

# LE TRÉSOR DE MAX

instructions



Ce jeu a été développé par Wikifin dans le cadre de l'édition 2026 de La Semaine de l'Argent. Il s'adresse aux élèves du deuxième degré de l'enseignement primaire. L'objectif du jeu est de familiariser les élèves aux questions d'argent et de développer leurs compétences financières de manière ludique et accessible. Les élèves apprennent ce qu'est l'argent, à quoi il peut servir et comment le gérer de manière responsable, en partant de leur quotidien et de leurs propres expériences. Le jeu encourage les discussions en classe sur l'argent, l'épargne, les choix à faire et bien d'autres choses encore.



**LA SEMAINE  
DE L'ARGENT**

### DESCRIPTION DU JEU

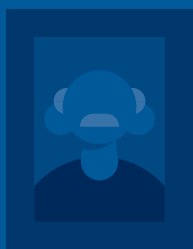
Objectif du jeu : les élèves se familiarisent avec les questions financières, ils développent une conscience de ce qu'est l'argent et débattent entre eux.

Groupe cible : élèves du deuxième degré de l'enseignement primaire

Nombre de joueurs : classe entière

Aménagement : une salle de classe spacieuse

Matériel : une partie du matériel dont vous avez besoin se trouve dans ce dossier. Le reste peut être téléchargé au format PDF pour être imprimé via le lien suivant : <https://www.wikifin.be/fr/le-tresor-de-max>. Pour chaque activité, il est indiqué ce dont vous avez exactement besoin et où vous pouvez le trouver.

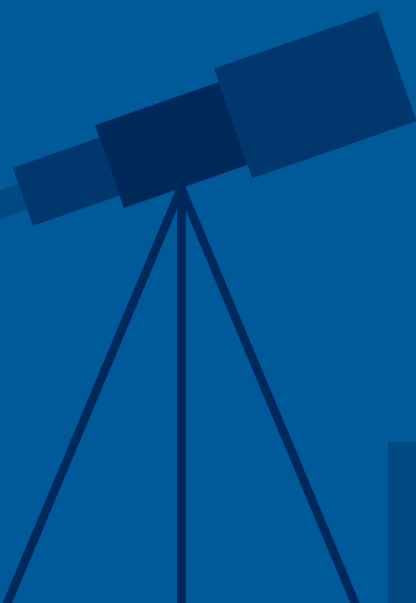


### DÉROULEMENT DU JEU

Le jeu commence par le poster qui montre le chemin vers le coffre au trésor.

Il comporte sept étapes :

- un point de départ,
- cinq étapes qui correspondent chacune à une activité,
- un point d'arrivée, où se trouve le coffre au trésor.



La classe fait la connaissance de Max, le personnage principal. Dans le grenier de sa grand-mère, il trouve une mystérieuse carte au trésor. Max part à la recherche du coffre au trésor et découvre que celui-ci ne s'ouvre que pour ceux qui savent gérer leur argent de manière appropriée. Pour le prouver, cinq activités doivent être jouées. Max met la classe au défi de l'aider. À chacune des cinq activités proposées, les élèves gagnent une clé. Dès que la classe a rassemblé les cinq clés, le coffre au trésor peut être ouvert. Dans le coffre, les élèves trouvent une multitude de pièces ; sur chacune d'elles est inscrite une lettre. Les élèves forment six mots à l'aide des lettres trouvées et les assemblent pour former un proverbe financier.

Le jeu commence par une petite histoire, tout comme chacune des étapes. En tant qu'enseignant, vous pouvez choisir soit de lire vous-même les histoires qui accompagnent les activités, soit de demander à un élève de le faire.

Le jeu peut être joué de deux manières :

- En une seule fois : jouez le jeu complet en une seule leçon. Prévoyez 60 à 80 minutes pour cela.
- Réparti sur cinq jours, chaque jour une étape différente du jeu. Prévoyez 15 à 20 minutes par jeu.

