

Questions d'argent

« Money Matters » est une simulation économique en classe où chaque élève évolue à partir d'une base personnelle. Chaque élève commence avec une tuile « HOME » individuelle sur laquelle figurent son nom, sa carte de défi et son objectif financier. Les élèves évoluent au sein d'un système économique commun en suivant des règles de déplacement basées sur des dés pour gagner, épargner, investir, emprunter et échanger. Le fonctionnement de l'économie est présenté progressivement avant de déboucher sur un jeu de rôle autonome, dans lequel les élèves poursuivent des objectifs individuels dans le cadre de règles communes, de contraintes de temps et de limites d'accès. Des extensions facultatives permettent d'évoluer vers une économie plus riche, intégrant des entreprises, des coûts d'infrastructure et l'éducation.

📁 TYPE D'ACTIVITÉ	🕒 DURÉE	👤 PARTICIPATION
Simulation · Jeu de rôle · Apprentissage par l'expérience	90 min	Individuel

🎯 OBJECTIFS

À l'issue de cette activité, les apprenants seront capables de :

- Identifier les différentes façons dont les gens gagnent leur vie
- Expliquer l'épargne, l'investissement, l'emprunt et le commerce
- Comprendre comment les règles, le hasard et l'accès influencent les résultats
- Suivre les progrès accomplis vers un objectif financier concret
- Réfléchissez aux notions d'effort, de risque, d'équité et de prise de décision

📦 MATÉRIEL

- Fiches « HOME » individuelles (en papier ou en carton, une par élève)
- Pâte adhésive
- Stylos ou feutres
- Jetons en or
- Dés
- Calculatrices
- Jeu de cartes (jeu de 52 cartes)
- Fiches de défis
- Jetons/cartes « céréales et farine »
- Carte des taux bancaires
- Minuterie ou horloge visible (*facultatif*)
- Tables ou bureaux disposés en postes de travail
- Libérer de l'espace dans la salle de classe pour pouvoir bouger

DÉROULEMENT

OUVERTURE

AVANT L'ACTIVITÉ

45 minutes

Présentez le concept d'une petite économie où chacun commence depuis son domicile. Expliquez que le domicile sert de base personnelle pour le stockage, la planification et le suivi des progrès. Précisez que les déplacements, l'accès et les opportunités sont limités par des règles et le hasard, et que tout le monde joue selon les mêmes règles.

1. CONFIGURATION DE L'ÉCRAN D'ACCUEIL (10 minutes)

Chaque apprenant :

1. Reçoit une tuile « HOME »
2. Écrit son nom lisiblement
3. Piocher une carte du paquet
4. Il examine leur défi
5. Permet de fixer la carte à la tuile « HOME » à l'aide de pâte adhésive
6. Vérifie leur objectif (ÉPARGNER, INVESTIR ou EMPRUNTER)
7. Insère le montant cible sur la tuile « HOME »

Expliquez que la vignette « ACCUEIL » reste en place, que les objectifs restent visibles et que les apprenants doivent mettre à jour leur progression en toute honnêteté.

1. PRÉSENTATION DES STATIONS (35 minutes)

Les stations sont présentées les unes après les autres :

1. Accueil
2. Ferme
3. Usine
4. Marché
5. Banque

Une fois la place du village présentée, expliquez les règles de déplacement à l'aide des dés. Les élèves s'entraînent à lancer les dés pour se déplacer de leur maison à la place du village, puis de la place du village vers une destination. Insistez sur le fait qu'un mauvais lancer coûte du temps, mais n'entraîne pas de sanction.

L'objectif selon les mots de l'étudiant

« Je pars de ma situation actuelle et je travaille pour atteindre mon objectif financier. »

- 1.
- 2.

L'objectif selon les mots de l'étudiant

- « Je commence chez moi et je travaille pour atteindre mon objectif financier. »

ACTIVITÉ

30 minutes

Configuration

1. Toutes les gares sont ouvertes.
2. Les vignettes « ACCUEIL » sont disposées tout autour de la pièce ou de la table.
3. La place de la ville fait office de point central.
4. Les joueurs commencent sur leur propre case « MAISON ».

Modèle

L'enseignant fait une démonstration :

1. Rédiger un objectif sur une tuile « HOME »
2. Rouler pour se déplacer
3. Effectuer une opération génératrice de revenus ou de trading
4. Retour à la page d'accueil pour suivre l'avancement

Effectuer

1. Les joueurs lancent le dé à tour de rôle, se déplacent et effectuent des actions. Un seul jet de dé de déplacement est autorisé par tour. Si le jet échoue, le joueur reste sur place. Lorsque les joueurs rentrent chez eux, ils mettent à jour le montant gagné sur leur tuile « HOME ». Les cartes Défi restent attachées à tout moment.

