

# fiche pédagogique



Création Graphique : C. Faik



# mode d'emploi



Création Graphique : C. Faik



## FICHE PEDAGOGIQUE POUR LES ADULTES ACCOMPAGNANTS

L'argent de poche suscite, tant chez les adultes que chez les enfants, de nombreuses questions...

En donner ou non ?  
Si oui, combien ?  
Contrôler ? Conseiller ? Faire confiance ?



# l'eurodéo de la conso

mode d'emploi

fiche pédagogique

## Age des joueurs :

Ce jeu est destiné aux enfants âgés de 9 à 12 ans

## Nombre de joueurs :

De 3 à 6 joueurs

## Contenu de la boîte

Un plateau de jeu  
Cartes achat, cartes argent et cartes imprévu  
Un dé, six pions  
Des pièces et des billets

## But du jeu

Le but du jeu est de réussir à gérer son argent durant un mois, tout en faisant face à différentes dépenses : achats, imprévus et frais scolaires.  
A la fin du jeu, chaque joueur doit avoir réalisé au moins 3 achats (les imprévus ne sont pas considérés comme des achats) et être parvenu à économiser 15 €.

## Déroulement du jeu

Imaginez que vous êtes dans la vraie vie ; la vôtre.  
Vous allez jouer un mois. Comme un tour correspond à une semaine, vous ferez 4 tours.  
Chaque semaine, vous allez recevoir de l'argent et pourrez l'utiliser.

Il y a différentes cases dans le jeu :



**Quand vous tombez sur une case argent :**  
vous piochez une carte argent et suivez les instructions. Exemple : Votre marraine vous donne 2 €. Le banquier va vous donner 2 €.



**Quand vous tombez sur une case achat :**  
vous piochez une carte achat. Si l'article proposé vous intéresse, vous payez le banquier et gardez la carte. Si l'article ne vous intéresse pas, vous remettez la carte sous le paquet. N'oubliez pas vos 3 achats ! Exemple : balle magique : 1 €. Si vous souhaitez l'acheter, payez le banquier et gardez la carte, sinon, remettez la sous le paquet de cartes.

Il est indéniable qu'en donnant de l'argent de poche à votre enfant, vous lui permettez de faire ses premières expériences, mais également de contrôler ses desirs à la réalité financière.

Comment apprendre à l'enfant à gérer, à économiser mais aussi à dépenser ?

Le meilleur conseil pour lui reste l'exemple. En effet, il a plus besoin de modèles comportementaux que de longs discours moralisateurs.

Laisser l'enfant faire ses expériences n'empêche pas d'en parler avec lui. À nos yeux, il est essentiel de pouvoir parler d'argent avec l'enfant afin qu'il puisse agir en consommateur responsable, c'est-à-dire qu'il fasse des choix dont il assume les conséquences, qu'il réfléchisse sur sa consommation et sur le rapport qu'il entretient avec l'argent.

**Objectifs:**  
 Nous espérons que ce jeu suscitera des échanges au sein des familles, des écoles, des maisons d'enfants...

**Voici les objectifs poursuivis:**

- Sensibiliser l'enfant à l'importance de l'argent dans la consommation;
- Confronter l'enfant à son envie de consommer et à la réalité de la vie;
- Développer chez l'enfant un esprit critique avant la décision d'achat;
- Permettre à l'enfant de gérer une somme d'argent;
- Lui permettre de distinguer les envies et les besoins;
- Inciter l'enfant à réaliser des choix en fonction de son budget et de ses priorités de vie.

# l'eurodéo de la conso

mode d'emploi

fiche pédagogique



**Quand vous passez  
 au-dessus ou tombez  
 sur la case  
 repas à la cantine  
 ou piscine :**



Vous payez ce que vous devez au banquier.  
 Si vous ne disposez pas de l'argent nécessaire, attendez de l'avoir et payez immédiatement au banquier.



**Quand vous tombez sur une case imprévu :**  
 vous piochez une carte imprévu et suivez les instructions. **Les imprévus sont obligatoires.**  
 Exemples : Tu as déchiré ta veste; tu la fais raccommoder : 5 €. Vous donnez 5 € au banquier.

Si vous avez un imprévu et que vous n'avez plus assez d'argent pour le payer, gardez la carte, et dès que vous avez suffisamment d'argent, payez-le au banquier.

## Début de la partie :

Les joueurs désignent un banquier. Le banquier peut jouer mais doit veiller à ne pas mélanger son argent et l'argent de la banque...

Il a besoin d'un bic et d'une feuille, pour noter l'argent que les joueurs lui doivent.

Si un des joueurs n'a plus d'argent pour payer la piscine, la cantine ou un imprévu, le banquier le note et le réclame au joueur dès que celui-ci a de nouveau de l'argent.

Au début du jeu, il distribue 12 € à chaque joueur. Chaque fois que les joueurs tomberont ou passeront au-dessus de la case départ, il leur donnera 12 €.

Le banquier doit aussi veiller à ce que chaque joueur paie ses achats (cartes bleues) et ses imprévus (cartes vertes) mais aussi la cantine et la piscine. Il distribue aussi l'argent (cartes rouges).