## FIN DE LA PARTIE

Il n'y a ni gagnant, ni perdant dans ce jeu. Chaque personne ayant participé ressort de ce jeu enrichie des différentes discussions qui ont pu avoir lieu tous ensemble. À ce titre tout le monde est gagnant !



Dans le grenier, Max tombe sur une vieille carte au trésor. « Waouh... Où peut bien se trouver ce trésor... Et que contient-il ? », se demande Max. Sa grand-mère voit la carte et sourit : « Seuls ceux qui savent gérer leur argent intelligemment seront en mesure d'ouvrir le coffre au trésor. ». Max part à la chasse au trésor. Voulez-vous l'aider ? Dans cette recherche vous allez devoir réaliser cinq missions qui, si elles sont menées à bien, vous donneront chacune accès à une clé. Ce n'est que lorsque vous êtes en possession des cinq clés que vous serez en mesure d'ouvrir le coffre au trésor. À l'intérieur du coffre se cache un proverbe financier ! Êtes-vous prêts ?

## DÉBUT

### Objectif

La classe fait la connaissance de Max et de sa grand-mère Ginette. L'histoire a pour but d'éveiller la curiosité des élèves. En tant qu'enseignant, vous pouvez lire les histoires vous-même ou demander à l'un de vos élèves de le faire.





# LE JEU DU PENDU



Max rend visite à sa grand-mère, qui est en train de compter son argent. « Max, tu dois absolument apprendre ce qu'est un budget », lui dit-elle. « Un budget ? Qu'est-ce que c'est ? », demande Max, étonné. Sa grand-mère lui explique : « C'est un aperçu de tes revenus et de tes dépenses. » Max fronce les sourcils : « Tant de nouveaux mots... je les confonds tous ! ». Max décide de se familiariser davantage aux mots qui sont liés à l'argent. Quels mots connaissez-vous déjà ? Jouons avec eux...

## Objectif

Dans ce jeu, les élèves découvrent ou révisent des mots liés à l'argent.

## Matériel nécessaire

À fournir soi-même

- Un tableau noir, un tableau blanc ou un tableau interactif

Dans le dossier

- Cartes « mot secret » qui comportent : le mot à faire deviner, son illustration et une brève explication.

## Jeu

- Un élève à la fois vient au tableau et tire une carte « mot secret ».
- L'élève note le mot au dos du tableau pour ne pas qu'il soit vu des élèves qui doivent le deviner.
- Au recto de celui-ci, l'élève trace des traits pour chaque lettre du mot.
- Les autres élèves devinent à tour de rôle une lettre.
- La lettre ne se trouve pas dans le mot ? Dessinez une partie de la potence ou du bonhomme.
- La lettre se trouve-t-elle dans le mot ? Inscrivez-la à la bonne place.
- Si les élèves ne devinent pas le mot à temps, l'élève qui mène le jeu peut donner un indice à partir de l'explication figurant sur la carte.

## Pour aller plus loin

- Divisez la classe en deux et jouez en équipes.
- Si vos élèves connaissent déjà beaucoup de mots liés à l'argent, créez avec eux un nuage de mots au dos du tableau. Demandez à un élève de venir entourer le mot de la prochaine partie.

## Discussion finale

- Avez-vous compris tous les mots ? Quels nouveaux mots avez-vous appris ?
- Suggestion : demandez aux élèves de construire une phrase avec les nouveaux mots.
- Suggestion : placez une tirelire dans la classe. Pendant La Semaine de l'Argent, demandez aux élèves d'écrire les mots qu'ils ont appris et de les mettre dans la tirelire.





## ENVIES ET BESOINS

### Objectif

Dans ce jeu, les élèves apprennent qu'on peut dépenser de l'argent pour des choses qui sont vraiment nécessaires (des besoins), mais aussi pour des choses qu'on aimerait avoir, mais qui ne sont pas forcément indispensables (des envies). Ils découvrent également qu'il y a des choses très importantes qu'on ne peut pas obtenir avec de l'argent.

