du commerce. Puis ils en identifient les différences ainsi que les avantages et les inconvénients. Le Gros plan constitue la base du petit plan commercial que les élèves vont développer. L'objectif principal est ici que les élèves identifient leurs atouts. Sont-ils plutôt doués dans les services ou le commerce?

L'exercice peut parfaitement être aussi réalisé en binôme. Dans ce cas, il est utile de former des binômes ayant le même type d'idée commerciale.

Page 12

GROS PLAN

D'où vient le salaire?
Les jeunes en formation et les adultes reçoivent de l'argent en échange de leur travail. Pour les employés, il s'agit en général d'un salaire mensuel.

Philipp Fischer-Taylor est employé commercial d'une petite entreprise. En fin de mois, il reçoit toujours son salaire sur son compte en banque. Il travaille 40 heures par semaine et commence toujours sa journée à 7h30.

Pamela Fischer-Taylor est physiothérapeute indépendante. Elle a son propre cabinet où elle soigne des

patients accidentés ou malades. Pamela Fischer-Taylor établit des factures par heure à ses patients. Elle gagne donc uniquement de l'argent si les patients viennent se faire soigner chez elle. Voilà pourquoi elle n'a pas d'heures de travail fixes. Souvent, elle soigne ses patients le soir.

Les artistes comme Julie reçoivent des cachets. Ces cachets incluent le temps consacré aux répétitions et à la préparation ainsi que tout ce qui est en rapport avec la représentation.

Discutez en groupe:

1. Quels sont les avantages et les inconvénients d'un travail tel que celui de Philipp Fischer-Taylor?
2. Quels sont les avantages et les inconvénients d'un travail tel que celui de Pamela Fischer-Taylor?
3. Quel type de travail font vos parents?
4. Quel type de travail imaginez-vous faire plus tard? Pourquoi?

Qu'arriverait-il si...
... tu devais déjà nourrir ta famille avec ton salaire?

- Supposons que tu gagnes 5000 francs par mois. Pour quelles choses devrais-tu prévoir de l'argent? Comment répartirais-tu l'argent? Divise ce cercle et donne un nom à chaque segment.

INFO

Salaire, cachet, vente...
Pour les employés, la rémunération s'appelle un salaire. Le terme «salaire» est apparu au terme «sali», qui était autrefois une monnaie d'échange importante. Dans l'antiquité, les légionnaires romains recevaient une partie de leur salaire sous forme de sel. Les artistes reçoivent un cachet, les anciens actifs une rente ou une pension.

Le Gros plan de cette page pose la question de la provenance du salaire et de sa répartition pour nourrir une famille.

Avec l'exemple de la famille Fischer-Taylor, les élèves découvrent la différence entre la condition de salarié et celle d'indépendant. A nouveau, il s'agit d'acquérir une première impression des différentes manières de gagner sa vie.

La partie Qu'arriverait-il si... est consacrée à la question de la dépense du salaire et prépare le terrain pour la page suivante et pour le module «Dépenser de l'argent». Les élèves réfléchissent d'abord à la forme que peut prendre le budget d'une famille avant d'acquérir des connaissances sur ce sujet aux pages suivantes. Il ne s'agit pas ici de créer un budget parfait, mais de développer une première série d'idées sur les postes de dépenses d'une famille. Toujours dans le sens de l'apprentissage coopératif, il est utile de commencer par un court travail individuel, de continuer avec un échange par deux pour terminer avec la classe entière. L'objectif de cette initiation est de penser à un maximum de facteurs de coûts entrant dans le budget d'une famille. Le terme de budget sera introduit dans le module suivant, le module 3, où les élèves travailleront une nouvelle fois intensivement sur ce thème dans le cadre de la planification d'un budget pour les vacances nécessitant de recenser systématiquement tous les coûts.

L'Info est un lexique expliquant différents termes équivalents à «salaire». Ce thème, en fonction de l'intérêt, peut déjà être abordé dans le secondaire moyen ou être approfondi dans le secondaire supérieur (pension alimentaire, solde, rémunération, etc.).

Page 13

Gagner de l'argent

GROS PLAN

Que se passe-t-il avec l'argent que nous dépensons? D'où vient-il? Ou va-t-il circuler?

Julie et ses amies reçoivent un cachet du comité des fêtes du village. Elles réalisent des recettes. Le comité des fêtes reçoit de l'argent de la part des visiteurs qui paient leur entrée. Les visiteurs paient leur entrée avec leur salaire, leur rente ou leur argent de poche.

