

RÈGLES DU JEU



wikifin
Pour vos questions d'argent

Différentes études démontrent que de bonnes habitudes financières doivent idéalement s'acquérir dès le plus jeune âge. Avec le jeu « L'ABC du Budget », les élèves du 1^{er} degré de l'enseignement primaire se familiarisent à la gestion d'un budget, à travers l'achat de fournitures scolaires. Ils sont ainsi amenés à faire des choix de consommation et à apprendre à distinguer un besoin d'une envie.

Ce jeu est flexible et l'enseignant peut l'utiliser à plusieurs reprises dans le courant de l'année scolaire, au gré des compétences acquises par ses élèves.



1. DESCRIPTION DU JEU

ÂGE

« L'ABC du Budget » s'adresse aux élèves du 1^{er} degré de l'enseignement primaire (les élèves de 6 à 8 ans).

NOMBRE DE JOUEURS

Maximum 30 élèves répartis en petits groupes par tirage au sort.

Nombre de joueurs **par magasin** :

- **Vendeurs** : minimum 1, maximum 1 équipe de 2
- **Acheteurs** : minimum 1, maximum 2 équipes de 4

DURÉE DU JEU

Une période de cours.

Comptez approximativement 30 minutes pour une première partie, explications comprises. Une seconde partie peut être envisagée durant la même période de cours, en veillant à redistribuer les rôles de vendeurs et d'acheteurs.



2. PRÉPARATION ET MISE EN PLACE



Pour faire l'animation, nous invitons l'enseignant à privilégier un grand local (salle polyvalente, réfectoire, autre...).

Comptez 15 à 20 minutes pour effectuer la mise en place.

Le « point 4. Matériel » détaille le matériel contenu dans la boîte de jeu.

- 1 **Disposez max. 3 tables qui représentent, chacune, un magasin**
Pour chaque magasin, prévoyez d'un côté de la table l'espace pour les vendeurs. Du côté opposé, prévoyez un **espace plus grand** pour que les acheteurs puissent se mettre en file.

En respectant la couleur du plateau de jeu, placez du côté des acheteurs :

- À gauche, la grande carte « moyen de transport Trottinette ».



- À droite, la grande carte « moyen de transport Vélo ».



- 2 **Préparez la répartition de vos élèves**

Pour le tirage au sort, placez, dans le sac en coton, le nombre de petites cartes correspondant au nombre de joueurs. Ces cartes répartissent les rôles entre les élèves : vendeur, acheteur, dans quel magasin ils jouent...

VENDEUR

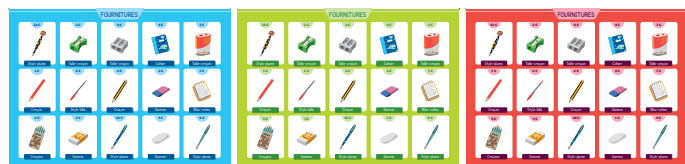
ACHETEUR

- 3 **Affichez au mur les 3 posters**

Les posters reprennent l'ensemble des fournitures disponibles dans les trois magasins. Ils doivent être visibles des équipes d'acheteurs qui attendent leur tour pour réaliser leurs achats réussis.

Pour chaque poster :

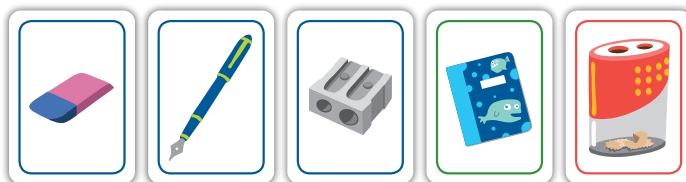
- Au **recto**, les **prix sont ronds**.
- Au **verso**, les **prix sont indiqués avec des centimes**.



4 Déposez sur chaque table 1 plateau de jeu « Magasin » au format A3 dont la face visible est soit les prix ronds (recto) soit les prix avec des centimes (verso).