### Matériel nécessaire

#### À imprimer soi-même

- Feuille avec ENVIE
- Feuille avec BESOIN

#### Dans le dossier

- Liste avec des exemples (Voir la page suivante)

### Préparation

Accrochez la feuille avec ENVIE d'un côté de la classe et la feuille avec BESOIN de l'autre côté. Discutez brièvement avec vos élèves de la différence entre une envie et un besoin, et donnez éventuellement quelques exemples.

### Jeu

Tous les élèves se tiennent debout au milieu de la classe. Vous lisez à chaque fois un achat ou une situation, par exemple : une sortie au cinéma, un cartable, une paire de lunettes, une tablette... Les élèves choisissent un côté de la classe, celui des envies ou celui des besoins.

### Pour aller plus loin

Pour plus de fun : les élèves qui se trouvent du mauvais côté font une petite danse.

### Discussion finale

- Était-il parfois difficile de choisir entre une envie et un besoin ? Pourquoi ?
- Qu'est-ce qui vous est vraiment nécessaire pour vivre ? Des envies ou des besoins ?
- Pensez-vous que tout le monde ait les mêmes envies et besoins ? Pourquoi oui ou pourquoi non ?
- Avez-vous déjà désiré quelque chose de tout votre cœur pour vous rendre compte plus tard que vous n'en aviez pas vraiment besoin ?
- Que feriez-vous si vous receviez 10 euros : tout dépenser pour quelque chose que vous voulez ou économiser pour quelque chose dont vous aurez besoin plus tard ?
- Tout ce dont vous avez vraiment besoin est-il également en vente ou abordable ?



Max est allongé sous son arbre préféré et rêve de toutes ces choses qui lui font envie : un drone, un nouveau pull, un gâteau et une peluche. Mais a-t-il vraiment besoin de tout cela ? Les envies, c'est sympa ! Mais sont-elles toutes nécessaires pour être heureux ? Certaines choses sont vraiment indispensables, comme manger et boire, avoir un endroit où dormir et être aimé. C'est ce qu'on appelle un besoin. Max décide de dresser la liste de ses envies et de ses besoins. Connaissez-vous la différence entre une envie et un besoin ?

ENVIE	BESOINS	BESOINS (sans prix)
Une nouvelle tablette	De la nourriture saine (pain, fruits, légumes)	L'amitié
Un ballon de foot avec la signature d'un joueur professionnel	De l'eau potable	L'amour
Des bonbons ou des chips	Des vêtements chauds et des chaussures à la bonne taille	La sécurité
Une visite dans un parc d'attractions	L'électricité	Le rire
Des vêtements de marque (par ex. des baskets d'une marque connue)	Un cartable pour l'école	La lumière du soleil
Un ours en peluche ou une poupée	Du matériel d'écriture (stylo, crayon, gomme)	Le mouvement / bouger
Un nouveau jeu vidéo	Du dentifrice et une brosse à dents	L'oxygène
Un stylo pailleté	Un lit pour dormir	Le sommeil
Un cornet de frites de la friterie	Une maison / un foyer	Quelqu'un avec qui parler
Des autocollants ou des cartes à collectionner	Des livres scolaires ou des cahiers d'exercices	Jouer
Un drone	Du chauffage	Un câlin

# LE JEU DES FAMILLES

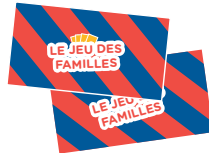
## Objectif

Dans ce jeu, les élèves apprennent que certains produits sont moins chers ou plus chers que d'autres. Ils découvrent que les prix peuvent varier, même pour des produits similaires.