Julie a elle aussi des dépenses. Avec l'argent, elle s'achète une brochette de fruits au chocolat. Elle remet donc son argent en circulation. Le propriétaire du stand de la fête du village reçoit l'argent. Avec cet argent, elle peut elle-même l'acheter quelque chose.

1. Julie a gagné de l'argent et le dépense à nouveau. Remplis les trois espaces avec le terme approprié.

INGRÉDIENTS DE
CACHET



REPRÉSENTATION

INGRÉDIENTS DE
BROCHETTES DE FRUITS



BROCHETTES DE FRUITS

DÉPENSES DE CONSOMMATION



ACHAT DE MARCHANDISES

2. Reporte cette situation dans ton contexte et dans ta vie. D'où provient ton argent? Comment le dépenses-tu? Dessine le parcours de ton argent.

Le Gros plan de cette page pose la question de l'interaction entre les recettes et les dépenses. A l'aide de l'exemple de Julie, les élèves tentent de compléter le graphique dans l'exercice 1. La solution se trouve à la page 29 du cahier.

Enfin, ils transfèrent cette situation donnée dans leur quotidien avec l'exercice 2, dans lequel ils montrent le «flux» de l'argent et des biens.

MODULE 3: PLANIFIER LES DEPENSES

Objectif didactique

Les élèves

- connaissent l'utilité de la planification et d'un budget;
- peuvent établir un budget pour une situation donnée;
- peuvent établir un budget pour eux-mêmes;
- se rendent compte de la manière dont ils gèrent leurs envies;
- reconnaissent les situations où le fait d'économiser leur permet de réaliser leurs envies;
- peuvent développer eux-mêmes un plan d'épargne concret et diviser l'objectif d'épargne en étapes.

Temps nécessaire

L'étude du module dans son ensemble demande 3 à 4 leçons.

Indications de mise en œuvre

Pages 14 et 15

[illegible]

La bande dessinée représente une scène où la famille aborde le sujet de la planification des vacances. Il peut être utile que les élèves lisent d'abord la bande dessinée par eux-mêmes. Ils pourront ensuite réfléchir par deux ou en petits groupes à la signification des scènes et se faire une idée de la situation. Les questions sous la bande dessinée visent à sa compréhension et font appel aux connaissances préalables des élèves. Les solutions de ces exercices se trouvent à la page 29 du cahier.

Les pages suivantes du module approfondissent une partie de ces questions.

Les élèves commencent par se faire leur propre idée de vacances d'aventures dans l'exercice «Planification du voyage pour des vacances d'aventures». Il s'agit ici de bien s'imprégner du thème

afin d'être ensuite capables de reporter tous les coûts. Ils doivent aussi se rendre compte que le degré d'amusement ne dépend pas forcément de l'argent dépensé.

Dans la partie Qu'arriverait-il si..., les élèves peuvent réfléchir à leurs propres vacances passées. Les commentaires peuvent être utilisés pour lancer une discussion, une réflexion à l'oral ou à l'écrit. Les questions peuvent être complétées par «... et serais-tu plus heureux qu'aujourd'hui?»

Ensuite, le Gros plan «Budget» à la page 15 apporte des connaissances concernant le sens et le but d'un budget. Le travail en groupe en bas de la page peut aussi être réalisé par deux ou seul et donner ensuite lieu à une comparaison des résultats avec la classe entière. Il est essentiel que les élèves considèrent le budget comme un instrument de planification. La plupart sont probablement plus habitués à expliquer après coup combien ils ont dépensé d'argent et pour quelle raison. Cela sera aussi abordé (voir p. 27, «Maîtriser ses dépenses»). La compétence financière s'exprime toutefois souvent dans la capacité à planifier à l'avance. Voilà pourquoi une grande importance est accordée ici au budget.

Pages 16 et 17

Créer un budget soi-même
Grâce à ce budget, le père veut s'assurer que l'argent disponible suffit pour les vacances. Mais que doit-on ajouter au budget? Avant de tout noter sur ta feuille de budget, tu as besoin d'un aperçu de toutes les dépenses et recettes prévues.

1. Quels sont les coûts lors de vacances d'aventures? Notez à deux les dépenses les plus importantes.

2. Trouvez ensuite les termes génériques comme «hébergement» et attribuez leur une couleur.

3. Classez dans une carte heuristique (carte d'idées) les coûts incombant à la famille Fischer-Taylor pour ses vacances d'aventures. Inscrivez sur les branches principales les termes génériques comme «hébergement».

4. Par petits groupes, comparez vos cartes heuristiques entre elles. Avez-vous pensé à tout? Complétez, le cas échéant, votre carte heuristique.

