



GÈRE TES PÉPÈTES

RÈGLES DU JEU

Wikifin.be est une initiative de la FSMA

wikifin.be
pour vos questions d'argent
indépendant • fiable • pratique



La FSMA est une institution autonome et neutre, d'utilité publique, dont la mission est entre autres de contribuer à la protection des consommateurs financiers.



PRÉFACE

Comprendre par le jeu que gérer son argent n'est pas si simple et apprendre à faire des choix de consommation en groupe, c'est ce que nous vous proposons avec "Gère tes pépètes". Avec ce jeu, les enfants apprennent à gérer un budget à travers l'organisation d'une excursion.

Aujourd'hui, plus que jamais, il est en effet essentiel d'apprendre aux jeunes à gérer un budget. S'ils comprennent tôt qu'ils ne peuvent dépenser chaque euro qu'une seule fois, ils s'épargneront bien des soucis financiers à l'avenir. En outre, des études démontrent que de bonnes habitudes financières s'acquièrent dès le plus jeune âge.

Pourquoi un jeu ? Parce qu'un jeu peut avoir plus d'impact dans l'apprentissage des enfants que de longs discours !

Pépètes ou pépettes ?

Plusieurs expressions populaires désignent l'argent; pensons à "avoine, balles, beurre, biftons, blé, boules, brique, douille, flouze, fric, galette, os, oseille, patate, pèse, picaillons, pognon, radis, ronds, thunes, ...".

Le Grand Robert de la langue française définit pépètes comme étant des "pièces de monnaie", "pépètes" étant une expression qui tire son origine du mot "pépites". Peut aussi s'écrire "pépettes".

COLOPHON

"Gère tes pépètes" est une édition de la
FSMA/Wikifin.be, rue du Congrès 12-14, 1000 Bruxelles
Tel. 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 de la FSMA/Wikifin.be.

© FSMA, Bruxelles, 2017
E.R. Jean-Paul Servais, Rue du Congrès 12-14, 1000 Bruxelles

Dans les règles du jeu, nous faisons référence au "joueur" et à l' "animateur" à plusieurs reprises, et ce en utilisant des expressions et des noms masculins. L'utilisation des équivalents féminins est sous-entendue.

Réédition du jeu édité en 2016.

1. DESCRIPTION DU JEU

Objectif du jeu :

Les enfants apprennent en équipe à utiliser de l'argent, à faire des choix de consommation et à gérer un budget.

Groupe cible :

Les enfants de 8 à 12 ans.

Nombre de joueurs :

Maximum 6 groupes de 3 à 5 personnes, soit maximum 30 joueurs.

Durée du jeu :

40 minutes à 1 heure.

Logistique :

Un grand local (classe) où les enfants peuvent être placés en équipes.

Une table (un grand bureau) autour de laquelle les équipes peuvent être regroupées pour les mises en commun.

MATÉRIEL

La boîte de jeu contient :

- les règles du jeu
- en 6 exemplaires pour les 6 équipes :
 - 6 billets de 5 euros
 - 20 pièces de 1 euro
 - 6 jokers
 - 4 livrets (transports, goûters, activités, souvenir)
- 1 enveloppe-tirelire

Pour les mises en commun :

- 5 posters :
 - moyen de transport
 - goûters
 - activités
 - souvenirs
 - épargne
- 18 cartes de jeu reprenant les éléments proposés dans les 4 livrets

À prévoir vous-même pour le jeu :

- de quoi écrire
- du papier de brouillon
- des photocopies des cartes de jeu (si les 18 copies de départ ont été utilisées)

2. DÉROULEMENT DU JEU

En bref

Par équipes de 3 à 5 joueurs, les enfants organisent eux-mêmes leur excursion.

Exceptionnellement, ils peuvent choisir leur moyen de transport, une activité, un goûter et un souvenir mais en respectant un budget de 50 euros par personne. Ils peuvent dépenser la totalité de ce budget.