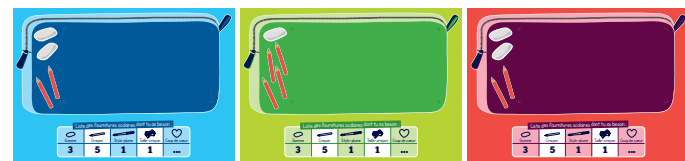


5 Déposez les cartes représentant les différentes fournitures scolaires sur les cases correspondantes du plateau de jeu, en respectant le code couleur du magasin.



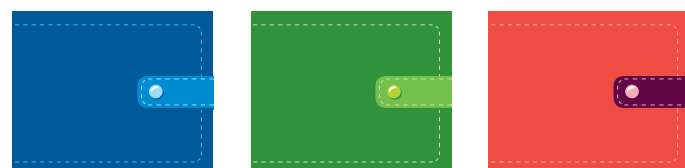
6 Placez les trousse et la liste des fournitures sur la table du côté des acheteurs

Il y a 2 trousse différentes par magasin alors que la liste est la même pour tout le monde.



7 Préparez les portefeuilles des équipes d'acheteurs

Le budget conseillé est de 20 €. Vous pouvez revoir ce budget à la hausse ou à la baisse, en fonction des compétences acquises par vos élèves. Vous choisissez de mettre des euros en pièces, en billets ou en pièces et en billets. L'ajout des centimes est une option.



8 Préparez les boîtes caisses des vendeurs (1 boîte caisse par magasin).

Par magasin, répartissez, de manière équitable, l'argent qui n'a pas été utilisé et mis dans les portefeuilles des acheteurs dans la boîte caisse des vendeurs. Cet argent permet aux vendeurs de rendre la monnaie aux acheteurs.



3. DÉROULEMENT DU JEU

C'est la rentrée scolaire !

Informez vos élèves que, cette année, ce sont eux qui sont chargés de se rendre au magasin pour se fournir en matériel scolaire.

Pour déterminer qui de vos élèves sera **acheteur ou vendeur**, dans **quel magasin** et dans **quelle équipe**, faites piocher une « petite » carte à chaque joueur dans le sac en coton.

L'élève qui tire une carte découvre ainsi :

- S'il est **vendeur** et dans quel magasin (rouge, vert ou bleu).
- S'il est **acheteur**, dans quel magasin (rouge, vert ou bleu), et dans quelle équipe : trottinette ou vélo.

Les acheteurs se rendent au magasin de la même couleur que leur petite carte « **moyen de transport** ». Pour former les équipes, les élèves qui ont tiré une petite carte se positionnent devant la grande carte que vous avez préalablement placée à gauche du plateau de jeu. Les élèves qui ont tiré une petite carte se positionnent devant la grande carte située à droite du plateau de jeu.

Les vendeurs prennent place derrière le magasin de la même couleur que leur petite carte.

Vos élèves découvrent leur magasin qui comprend :

- Le **plateau de jeu** avec les différentes fournitures scolaires proposées à l'achat. Quand il n'y a plus de carte sur une fourniture, c'est qu'elle n'est plus disponible à l'achat.
- Le **fonds de caisse** qui permet aux vendeurs de rendre la monnaie si nécessaire.
- Le **poster géant** qui reprend les fournitures scolaires disponibles, ainsi que leurs prix (prix ronds au recto, prix avec des centimes au verso).

Remettez aux acheteurs leur **portefeuille** et leur **trousse** avec la **liste des fournitures scolaires**.

Ils découvrent les fournitures scolaires qui sont déjà reprises dans leur trousse (...), ainsi que la liste sur la base de laquelle ils déterminent les fournitures encore à acheter.

- La trousse contient en effet certaines fournitures scolaires, encore en bon état, qui ne doivent **donc pas être achetées**. Il y a 2 trousse différentes par magasin.
- La liste des fournitures scolaires est la même pour tous les acheteurs qui doivent au total avoir 3 gommes, 5 crayons, 1 taille-crayon et 1 stylo-plume.

Les élèves ne doivent donc pas tout acheter, mais **vérifier le contenu de leur trousse et déterminer quelles sont les fournitures qui leur manquent**.

C'est l'équipe qui commence et réalise son premier achat. L'équipe se place derrière l'équipe de manière à former une file devant le magasin.