CONSEIL
Tous ceux qui reçoivent de l'argent et en dépensent peuvent établir un budget. Tu même, tu peux établir un budget simple pour ton argent de poche ou pour l'argent que tu reçois en cadeau. Important, c'est de penser à tout. Sinon, le budget ne correspondra plus exactement aux recettes et dépenses réelles.

Le budget vacances de la famille Fischer-Taylor
Un budget simple comprend deux colonnes verticales «recettes» et «dépenses». Pour les vacances de la famille Fischer-Taylor, les recettes sont constituées par les 1500 francs que les parents ont mis à disposition. Les dépenses comprennent tout l'argent dont les Fischer-Taylor vont avoir besoin pendant leurs vacances.

1. Brian et Julie ont noté le prix de tout ce qui allait être payant. Lis le texte et souligne tous les postes importants de ce budget.

Il existe différentes possibilités de voyage: si cette famille de quatre personnes se rend en voiture au Tessin, cela lui coûtera environ 150 francs. Le voyage en train coûtera à peu près la même chose pour quatre personnes. L'hôtel le moins cher coûte 140 francs par nuit pour deux chambres. L'auberge de jeunesse coûte 35 francs par personne et par nuit. Une nuit au camping coûte 90 francs pour la famille entière, mais ne comprend pas le petit-déjeuner. Pour la nourriture, Julie et Brian prévoient 70 francs par jour. Le rafting (câble) à 75 francs par personne. La location de vélos pour le Bike Park et la piste de Downhill coûte 40 francs par demi-journée et par personne. Une heure au parc d'aventures coûte 12 francs par enfant et 30 francs par adulte. Pour les achats de souvenirs sur un marché italien, Julie et Brian prévoient 80 euros (100 francs). La pension de Nino le chien pendant les vacances coûte 35 francs par jour. Brian a tellement envie de partir en vacances qu'il ajoute au budget les 100 francs qu'il a reçus pour son anniversaire.

2. Planifie maintenant le budget de la famille Fischer-Taylor. Reporte les coûts dans la bonne colonne. Le voyage doit durer sept jours (six nuits). Estime les coûts du voyage et de l'hébergement. Quel est ce que tu choisis?

Quoi?	Recettes	Dépenses
Argent de la famille Fischer-Taylor prévu pour les vacances		
Argent d'anniversaire de Brian		
Voyage		
Nuitées au camping		
Restes		
Argent de poche		
Rafting		
Parc d'aventures		
Location de vélos		
Pension de Nino		
Total		

3. Discutez: l'argent est-il suffisant. Quelles sont les possibilités? A quoi renoncerez-vous?

4. Où veux-tu aller en vacances? Effectue une recherche sur Internet et établis le budget des vacances de tes rêves. Voilà un site pour calculer facilement les coûts de voyage: www.routerank.com.

14 ➤

L'exercice 1 «Créer un budget soi-même» propose aux élèves de commencer par rassembler et noter librement toutes les dépenses des vacances. Dans l'exercice 2, il faut choisir des termes généraux qui permettent de structurer les dépenses dans une carte heuristique (carte d'idées). La solution de la page 30 du cahier donne un exemple de structure possible.

Dans l'exercice «Le budget vacances de la famille Fischer-Taylor», il s'agit d'insérer les termes de la carte heuristique dans une grille de budget. Cela se passe à la page 17, à l'aide d'un texte. Les élèves doivent lire attentivement le texte de l'exercice 1 et reporter tous les postes du budget dans la grille de budget de l'exercice 2. Une fois l'addition réalisée, ils verront que les recettes sont inférieures aux dépenses prévues (voir la solution à la page 30 du cahier). Ces circonstances peuvent être expliquées lors d'une discussion en classe. Les élèves peuvent réfléchir dans l'exercice 3 s'ils veulent simplement couper dans les dépenses ou bien s'ils ont des idées créatives pour combler les recettes manquantes.

L'exercice 4 élargit la thématique et peut servir aux élèves intéressés à planifier le voyage de leurs rêves.

DISCUSSION

Gérer ses envies
Il n'est pas possible de réaliser tous ses souhaits. Comment gérez-vous vos envies?

Discutez des questions suivantes en groupes, puis présentez vos résultats à la classe.

- Quel faitiez-vous quand vous ne pouvez pas réaliser vos souhaits tout de suite?
- Comment gérez-vous vos souhaits irréalisables?
- Combien de temps pouvez-vous attendre pour réaliser vos souhaits?
- Quels souhaits voulez-vous réaliser tout de suite? Pour quels souhaits prenez-vous plus de temps?

Des besoins au fil de la vie
Selon leur âge et leurs conditions de vie, les gens ont différents besoins et souhaits. En voici quelques exemples.