L'objectif est de concocter une excursion qui plaise à toute l'équipe tout en restant dans les limites de leur budget. Le jeu se corse un peu lorsqu'au deuxième tour le budget de chaque équipe est réduit de quelques euros ...

PRÉPARATION

- Les enfants sont répartis en équipes de minimum 3 joueurs et maximum 5.
- Il est préférable que chaque équipe puisse s'installer autour d'une table (bureau) pour "travailler".
- Chaque équipe reçoit :
 - 50 euros : 6 billets de 5 euros et 20 pièces de 1 euro
 - 6 jokers
 - 4 livrets avec les postes de dépenses (transports, goûters, activités, souvenirs)
 - une carte de jeu reprenant les éléments proposés dans les 4 livrets
 - une enveloppe-tirelire pour l'épargne éventuelle

Les cinq posters avec les postes de dépenses et la tirelire sont disposés sur une table autour de laquelle les équipes se retrouveront pour les mises en commun.

LE JEU

Démarrage de l'activité (environ 10 minutes)

Les enfants sont disposés par équipes et écoutent les instructions. Le matériel de jeu n'est pas encore distribué.

Instructions : "Cette année, nous partons en excursion et exceptionnellement c'est à vous de l'organiser. Avec l'argent gagné à un concours, l'argent versé par les parents et l'argent récolté lors de la vente des crêpes au marché de Noël, vous avez un budget de 50 euros par personne.

Avec ces 50 euros, vous allez pouvoir choisir une activité, un goûter, un souvenir et payer le transport.

Pour ne pas faire de jaloux et faciliter l'organisation du voyage, vous ne pouvez choisir qu'un seul moyen de transport, une seule activité, un seul goûter, un seul souvenir par équipe, en ne dépassant pas votre budget de 50 euros. S'il reste de l'argent, vous pouvez l'économiser dans l'enveloppe-tirelire pour un prochain voyage."

L'animateur distribue le matériel aux équipes et s'assure que les instructions sont bien comprises

- À quoi ressemble l'excursion scolaire de vos rêves ?
- Qu'est-ce qu'un moyen de transport ? Quels sont les moyens de transport proposés ?
- Combien d'euros avez-vous reçu ? Chaque équipe a-t-elle bien 50 euros ?
- Avez-vous tous reçu les 4 livrets ? Qui peut me dire quel est le prix de la salade de fruits ?

Premier tour (environ 20 minutes)

Lors du premier tour, les équipes choisissent donc un moyen de transport, une activité, un goûter et un souvenir en veillant à ne pas dépasser leur budget de 50 euros. S'il leur reste des euros, ceux-ci peuvent être glissés dans l'enveloppe-tirelire.

Attention, ce sont des décisions collégiales. Toute l'équipe doit être d'accord avec les choix réalisés. N'hésitez pas à demander aux élèves de 11 à 12 ans de veiller au réalisme de leurs choix. Par exemple, est-il réellement possible de se rendre au mini-golf à vélo depuis l'école ou d'aller en train jusqu'au cinéma ?

À la fin du premier tour, chaque équipe doit pouvoir expliquer ses choix.

1. Les équipes ont le choix entre quatre moyens de transport :

- train : 15 €
- bus : 18 €
- vélo : 7 €
- minibus avec vidéo et frigo contenant des boissons fraîches : 22 €

Une fois le mode de transport choisi, une personne de l'équipe dépose le montant correspondant à leur choix sur le poster "transports". Les enfants cochent également sur leur carte de jeu (dans la 1^{ère} colonne) le mode de transport choisi.

2. La mécanique est la même pour le choix de l'activité. Les activités proposées sont :

- parc aquatique : une piscine tropicale avec pas moins de 6 toboggans dont le plus haut d'Europe : 20 €
- une visite à la ferme où il est possible de traire les vaches, soigner les chevaux, ramasser les œufs et nourrir les moutons : 11 €
- une balade en forêt : 5 €
- un film au cinéma : 10 €
- une partie de bowling : 5 €
- un mini-golf : 6 €
- un après-midi dans une plaine de jeux couverte : 7 €
- une journée dans un parc aventure pour faire de l'escalade, du kayak et une chasse au trésor : 35 €

Une fois l'activité choisie, une personne par équipe dépose le nombre de billets correspondant sur le poster "activités". Les enfants cochent également sur leur carte de jeu (dans la 1^{ère} colonne) l'activité choisie.

