

L'ÉCONOMIE, UN JEU D'ENFANT !

PUBLIC : Élèves de cycle 3

DURÉE : Six semaines

OBJECTIF : Introduire les notions essentielles d'une éducation financière tout en permettant l'acquisition de connaissances et compétences en lien avec les programmes scolaires. Découvrir en classe des métiers du monde de la monnaie et des banques.



Tous les éléments sont regroupés dans une valise facilement transportable



La frise sur l'histoire de la monnaie



L'enseignante présente le personnage métier du jour et introduit le débat



Cet outil pédagogique a été cité sur les sites de plusieurs partenaires, et a fait l'objet d'articles de presse, notamment dans Le Progrès.

Parcours en six étapes

Chaque séance est introduite par l'un des six « personnages métiers » : Le **monnayeur** provoque un débat sur les différentes formes d'échange et les fonctions essentielles de la monnaie, la **fabricante de billets** sur l'euro, la **chargée de projet monétique** sur les différentes formes de monnaie au cours de l'histoire, le **changeur** sur la lettre de change, la **banquière** sur le rôle de la banque, et le **comptable** sur la notion de budget.

objectifs pédagogiques

Le parcours se divise en trois chapitres. Plusieurs disciplines sont abordées : Français, histoire, géographie, instruction civique, mathématiques.

histoire, fonctions et formes de La monnaie : Les formes élémentaires des moyens de paiement (pièces et billets), la monnaie comme instrument de paiement d'un pays ou d'un groupe de pays, l'argent, ensemble de moyens permettant d'acquérir des biens et des services.
L'histoire de la banque et son rôle aujourd'hui : L'épargne et ses formes élémentaires, les notions d'emprunt et de dette, la notion d'intérêt, les notions d'entreprise (privée, publique) et d'organisation.

budget et consommation : Biens et services gratuits / non gratuits, notions de dépenses individuelles et publiques, notion de budget équilibré, principales sources de revenu (ressources liées à une activité et autres types de ressources).

Matériel fourni

1 **guide enseignant** et 30 **cahiers élèves**

6 posters et **fiches métiers**

1 **jeu de cartes** sur le troc

1 fiche et 2 posters sur l'euro

1 **set de pièces et billets** en euros et 1 détecteur de faux billets

1 **frise historique** accompagnée de 10 vignettes personnages et 10 vignettes bulles pour le jeu sur l'histoire des monnaies

5 **plateaux de jeu** sur la lettre de change avec 6 vignettes personnages et 6 vignettes objets

1 kit pédagogique « la finance pour tous »

Des **fiches d'activités** : Fond de carte de l'Union européenne, l'histoire de la lettre de change, activités pour découvrir l'épargne et le crédit, et pour différencier les besoins des envies, tableau des recettes et des dépenses...

1 **clé usb** avec des ressources complémentaires.

L'avis des utilisateurs

L'économie, un jeu d'enfant ! permet de combler un manque d'informations et d'outils d'apprentissage sur le fonctionnement de l'économie et les métiers du secteur bancaire. Il favorise l'implication des élèves, le travail en équipe, le respect et l'écoute.

« L'ÉCONOMIE, UN JEU D'ENFANT ! » FIGURE DANS LA PÉDAGOTHÈQUE DE L'INSTITUT NATIONAL DE LA CONSOMMATION AVEC LA QUALIFICATION « EXCELLENT ET RECOMMANDÉ »



partenaires

Fondation de la Caisse d'Épargne Rhône-Alpes, Institut pour une Éducation Financière du Public, Direction des Services Départementaux de l'Éducation Nationale, Ville de Lyon