1. Note ici ton plus grand souhait et regarde dans quelques semaines s'il est toujours le premier de ta liste.

2. Ecris ici ton plus grand souhait qui ne s'achète pas avec de l'argent.

INFO

Souhaits et besoins
Souvent, on fait une distinction entre les souhaits et les besoins: ce qui est absolument nécessaire à une personne constitue un besoin. Les souhaits vont au-delà, ils sont plutôt un luxe et font en plus plaisir.



Les petits enfants épargnent pour des jouets et voudraient aller au zoo.

Les écoliers économisent pour un smartphone et aimeraient avoir de bonnes notes.

Les jeunes couples souhaitent fonder une famille et économisent pour acheter une nouvelle voiture.

Une famille économise pour une maison et souhaite avoir beaucoup de temps libre.

Gérer l'argent

GROS PLAN

Épargner - objectifs d'épargne - plan d'épargne
La famille Fischer-Taylor économise pour s'acheter une nouvelle voiture. Pour atteindre cet objectif, il a fallu réduire le budget des vacances. Chaque mois, les parents versent un montant précis sur un compte. Leur souhait devrait se réaliser dans un an environ. La famille Fischer-Taylor s'achète une nouvelle voiture.

Pour épargner, on peut établir un plan d'épargne avec des objectifs par étapes. Combien je souhaite mettre de côté par mois? Combien je veux avoir économisé à la fin de l'année? Les objectifs d'épargne se prévoient à court ou à long terme. Si l'on épargne à long terme, on réalise ce qu'on veut après des semaines, des mois ou même des années.

1. Dans quel but épargner-tu? Épargnes-tu à court ou à long terme?

2. Comment procèdes-tu pour épargner?

3. Quels sont tes souhaits d'épargne à long terme?

4. Dessine tes souhaits. Note les étapes que tu veux atteindre pour l'un de tes souhaits d'épargne. Quand souhaites-tu atteindre chacune de ces étapes?



Que faire quand on n'arrive pas à réaliser ses envies? Comment les envies changent-elles au cours de la vie? Les élèves sont confrontés à ces questions sur cette double page, d'une part avec la Discussion, d'autre part dans l'exercice «Des besoins au fil de la vie» et dans l'Info. Cela pose aussi la question de ce que sont réellement les envies, les besoins de base et si les envies se réalisent toujours avec de l'argent. L'objectif est que les élèves reconnaissent leurs besoins de base et leurs envies et qu'ils prennent conscience que les envies changent tout au long de la vie.

Certaines envies peuvent être réalisées instantanément avec de l'argent, mais parfois il faut d'abord épargner. L'épargne demande de la persévérance. Le Gros plan de la page 19 est consacré aux questions d'épargne à court ou long terme et à la bonne division en étapes des objectifs d'épargne.

L'expérience montre qu'il est important d'y consacrer toutes ses forces et d'avoir toujours un objectif en vue. Certaines personnes s'aident en affichant des images de l'objectif désiré, ou en l'ayant toujours devant elles en fond d'écran et en informant leurs amis et leurs connaissances de leur objectif d'épargne et des étapes à franchir pour le réaliser. Un échange en classe peut encourager les élèves à partager avec les autres leurs expériences d'épargne ainsi que leurs succès ou échecs.

Les élèves peuvent représenter leurs objectifs d'épargne à l'aide des marches de l'exercice 4 et y noter les étapes ou bien dessiner leurs propres marches sur une feuille séparée. Il est important de toujours associer une date de réalisation à chaque étape permettant d'atteindre l'objectif d'épargne.

MODULE 4: SATISFAIRE SES BESOINS ET REALISER SES SOUHAITS

Objectif didactique

Les élèves

- connaissent les envies des jeunes;
- connaissent leurs propres envies, en particulier leurs envies de consommation;
- savent comment la publicité et les marques les influencent;
- connaissent les autres facteurs d'influence, en dehors des modes et de la publicité, lors du choix d'un produit et d'un achat;
- connaissent la différence entre l'achat au comptant et à crédit;
- peuvent représenter leurs recettes et dépenses dans un simple aperçu ou un tableau de contrôle des dépenses.

Temps nécessaire

L'étude du module dans son ensemble demande 3 à 4 leçons.

Indications de mise en œuvre

Pages 20 et 21

16 »

Satisfaire ses besoins et réaliser ses souhaits



Brian aimerait beaucoup avoir un smartphone. Discutez des questions suivantes:

1. Que pensez-vous: Brian parviendra-t-il à convaincre ses parents? Qu'est-ce qui le laisse entendre? Qu'est-ce qui le laisse penser le contraire?
2. Comment Brian se prépare-t-il à convaincre ses parents?
3. Comment procédez-vous quand vous voulez convaincre vos parents d'un achat?