3. Les équipes doivent aussi choisir un goûter :

- une crêpe : 3 €
- une méga glace : 6 €
- une salade de fruits : 3 €
- un coca et une gaufre : 4 €
- une pomme et sa bouteille d'eau : 2 €
- un croissant et un chocolat chaud : 3 €
- un paquet de chips et une limonade : 4 €
- un jus d'orange frais et un kiwi : 3 €
- un paquet de bonbons : 5 €
- une mousse au chocolat : 2 €

Une fois le goûter choisi, une personne de l'équipe dépose le nombre de billets correspondant sur le poster "goûters". Les enfants cochent également sur leur carte de jeu le goûter choisi.

4. Enfin, les équipes ont encore à choisir un souvenir :

- une casquette : 12 €
- un T-shirt smiley : 25 €
- un crayon : 2 €
- un porte-clés : 3 €
- des pantoufles : 15 €
- un magnet : 2 €
- clé USB en bois : 20 €
- bricolage "nature" réalisé par les enfants : 0 €
- une tasse : 8 €
- jeu de fléchettes : 10 €
- déguisement d'aventurier : 25 €

Une fois le souvenir choisi, les équipes vont déposer le nombre de billets correspondant sur le poster "souvenirs". Si l'équipe a opté

pour le bricolage "nature" qui est gratuit, elle dépose un joker sur le poster. Les enfants cochent également sur leur carte de jeu (dans la 1^{ère} colonne) le souvenir choisi.

Toutes les équipes doivent faire un choix dans chacune de ces 4 catégories de dépenses. Les enfants peuvent tout dépenser ... c'est à eux de choisir et ensuite d'expliquer leurs choix.

Durant cette phase du jeu, n'hésitez pas à passer d'équipe en équipe en leur demandant de justifier leurs choix et veillez à ce que tous les enfants aient leur mot à dire dans les choix opérés.

Discussion intermédiaire du premier tour (environ 10 minutes)

Les enfants sont réunis autour des cinq posters sur lesquels ils ont disposé leurs billets, leurs pièces et leur enveloppe-tirelire.

Commence une discussion autour des choix opérés par les différentes équipes. L'animateur compare les différents choix réalisés par les équipes mais sans jugement.

Les questions suivantes peuvent être posées (prévoir au moins une question par équipe)

- Chaque équipe peut-elle décrire son excursion ?
- Tout le monde a reçu assez d'argent ?
- Quels choix ont été les plus difficiles à faire ? Choisir un moyen de transport, une activité, un souvenir ou un goûter ?
- Vos choix ont-ils été influencés par les autres membres de votre équipe ?
- Quels choix auriez-vous fait si vous aviez été seul ?
- Pourquoi avoir choisi ce mode de transport (pour son prix, pour son côté sympa, parce que cela ne pollue pas, ...) ?
- Pourquoi avoir choisi cette activité (pour apprendre quelque chose, pour son côté sympa, ...) ?
- Pourquoi avoir choisi ce goûter (pour son goût, parce que c'est bon pour la santé, ...) ?

- Quel souvenir a eu votre préférence ?
- Avez-vous épargné de l'argent ?
- D'après vous, est-ce important d'épargner ? Pourquoi ?
- Pourquoi avez-vous épargné ?

Deuxième tour (environ 10 minutes)

Une fois la discussion du premier tour terminée, les enfants retournent s'asseoir dans leur équipe. Dès qu'ils sont installés, vous leur donnez les instructions pour le deuxième tour.

Instructions : "Finalement, les activités que nous avons organisées n'ont pas rapporté autant d'argent que prévu. Chaque élève ne pourra disposer que de 30 euros au lieu des 50 euros pour l'excursion. Vous devez économiser 20 euros mais pas sur le moyen de transport car il est déjà réservé."

