Fascicule d’accompagnement du cahier pédagogique

→ Introduction au programme d’enseignement et d’apprentissage
→ Leçons types

FinanceMission

Apprendre à gérer son argent en jouant

Cahier pédagogique du jeu éducatif

www.financemission.ch

FinanceMission

Sommaire

Introduction au programme d'enseignement et d'apprentissage FinanceMission

1. Compétences selon le PER (Plan d'études romand) 3
2. Méthode: apprendre en jouant, puis appliquer dans le quotidien 4
3. Contenu et structure du cahier pédagogique 4
4. Leçons types et planification 6
5. Forme d'apprentissage 6

Leçons types

Introduction à «FinanceMission Heroes» 7

Module 1: Monnaie, monnaie 9

Module 2: Plus et moins 11

Module 3: Comparer avant d'acheter 13

Module 4: Consommation et conséquences 15

Module 5: Voir plus loin 17

Module 6: Mission possible 19

Module 7: Faire un budget concret 21

Module 8: Agir intelligemment 23

Module 9: Teste ton comportement d'achat 25

Autorités responsables

LCH Dachverband Lehrerinnen und Lehrer Schweiz | Syndicat des enseignants romands SER | Banque Cantonale

Introduction au programme d'enseignement et d'apprentissage FinanceMission

Le programme d'enseignement et d'apprentissage FinanceMission comporte le jeu éducatif numérique «FinanceMission Heroes», un cahier pédagogique pour les élèves ainsi que des leçons types pour l'enseignement. Le jeu et le matériel didactique s'adressent à toutes les classes et à tous les niveaux scolaires du secondaire I. Les informations et documents complémentaires suivants sont en outre publiés sur www.financemission.ch:

- Le manuel du jeu (PDF)
- Un modèle de lettre d'information dans différentes langues pour les parents (Word)
- Des informations de base sur les compétences financières, la prévention de l'endettement et les jeux éducatifs dans le milieu scolaire
- Les activités et offres de formation continue de FinanceMission dans les cantons

1. Compétences selon le PER (Plan d'études romand)

L'offre d'apprentissage favorise l'acquisition et le développement de compétences financières. Elle s'accorde aux exigences du PER.

Les élèves sont capables de justifier leurs décisions d'achat et de financement, ainsi que de mener une réflexion à ce sujet. Ce faisant, ils/elles en évaluent l'utilité, le rendement, la probabilité de succès, les coûts et les risques. Ils/elles sont en mesure d'estimer les conséquences personnelles et financières de leurs décisions d'achat et de financement et d'élaborer des propositions d'optimisation.

Compétences générales
Des connaissances spécifiques sont nécessaires pour gérer son argent de manière responsable et efficace. Mais il est également primordial de savoir développer des compétences générales, au-delà de la seule discipline. Gagner soi-même son argent et apprendre à le gérer est une étape importante vers l'âge adulte et fait partie du développement personnel. De plus, l'acquisition de compétences en matière de gestion financière est un élément central pour la prévention de l'endettement.

2. Méthode : apprendre en jouant, puis appliquer dans le quotidien

Jeu éducatif « FinanceMission Heroes »
Le jeu éducatif démontre l'importance d'une gestion financière responsable dans un monde fictif. Lors de leurs missions de libération de la ville occupée par d'avides robots, les joueurs et joueuses font des achats, calculent, contrôlent les coûts, planifient et budgétisent. Pour avoir du succès dans le jeu, il faut faire preuve de stratégies financières intelligentes et garder son compte personnel sous contrôle jusqu'au niveau 10.

Le jeu offre des opportunités d'apprentissage aux élèves, telles que l'acquisition de notions de comptabilité ou le calcul de pourcentages, tout en développant leurs compétences ludiques et en entraînant leur capacité de jugement.

Cahier pédagogique avec modules
Le cahier pédagogique accompagnant le jeu éducatif permet aux élèves de travailler sous forme de modules. Le fait de devoir quitter le jeu et de prendre un crayon les oblige à décrire et analyser leur comportement dans le jeu. Les exercices du cahier les incitent à transférer les expériences menées dans le jeu à la vie réelle, et de développer les compétences ainsi acquises dans leur quotidien.

3. Contenu et structure du cahier pédagogique

Modules et objectifs d'apprentissage
Le cahier pédagogique pour les élèves contient neuf modules : les exercices liés au jeu (**en rouge**) alternent avec les exercices de transfert dans le quotidien (**en bleu**). Les objectifs d'apprentissage présentés au début de chaque module sont ensuite repris dans une procédure d'auto-évaluation ou par une réflexion. Les exercices pour découvrir, développer, approfondir ou synthétiser un sujet sont expliqués étape par étape dans le cahier. Selon l'exercice, les élèves travaillent de manière individuelle, en binôme, en groupe ou en classe.

Thèmes, structure
Il n'est pas obligatoire de suivre l'ordre des modules tel que proposé dans le cahier. Les exercices peuvent être assemblés en blocs thématiques :

- Comptabilité (1,2) et budget (6,7)
- Comportement d'achat et de consommation, décisions financières (3, 8, 9)
- Biens durables et de consommation courante, frais d'acquisition et d'entretien (4,5)

Il est aussi possible de commencer par les modules sur le comportement d'achat et de consommation.