Souhaits de consommation

1. Brian aimerait avoir un smartphone. Quels sont les avantages d'un smartphone? Quels en sont les inconvénients?

2. A deux, dessinez une liste des arguments pour et contre un smartphone.

Pour un smartphone:	Contre un smartphone:
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____

Qu'enverrait-il si...
...tu avais 1 million de francs à dépenser?

• Quels souhaits réaliserais-tu? Pour qui utiliserais-tu ton argent: uniquement pour toi ou pour les autres aussi?

Dépenser de l'argent



GROS PLAN

Ce dont les jeunes ont envie

Une voiture, des super pouvoirs ou simplement la paix dans le monde?

Des psychologues américains ont étudié la réponse de jeunes à qui on demandait quels étaient leurs trois plus grands souhaits. Il y avait des différences claires entre les garçons et les filles.

Deux jeunes sur cinq souhaitaient être riches. Un tiers des souhaits concernait un objet, par exemple:

- une nouvelle console de jeux. Environ un jeune sur huit voulait avoir des bonnes notes ou être bon en sport. Un sur sept aurait aimé avoir une force surhumaine. Un sur cinq souhaitait la paix dans le monde.
- Les filles ont souvent précisé que leur souhait rendait leur famille heureuse. Environ une sur vingt souhaitait être plus belle ou plus mince.

Quels sont tes souhaits?

1. Lis cette liste et ajoute-y trois souhaits personnels.
 - un super T-shirt - ton propre ordinateur dans ta chambre - un animal de compagnie - la paix dans le monde - un smartphone - de bons amis - quelqu'un qui me comprend quand ça ne va pas - de l'eau potable propre - assez à manger - plus d'argent de poche - de nouvelles chaussures de sport - un super vélo - une nouvelle console de jeux - de bonnes notes - plus jamais de disputes - savoir jouer d'un instrument de musique - plus de temps libre - un long voyage - une famille heureuse
2. Entoure les trois souhaits qui te tiennent le plus à cœur.
3. Souligne en rouge toutes les choses qui s'achètent avec de l'argent, en vert toutes celles qui ne nécessitent pas d'argent. Quels sont tes trois souhaits de consommation les plus importants?
4. Est-ce que cela rend heureux d'acheter? Choisis une citation et écris ce que tu penses à la personne qui l'a écrite en cinq phrases au minimum.

"Tous souhaits réalisés en extrême de modestie."
Voltaire, Bussch

«Si tu souhaites rendre un homme heureux, n'ajoute pas à sa fortune, mais restreins ses desirs.»
Épictète

«Une vie peut être bien remplie malgré de nombreux souhaits insatisfaits.»
Dietrich Bonhoeffer

Dans la bande dessinée, Brian a très envie d'un smartphone. Il peut être utile que les élèves lisent d'abord la bande dessinée par eux-mêmes. Ils pourront ensuite réfléchir par deux ou en petits groupes à la signification des scènes et se faire une idée de la situation. Les questions sous la bande dessinée visent à sa compréhension et font appel aux connaissances préalables des élèves. Les pages suivantes du module approfondissent une partie de ces questions.

La suite concerne surtout les souhaits de consommation, la manière dont ils apparaissent et selon quels critères les consommateurs choisissent leurs produits. Les élèves prennent connaissance des différentes possibilités pour se faire un aperçu d'un produit.

La partie Qu'arriverait-il si... incite les élèves à réfléchir à ce qu'ils feraient s'ils avaient beaucoup d'argent: réaliseraient-ils seulement leurs envies personnelles ou penseraient-ils aussi aux autres?

Le Gros plan de la page 21 s'appuie sur une étude américaine. Celle-ci a démontré que les jeunes n'ont pas que des envies de consommation. Les élèves s'appuient là-dessus pour analyser leurs envies actuelles dans les exercices 1 à 3: est-ce que ce sont des envies matérielles ou immatérielles?

Souvent, les envies matérielles en cachent d'autres beaucoup plus profondes qui ne s'expriment pas si facilement. L'envie d'un dixième nouveau tee-shirt peut aussi témoigner d'une envie d'être admiré par les autres. La discussion permet d'aller au fond de cette réalité. Les questions suivantes peuvent susciter des réactions:

- Pourquoi penses-tu que tu souhaites surtout avoir de nouveaux objets?
- Qu'est-ce qui te rendra heureux quand tu auras acheté un nouveau smartphone?