Chaque équipe dispose de 10 minutes pour économiser 20 euros en modifiant ses choix. Les enfants utilisent la carte de jeu (la 2^{ème} colonne) pour faire leur compte et économiser 20 euros.

Ensuite, les enfants récupèrent 20 euros dans les billets et pièces déposés sur les posters (sauf le poster transports) pour pouvoir donner ces 20 euros à l'animateur, et déplacent les autres pièces et billets si leurs choix ont été modifiés.

Discussion au terme du jeu (environ 10 minutes)

Les équipes se réunissent à nouveau autour des posters pour une dernière discussion.

L'animateur va comparer les différents choix d'économies réalisées par les équipes mais sans jugement. Chaque équipe se verra poser au moins une question.

L'animateur peut poser les questions suivantes :

- Avez-vous dû modifier vos choix d'activités ?
- Avez-vous utilisé les euros épargnés dans l'enveloppe-tirelire ?
- Comment avez-vous fait pour économiser ces 20 euros ?
- C'était compliqué d'économiser de l'argent ?
- Tout le monde était-il d'accord sur les choix d'économies que vous avez faits dans l'équipe ?

Troisième tour (optionnel)

Pour susciter la réflexion sur la notion de partage, un troisième tour peut-être joué avec les enfants.

Les enfants restent autour des posters (ou se remettent en équipes si vous désirez privilégier la réflexion en petits groupes) et la situation suivante leur est exposée : "Un enfant vient s'ajouter à votre groupe. L'excursion a lieu dans 15 jours. Qu'allez-vous devoir faire ?"

Pour susciter la réflexion des enfants sur ce changement de situation, les questions suivantes peuvent être posées :

- Est-ce que l'ajout d'un enfant change quelque chose à l'organisation de votre excursion ? Devez-vous modifier certains éléments de votre excursion ?
- Quelles sont les conséquences de l'ajout de cet enfant sur le budget de l'excursion ?
- Quelles solutions envisagez-vous pour que l'excursion reste dans les limites de votre budget et soit un moment inoubliable pour votre groupe ?

Fin du jeu

Pour conclure le jeu, les questions suivantes peuvent être posées aux enfants :

- Aviez-vous déjà géré un budget avant aujourd'hui (de l'argent de poche par exemple) ?
- Comprenez-vous le mot budget ?

- D'après vous, pourquoi est-il important de faire un budget avant de réaliser une série de dépenses ?
- Pensez-vous que vous auriez eu assez d'argent pour tout acheter si vous aviez dépensé au fur et à mesure sans penser aux dépenses qui allaient suivre ?
- Dans quelles autres situations vous, ou vos parents, avez-vous tout intérêt à faire un budget ?

Il n'y a ni perdant, ni gagnant à ce jeu.

**“Si vous avez compris comment gérer un budget
alors vous avez gagné !”**

“Gère tes pépètes” permet de développer les compétences scolaires (enseignement fondamental) suivantes :

Compétences qui peuvent être visées à travers ce jeu

- SCN.3.4. Articuler les opérations d'addition et de soustraction, de multiplication et de division (réciprocité, particularisation, similitudes, ...)
- SCN.4. Résoudre des calculs
- SELL.1. Analyser et comprendre un message
- SELL.2.3. S'interroger sur des présentations données, des combinaisons possibles de celles-ci, des fréquences d'apparition. Construire et utiliser le concept de moyenne.
- SELL.3. Résoudre, raisonner et argumenter
- CLH.1.2. Énoncer des questions pertinentes sur la vie en société
- CLH.3.2. Représenter des données relatives à la société

Compétences qui peuvent être travaillées

- PAR.1. Orienter sa parole en tenant compte de la situation de communication
- PAR.2. Mobiliser ses connaissances et savoir-faire pour élaborer des contenus
- ECO.1. Orienter son écoute en tenant compte de la situation de communication
- ECO.2. Élaborer des significations
- LIR.1. Orienter sa lecture en tenant compte de la situation de communication
- LIR.2. Élaborer des significations