Modules	Objectifs d'apprentissage Les élèves apprennent à
1. Monnaie, monnaie Tenir une comptabilité: revenus, dépenses, bilans	→ tenir une comptabilité sous forme de tableau et à l'expliquer → calculer la différence entre les dépenses et les revenus (solde) et à faire un bilan → analyser des mouvements de compte
2. Plus et moins Tenir une comptabilité: bénéfice, déficit, postes de budget fixes et variables	→ élaborer les bases d'un budget → calculer le bénéfice ou le déficit → différencier les revenus et dépenses fixes et variables → calculer et planifier les dépenses et revenus sur une période plus longue
3. Comparer avant d'acheter Faire des achats: le supplice du choix	→ décrire et évaluer leur propre comportement d'achat → comparer les produits et en nommer les avantages et les inconvénients → faire des choix et à les justifier
4. Consommation et conséquences Consommer: biens durables et de consommation courante, frais d'acquisition et d'entretien dans le jeu	→ différencier les biens durables et les biens de consommation courante → comparer les frais d'acquisition et d'entretien pour un bien durable → évaluer la pertinence d'un achat
5. Voir plus loin Consommer: biens durables et de consommation courante, frais d'acquisition et d'entretien dans le quotidien	→ distinguer les biens durables et les biens de consommation courante dans la vie quotidienne → comparer les frais d'acquisition et d'entretien pour un bien durable dans la vie quotidienne → évaluer si un achat/ un investissement s'est avéré rentable
6. Mission possible Définir des objectifs, planifier, évaluer	→ fixer des objectifs et planifier les dépenses → vérifier si un achat est financièrement intéressant
7. Faire un budget concret Planifier et élaborer un budget	→ planifier concrètement les dépenses et les revenus → élaborer un budget
8. Agir intelligemment Tester des stratégies: savoir évaluer les chances de succès et les risques	→ fixer des objectifs et à comparer différentes stratégies dans le jeu → évaluer les risques et les chances de succès → décrire et à évaluer des décisions d'achat et de financement
9. Teste ton comportement d'achat Justifier une décision d'achat et de financement	→ peser les avantages et les inconvénients de différentes options de gestion financière → justifier leurs propres décisions d'achat à l'aide d'arguments solides

Approfondissement et développement
Les modules apportent des connaissances de base en matière de budget (modules 1, 2, 6 et 7). Ils constituent un bon point de départ pour aborder les thèmes de l'endettement des jeunes et des coûts de la vie. Le thème de la gestion financière étant étroitement lié aux besoins d'achat et de consommation personnels des jeunes, il y a ici une possibilité d'approfondir et de développer vers d'autres thèmes en lien avec la consommation. Les modules traitant du comportement d'achat (3, 8 et 9) ainsi que ceux en lien avec les biens de consommation durable ou courante (4, 5) et leurs conséquences (société de consommation) vous donnent cette opportunité. Les leçons types contiennent des propositions concrètes.

Adaptation aux niveaux
Les modules sont fondamentalement adaptés à tous les élèves du Secondaire I. Les exercices marqués d'une * s'adressent plutôt aux niveaux supérieurs ou peuvent éventuellement être envisagés pour approfondir une thématique. Il est aussi possible d'adapter le niveau en modifiant le rythme de travail, ou en raccourcissant ou laissant un exercice de côté.

4. Leçons types et planification

Leçons types
Une leçon type est proposée pour chacun des neuf modules. En y ajoutant l'introduction au thème et au jeu éducatif, vous obtenez un total de dix leçons. Elles sont réparties en trois thèmes:

- Exercices d'introduction: questions sur le thème, idées, conseils pour introduire la matière
- Exercices d'exploration, d'assimilation et d'approfondissement
- Exercices de synthèse et de transfert: renforcement des résultats, évaluation à la fin de la leçon

Pour chaque module et exercice, nous vous suggérons une durée et une méthode de travail (travail individuel, en binôme, en groupe ou en classe).
A la fin de chaque module, vous trouverez les solutions aux exercices du cahier pédagogique ainsi que des références à des supports didactiques supplémentaires et des liens thématiques.

Planification
Les neuf modules peuvent se travailler en neuf leçons de 45 minutes chacune. Il faut compter au minimum une leçon supplémentaire pour l'introduction au thème et au jeu. Le rythme de travail doit être adapté aux élèves. Certains exercices de transfert peuvent être faits comme devoirs à domicile. Des leçons doubles ou un enseignement en bloc permettent une plus grande flexibilité. De plus, les modules offrent de nombreuses possibilités d'approfondissement, par exemple sur le budget et les dettes, ou sur la consommation. Le cas échéant, veillez à prévoir des leçons supplémentaires.

Temps de jeu
Imaginer que les élèves passent leur temps à jouer en classe est faux. Au contraire, le jeu est sans cesse interrompu, les élèves doivent ralentir pour faire les exercices du cahier, analyser des faits ou discuter de différents points. La limitation du temps de jeu demande de la discipline aux jeunes. Cette transition de l'univers virtuel au monde réel est toutefois nécessaire afin de pouvoir assurer le transfert et l'application des connaissances acquises dans le jeu à la vie de tous les jours.

5. Forme d'apprentissage

Infrastructure, matériel informatique
Le jeu éducatif «FinanceMission Heroes» peut se jouer sur ordinateur, sur tablette ou sur smartphone. Une fois le jeu téléchargé, il n'est plus nécessaire d'être connecté à Internet, puisque les joueurs et joueuses ne jouent pas en réseau. Cinq personnes peuvent jouer avec leur propre personnage par jeu et par appareil. Les niveaux atteints et le solde du compte sont automatiquement enregistrés lorsque l'appareil est éteint.

Jouer ensemble
Deux élèves peuvent aussi partager un appareil, jouer en alternance et se soutenir mutuellement. Aucun savoir spécifique n'est nécessaire pour jouer. Les joueurs et joueuses chevronnés atteindront peut-être le niveau 10 en trois heures de jeu. Ils/elles pourront améliorer encore leur performance en rejouant les mêmes niveaux pour décrocher plus de médailles et augmenter ainsi le niveau de jeu de leur héros/héroïne. Celles et ceux qui ont moins l'habitude de jouer à des jeux numériques pourront profiter des expériences et de l'échange avec leurs camarades et progresseront plus rapidement que s'ils/elles jouaient seuls.

Leçons types

Modules rouges
Exercices avec le jeu éducatif

Modules bleus
Exercices de transfert

10 min

15–25 min

Travail en classe

Travail individuel

travail en binôme

+
Travail en groupe

Devoirs

*
niveaux supérieurs

Introduction à «FinanceMission Heroes»

Leçons d'introduction	**Thème** Gestion financière, objectifs d'apprentissage, introduction au jeu «FinanceMission Heroes» **Objectifs d'apprentissage** • restituer le contenu et le thème «Gestion financière» • découvrir le jeu et le but (se déplacer et attaquer, acheter, s'équiper, gérer son temps et s'organiser)		
Durée	**Approche didactique, étapes d'apprentissage**	**Forme de travail**	**Matériel**
Exercice d'introduction 	**Money makes the world go round…** Chanson/ clip vidéo de la comédie musicale (Liza Minnelli) ou «Money» de ABBA **Questions** • Que signifie l'argent pour toi? • Comment gères-tu ton argent? • Comment peut-on gérer son argent de manière responsable? **Alternative:** chercher des mots, expressions, dictons avec le mot «argent», par exemple «l'argent n'a pas d'odeur».		Chanson de la comédie musicale, ABBA