## Matériel nécessaire

Dans le dossier

- Cartes « produits », 24 exemplaires



## Préparation

- Le jeu comporte 6 familles de 4 produits
- Sélectionnez les familles que vous souhaitez utiliser pour la partie.
- Choisissez suffisamment de familles pour que chaque élève reçoive une carte.
- Si le nombre de vos élèves n'est pas un multiple de quatre, vous pouvez utiliser les cartes vierges à votre disposition pour compléter une ou plusieurs familles.
- Vous y notez un produit de votre choix et un indice.  
Cette carte peut ensuite être ajoutée à une des familles existantes.

## Jeu

Chaque élève reçoit une carte sur laquelle figure un produit et des informations supplémentaires. Les élèves se promènent dans la classe et essaient de trouver qui détient les cartes des autres produits de « leur famille ». Pour ce faire, ils posent des questions et s'échangent des indices. Attention : ils ne peuvent pas nommer leur produit, mais ils peuvent le décrire.

Chaque carte comporte quelques mots qu'ils ne peuvent pas utiliser. Encouragez les élèves à poser beaucoup de questions et à bien s'écouter les uns les autres. Lorsqu'une famille de produits est recomposée, les élèves essaient de se placer dans l'ordre croissant, du moins cher au plus cher. S'ils pensent avoir trouvé le bon ordre, ils crient à voix haute : « Famille de l'argent ! »

## Discussion

- Y a-t-il des produits que vous auriez estimés moins chers ou plus chers ?
- Avez-vous hésité sur l'ordre de certains produits ? Comment avez-vous résolu ce problème ?
- Comment déterminez-vous si quelque chose est cher ou bon marché ? À quoi faites-vous attention ?
- Que signifient « cher » et « bon marché » pour vous ?



Max se promène dans le village avec ses amis Maude et Ben. Ils ont faim et regardent ce qu'ils peuvent acheter. Ils ont chacun 3 euros. « Je vais acheter une pizza ! », dit Maude avec enthousiasme. « Je vais prendre des frites », décide Ben. Max hésite : « Mais... Avons-nous assez d'argent pour cela ? Je ferais peut-être mieux de prendre une gaufre ». Les amis se rendent compte qu'ils ne savent pas exactement combien tout cela coûte. « Découvrons-le avec un jeu », dit Max. Pouvez-vous les aider ?





# LE BINGO DE L'ÉPARGNE



## Objectif

Les élèves apprennent qu'il existe différentes façons d'épargner. Dans ce jeu, ils s'entraînent à multiplier et apprennent qu'il est particulièrement important d'épargner.

## Matériel nécessaire

À imprimer soi-même

- Cartes « bingo » (une par élève)

Dans le dossier

- Liste des tables de multiplication pour l'épargne (Voir la page suivante)

## Préparation

Sélectionnez la liste des tables de multiplication avec laquelle vous souhaitez jouer : facile ou difficile. Donnez une carte « bingo » à chaque élève.

## Jeu

Chaque élève reçoit une carte « bingo » avec neuf montants. Lisez un énoncé de la liste des tables de multiplication. Les élèves calculent le résultat et vérifient s'il figure sur leur carte. Si c'est le cas, ils peuvent entourer ce montant. Répétez l'opération jusqu'à ce qu'il y ait un gagnant. Le premier élève qui parvient à compléter une ligne (verticalement, horizontalement ou en diagonale) crie « bingo épargne » et remporte la partie.

## Conseil

Vérifiez que tous les élèves comprennent ce que signifie « épargner ». Lorsque vous épargnez, vous ne dépensez pas immédiatement votre argent. Vous le conservez pendant un certain temps afin de pouvoir acheter quelque chose plus tard.

## Discussion

- Quelle est la stratégie d'épargne la plus importante ? (Épargner, même si le montant est très faible.)
- Vaut-il mieux épargner régulièrement de petites sommes ou occasionnellement des sommes plus importantes ?