Point de contrôle

1. À mi-parcours de l'activité, l'enseignant annonce le temps restant.

Réflexion

- Les apprenants ont réfléchi à la fréquence à laquelle ils rentraient chez eux, aux stations qu'ils empruntaient le plus souvent et à la manière dont les règles de circulation influençaient leurs choix.

SUIVI

15 minutes

Discussion avec toute la classe :

- Qui a relevé le défi ?
- Quels ont été les objectifs les plus difficiles à atteindre ?
- En quoi épargner, investir ou emprunter vous a-t-il semblé différent ?
- Dans quelle mesure l'accès et le hasard ont-ils influencé les résultats ?

FERMER

- Le fait d'avoir un objectif précis a-t-il changé ta façon de jouer ?
- Qu'est-ce qui a compté le plus : la chance ou la préparation ?
- Que feriez-vous différemment la prochaine fois ?
- Y a-t-il des changements que vous aimeriez voir apporter à l'économie ?

NOTES

Compte tenu de la complexité de cette activité, ce jeu peut être divisé en deux parties : Partie 1 et Partie 2. De plus, une fois les règles comprises, ce jeu peut être rejoué autant de fois que les élèves le souhaitent.

Gestion de la classe

- Les vignettes de la page d'accueil restent fixes
- Les apprenants ne mettent à jour que leur propre vignette « ACCUEIL »
- Un rôle actif par poste, le cas échéant
- L'enseignant n'intervient que pour faire respecter les règles

Activités complémentaires et activités avec des éponges

• Entreprises

Ajoutez de nouveaux types d'entreprises, telles qu'une boulangerie, un moulin ou un atelier. Les entreprises achètent des matières premières (céréales ou farine), y apportent une valeur ajoutée, puis vendent leurs produits finis au marché. Les propriétaires réalisent des bénéfices après déduction des coûts, ce qui permet d'aborder les notions d'entrepreneuriat et de marges bénéficiaires.

- **Routes à péage** Ajoutez des points de péage entre la place de la ville et les principales gares. Les joueurs doivent payer entre 1 et 2 pièces d'or pour passer, ou attendre et essayer un autre itinéraire. Cela permet de simuler les coûts d'infrastructure, les obstacles à l'accès et les compromis en termes de temps.
- **Plusieurs exploitations agricoles** Ajoutez deux stations « Farm » ou plus, chacune avec des règles différentes. Par exemple : une station « Farm » rapide avec un gain moins élevé, une station « Farm » lente avec un gain plus élevé, ou une station « Farm » risquée avec une variance plus importante. Les apprenants font leur choix en fonction du risque et du temps dont ils disposent.
- **Écoles** Ajoutez une case « École » où les joueurs peuvent dépenser du temps ou de l'or pour obtenir des avantages temporaires, tels qu'un lancer de dé supplémentaire, une accélération du travail à l'usine ou de meilleurs taux

bancaires. Ces avantages sont limités dans le temps, ce qui met en avant l'importance de l'investissement à long terme.

Différenciation

- Élèves plus jeunes : objectifs moins élevés, relances facultatives, moins de postes actifs
- ELL/Accessibilité : icônes visuelles sur les stations et les vignettes « Accueil », aide entre pairs pour les difficultés de lecture
- Sécurité : circulation à pied uniquement entre les stations ; voies de circulation dégagées et entretenues

RESSOURCES COMPLÉMENTAIRES

- **A** • [Carte d'étudiant](https://cdn.sanity.io/files/vje9ehw2/staging/8c0c65e503d5b404c5a8daf79937f5d68218151.pdf)
<https://cdn.sanity.io/files/vje9ehw2/staging/8c0c65e503d5b404c5a8daf79937f5d68218151.pdf>
- **B** • [Cartes de défi \(Légende\)](https://cdn.sanity.io/files/vje9ehw2/staging/d26e0e84bb184591c33061ee6148feb21a49443a.pdf)
<https://cdn.sanity.io/files/vje9ehw2/staging/d26e0e84bb184591c33061ee6148feb21a49443a.pdf>
- **C** • [Tableau des règles de déplacement](https://cdn.sanity.io/files/vje9ehw2/staging/792627cb42e71f9218db47392772808ce0050e22.pdf)
<https://cdn.sanity.io/files/vje9ehw2/staging/792627cb42e71f9218db47392772808ce0050e22.pdf>