Si, en fin de partie, vos élèves souhaitent réaliser un achat dont ils n'ont pas besoin conformément à leur liste des fournitures, et uniquement à la condition que leur budget soit suffisant, ils peuvent céder à cette envie et effectuer un achat coup de cœur.



1, 2, 3... GO! LA PARTIE PEUT COMMENCER !

Les acheteurs entrent dans le magasin, saluent les vendeurs, et effectuent leurs premiers achats.

 *Lorsqu'ils sont dans la file d'attente, à l'aide du poster, les acheteurs se mettent d'accord quant au modèle de la fourniture à acheter. Attention ! Ce sont des **décisions communes** lorsque vos élèves jouent en groupes. Les acheteurs décident, en équipe, parmi les trois variantes de prix (bas, moyen, élevé), quelles sont les fournitures scolaires qu'ils souhaitent acheter.*

Si, en cours de jeu, la fourniture souhaitée n'est plus en stock, les élèves doivent choisir une alternative en veillant à rester dans les clous de leur budget.


Vos élèves vérifient si les paiements sont corrects. En effet, ni les acheteurs, ni les vendeurs n'ont intérêt à perdre de l'argent dans ces opérations d'achat et de vente ;-)

Une fois les fournitures payées, les acheteurs remettent la monnaie reçue dans leur portefeuille. Les vendeurs remettent aux acheteurs les cartes représentant les fournitures scolaires achetées, que les acheteurs mettent dans leur trousse.

Les acheteurs ne peuvent acheter qu'un seul type de fourniture(s) par passage au magasin (uniquement soit crayon(s), soit gomme(s), soit taille-crayon(s), mais pas une combinaison de plusieurs types de fournitures : gomme ET crayon par exemple).

Dès que les acheteurs ont finalisé leur passage au magasin, ils se mettent en bout de file.

L'objectif pour les acheteurs, c'est qu'à la fin de la partie, leur trousse soit complétée avec les fournitures obligatoires **dans le respect du budget donné.**

 *Il n'y a ni perdant, ni gagnant à ce jeu.
« Si vos élèves comprennent comment gérer
un budget, alors ils ont tout gagné ! »*

LES ÉLÈVES FONT LEURS PREMIERS PAS EN CALCUL ?

Les consignes sont alors très simples.

- Désignez les élèves qui seront « acheteurs », et les élèves qui seront « vendeurs » sans leur faire piocher une petite carte.
- Confiez aux acheteurs un portefeuille dans lequel il y a un montant d'argent qui correspond au niveau d'apprentissage des élèves.
- Confiez aux vendeurs un « fonds de caisse » afin qu'ils puissent rendre de la monnaie aux acheteurs si nécessaire.
- Indiquez le nombre de fournitures à acheter (1 ou plusieurs). Les acheteurs font le/les achat(s) de leur choix, sans liste ni trousse, mais en veillant à rester dans les clous de leur budget.
- Vérifiez si les manipulations d'argent et les paiements sont corrects.





 *Selon les acquis de vos élèves, adaptez :*

- **Le montant d'argent placé en portefeuille**
Le budget conseillé est de 10 €.

- **Le nombre d'élèves qui participent à l'animation**
En effet, un soutien plus ou moins important de votre part est nécessaire. Nous préconisons de d'abord découvrir le jeu par petits groupes. Quand tous les élèves comprennent la mécanique, vous pouvez alors faire jouer tous vos élèves.

4. MATÉRIEL

La boîte de jeu contient :

- **Les règles du jeu**
- **Le matériel suivant :**
 - 3 posters à afficher aux murs
Chacun des posters reprend l'ensemble des fournitures disponibles à l'achat dans tous les magasins, avec leur prix.
 - Au recto, les prix sont ronds
 - Au verso, les prix sont avec des centimes
 - 3 x 2 grandes cartes « moyen de transport » :  ou  (rouge, vert, bleu)
 - 3 x 10 petites cartes : 3 x 2 « vendeur », 3 x 4 « acheteur  » et 3 x 4 « acheteur  »
 - 1 sac en coton pour y ranger les petites cartes avec les rôles de chacun
 - 3 sets de couleur différente (1 par magasin) avec, pour chacun des magasins, le matériel suivant :
 - 1 plateau de jeu « Magasin », au format A3
 - 2 listes des fournitures à acheter, ainsi que la trousse à compléter
 - 2 portefeuilles
 - 1 boîte caisse pour le(s) vendeur(s)
 - 50 pièces de 0,10 €
 - 25 pièces de 0,20 €
 - 10 pièces de 0,50 €
 - 40 pièces de 1 €
 - 20 pièces de 2 €
 - 8 billets de 5 €
 - 4 billets de 10 €
 - 2 billets de 20 €
 - 45 cartes avec les différentes fournitures scolaires à acheter


