

Le navire a coulé

Au cours de cette simulation de 60 minutes menée avec toute la classe, les élèves incarnent des naufragés qui doivent se procurer les ressources indispensables pour « survivre » une semaine sur une île déserte. À l'aide de cartes à jouer représentant des outils et des provisions, les élèves commencent par pratiquer le troc pur et simple, s'exerçant ainsi à la négociation tout en se heurtant à des obstacles commerciaux courants tels que l'excédent, la rareté et la coïncidence des besoins. Une « chasse aux coquillages » chronométrée introduit ensuite la monnaie-marchandise, les élèves collectant des jetons pouvant servir à simplifier les échanges. Une fois les coquillages mis en circulation, la classe entre dans un marché guidé où les élèves fixent les prix, réagissent à l'offre et à la demande, et découvrent le mécanisme de formation des prix. L'activité culmine par l'établissement d'un budget et une vente aux enchères structurée ou une séance d'échanges pour les objets figurant sur la liste de souhaits des « trésors », ce qui permet de faire le lien avec la raison d'être de l'argent.

 TYPE D'ACTIVITÉ Simulation · Jeu de rôle · Jeu	 DURÉE 60 min	 PARTICIPATION Classe entière
--	--	--

OBJECTIFS

- Les élèves découvrent le troc, la « coïncidence des besoins », la rareté, l'offre et la demande, la formation des prix, l'établissement d'un budget et les enchères.
- Le pont vers la monnaie : la monnaie-marchandise (les coquillages) et pourquoi la monnaie facilite les échanges.

MATÉRIEL

- Cartes à jouer
- « Coquillages » (jetons physiques : cercles en papier, boutons, coquillages décoratifs)
- Coffre au trésor (petite boîte/enveloppe)
- Carte cadeau (carte cadeau de 100 \$ périmée ou contrefaite)
- Fiches vierges (ou bouts de papier)
- Supports visuels (voir annexes A et B), carte au trésor, autocollants de récompense (*facultatif*)
- Minuterie / chronomètre du téléphone
- Tableau blanc ou écran
- Feuilleur
- Tableau blanc/marqueurs, projecteur, sonnerie/signal pour indiquer l'heure, musique (*facultatif* pour la chasse au trésor) (*facultatif*)

DÉROULEMENT

OUVERTURE

3 minutes

- **Masquer** la monnaie-marchandise (coquillages) dans la salle de classe avant que les élèves n'y entrent
- **Critique** Vocabulaire pour s'échauffer : commerce, argent, prix... etc.
- **Critique** signaux de rappel et règles temporelles.

L'objectif selon les mots de l'étudiant

- Échangez des objets pour survivre une semaine sur une île déserte.

AVANT L'ACTIVITÉ

5 minutes

1. **Raconte** une mise en situation expliquant comment les élèves se sont retrouvés naufragés. Utilisez des supports visuels si nécessaire. (Voir l'annexe A)

Par exemple...

« Vous vivez dans une petite ville côtière et travaillez comme pêcheur. Un jour, vous prenez la mer avec votre équipage à la recherche de la prise du jour. Tout est calme et le bateau avance doucement sur une mer d'huile, sous le vol des mouettes. Alors que vous perdez la côte de vue et que le bateau s'enfonce de plus en plus loin, à l'horizon, un orage se prépare. Vous voyez des nuages sombres s'amonceler et se diriger vers le bateau. Le capitaine décide de regagner la côte et fait demi-tour vers le port, mais il est trop tard. La tempête se rapproche rapidement et rattrape l'équipage plus vite que le bateau ne peut les transporter : il n'y a pas d'échappatoire.

En quelques minutes, la houle vient se briser sur la proue du navire. Le vent tourbillonne, des gerbes d'eau fouettent l'air et le bateau se met à tanguer violemment d'un flanc à l'autre. En jetant un coup d'œil par-dessus votre épaule, vous apercevez un mur gigantesque de nuages sombres s'élevant de l'océan vers le ciel : la tempête s'abat sur vous et l'équipage... »

1. **Demandez aux élèves** de citer les objets dont ils auraient besoin sur une île déserte pour survivre. **Susciter** les quatre objets choisis pour l'activité (à savoir une machette, une canne à pêche, une tente et des allumettes) et les montrer à la classe à l'aide de supports visuels.
2. **Expliquez** que la cartes à jouer représentera l'objet dont ils ont besoin pour survivre.
3. **Reformuler** l'objectif et la finalité, tels que formulés par l'étudiant.