Introduction au jeu Démonstration[1] 	**Programme:** objectifs d'apprentissage, aperçu des leçons prévues, méthode (jeu et cahier pédagogique) **Ordinateurs/ tablettes:** distribution, évent. téléchargement du jeu 1 **Histoire:** raconter l'histoire de Dre Violetta et de la mission (but des héros/héroïnes). 2 **Choisir une identité:** les élèves commencent le jeu, créent leur personnage, lui donnent un nom et l'enregistrent. Le niveau de jeu est automatiquement enregistré lorsqu'on éteint l'appareil. 3 **Introduction au jeu:** démonstration d'une partie de jeu projetée sur un beamer, pas à pas, avec explications Les élèves posent ordinateurs et tablettes, regardent et écoutent • Sélecteur de missions (scène de départ) → **Accepter mission** • Faire ses courses et s'équiper au shop: rubriques, produits, propriétés • Gérer son temps de manière raisonnable: apprentissage et notes, temps de travail, temps de mission • Jouer (démonstration avec fonction pause): bouger, récolter de l'argent, portes et clés, aperçu • Contrôler les décomptes: revenus, dépenses, état du compte → **Accepter prochaine mission**		Objectifs Programme Ordinateurs/ tablettes Beamer
Exercice d'introduction 	**Découvrir et s'exercer** Les élèves découvrent le jeu par essais et tâtonnements. L'enseignant-e les soutient, explique, les dirige éventuellement vers le manuel et donne des conseils, tout en veillant à ne pas en dire trop.		
Evaluation 	**Evaluation** • Les élèves relèvent leur solde de compte et échangent à ce sujet – ils/elles comparent leur niveau, leurs médailles et le nombre de missions accomplies. • Il/elles racontent leurs expériences et leurs apprentissages, et parlent des difficultés rencontrées, des succès et frustrations (émotions).		

[1] Une alternative à la démonstration et aux explications données par l'enseignant-e
Les élèves s'essaient d'abord seuls au jeu et posent des questions. Après le téléchargement du jeu, un petit tutoriel est proposé à son premier lancement. Il s'agit là d'un petit film d'introduction et non d'une vraie partie de jeu. Les élèves peuvent suivre ce tutoriel en guise d'introduction. L'animation dure une dizaine de minutes et guide à travers les étapes du jeu avec des conseils à lire et à suivre (en cliquant sur «OK»). Il est possible d'écourter le tutoriel, en cliquant sur «OK» puis «annuler» (voir le manuel du jeu).

Module 1: Monnaie, monnaie

Leçon 1 **Exercices relatifs au jeu**	**Thème** Tenir une comptabilité: revenus, dépenses, bilans **Objectifs d'apprentissage** • tenir une comptabilité sous forme de tableau et l'expliquer • calculer la différence entre les dépenses et les revenus (solde) et faire un bilan • analyser des mouvements de compte		
Durée	**Approche didactique, étapes d'apprentissage**	**Forme de travail**	**Matériel**
Exercice d'introduction 	**Faire les comptes:** on reçoit l'addition à la fin de chaque partie – comme au restaurant. Les élèves contrôlent dans leurs notes quel était leur dernier solde et évaluent leur situation financière: • Ai-je bien géré mes dépenses? • Ai-je pu garder le contrôle sur mon budget? Ils/elles discutent ensemble comment atteindre ce but.		
Exercice d'assimilation 1A 	**1A Lire une comptabilité** Les élèves étudient l'exemple d'un décompte de partie du cahier pédagogique: • Quelles informations y découvre-t-on? • Des notions telles que dépenses, revenus, total, solde précédent et solde actuel sont expliquées. • Le décompte est contrôlé (calcul mental). **Jeu:** les élèves jouent pendant 5 minutes. Au signal, tout le monde termine la mission en cours et s'arrête au décompte. →***Attention:*** *le jeu ne permet de voir le décompte total qu'une seule fois à la fin d'une mission. Une fois cliqué sur «continuer», il n'est plus possible de revenir en arrière et de voir l'évolution des revenus et dépenses.*	 	Module 1 Tablettes/ ordinateurs Chronomètre, signal d'arrêt

Exercices d'assimilation 1B, C	**1B Mettre une comptabilité en forme, calculer la différence** Les élèves reportent intégralement le décompte de leur partie dans le tableau : • Ils/elles calculent le total des revenus et des dépenses, ainsi que la différence. • Ils/elles contrôlent si le compte y est (calcul mental). **1C Analyser une comptabilité** Les élèves s'expliquent mutuellement leurs résultats à l'aide de leur bilan avec leurs propres mots : • Ils/elles décrivent leurs comportements en matière de dépenses et de revenus et en évaluent les conséquences.	 	
Exercice d'approfondissement 1D	**1D Contrôler les revenus, les dépenses et le résultat** Les élèves jouent quatre missions dans le but d'augmenter leurs bénéfices : • Après chaque mission, ils/elles inscrivent leurs revenus, leurs dépenses et le bilan. • Ils/elles contrôlent le décompte (calcul mental).		
Synthèse 1E	**1E Prendre note des bonnes astuces** • Les élèves tirent leur bilan individuel. • Une discussion générale porte sur la manière dont le solde du compte peut être augmenté. • Les bonnes astuces sont notées et affichées dans la classe. **Evaluation personnelle** dans le cahier pédagogique.	 	Feuilles/ notes adhésives

Solution 1A

La dernière mission a échoué.
Le solde actuel est de –11 pièces. Solde à la fin de la dernière mission = +22.
Différence = 33.