Ces questions peuvent être une introduction directe à la réflexion avec les trois citations de l'exercice 4. Cet exercice incite à étudier la structure des envies. Les citations sont adaptées aussi bien à la réflexion écrite qu'à une discussion et à une réflexion en classe: que signifie «être comblé»? Est-ce qu'être heureux signifie ne plus avoir d'envies? A propos des auteurs:

- Epicure était un philosophe grec de la période allant de 340 à 270 avant Jésus-Christ. Il est connu pour être un adepte de l'hédonisme, une conception dans laquelle l'envie et la joie de vivre tiennent une place essentielle. L'objectif de vie est de rechercher le plaisir et d'éviter le déplaisir. Cet objectif de vie se réalise en surmontant la peur (de la mort), la douleur et l'avidité.
- Wilhelm Busch (1832–1908) était lui-même un homme austère et renfermé. Il fut un poète et un dessinateur humoristique très influent. Il illustra nombre de ses pensées par des caricatures et des récits en images qui sont considérés comme des ancêtres des bandes dessinées. Sa citation figurative montre sa prédilection pour le visuel et sa façon imagée de penser.
- Dietrich Bonhoeffer (1906–1945) était un théologien luthérien. Il prit part à la résistance allemande contre le national-socialisme. Il fut l'un des derniers opposants au nazisme à être exécuté au camp de concentration de Flossenbürg, à la demande d'Hitler. Ses écrits, qu'il a en partie rédigés pendant sa captivité, sont marqués par l'espoir et par une foi ardente. Ces connaissances donnent une signification profonde aux «souhaits insatisfaits».

Pages 22 et 23

GROS PLAN

Comment la publicité nous influence
La publicité doit faire vendre. Cela marche au mieux si les gens ont toujours de nouvelles envies. Beaucoup de choses nous influencent dans nos achats. Généralement, nous n'achetons pas parce que nous avons besoin de produits, mais parce qu'ils nous plaisent beaucoup.
Ce qui nous plaît nous attire dans la rue. Nous y pensons tout le temps, et à un moment, il nous le faut. La publicité en tire profit, quand nous la regardons, nous voyons partout des choses qui nous plaisent beaucoup.
Il nous amène parfois de trouver un objet précis parce qu'il est à la mode ou qu'une star en a un.

1. Pense à ton dernier gros achat. Qu'as-tu acheté?

2. Qu'as-tu pensé avant ton achat? Résume tes pensées en une phrase.

3. Pourquoi as-tu décidé de faire cet achat? Coche quelle en était la raison:

- ☐ C'était pour remplacer un modèle plus ancien.
- ☐ J'en avais besoin.
- ☐ Ma star préférée en a un.
- ☐ Mes amis en ont aussi.
- ☐ Je trouve ça cool.
- ☐ C'est à la mode en ce moment.
- ☐ Ça impressionne mes amis que j'ai ça.

4. As-tu pris une bonne décision en l'achetant? Est-ce que cela en valait la peine? Ecris une phrase sur ton achat, tel que tu le vois aujourd'hui.

5. Supposons que tu te sois acheté un super tee-shirt pour 25 francs. Pourquoi tu ne l'as pas acheté avec la même somme?
Note quelques achats qui t'auraient coûté à peu près la même chose et qui t'auraient aussi intéressés.

INFO

Que veut la publicité?
La publicité veut informer, rendre public, encourager l'achat et placer l'entreprise sous un angle positif. La publicité veut nous influencer de façon ciblée. Selon le lieu où elle est présentée – sur Internet, dans des journaux, à la télévision, etc. – la publicité prend différentes formes.

INFO

Qu'est-ce qu'une marque?
Le terme «marque» désigne aussi bien une étiquette que le nom de l'entreprise qui fabrique un produit. Aujourd'hui, la plupart des vêtements sont munis d'une étiquette, qui est aussi décorative. Sur les jeans ou les tee-shirts, on les trouve sous forme d'impression ou de tissus cousus. Parfois, les marques sont brodées. Ces marques sont une publicité. Elles font partie de la stratégie publicitaire de l'entreprise.

1. Regarde les vêtements. Où trouves-tu des marques?

2. Ce qui est à la mode aujourd'hui ne le sera plus demain. Les tendances évoluent en permanence. Dans la liste, souligne en vert ce qui est à la mode en ce moment, et en rouge ce qui ne l'est pas.