5. DISCUSSION DE FIN DE PARTIE

Après avoir acheté toutes les fournitures de leur liste, rassemblez vos élèves pour une discussion.

Comparez les différents choix réalisés par les équipes, sans porter de jugement.

Posez au moins une question à chaque équipe, comme par exemple :

- Avez-vous eu envie d'acheter une fourniture qui n'était pas sur la liste ?
- Vos choix ont-ils été influencés par les autres joueurs de votre équipe ?
- Quels choix auriez-vous fait si vous aviez joué seul ?
- Pourquoi ne pas avoir choisi la boîte de crayons à 5 € ?
- Quelle était votre fourniture préférée ? L'avez-vous achetée ? Pourquoi ?
- Est-ce qu'il vous restait de l'argent après avoir acheté les fournitures qui étaient sur votre liste ?
- Pourquoi ne pas avoir acheté le stylo-plume le plus cher ?
- Le stylo-plume le plus cher à l'effigie de votre héros préféré, est-ce un besoin ou une envie ?
- Quelle est la différence entre un besoin et une envie ?

 *S'il s'agit d'une première utilisation du jeu, clôturez la partie avec la lecture de l'histoire « Le Stylo de Julie », téléchargeable gratuitement sur <https://www.wikifin.be/fr/wikifin-school>. Cette histoire vous permet d'aborder la distinction entre un besoin et une envie.*

Pour expliquer les notions de besoin et d'envie, référez-vous au lexique repris plus bas dans les règles du jeu.

Une piste d'activité, disponible sur Wikifin School, accompagne la lecture du « Stylo de Julie ».

POUR ALLER PLUS LOIN DANS LA RÉFLEXION...

Pour susciter la réflexion sur la notion d'épargne, un tour supplémentaire peut être proposé à vos élèves qui sont davantage familiarisés avec « L'ABC du Budget ».

Les équipes retournent devant leur magasin et vous exposez la situation suivante : « Malheureusement, peu après le début de l'année, vous perdez un crayon et vous devez en racheter un. Qu'allez-vous faire ? Vous reste-t-il de l'argent que vous n'avez pas dépensé ? ».

Pour susciter leur réflexion sur ce changement de situation, vous pouvez poser les questions suivantes :

- Est-ce que l'ajout d'un crayon change quelque chose au niveau de vos achats/de votre budget ? Devez-vous renoncer ou modifier certains de vos achats pour avoir assez d'argent pour acheter ce crayon ?
- Quelles solutions envisagez-vous pour pouvoir acheter le crayon sans dépasser votre budget ?

LEXIQUE

- On appelle **besoin** ce qui est indispensable et/ou utile à la vie. J'ai par exemple besoin de boire de l'eau, de dormir, d'un plumier pour ranger mon matériel...
- On appelle **envie** ce que l'on désire avoir ou faire, mais qui n'est ni indispensable, ni utile à la vie. J'ai par exemple envie d'aller au cinéma, d'acheter des bonbons...
- Un **imprévu**, c'est une dépense obligatoire à laquelle on ne s'attendait pas. Si, par exemple, je perds un livre de la bibliothèque, je devrai le rembourser ou payer une amende.
- **Épargner**, c'est décider de garder de l'argent, soit pour acheter quelque chose qui coûte cher, soit pour plus tard.
- **Faire son budget**, c'est prévoir ses dépenses en fonction de l'argent dont on dispose.

« L'ABC du Budget » vous permet de développer une partie des compétences scolaires telles que définies en juin 2022 par la FWB dans les référentiels du tronc commun.