Module 2 : Plus et moins

Leçon 2 **Exercices de transfert**	**Thème** Tenir une comptabilité : bénéfice, déficit, postes de budget fixes et variables **Objectifs d'apprentissage** • élaborer les bases d'un budget • calculer le bénéfice ou le déficit • différencier les revenus et dépenses fixes et variables • calculer et planifier les dépenses et revenus sur une période plus longue		
Durée	**Approche didactique, étapes d'apprentissage**	**Forme de travail**	**Matériel**
Exercice d'introduction 	**Echauffement avec des questions personnelles sur le thème de l'argent** Au hasard avec le dé : les élèves lancent le dé à tour de rôle et répondent aux questions 1 à 6, selon le tirage. L'enseignant-e ou un-e élève lit les phrases. 1 Comment utilises-tu ton argent de poche? 2 Combien dépenses-tu en moyenne par semaine pour des affaires personnelles? 3 As-tu déjà gagné de l'argent? 4 Sais-tu de combien d'argent tu disposes en ce moment? 5 Comment finances-tu de plus grosses dépenses? 6 Pour quoi mets-tu de l'argent de côté?		Dé
Exercice d'assimilation 2A 	**2A Calcul du bénéfice/ déficit** • Les élèves étudient ensemble la comptabilité de Marie. • Ils/elles font l'exercice 2A de manière individuelle. • Les résultats sont comparés en classe. • Les notions de bénéfice et de déficit sont définies et discutées. • Les élèves expliquent pourquoi le résultat est un bénéfice ou un déficit.	 et 	Module 2
Exercice d'assimilation 2B 	**2B Recettes et dépenses fixes et variables** • Les élèves lisent la définition des notions de «fixe» et de «variable» et posent, si besoin, leurs questions. • Ils/elles font l'exercice 2B de manière individuelle. • Les résultats de 2B et les notions de recettes et dépenses fixes et variables sont discutés en classe. • Les élèves cherchent des exemples supplémentaires de postes comptables fixes ou variables issus de leur quotidien. • Ils/elles discutent de frais et de dépenses imprévus et de la manière dont on peut les inclure dans un budget.	 et 	

Exercice d'assimilation 2C, D	**2C Elaborer un budget mensuel** Les élèves préparent l'exercice de calcul en groupe. **2D Epargne** Les élèves se mettent en groupe pour faire les calculs. Chaque groupe fait une proposition sur la manière dont Marie pourrait atteindre son but plus rapidement. Ces exercices peuvent aussi être faits en classe. L'enseignant-e aide les élèves à calculer les moyennes et à les évaluer sur un mois. Plusieurs manières de procéder sont possibles.		
Synthèse	**Contrôle des résultats/ discussion** • Les élèves comparent et contrôlent les résultats (décompte mensuel, temps d'épargne). • Ils/elles peuvent démontrer comment ils/elles sont arrivés à ce résultat. Plusieurs manières de procéder sont possibles (facultatif). • Les élèves font des propositions sur la manière dont Marie pourrait atteindre son objectif d'épargne plus rapidement. • Pour conclure, les élèves discutent de leurs plans et objectifs d'épargne personnels. **Evaluation personnelle** dans le cahier pédagogique.	 	
* 7B	**Relever les dépenses hebdomadaires** (plus d'informations voir module 7)		

Solutions

2A
Semaine 1: total des revenus = 45, total des dépenses = 23, bénéfice = 22
Semaine 2: total des revenus = 30, total des dépenses = 44, bénéfice = –14

2B
Revenus fixes: argent de poche, petit boulot
Dépenses fixes: participation à l'abonnement de téléphone mobile
Revenus variables: baby-sitting, tonte de gazon
Dépenses fixes: glace, cosmétiques, bonbons et boissons sucrées, App Store, phare de vélo

2C

	Semaine 1	Semaine 2	Ø par semaine	Mois (4 semaines)
Revenus	45	30	37.50	150
Dépenses	23	44	33.50	134
Différence +/–	+22	–14	+4	+16

2D
Marie doit économiser pendant quatre semaines.

Module 3: Comparer avant d'acheter

Leçon 3 **Exercices relatifs au jeu et de transfert**	**Thème** Faire des achats: le supplice du choix **Objectifs d'apprentissage** • décrire et évaluer son propre comportement d'achat • comparer les produits et en nommer les avantages et les inconvénients • faire des choix sur la base de critères établis et les justifier en argumentant		
Durée	**Approche didactique, étapes d'apprentissage**	**Forme de travail**	**Matériel**
Exercice d'introduction 	**Habitudes d'achat** • «Le supplice du choix»: qu'est-ce que cela signifie? Comment te le représentes-tu? • Où et comment fais-tu tes achats? • Cela t'arrive-t-il d'aller faire du shopping? Pourquoi et de quelle manière? • Qu'est-ce que tu préfères: faire les boutiques ou du shopping en ligne?		
Exercices d'exploration 3A, B, C 	**Introduction** • Discuter en classe la notion de «critères» (voir objectifs d'apprentissage). • Les élèves accomplissent l'exercice individuellement et échangent après chaque tâche. • Noter les questions de chaque exercice sur le tableau en vue de la discussion finale. **3A Décrire un comportement d'achat** Les élèves jouent cinq missions et relèvent le prix de leurs achats au shop. Ils/elles échangent ensuite au sujet de leur comportement d'achat et des conséquences sur leur budget dans le jeu: • Quel est ton comportement d'achat? • Pourquoi as-tu acheté ceci ou cela? • Quelles sont les conséquences de ton achat sur ton budget? **3B Comparer les produits sur la base de critères établis** Les élèves jouent plusieurs missions (pendant max. 5') et relèvent les prix et les propriétés de leurs achats. Ils/elles justifient leurs choix et nomment les critères qui sont importants pour eux lors d'achats dans la vie réelle. • Comment fais-tu tes choix? • Quels critères sont importants pour toi? **3C Acheter ou renoncer** Les élèves visitent le shop et discutent des différents énoncés et questions sur le thème du luxe. Qu'est-ce qui est à ton sens indispensable, qu'est-ce qui entre dans la catégorie du luxe?	 et 	Module 3 Tableau Tablettes/ ordinateurs

Exercice de réflexion 3D	**3D Décisions d'achat – discussion sur les besoins, les attentes et les attitudes** Les élèves notent leurs critères personnels pour l'achat d'un t-shirt dans le cahier pédagogique, puis en discutent en classe. La discussion peut prendre une tournure générale. Thèmes possibles: • Le shopping comme hobby • Différence entre désir et besoin • Choix: pourquoi est-ce important d'avoir des critères? • Quels critères sont importants pour moi?		
Réflexion personnelle	**L'achat de mes rêves** Les élèves rédigent un petit texte sur un des deux thèmes proposés.		