JOUR 1 - LE TROC

10 minutes

Configuration

1. **Diffuser** plusieurs cartes à chaque élève, plusieurs cartes de la même couleur.
 - Élève A = Carreaux, Élève B = Cœurs, etc.
1. **Expliquez** que la couleur de la carte correspond aux objets qu'ils ont trouvés
 - Carreaux = machettes, Cœurs = cannes à pêche, Trèfles = tentes, Piques = allumettes
1. **Demander** chaque élève ce qu'il ferait avec cet objet. Lorsqu'ils expliquent comment ils utiliseraient leur objet, **prends une carte** à l'élève et de la placer sur une pile « déjà utilisée » au milieu du groupe.
2. Une fois que chaque élève a utilisé l'un de ses objets, **demandez** ce qu'ils feront des objets en surplus - **susciter** qu'ils devront échanger ce qu'ils POSSÈDENT contre ce dont ils ONT BESOIN (Voir Annexe B)

Modèle

- L'enseignant fait une démonstration d'un échange simple avec un élève (proposition ↔ contre-proposition ↔ accord). Écrivez au tableau des structures de phrases, si nécessaire : « J'ai _____. J'ai besoin de _____. » / « Je peux échanger _____ contre _____. »

Commerce

- Expliquez le tableau des opérations (Voir Annexe B)
- Les élèves ont **5 minutes** pour échanger ce qu'ils POSSÈDENT contre ce dont ils ONT BESOIN.
- Une fois le temps écoulé, utilisez la fonction « call-back » pour mettre fin à la conversation.

Point de contrôle et débriefing

- J'aime : répond à tous les besoins / presque / pas encore
- Discutez : Qu'est-ce qui a été facile ou difficile ? Qui en a eu trop ? Qui en a eu trop peu ? Présentation **pénurie** et **offre et demande**.

Réflexion

- Demandez aux élèves : « Une chose qui m'a aidé à négocier, c'est _____. »

JOUR 2 - LE TROC... encore une fois

10 minutes

Configuration

1. **Critique** les couleurs des cartes et les objets qu'elles représentent
 - Carreaux = machettes, Cœurs = cannes à pêche, Trèfles = tentes, Piques = allumettes
1. Encore une fois, **demander** Demandez à chaque élève ce qu'il ferait avec l'objet qu'il vient d'acquérir. Lorsqu'il explique comment il utiliserait son objet, prenez sa carte et placez-la sur une pile « utilisé » au milieu du groupe.
2. Une fois que chaque élève a utilisé l'un de ses objets, **demander** ce qu'ils feront des objets en surplus - **susciter** qu'ils devront à nouveau échanger ce qu'ils POSSÈDENT contre ce dont ils ONT BESOIN.

Modèle

- L'enseignant fait une démonstration d'un échange simple avec un élève (proposition ↔ contre-proposition ↔ accord). Écrivez au tableau des structures de phrases, si nécessaire : « J'ai _____. J'ai besoin de _____. » / « Je peux échanger _____ contre _____. »

Commerce

- Expliquez le tableau des opérations (*Annexe B*)
- Les élèves ont **5 minutes** pour échanger ce qu'ils POSSÈDENT contre ce dont ils ONT BESOIN.
- Une fois le temps écoulé, utilisez la fonction « call-back » pour mettre fin à la conversation.

Point de contrôle et débriefing

- J'aime : répond à tous les besoins / presque / pas encore
- **Discuter**: Qu'est-ce qui a été facile ou difficile ? Qui en a eu trop ? Qui en a eu trop peu ?

Mini-leçon

- Le deuxième jour devrait être plus difficile que le premier jour de cotation.
- Les élèves se rendent vite compte que c'est **dur** à moins que deux personnes ne désirent ce que possède l'autre (**coïncidence des besoins**).
- Formulez le problème : « Je veux A, tu as B... la négociation est dans l'impasse. »
- Bridge : « Les gens ont inventé... » **argent** « pour résoudre ce problème. »

JOUR 3 - PÉNURIE ET EFFORT : « Chasse aux coquillages »

10 minutes

Configuration

- Si les jetons (coquillages) n'ont pas encore été cachés dans la salle de classe, prenez le temps de le faire maintenant.
- **Expliquez**: « Les coquillages ont une valeur particulière sur cette île. Ils peuvent servir de monnaie. Ramassez-en autant que possible. »
- **Mettre en place** règles de respect et de sécurité : pas de vol, pas de bousculades, etc.

Chasse au trésor

- 5 minutes **chasse aux coquillages** (Cachez 2 à 3 fois le nombre d'élèves de la classe dans la salle ou le couloir ; variez le niveau de difficulté).
- N'oublie pas de compter le nombre de coquillages que tu caches dans la pièce.

Compter et enregistrer

- Les équipes ou les binômes comptent les coquillages. Tracé rapide d'un graphique à barres au tableau (qui en a beaucoup / peu).
- Discuter **pénurie** et **effort**.