Grandes jupes	Facebook	Blouson en cuir
Mini-jeans	YouTube	Pulls à capuche
Chemises courts	Twitter	Piercing
Chemises longs	Coca	Décalcomanies
Foulards	Chaussures de sport	Montre
Bottes militaires	Trottinette	Bracelets
Jeans avec des trous	Rollers	
Instagram	Patins à roulettes	

DISCUSSION

Le contact avec les modes
Discutez en groupe:

- Qu'est-ce qui est à la mode actuellement?
- Êtes-vous tous d'accord sur ce point?
- Est-ce que vous suivez toutes les modes?

INFO

Qu'est-ce qu'une tendance?
Une tendance est un développement dans une direction particulière. Souvent, un petit groupe de faiseurs de tendances commence par lancer une mode. Quand cette mode attire le grand public et que tout le monde la suit, les faiseurs de tendances se sentent déjà tournés vers une autre nouveauté et mettent déjà en place la mode suivante.

Le Gros plan de la page 22 et les exercices 1 à 5 concernent la publicité et l'approche personnelle qu'on en a. La page dans son ensemble peut faire l'objet d'un travail individuel, puis être discutée par deux et en classe dans le cadre d'un apprentissage coopératif. Les élèves découvrent ainsi que certains d'entre eux ont des besoins identiques et entretiennent une relation similaire avec la publicité, alors que d'autres ont un comportement totalement différent. L'exercice 4 reprend la citation de Wilhelm Busch: certains envies en suscitent d'autres, et quand elles sont réalisées, d'autres apparaissent immédiatement de sorte qu'une fois l'achat effectué, l'objet acheté perd immédiatement de son importance.

La page 23 s'intéresse aux marques et aux modes. Les deux Infos définissent ces termes. L'objectif principal est que les élèves prennent conscience de la manière dont ils décident de leurs achats. Les envies d'achat viennent rarement toutes seules, mais trouvent souvent leur origine dans des stimuli extérieurs: la publicité, les marques et la mode sont des appâts visibles qui agissent sur nous et auxquels on ne peut guère se soustraire.

Dans la Discussion à propos de la mode, les élèves prennent conscience de la manière dont fonctionne cette influence et de la manière dont ils se laissent influencer. Les modes actuelles n'ont délibérément pas été représentées, car elles changent constamment. Les élèves sont les mieux placés pour le savoir.

A titre de comparaison: il y a quelques années, les plus grandes maisons de mode ne présentaient que deux collections par an: une au printemps et une à l'automne. Aujourd'hui, les tendances changent à un rythme frénétique et correspondent à des collections qui sont conçues et commercialisées tous les mois. A peine devenues «à la mode», les choses sont tout de suite dépassées. Les tendances ne se reflètent pas uniquement dans les vêtements, mais aussi dans d'autres domaines, par exemple pour des questions de valeurs, de styles d'éducation, d'alimentation, de musique, etc. Nous satisfaisons ainsi toujours notre besoin de sortir du lot, de plaire aux autres, d'être extraordinaires et à la page.

GROS PLAN

Ce qui nous influence dans nos choix de produits. Différentes choses peuvent être importantes pour nous lors d'un achat :

- Aspect
- Prix
- Conseil lors de l'achat
- Service et garantie
- Pays de fabrication
- Emballage
- Résultats des tests de produits

Sur Internet, il n'y a pas de conseil à l'achat. Mais il est facile d'y trouver des informations permettant de comparer des produits. Les résultats de tests se trouvent aussi aisément sur Internet.

1. Faites comme Brian: choisissez en binôme un produit qui vous intéresse tous les deux, et recherchez différentes offres qui correspondent. Notez-les ici :

2. Trouvez le fournisseur le moins cher et celui qui est le plus cher. Quelle est la différence de prix? Convertissez les prix en francs pour les fournisseurs étrangers.

Fournisseur le moins cher: _____

Fournisseur le plus cher: _____

Différence de prix: _____



INFO

Euro €

L'euro est très largement répandu dans les pays européens. C'est la monnaie de l'Union économique et monétaire européenne (UE). Actuellement, 19 pays participent à l'euro. Il existe aussi des pays qui font partie de l'UE et qui n'utilisent pas l'euro comme monnaie. Le Royaume-Uni, par exemple, a conservé son ancienne monnaie, la livre.

Conversions de monnaies: www.convertisseur-euro.org

En dehors des modes, de la publicité et des marques, les produits ont aussi des propriétés qui nous influencent. Dans le Gros plan, les élèves prennent connaissance de critères importants. Ils continuent dans les exercices avec la recherche d'un produit qu'ils doivent analyser en fonction des critères présentés. Ces exercices sont particulièrement adaptés à une recherche sur Internet. Comme les élèves vont aussi trouver des produits en Europe, l'Info présente l'euro. Un convertisseur de monnaies (www.convertisseur-euro.org) permet de comparer les prix.