Complément: des critères sociaux, écologiques, etc. peuvent également entrer en jeu lors de l'achat d'un t-shirt. Vous trouverez du matériel didactique sur ce thème sur www.consomagir.ch.

Module 4: Consommation et conséquences

Leçon 4 **Exercices relatifs au jeu**	**Thème** Consommation dans le jeu: biens durables et de consommation courante, frais d'acquisition et d'entretien **Objectifs d'apprentissage** • différencier les biens durables et les biens de consommation courante • comparer les frais d'acquisition et d'entretien pour un bien durable • évaluer la pertinence d'un achat		
Durée	**Approche didactique, étapes d'apprentissage**	**Forme de travail**	**Matériel**
Exercice d'introduction 	**Le supplice du choix** • Shop: les élèves sont la clientèle. Ils/elles demandent un produit, disent quel est leur besoin ou leur souhait. Ils/elles décrivent les propriétés et autres critères importants à leurs yeux. • A partir de là, un échange commercial se met en place.		Beamer Images du shop
Exercice d'assimilation 4A 	**4A Faire la différence entre les biens durables et les biens de consommation courante** • Les élèves décrivent la signification de la notion de «biens de consommation». • Ils/elles lisent la définition de biens durables et de biens de consommation courante et expliquent les notions avec leurs propres mots. • Les élèves accomplissent les exercices dans le cahier et s'expliquent mutuellement la différence à l'aide d'exemples tirés du jeu.	 	Module 4
Exercice d'assimilation 4B 	**4B Frais d'acquisition et d'entretien** Expliquer les notions à l'aide de l'image d'un costume ou d'un équipement du shop. • Acheter = frais d'acquisition • Réparer = frais de réparation = frais d'entretien Les élèves relèvent les frais d'acquisition et d'entretien de leur équipement actuel (costume et accessoires). Ceci a peut-être déjà été fait dans l'exercice 3B – dans ce cas, n'hésitez pas à choisir de nouveaux exemples. Ensuite, les élèves recherchent dans le cahier pédagogique dans quelles rubriques comptables doivent être listés les frais de réparation effectifs et comment ce poste de dépense peut être ajouté dans le jeu. → ***Note:*** *les «frais de réparation max.» correspondent au montant maximal pour les réparations d'une mission. Les effectifs diffèrent (ils sont variables), car ils dépendent de l'utilisation de l'équipement durant la mission.*		Tablettes/ ordinateurs Beamer Images du shop

Exercice d'exploration 4C Synthèse	**4C Comparer les frais d'acquisition et d'entretien** Les élèves font l'exercice individuellement. Niveau de base: les élèves accomplissent l'exercice sans faire le calcul des pourcentages. **Echange** dans la classe pour déterminer si cela valait la peine de procéder à la réparation. Discussion complémentaire sur les frais d'entretien: • Quelles sont les conséquences si on décide de ne pas réparer? • Comment évaluer et prévoir des frais de réparation dans le budget? • Quels autres frais d'entretien sont possibles (dans la vraie vie)? • Transition vers le module 5	 	
* Exercice d'exploration 4D 	**4D Comparer les frais d'acquisition et d'entretien, calculer l'usure** Cet exercice demande un niveau de calcul plus élevé. → ***Note:*** *le niveau résiduel de performance de l'équipement s'affiche dans le shop. Ce n'est qu'à partir de là que l'usure peut être calculée.* **Evaluation** L'usure de l'équipement dépend de son utilisation. Sans réparation, il perd de l'efficacité à chaque partie et sera par conséquent inutilisable après quelques missions. La preuve par l'exemple peut s'avérer être une expérience intéressante pour les élèves.	 	
* Synthèse 4E 	**4E Conclusions, discussion** Quelques conclusions possibles à tirer pour le jeu et en matière de gestion financière: • Cela vaut la peine de réparer régulièrement pour ne pas risquer une dégradation complète du costume. • Une option pourrait être d'acheter un équipement bon marché et de l'user pendant la mission, sans avoir de frais d'entretien (risque calculé).		

Solution 4A

L'équipement et les costumes sont des biens durables.
Les outils (la position de vitesse et la supercarte) sont des biens de consommation courante.

Complément: pourquoi ne prévoit-on aucun frais d'entretien pour les capes dans le jeu? Les capes sont des articles de luxe très chers, elles ne servent à rien dans les missions, mais ont de l'allure. Dans le jeu, elles ne sont jamais réparées, mais remplacées en cas de besoin. Dans la vraie vie toutefois, même les produits de luxe engendrent des frais d'entretien.

Module 5: Voir plus loin

Leçon 5 **Exercices de transfert**	**Thème** Consommation au quotidien, biens durables et de consommation courante, frais d'entretien **Objectifs d'apprentissage** • différencier les biens durables et les biens de consommation courante • comparer les frais d'acquisition et d'entretien pour un bien durable • évaluer la pertinence d'un achat		
Durée	**Approche didactique, étapes d'apprentissage**	**Forme de travail**	**Matériel**
Exercice d'introduction 	**Examiner les biens de consommation** Les élèves classent des biens de consommation issus du quotidien dans les catégories de bien durable ou de consommation courante. La différenciation n'est pas évidente, ce qui peut mener à des discussions intéressantes dès l'introduction (voir 5C).		Images de biens de consommation
Exercices d'exploration 5A, B 	**5A Faire la différence entre les biens durables et les biens de consommation courante** • Les élèves relisent la définition des biens durables ou de consommation courante du module 4. • Ils/elles font l'exercice 5A et comparent les résultats. **5B Nommer et estimer les frais d'entretien** • Les élèves notent deux exemples de biens durables et deux de consommation courante qu'ils/elles ont acheté dernièrement ou qu'ils/elles envisagent d'acheter prochainement. • Les frais d'entretien sont difficiles à estimer, surtout lorsqu'ils sont inattendus. Les élèves recherchent sur Internet combien coûte le remplacement de l'écran d'un téléphone portable, le nettoyage d'habits, la réparation de chaussures ou le remplacement de cartouches d'encre sur Internet, ou ils/elles se renseignent auprès de spécialistes. → ***Note:*** *les recherches d'un exemple concret peuvent être faites en classe (niveau de base). L'exercice 5B peut aussi être considéré comme exercice préparatoire au 5D (achat d'un vélo) et dès lors être spécifiquement dirigé dans ce sens.*	 et	Module 5
Synthèse	**Echange et discussion** • Comment peut-on estimer ou calculer à l'avance des frais d'entretien? • Comment éviter d'avoir des frais d'entretien?		