Mini-leçon

- Définir **monnaie-marchandise** (une chose que les gens utilisent comme monnaie).
- Utilisation *supports visuels* à **illustrer** des exemples de monnaie dans le passé.
- **Demander**: « Est-ce que les coquillages pourraient servir de monnaie ici ? »

Réflexion

- « Si les coquillages devenaient de l'argent, qu'est-ce que cela pourrait... » **prix** « Combien y a-t-il d'articles ? Pourquoi ? »

JOUR 4 - LA MONNAIE-MARCHANDISE ET LES PRIX : « Le marché fictif »

10 minutes

Configuration

1. **Critique** les couleurs des cartes et les objets qu'elles représentent
 - *Carreaux = machettes, Cœurs = cannes à pêche, Trèfles = tentes, Piques = allumettes*
1. **Demander** à chaque élève ce qu'il ferait avec l'objet qu'il venait d'acquérir. **Écoutez** en fonction de leur utilisation et **écarter** une carte dans la pile des « cartes utilisées ».
2. **Susciter** qu'ils devront à nouveau échanger ce qu'ils POSSÈDENT contre ce dont ils ONT BESOIN, mais cette fois-ci, ils pourront également utiliser la monnaie-marchandise : les coquillages.

Modèle

- L'enseignant présente une transaction simple avec un élève (proposition ↔ contre-proposition ↔ accord). Écrivez les structures de phrases au tableau, si nécessaire :
« J'ai _____. J'ai besoin de _____. » / « Je peux échanger _____ contre _____. »
- Insistez sur le fait que les élèves peuvent fixer le prix des articles

Commerce

- Expliquez le tableau des opérations (*Annexe B*)
- Les élèves ont **5 minutes** pour échanger ce qu'ils ONT contre ce dont ils ONT BESOIN.
- Une fois le temps écoulé, utilisez la fonction « call-back » pour mettre fin à la conversation.

Point de contrôle et débriefing

- J'aime : répond à tous les besoins / presque / pas encore
- **Discuter**: *Qu'est-ce qui était plus facile ou plus difficile en matière d'argent ? Quels prix avez-vous payés ? Vous êtes-vous retrouvés avec plus ou moins de coquillages ? Était-ce juste ?*

JOUR 5 - BUDGETS ET ENCHÈRES : Le coffre au trésor

15 minutes

Préparation

- **Masquer** un coffre au trésor placé quelque part dans la classe lorsque les élèves effectuent l'échange prévu pour le jour 4.

Accroche narrative

- Les naufragés regardent autour d'eux et découvrent un trésor
- Ajouter une carte cadeau (fausse) d'une valeur de 100 \$ valable chez Amazon, Walmart, etc.

Chasse au trésor

- Les élèves explorent l'île déserte (la salle de classe) à la recherche du coffre au trésor
- Une fois qu'elle aura été trouvée, expliquez en quoi consiste la prime et comment elle sera utilisée.

Liste de souhaits

- Les élèves peuvent utiliser la carte-cadeau pour ajouter chacun un article de luxe à leur liste de souhaits.

- Prenez un stylo et du papier, dressez la liste de chaque objet demandé par les élèves et inscrivez leur nom à côté de chaque objet.
- La commande est passée et, le lendemain, les articles sont livrés.

JOUR 6 - LISTE DE SOUHAITS

Pour cette avant-dernière activité, deux options s'offrent à vous :

OPTION 1 – Répartition aléatoire et transaction (SIMPLE)

Les objets de la liste de souhaits peuvent être distribués au hasard aux élèves. Cela peut être expliqué à travers une histoire originale. Par exemple, comme il n'y a pas de piste d'atterrissage sur l'île, les objets ont été largués par parachute et se sont dispersés un peu partout sur l'île. À partir de là, les élèves peuvent échanger l'objet de luxe qu'ils POSSÈDENT contre celui qu'ils SOUHAITENT. Ils peuvent utiliser leurs coquillages restants pour trouver ce qu'ils veulent.

Préparation aux métiers

- Expliquez aux élèves que, tout comme lorsqu'ils échangent des cartes à jouer, ils peuvent fixer le prix et échanger ce qu'ils ONT contre ce dont ils ONT BESOIN.

Commerce

- Les élèves ont **5 minutes** pour échanger ce qu'ils ONT contre ce dont ils ONT BESOIN.
- L'objectif est de mettre la main sur l'article de luxe qu'ils ont demandé.
- Les coquillages et autres objets (cartes à jouer) peuvent être inclus dans les échanges.
- Une fois le temps écoulé, utilisez la fonction « call-back » pour mettre fin à la conversation.