Les smartphones, pour reprendre l'exemple de Brian, ne sont généralement pas achetés seuls, mais avec un abonnement. Il est donc préférable que les élèves choisissent un produit qui ait un prix fixe, et non de nombreuses conditions difficiles à comparer. Cela peut être une console de jeu, une planche de snowboard ou un article similaire.

Dépenser de l'argent

GROS PLAN

L'achat en tant que contrat.
Tu achètes un chewing-gum dans un supermarché. Sais-tu que tu as ainsi conclu un contrat d'achat au comptant? Ce contrat entre en jeu au moment où tu échanges de l'argent contre le chewing-gum. Tu payes en espèces et tu reçois la marchandise en contrepartie. Cet achat est une opération donneur-donneur. Tu reçois un ticket de caisse en guise de reçu pour le contrat. Si tu trouves ensuite le même chewing-gum moins cher dans un kiosque, tu ne peux pas pour autant rembourser le premier chewing-gum au supermarché. Tu as conclu un contrat, qui s'applique. C'est pourquoi il est important de comparer les prix avant la conclusion du contrat (avant l'achat).

Acheter à crédit.
Pour effectuer un achat, il y a deux possibilités: la première est d'acquiescer jusqu'à ce que la somme nécessaire soit réunie, puis d'acheter l'objet en liquide. Certaines personnes ne veulent ou ne peuvent pas dépenser le montant intégral. Elles choisissent donc d'acheter à crédit. Elles paient en plusieurs tranches. Les montants individuels sont plus faibles, mais le montant total de l'objet est alors supérieur, car le vendeur prend un risque. L'achat à crédit signifie accumuler des dettes et s'obliger à des paiements réguliers. Il est presque toujours moins cher d'acheter un produit comptant.

Achat comptant ou à crédit?

- Les parents de Brian et Julie veulent acheter une voiture. Cette voiture doit fonctionner pendant dix ans. Par deux, sélectionnez un modèle qui vous convient:

- Recherchez sur Internet:
De combien d'argent les parents ont-ils besoin pour acheter cette voiture comptant?

Combien coûte à peu près un modèle d'occasion?

Cette voiture peut-elle aussi être achetée -en plusieurs fois-? A quelles conditions?

- Supposons que tu veuilles vendre une console de jeux à 100 francs à un camarade de classe, mais qu'il ne puisse te payer que 10 francs par mois. Combien de versements demanderas-tu à ton collègue? En combien de temps réussira-t-il à te rembourser la console de jeux?

Il est probable que peu d'élèves soient conscients du fait qu'un achat constitue un contrat qu'ils peuvent difficilement résilier. Le Gros plan présente le contrat de vente au comptant et lui oppose l'achat à crédit. La plupart des élèves connaissent sans doute le terme «crédit» sans savoir exactement de quoi il s'agit. Cette réflexion sera approfondie au cours des degrés secondaires I et II.

Impressum

Concept didactique et réalisation:

LerNetz SA – Réseau pour les médias didactiques interactifs, Berne et Zurich

Direction de projet PostFinance SA:

Ladina von Allmen, Berne

Auteur:

Eva Woodtli Wiggenhauser, Benken ZH

Illustrations:

Amadeus Waltenspühl, Lucerne

Composition et mise en page:

Wiggenhauser & Woodtli GmbH, Benken ZH

Le matériel d'enseignement peut être commandé auprès de:

PostDoc Service scolaire

Case postale 32

3097 Liebefeld

postdoc@poste.ch

www.poste.ch/postdoc

La plateforme en ligne MoneyFit est disponible sous
moneyfit.ch.

2^e édition 2020

© PostFinance SA



Compétences financières pour les jeunes

Depuis plus de dix ans, l'établissement financier PostFinance déploie des offres gratuites pour l'amélioration des compétences financières des jeunes. Toutes les offres sont réalisées par des auteurs indépendants et se basent sur les derniers plans d'études. Ces matériels didactiques sont préparés par des professionnels avec un commentaire séparé pour les enseignants.

Ils sont innovants et soutiennent les enseignants et les parents dans la sensibilisation à l'argent des enfants et des adolescents.

PostFinance apporte ainsi une contribution essentielle à la formation de jeunes compétents, indépendants et à l'aise dans notre société de consommation.



Le matériel d'enseignement peut être
commandé auprès de:

PostDoc Service scolaire
Case postale 32
3097 Liebefeld
postdoc@poste.ch
www.poste.ch/postdoc

Apprendre en ligne avec MoneyFit:

moneyfit.ch