	Réponses possibles: • Je fais attention à acquérir des biens de bonne qualité, qui dureront longtemps. • Je préfère acheter des choses qui n'entraînent pas ou peu de frais d'entretien. • Je mets de l'argent de côté pour l'entretien. • J'achète le meilleur marché possible, ne prévois aucun frais d'entretien et achète seulement du neuf en cas de besoin.		
* Exercice de réflexion 5C	**5C Discussion sur le thème de la société de consommation** La tendance actuelle à jeter les biens de consommation après utilisation a des conséquences sur l'environnement. • Les élèves cherchent des exemples de produits à usage unique ou d'articles jetables modernes. • L'enseignant-e peut aussi apporter une impulsion à l'aide de photos (par exemple un festival en plein air avec des tentes démontées, une aire de pique-nique jonchée de grils jetables, une montagne de téléphones portables usagés).		Images d'articles jetables
* Exercice d'assimilation 5D	**5D Frais d'acquisition et d'entretien en prenant l'exemple d'un vélo** Cet exercice ressemble à un petit projet. Il peut être fait individuellement ou en groupe (évent. comme devoir). Le bien de consommation ne doit pas obligatoirement être un vélo. • Il est important que les élèves mènent une réflexion sur leurs besoins et le sens d'un achat, ainsi que sur les critères de leur choix. • Ils/elles recherchent les prix et les frais d'entretien sur Internet ou se renseignent dans un magasin spécialisé (voir 5B). • A la fin, un produit est choisi. Ce choix doit être argumenté.	+ et	

Solution 5A

- Vêtement = bien durable (nettoyage, réparation)
- Sandwich = bien de consommation courante
- Vélomoteur = bien durable (essence, réparations)
- Téléphone mobile = en principe, il s'agit d'un bien durable, mais le téléphone mobile est de plus en plus considéré comme un bien de consommation courante, parce que les réparations ne valent pas la peine ou parce qu'un nouvel appareil est plus attractif (voir l'étude «JAMESfocus – Utilisation du portable et durabilité» 2017, www.zhaw.ch)
- Brique de thé froid = bien de consommation courante
- Mouchoir = bien de consommation courante si en papier. Bien durable si en tissus.

Module 6*: Mission possible

Leçon 6 **Exercices relatifs au jeu**	**Thème** Définir des objectifs, planifier, évaluer **Objectifs d'apprentissage** • fixer des objectifs et planifier les dépenses • vérifier si un achat est financièrement intéressant		
Durée	**Approche didactique, étapes d'apprentissage**	**Forme de travail**	**Matériel**
	Le module 6 sur l'utilisation du calculateur dans le jeu est à considérer comme un bonus. Le calculateur ressemble plutôt à un gadget, mais il peut aussi apporter des connaissances. L'exercice peut être écourté ou approfondi, par exemple sur le thème des dettes (voir exercice de transfert).		
Exercice d'introduction 	**Epargner ou dépenser?** • Question de départ: «Tu as gagné 1000 fr. au loto. Comment les utilises-tu?» • Une partie des élèves vont tout de suite utiliser l'argent gagné pour s'acheter un objet qui leur plaît, d'autres vont mettre l'argent de côté pour s'offrir quelque chose de plus important. Il y en aura certainement qui vont partager l'argent, trouveront un compromis, ou qui refusent de jouer aux jeux de hasard, etc. • Enchaîner ensuite avec des discussions sur les différents comportements et attitudes possibles: épargner, investir (réflexion à long terme) ou tout dépenser de suite (réflexion à court terme).		
Démonstration du calculateur 	**Introduction sur le calculateur** La page d'accueil du jeu permet d'accéder au calculateur, qui permet de calculer le rendement de la prochaine mission – cela reste toutefois hypothétique. En effet, la victoire sur le chef des ennemis et l'encaissement de la récompense dépendent de nombreux facteurs, dont une partie est due au hasard. Il n'est pas non plus possible de prévoir le revenu exact d'une mission, puisqu'on ne connaît pas le plan des ennemis. Et pour finir, les coûts effectifs pour les réparations sont variables: plus on attaque, plus ils sont élevés. → ***Note:*** *le calculateur n'a aucune influence sur le jeu, mais motive à se fixer des objectifs et à tester différentes stratégies financières.*		Démonstration du jeu au Beamer

Exercice d'exploration 6A	**6A Planifier des stratégies de jeu** Avant de pouvoir utiliser le calculateur, les élèves doivent paramétrer leur situation de départ (niveau, niveau de héros). • Les élèves se fixent un objectif, p. ex. l'achat du costume de chauve-souris (4× bonus de performance, 520 pièces). • Le calculateur signale combien coûte l'investissement souhaité (sous «Equipement», en jaune). • Les élèves mènent une réflexion sur la manière dont ils/elles peuvent financer l'acquisition ou combler le montant manquant : en augmentant les revenus ou en diminuant les dépenses? Avec une stratégie de jeu risquée ou au contraire en misant sur la sécurité? • Ils/elles testent différentes variantes à l'aide du calculateur et évaluent ces dernières dans le jeu. Contrôles après le jeu : • La stratégie a-t-elle porté ses fruits ou ai-je surestimé mes possibilités? • Mon solde de compte a-t-il baissé, suis-je même dans les chiffres rouges?		Module 6
Exercice de transfert	**Discussion sur les arriérés de paiement, les dettes et les conséquences** Le jeu «FinanceMission Heroes» ne permet pas de prendre des crédits, mais le solde du compte peut passer dans le négatif. Dans le jeu, les élèves découvrent rapidement comment «sortir du gouffre». Ces situations peuvent être un point de départ pour aborder des questions autour du surendettement, comme les découverts bancaires et les arriérés de paiement ou encore les achats en ligne («acheter aujourd'hui, payer demain»), des situations auxquelles les jeunes sont souvent confrontés.		