Max aperçoit une balle toute neuve dans la vitrine du magasin de jouets. « Je la veux MAINTENANT ! », se dit-il. Quelques instants plus tard, il voit un sac à dos. « Je n'en aurai besoin que dans quelques mois pour mon camp d'été... je l'achèterai plus tard. ». Sa grand-mère acquiesce : « Il est important d'économiser pour plus tard. Cela signifie que tu gardes ton argent afin de pouvoir acheter autre chose plus tard. Ou tu le gardes en réserve, car on ne sait jamais quand une dépense imprévue peut arriver. Il existe de nombreuses façons d'économiser, mais le plus important, c'est de s'y mettre. ». Max aimerait apprendre à épargner intelligemment. Vous épargnez déjà, vous ? Testons cela avec un jeu : le bingo de l'épargne !





## Liste des tables de multiplication – niveau facile (tables 1, 2, 3, 4, 5, 9 et 10)

J'épargne 1 euro par semaine pendant 1 semaine > 1  
J'épargne 2 euros par semaine pendant 1 semaine > 2  
J'épargne 1 euro par semaine pendant 3 semaines > 3  
J'épargne 2 euros par semaine pendant 2 semaines > 4  
J'épargne 2 euros par semaine pendant 2 semaines + je reçois 1 euro > 5  
J'épargne 3 euros par semaine pendant 2 semaines > 6  
J'épargne 1 euro par semaine pendant 7 semaines > 7  
J'épargne 4 euros par semaine pendant 2 semaines > 8  
J'épargne 3 euros par semaine pendant 3 semaines > 9  
J'épargne 2 euros par semaine pendant 5 semaines > 10  
J'épargne 3 euros par semaine pendant 4 semaines > 12  
J'épargne 2 euros par semaine pendant 7 semaines > 14  
J'épargne 5 euros par semaine pendant 3 semaines > 15  
J'épargne 4 euros par semaine pendant 4 semaines > 16  
J'épargne 2 euros par semaine pendant 9 semaines > 18  
J'épargne 4 euros par semaine pendant 5 semaines > 20  
J'épargne 7 euros par semaine pendant 3 semaines > 21  
J'épargne 6 euros par semaine pendant 4 semaines > 24  
J'épargne 9 euros par semaine pendant 5 semaines > 25  
J'épargne 2 euros par semaine pendant 10 semaines > 28  
J'épargne 6 euros par semaine pendant 5 semaines > 30  
J'épargne 7 euros par semaine pendant 4 semaines > 28  
J'épargne 10 euros par semaine pendant 3 semaines > 30  
J'épargne 8 euros par semaine pendant 4 semaines > 32  
J'épargne 7 euros par semaine pendant 5 semaines > 35  
J'épargne 4 euros par semaine pendant 9 semaines > 36  
J'épargne 4 euros par semaine pendant 10 semaines > 40  
J'épargne 9 euros par semaine pendant 5 semaines > 45  
J'épargne 5 euros par semaine pendant 10 semaines > 50  
J'épargne 6 euros par semaine pendant 9 semaines > 54  
J'épargne 6 euros par semaine pendant 10 semaines > 60  
J'épargne 6 euros par semaine pendant 10 semaines + je trouve 3 euros > 63  
J'épargne 7 euros par semaine pendant 10 semaines > 70  
J'épargne 8 euros par semaine pendant 9 semaines > 72  
J'épargne 8 euros par semaine pendant 10 semaines > 80  
J'épargne 9 euros par semaine pendant 9 semaines > 81  
J'épargne 10 euros par semaine pendant 9 semaines > 90  
J'épargne 10 euros par semaine pendant 10 semaines > 100  
J'épargne 5 euros par semaine pendant 10 semaines + je reçois 2 euros en cadeau > 52  
J'épargne 10 euros par semaine pendant 3 semaines - je perds 1 euro > 29  
J'épargne 4 euros par semaine pendant 9 semaines + je reçois 7 euros pour mon anniversaire > 43