OPTION 2 – Enchères (AVANCÉ)

- La personne qui a trouvé la carte-cadeau a fait expédier les articles à son refuge sur l'île. Elle est désormais propriétaire de tous ces articles et peut les vendre au plus offrant.
- L'enseignant revend désormais des articles via **vente aux enchères**. Les élèves utilisent leurs coquillages pour participer à l'enchère et tenter de remporter leur objet de luxe.

Préparation de la vente aux enchères (5 min)

- Expliquez ce qu'est un **Enchères à l'anglaise** (les prix augmentent ; la dernière main l'emporte). Entraînez-vous à lever et baisser la raquette.
- Règle budgétaire : ne misez jamais plus de coquillages que vous n'en avez ; anticipez.

Enchères (10 min)

- Mettre aux enchères les lots un par un auprès des élèves.
- Les élèves enchérissent sur les articles en utilisant leurs jetons.

Bilan de la vente aux enchères (5 min)

- Qu'est-ce qu'un **budget**? Quelle a été l'évolution des prix ? **demande**? Était-ce juste ? Comment les règles pouvaient-elles influencer les résultats ?

SUIVI (2 min)

- Quels articles étaient **cher**? Pourquoi ? Où est-ce que **approvisionnement** Vous vous sentez déprimé ? Quelles stratégies ont fonctionné ?
- « L'argent a facilité le commerce parce que _____. »
- Le troc était difficile → les coquillages ont facilité les échanges (monnaie-marchandise) → la monnaie permet de résoudre le problème de la coïncidence des besoins.
- Bridge to Bitcoin – Expliquez que le Bitcoin est une monnaie qui permet aux gens d'échanger des biens et des services.
- Discutez de certaines des différences entre le Bitcoin et les « shells » qu'ils utilisaient.

JOUR 7 - LIBERTÉ

- En utilisant tous les objets dont ils disposent, voyez s'ils parviennent à trouver un moyen de quitter l'île.

- Demandez aux élèves d'utiliser la méthode « Réfléchir - Travailler en binôme - Partager » pour identifier les idées clés.
- En classe, élaborer un plan pour vous échapper de l'île et retrouver un lieu sûr.

SUIVI

- Écriture ou dessin rapide : « Une chose que j'ai apprise à propos de... » **commerce** ou **argent**."
- Visite guidée d'une galerie présentant les étiquettes de prix et les résultats des ventes aux enchères ; discussion sur l'équité et les marchés.
- Défi facultatif (pour les plus grands) : Créez une nouvelle monnaie pour l'île (règles, plafond d'approvisionnement, mesures anti-tricherie).

FERMER

- Rassemblez tout le matériel nécessaire
- Vérifiez que toutes les cartes ont bien été rendues afin de garantir une répartition équitable entre toutes les couleurs pour une prochaine activité.

NOTES

Gestion de la classe

- Définissez les limites de la « Marketplace » ; utilisez une formule d'appel (par ex. « Bit, block... BOOM ! »).
- Règles d'échange affichées : 1) Soyez courtois, 2) Proposition/contre-proposition, 3) Pas de « chipe », 4) Concluez par une poignée de main ou un « high-five », 5) Retournez à vos places lors du rappel.
- Si nécessaire, attribuez des rôles (banquiers, acolytes des pirates, surveillants du marché) afin de canaliser l'énergie des élèves et d'aider les plus jeunes.

Activités complémentaires et activités avec des éponges

- **Dessine ton magasin sur l'île** et d'étiqueter trois articles dans des coquilles.
- **Le calcul mental**: Si tu as 12 coquillages et que tu remportes une enchère pour 9 coquillages, combien t'en reste-t-il ?
- Créer un **diagramme de Venn** pour montrer ce à quoi les enfants accordent de l'importance à la maison et sur l'île — y a-t-il des objets qui relèvent des deux ?
- **Top 10 de ma liste de souhaits** - Demandez aux élèves de dresser la liste des 10 objets qu'ils emporteraient s'ils devaient partir sur une île déserte.

Différenciation

- Les plus jeunes élèves gèrent moins de catégories (uniquement « Nourriture/Eau ») ; les plus âgés gèrent des besoins plus complexes et une tarification dynamique.
- ELL/Accessibilité : Fournir des cartes illustrées ; proposer des structures de phrases pour formuler des propositions ; désigner des binômes parmi les élèves.
- Sécurité : les déplacements se font uniquement à pied ; limites clairement définies ; tours chronométrés.

RESSOURCES COMPLÉMENTAIRES

- **A • Supports visuels pour les récits**
<https://cdn.sanity.io/files/vje9ehw2/staging/bf36be5a88b680cb86ffda3a5ec67e5c327539e3.pdf>
- **B • Tableau des échanges**
<https://cdn.sanity.io/files/vje9ehw2/staging/9795b3d20cb777d64f352b1748de836574c0789b.pdf>