Module 7: Faire un budget concret

Leçon 7 **Exercice de transfert**	**Thème** Planifier et élaborer un budget **Objectifs d'apprentissage** • planifier concrètement les dépenses et les revenus • élaborer un budget

Durée	Approche didactique, étapes d'apprentissage	Forme de travail	Matériel
Exercice d'introduction 	**Estimation des coûts** L'enseignant-e apporte une tresse ou les élèves la font eux-mêmes en classe. • Combien coûte une tresse dans le commerce? • Combien coûte une tresse quand on la fait soi-même? • Les élèves dressent la liste des ingrédients, calculent les quantités et recherchent les prix. • Ils/elles comparent les prix de la tresse faite maison avec les prix du commerce. • Ils/elles tentent de déterminer quels coûts supplémentaires (travail, infrastructure, frais de location) se cachent dans le prix de vente de la tresse.		Recette de tresse
Exercice d'assimilation 7A 	**7A Projet de vente de tresses pour la fête de l'école** La vente de tresses n'est qu'une proposition – l'objet et le but de l'action peuvent être modifiés selon les préférences. • Expliquer la mission, établir une planification temporelle, constituer des groupes. • Montrer évent. à l'aide d'un budget existant à quoi devrait ressembler le résultat. • Rendre les élèves attentifs/ves aux dépenses imprévues et aux postes budgétaires variables. • Prévoir des réserves. • Faire une liste de contrôle, lister les questions ouvertes. Les groupes travaillent de manière autonome. Même si le projet ne sera pas réalisé, les objectifs fixés doivent être réalistes et les conditions doivent être définies sérieusement, p. ex. contrôler que les tresses peuvent être préparées dans le cadre de l'économie ménagère. Une réflexion doit aussi être menée sur la clientèle potentielle (parents, camarades, sur un marché hebdomadaire). • Les élèves élaborent un budget sur la base de leurs recherches. • Ils/elles calculent le bénéfice et font les ajustements nécessaires. • Alternative: les élèves se répartissent le travail et font les recherches comme devoirs.	+	Feuilles Modèle de budget du cahier pédagogique Internet Event. liste de prix Ingrédients pour tresses

Synthèse	**Comparaison et évaluation** • Le résultat correspond-il aux attentes (bénéfice calculé)? • Quelles adaptions ont été nécessaires pour augmenter le bénéfice? • Qu'est-ce qui s'est avéré difficile ou facile lors de l'élaboration du budget?		
* Evaluation	*** Contrôle du budget** • Si le projet a été réalisé: comparer la planification budgétaire et le bénéfice réalisé. • Tirer le bilan et le consigner par écrit.		
Exercice d'assimilation 7B	**Devoirs (voir note ci-dessous)** Les élèves font la liste de leurs propres dépenses et revenus (voir Module 2: Plus et moins) → ***Note*** *pour l'élaboration d'un budget personnel:* *si l'école aborde le thème des budgets personnels, que ce soit sur la base de l'argent de poche ou du futur salaire d'apprentissage, il est important d'en avertir les parents – p. ex. par le biais d'un courrier ou lors d'une rencontre – puisque cela concerne la situation financière des familles. Le montant d'argent de poche et les participations aux frais sont du ressort des parents et de leurs enfants, c'est pourquoi l'exercice à domicile avec les parents doit rester sur une base volontaire et ne sera pas discuté et contrôlé en classe.*		

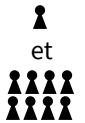
Complément: le site de Dettes Conseils Suisse, www.dettes.ch, propose des exemples et conseils complémentaires et utiles pour ce module.

Développement sur le thème des dettes: le budget personnel fait souvent partie des thèmes abordés dans les ateliers de prévention des dettes proposés par différents offices et services aux élèves en fin de scolarité. Un tel «module sur les dettes» avec des expert-e-s externes est un bon complément pour aborder avec les élèves des thèmes tels que les origines et les conséquences de l'endettement.

Module 8 : Agir intelligemment

Leçon 8 **Exercices relatifs au jeu**	**Thème** Tester des stratégies : savoir évaluer les chances de succès et les risques **Objectifs d'apprentissage** • fixer des objectifs et comparer différentes stratégies dans le jeu • évaluer les chances de succès et les risques • décrire et évaluer des décisions d'achat et de financement

Durée	Approche didactique, étapes d'apprentissage	Forme de travail	Matériel
Exercice d'introduction 	**«Démo en live» : jouer de manière intelligente** • Les élèves comparent leur niveau de jeu (niveau, évent. médailles et solde du compte) et établissent évent. un classement. • Quelques élèves (pas forcément celles/ceux qui réussissent le mieux) jouent une partie en direct et commentent leurs actions de jeu. Les élèves développent ainsi leur capacité à intervenir en public. **Variante :** les élèves forment des tandems – coaches et apprenti-e-s – et se donnent mutuellement un retour et des conseils.		Module 8 Manuel du jeu
Exercice d'exploration 8A 	**Commentaire :** à ce stade, la plupart des élèves sont à l'aise avec le jeu et évoluent à des niveaux plus élevés et plus difficiles. Il s'agit maintenant de jouer de manière ciblée, soit pour atteindre le niveau suivant, soit de gagner une 2e ou 3e médaille à un niveau déjà terminé, afin d'augmenter ainsi le niveau de héros. → ***Note :*** *cela peut valoir la peine de rejouer un niveau de mission pour aborder les missions suivantes avec plus d'expérience et pour gagner plus d'argent (voir manuel du jeu, p. 4, variante 2).* **8A Appliquer différentes stratégies** • Les élèves constatent leur situation initiale (niveau, niveau de héros, solde du compte). • Ils/elles fixent un objectif et déterminent une stratégie. • Tous les élèves commencent la mission en même temps, au signal, et s'arrêtent après cinq minutes. • Au signal du stop, ils/elles appuient sur «pause». • Ils/elles relèvent la situation intermédiaire et terminent leur mission. Une deuxième session de jeu de cinq minutes suit, mais une autre stratégie est appliquée. **Variante :** les élèves forment des tandems. Ils/elles jouent à tour de rôle pendant 5', le/la partenaire arrête le temps et relève la situation intermédiaire.		Horloge Sonnerie/ signal Tablettes/ ordinateurs

Synthèse 8B	**8B Discuter des stratégies de jeu et de financement** • Les élèves reportent leur situation finale dans le tableau 8A. • Ils/elles notent si les objectifs ont été atteints et quelles stratégies se sont révélées porteuses. Les élèves échangent leurs expériences et discutent leurs stratégies de jeu et financières. L'enseignant-e dirige la discussion : • Y a-t-il des stratégies efficaces à court terme mais qui n'apportent rien à long terme? • Quelles stratégies sont orientées vers la sécurité, lesquelles sont plus risquées? Les résultats sont consignés sous forme de «bons conseils» au tableau et/ou dans le cahier pédagogique.		
Réflexion	Les élèves décrivent leurs stratégies de jeu et expériences dans le cahier pédagogique.		
* Auto-évaluation 8C	* **8C Retour en arrière sur le déroulement du jeu** • Les élèves analysent leur performance personnelle dans le jeu à l'aide des «statistiques» (→ onglet sur la carte de la ville). • Ils/elles comparent les dernières missions jouées dans un but précis avec leur jeu antérieur.		