## Liste des tables de multiplication – niveau difficile (toutes les tables)

J'épargne 2 euros par semaine pendant 2 semaines + je reçois 1 euro > 5  
J'épargne 3 euros par semaine pendant 2 semaines > 6  
J'épargne 4 euros par semaine pendant 2 semaines > 8  
J'épargne 3 euros par semaine pendant 3 semaines > 9  
J'épargne 2 euros par semaine pendant 5 semaines > 10  
J'épargne 3 euros par semaine pendant 4 semaines > 12  
J'épargne 2 euros par semaine pendant 7 semaines > 14  
J'épargne 5 euros par semaine pendant 3 semaines > 15  
J'épargne 4 euros par semaine pendant 4 semaines > 16  
J'épargne 3 euros par semaine pendant 6 semaines > 18  
J'épargne 4 euros par semaine pendant 5 semaines > 20  
J'épargne 7 euros par semaine pendant 3 semaines > 21  
J'épargne 6 euros par semaine pendant 4 semaines > 24  
J'épargne 5 euros par semaine pendant 5 semaines > 25  
J'épargne 9 euros par semaine pendant 3 semaines > 27  
J'épargne 7 euros par semaine pendant 4 semaines > 28  
J'épargne 10 euros par semaine pendant 3 semaines - je perds 1 euro > 29  
J'épargne 6 euros par semaine pendant 5 semaines > 30  
J'épargne 8 euros par semaine pendant 4 semaines > 32  
J'épargne 7 euros par semaine pendant 5 semaines > 35  
J'épargne 6 euros par semaine pendant 6 semaines > 36  
J'épargne 4 euros par semaine pendant 9 semaines + je trouve 2 euros > 38  
J'épargne 4 euros par semaine pendant 10 semaines > 40  
J'épargne 7 euros par semaine pendant 6 semaines > 42  
J'épargne 4 euros par semaine pendant 9 semaines + je reçois 7 euros pour mon anniversaire > 43  
J'épargne 9 euros par semaine pendant 5 semaines > 45  
J'épargne 8 euros par semaine pendant 6 semaines > 48  
J'épargne 5 euros par semaine pendant 10 semaines > 50  
J'épargne 5 euros par semaine pendant 10 semaines + je reçois 2 euros en cadeau > 52  
J'épargne 9 euros par semaine pendant 6 semaines > 54  
J'épargne 8 euros par semaine pendant 7 semaines > 56  
J'épargne 10 euros par semaine pendant 6 semaines > 60  
J'épargne 9 euros par semaine pendant 7 semaines > 63  
J'épargne 8 euros par semaine pendant 8 semaines > 64  
J'épargne 7 euros par semaine pendant 10 semaines > 70  
J'épargne 8 euros par semaine pendant 9 semaines > 72  
J'épargne 8 euros par semaine pendant 10 semaines > 80  
J'épargne 9 euros par semaine pendant 9 semaines > 81  
J'épargne 10 euros par semaine pendant 9 semaines > 90  
J'épargne 10 euros par semaine pendant 10 semaines > 100

# JEU SUR LA FRAUDE

## Objectif

Dans ce jeu, les élèves apprennent que tous les messages ne sont pas fiables.

## Matériel nécessaire

Dans le dossier

- Liste de messages
- Lunettes anti-fraude

## Préparation

Donnez des lunettes anti-fraude à chaque élève.

## Jeu

Chaque élève a des lunettes anti-fraude. Lisez les messages un par un. Les élèves mettent leurs lunettes anti-fraude lorsqu'ils pensent que le message est faux et donc peu fiable. Discutez brièvement de chaque message pour expliquer pourquoi il est fiable ou non.

## Discussion

- Qu'est-ce qui vous a amené à faire confiance ou non au message ?
- Qu'est-ce qui vous a d'abord frappé dans le message ?
- Que faites-vous lorsque vous avez des doutes sur un message ?
- À qui pouvez-vous vous adresser pour demander de l'aide ?
- Pourquoi est-il important de ne jamais transmettre de données personnelles ou de codes ?