Il doit aussi veiller à ce que les instructions soient respectées.

Une fois que le banquier a distribué 12 € à chaque joueur, les joueurs placent leur pion sur la case départ.

Le 1<sup>er</sup> joueur lance le dé et avance son pion du nombre de cases indiqué sur le dé. Il suit les instructions en fonction de la case sur laquelle il est tombé puis passe le dé au suivant.

## Après le jeu...

Si vous avez eu l'occasion d'accompagner les enfants durant le jeu, voici quelques pistes pour un échange avec eux.

- Qui est parvenu à épargner les 15 € ?
- Était-ce facile ou difficile ? Pourquoi ?
- Dans la vie de tous les jours, y a-t-il des imprévus ? Y en a-t-il autant que dans le jeu ?
- Avez-vous fait vos 3 achats ? En fonction de quoi avez-vous choisi ?
- Dans la vie, faites-vous vos choix sur base des mêmes critères ?
- Pourquoi la cantine et la piscine étaient-elles obligatoires (besoins) ?
- Dans le jeu, avez-vous acheté plus de besoins ou plus d'envies ?
- Que faut-il acheter en premier lieu, d'après vous ?

# l'eurodéo de la conso

## mode d'emploi

### fiche pédagogique

- Que risque-t-il de se passer si l'on cède à toutes ses envies?
- Dans le jeu, quand vous n'aviez pas assez d'argent pour payer les imprévus, vous pouviez attendre. Pensez-vous que c'est la même chose dans la vie?
- Comment les adultes font-ils alors?
- Que peut-on faire pour éviter de se retrouver sans argent pour payer les besoins et/ou les imprévus?
- A quoi sert l'épargne?
- Pour ceux qui sont parvenus à épargner, que feriez-vous de cet argent?
- Est-il nécessaire de dépenser tout son argent?
- Est-ce facile de gérer son argent de poche?
- Comment faire pour gérer au mieux?

## Fin de la partie :

Attention ! Lorsque vous terminez votre 4<sup>ème</sup> tour, vous ne repassez pas par la case départ et ne recevez donc pas d'argent. L'argent que vous recevez à cet endroit étant destiné à la semaine qui arrive.

## Après la partie...

Une fois que vous avez terminé la partie, il pourrait être chouette de répondre entre vous aux différentes questions ci-dessous :

Etait-ce facile d'économiser 15 € ? Pourquoi ?

A quoi ça sert d'économiser ?

Est-ce que c'est facile de gérer son argent de poche ?

Dans le jeu, lorsque vous n'aviez plus assez d'argent pour payer un imprévu, vous pouviez attendre. A votre avis, les adultes peuvent-ils aussi attendre avant de payer un imprévu s'ils n'ont pas d'argent pour le payer ?



**Editeur responsable** : Groupe Action Surendettement en province de Luxembourg  
**Conception et réalisation** : Françoise DESERT, Delphine INCOUL, Bénédicte JADOT, Sabrina GREGOIRE, Damien LIBERT et Christine COLSON  
**Création graphique** : Christelle FAIK

**Inter-Actions**  
 Rue du 10 Septembre, 6 - L 4320 ESCH-SUR-ALZETTE (Luxembourg)  
 Tél. : (00352) 54 77 24 Fax : (00352) 54 77 26

**Centre Technique Régional de la Consommation de Lorraine**  
 Avenue Foch, 13-15 - F 54.000 NANCY (France)  
 Tél. : 03 83 28 02 68 Fax : 03 83 40 02 01

**Groupe Action Surendettement en province de Luxembourg**  
 Grand-Rue, 4 - B 6630 MARTELANGE (Belgique)  
 Tél. : 063/60 20 86 Fax : 063/43 49 25

Ce jeu a été réalisé par le Groupe Action Surendettement dans le cadre du projet européen « lutte transfrontalière contre le surendettement ». Avec la collaboration du Centre Technique Régional de la Consommation de Lorraine, d'Inter-Actions et le soutien du Fonds FEDER.

**d'Inter-Actions et le soutien du Fonds FEDER.**  
**Groupe Action Surendettement en province de Luxembourg**  
 Grand-Rue, 4 - B 6630 MARTELANGE (Belgique)  
 Tél. : 063/60 20 86 Fax : 063/43 49 25

**Centre Technique Régional de la Consommation de Lorraine**  
 Avenue Foch, 13-15 - F 54.000 NANCY (France)  
 Tél. : 03 83 28 02 68 Fax : 03 83 40 02 01

**Inter-Actions**  
 Rue du 10 Septembre, 6 - L 4320 ESCH-SUR-ALZETTE (Luxembourg)  
 Tél. : (00352) 54 77 24 Fax : (00352) 54 77 26

**Editeur responsable** : Groupe Action Surendettement en province de Luxembourg  
**Conception et réalisation** : Françoise DESERT, Delphine INCOUL, Bénédicte JADOT, Sabrina GREGOIRE, Damien LIBERT et Christine COLSON  
**Création graphique** : Christelle FAIK