« L'ABC du Budget » vous permet la mise en place d'une première approche de la notion de budget.

Ce jeu permet également d'éveiller vos élèves à la notion de besoin et d'envie.

Une sensibilisation à la consommation responsable est induite du fait que certaines fournitures scolaires sont encore en bon état et peuvent être réutilisées.

— AUTRES COMPÉTENCES TRAVAILLÉES —

Formation économique

- Nommer des besoins quotidiens et les exemplifier dans le cadre scolaire :
 - Reconnaître les pièces de monnaie/billets de 1, 2, 5, 10 et 20 €.
- Associer :
 - Une combinaison de pièces (1 €, 2 €) et/ou billets (5 €, 10 €, 20 €) avec le prix d'un bien.

Formation sociale

- Exemplifier différentes manières de communiquer en tant que vendeur ou acheteur.
- Exemplifier des règles qui varient selon différentes situations (ex. : faire la file dans le magasin).
- Connaître et exprimer ses besoins, ses goûts et prendre conscience de ceux des autres et être capable d'en développer de nouveaux.
- Les élèves caractérisent, illustrent, questionnent la notion de besoin et progressivement, ils la différencient de la notion d'envie.


Mathématiques

- Reconnaître les nombres et dénombrer des collections.
- Utiliser, de manière adéquate, les termes liés à la cardinalité :
 - Égal à, le même nombre que, autant que
 - Moins que, plus petit que, plus que, plus grand que
- Utiliser, en situations concrètes, le vocabulaire familial lié aux quatre opérations. Ex. :
 - Ajouter, mettre en plus...
 - Regrouper, rassembler, mettre ensemble, mettre avec...
 - Enlever, retirer, perdre...

— CHECK-LIST DES PRÉPARATIFS —

- ☐ Accrocher les posters au mur
- ☐ Disposer les 3 magasins et y répartir les fournitures
- ☐ Déposer les grandes cartes « Moyen de transport » de part et d'autre des plateaux de jeu
- ☐ Préparer pour chaque acheteur/groupe d'acheteurs un portefeuille et une trousse avec la liste des fournitures
- ☐ Mettre un budget de 20 € dans les portefeuilles
- ☐ Répartir les fonds de caisse « vendeurs » équitablement

— LE JEU EN RÉSUMÉ —

1. Jeu de type magasin : les élèves sont chargés d'acheter leurs fournitures scolaires pour la rentrée.
2. Les élèves piochent une carte pour connaître :
 - A. Leur rôle : vendeur, acheteur
 - B. Leur magasin : rouge, bleu ou vert
 - C. Leur équipe : trottinette (équipe qui commence les achats) ou vélo
3. Les acheteurs :
 - A. Reçoivent une trousse et une liste des fournitures à acheter pour la compléter.
 - B. Ne peuvent acheter qu'un seul type de fournitures à la fois par passage au magasin.
 - C. Peuvent, s'il leur reste du budget, effectuer un achat coup de cœur .



Wikifin est le programme d'éducation financière de la FSMA. La FSMA est l'Autorité des services et marchés financiers. C'est un organisme public autonome sans but lucratif qui contrôle le secteur financier belge. La FSMA a entre autres pour mission de contribuer à la protection des consommateurs financiers.

Outre des actions pour le grand public, Wikifin soutient les enseignants désirant faire de l'éducation financière et à la consommation responsable en classe.

Plus d'infos sur www.wikifin.be

Le jeu éducatif « L'ABC du Budget » est une édition de la FSMA/Wikifin, rue du Congrès, 12-14 à 1000 Bruxelles. Tél. : 02 220 52 11 • www.wikifin.be/fr • info@wikifin.be.

Aucun élément de cette production ne peut être reproduit, distribué ou partagé par le biais d'impression, de photocopie, de microfilm ou de quelque manière que ce soit sans l'autorisation préalable de la FSMA.

©FSMA, Bruxelles, 2024.

E.R. : Jean-Paul Servais, rue du Congrès, 12-14 à 1000 Bruxelles.

Bien que nous ayons utilisé la forme masculine comme forme générale pour faciliter la lecture des règles du jeu, nous entendons cette forme comme étant neutre du point de vue du genre.