Max rentre chez lui avec sa grand-mère quand soudain... elle reçoit un message sur son téléphone ! « Waouh », s'exclame-t-elle en lisant : « Félicitations ! Vous avez gagné une tablette gratuite. Cliquez vite sur ce lien ! ». Le cœur de Max fait un bond. Auraient-ils vraiment gagné une tablette ? Mais il réfléchit : « N'est-ce pas trop beau pour être vrai ? ». Max a entendu dire qu'il y a des personnes avec de mauvaises intentions qui envoient des faux messages pour piéger les gens. Il décide alors de se renseigner sur la manière de reconnaître les messages frauduleux. Et vous, êtes-vous en mesure de reconnaître un message suspect ?



1. « Tu reçois 50 euros si tu envoies ton numéro de compte et ton code. » - expéditeur inconnu
2. « Salut Max ! N'oublie pas d'apporter ton sac de gym demain. » - Nora
3. « Clique ici pour gagner un prix. Vite, avant 17 heures ! » - expéditeur inconnu
4. « Bonjour Max, ton livre de la bibliothèque doit être rendu la semaine prochaine. Salutations de la bibliothèque. »
5. « Salut Max ! Tu veux jouer au foot après l'école demain ? » - Rayan
6. « Ton compte Roblox sera supprimé si tu ne te connectes pas ici tout de suite. » - adresse inconnue
7. « Cher parent, votre enfant a gagné une sortie scolaire. Cliquez ici pour confirmer vos données. » - expéditeur inconnu
8. « Rappel : les photos de classe seront prises demain. N'oublie pas tes beaux vêtements. » - la direction de l'école
9. « Hé, j'ai trouvé une photo drôle de toi. Clique pour la voir. » - Mauve, numéro inconnu
10. « Pièces gratuites pour ton jeu préféré. Connecte-toi avec ton mot de passe pour les recevoir. » - via un lien inconnu
11. « Salut, tu veux savoir ce que j'ai découvert ? Clique sur le lien !!! » - Bem, numéro inconnu
12. « J'ai une nouvelle carte Pokémon. Je te la montre demain à l'école !! » - Aya



# LE COFFRE AU TRÉSOR

## Objectif

Les élèves réfléchissent à la question de savoir si l'argent fait le bonheur.

## Matériel

Dans le dossier

- Pièces
- Le coffre au trésor

## Préparation

- Pliez le coffre au trésor.
- Placez les pièces dans le petit sac prévu dans le coffre au trésor.
- Répartissez les élèves en six groupes.
- Attribuez à chaque groupe l'une des couleurs visibles sur les pièces.
- Demandez à chaque groupe de choisir un représentant.
- Prévoyez un endroit où vous pouvez mélanger les pièces.

## Jeu

Remettez le coffre au trésor aux six délégués, qui ouvrent le coffre au trésor. Ils découvrent qu'il contient beaucoup de pièces. Le représentant de chaque groupe rassemble les pièces de la couleur qui leur a été attribuée. Chaque groupe essaie de former le mot avec les pièces. Lorsque tous les groupes ont trouvé les mots, les représentants se réunissent à nouveau pour former le proverbe financier recherché.

## Pour aller plus loin

Demandez aux élèves de dessiner leur coffre au trésor personnel, rempli de choses qui les rendent heureux.

## Discussion

- Êtes-vous d'accord avec cette affirmation ? Pourquoi ?
- À quoi sert l'argent ?
- Qu'est-ce qui vous rend vraiment heureux ?



Fantastique ! Vous avez gagné les cinq clés, bravo ! Le coffre au trésor s'ouvre, regardez vite ce qu'il contient. Comme vous pouvez le voir, il regorge de pièces. Si vous regardez attentivement, vous verrez qu'il y a une lettre inscrite sur chacune des pièces. Utilisez les lettres pour former six mots. Vous avez trouvé les six mots ? Mettez-les dans l'ordre pour former une expression connue.



Éditeur responsable :  
Jean-Paul Servais, rue du Congrès, 12-14, 1000 Bruxelles.