Module 9 : Teste ton comportement d'achat

Leçon 9 **Exercices de transfert**	**Thème** Justifier une décision d'achat et de financement **Objectifs d'apprentissage** • peser les avantages et les inconvénients de différentes options de gestion financière • justifier ses décisions d'achat à l'aide d'arguments solides		
Durée	**Approche didactique, étapes d'apprentissage**	**Forme de travail**	**Matériel**
Exercice d'introduction 	**Pouce levé ou baissé** Demander aux élèves de répondre et se positionner rapidement. Le pouce se lève en cas de oui, vers le bas en cas de non. Exemples de questions : Aimes-tu la pizza? Portes-tu un bonnet en hiver? Te couches-tu avant 21 heures? Achètes-tu des sucreries tous les jours? Désires-tu un nouveau portable? Manges-tu des plats épicés? Tous les jours nous prenons des centaines de décisions sans les remettre en question. Cela fait partie de nos habitudes. C'est aussi le cas en matière d'argent – nous décidons souvent avec nos tripes, en fonction de notre type ou d'autres critères.		
Exercices d'exploration 9A, B 	**9A Teste ton comportement d'achat** Les élèves doivent se décider pour l'une ou l'autre des réponses possibles aux questions portant sur les finances ou les achats. Il n'est pas possible de relativiser. **Interview en binôme :** les élèves s'interrogent à tour de rôle. X pose les questions 1 à 7 à Y, qui coche les réponses dans son cahier en argumentant brièvement. Puis on change : Y pose les questions 8 à 14 à X, qui coche les réponses dans son cahier en argumentant brièvement. → ***Note :*** *les deux séries de questions décrivent le même prototype de situation, avec quelques modifications. Les décisions d'achat et de financement doivent être identiques.*		Module 9

Evaluation	**9B Evaluation** Les élèves évaluent leurs réponses et découvrent s'ils/elles ont plus de A ou de B, et par conséquent s'ils/elles sont de type A ou de type B. Lire ou projeter les **résultats**: A = type axé sur la sécurité, B = type axé sur le risque. → ***Note:*** *il est important de préciser lors de l'évaluation qu'il ne s'agit pas d'un test scientifique. Les descriptions des types s'appuient délibérément sur les fameux «tests psycho» des magazines.* **Explication** La majorité des personnes ne peuvent pas être simplement catégorisées dans une typologie. Elles se décident en général pour plus ou moins de sécurité ou de risque selon la situation. Autrement dit, elles pèsent le pour et le contre avant de se décider. Afin d'illustrer cela, les élèves peuvent se placer sur une ligne entre les pôles «sécurité» et «risque».		Beamer Rétroprojecteur
* Exercice d'approfon-dissement 9C	*** 9C Discuter des décisions** Les élèves repassent une des séries de questions en revue et discutent ensemble du meilleur comportement à adopter. Ils/elles argumentent leur décision en quelques mots sous les questions. L'objectif est de mettre en évidence les alternatives à l'aide de formulations telles que: «soit – soit» ou «ceci au lieu de cela» (voir les réponses).	+ ou	
Synthèse 9D	**9D Que dis-tu de cela?** Commenter un énoncé est synonyme d'argumenter. Pour cela, les élèves doivent se baser sur leurs expériences personnelles et apporter des exemples concrets pour étayer leurs arguments.		

9C * Discuter des décisions
Les situations présentées dans ce test sont caricaturales – c'est noir ou blanc. Tout comme le sont les réponses possibles. Ce n'est pas toujours le cas dans la vie. Les élèves devraient nommer les alternatives, mais également les différencier dans la discussion (Si c'était ainsi, alors…). Ils/elles reconnaissent ainsi que les décisions prises peuvent et doivent être différentes selon les situations.

Questions 1 et 13 Economiser pour un objectif à long terme au lieu de réaliser un souhait à court terme
Questions 2 et 12 Renoncer et économiser au lieu de s'endetter
Questions 3 et 11 Faire crédit en perçant un intérêt plutôt que de se montrer avare
Questions 4 et 10 Consommer avec modération plutôt que de renoncer
Questions 5 et 9 Gagner de l'argent plutôt que de passer du temps libre avec des camarades
Questions 6 et 8 Acheter des produits dégriffés bon marché plutôt que des produits de marque chers
Questions 7 et 14 Prendre des risques et peut-être gagner plutôt que de jouer la sécurité et de ne rien perdre

9 Résultats du test

Type A

Tu es plutôt préoccupé-e par la sécurité et ne dépenses pas d'argent pour réaliser un souhait immédiat. Tu as une vision à long terme et tu économises pour des achats plus importants. Mais cela signifie aussi que tu renonces à des dépenses spontanées et que tes camarades te considèrent peut-être comme un-e rabat-joie qui compte chaque centime. Essaie de rester fidèle à tes principes, tout en sortant de temps en temps de ta zone de confort. Qui ne risque rien n'a rien!

Type B

Tu profites de la vie et de ton temps libre, dépenses volontiers ton argent et réalises tes souhaits dans l'immédiat. Tu ne crains pas de prendre des risques, et t'endetter ne te fait pas peur. Mais si tu continues à emprunter de l'argent à tes camarades ou même à les ruiner (en demandant des intérêts), ils et elles finiront par se détourner de toi. Fais attention – l'argent ne tombe pas du ciel! Ne compte pas seulement sur la satisfaction à court terme. Ce que tu t'offres avec de l'argent que tu as gagné ou économisé toi-même t'apporte plus de bonheur sur le long terme.