

Commentaires pour l'enseignant

Argent et bonheur

Aperçu

Thématique et contenu

Est-ce que l'argent fait le bonheur? Dans ce jeu, l'argent permet de satisfaire bon nombre de désirs, mais des événements inattendus peuvent perturber le bonheur et faire baisser le solde des comptes des joueurs. Ce jeu de cartes aborde les thèmes de l'argent, du bonheur, du crédit et de l'endettement de façon émotionnelle. Ainsi, tous les élèves identifient et comprennent les causes pouvant entraîner une situation d'endettement ainsi que les difficultés à la surmonter.

Format didactique

Le module s'articule autour du jeu de cartes Ciao CASH, dont les règles sont expliquées à l'aide des transparents «Introduction à Ciao CASH». Un ordinateur et un beamer sont donc nécessaires. Les règles du jeu sont également jointes au jeu pour pouvoir jouer en dehors du cours. Le jeu se joue en groupes de quatre à cinq élèves, le set d'exercices permettant un traitement didactique ultérieur.

Le jeu de cartes peut être commandé pour une classe entière à l'adresse www.iconomix.ch/commande.

Durée

Deux à trois périodes de cours.

Disciplines appropriées

Culture générale, économie et société, enseignement interdisciplinaire.

Niveau de difficulté

Facile à moyen. Le module est destiné principalement aux élèves des écoles professionnelles (Culture générale).

Ressources du module

En plus de ce commentaire, le module «Argent et bonheur» comprend le matériel pédagogique suivant:

- [Jeu de transparents «Introduction à Ciao CASH»](#)
- [Set d'exercices](#)
- [Propositions de solutions pour l'enseignant](#)

Compétences visées

Les élèves prennent conscience de certains pièges financiers classiques et du rapport coûts/utilité lors des décisions d'achat. Ils comprennent l'importance de mettre de l'argent de côté (réserve) pour pouvoir payer des factures imprévues.

Ils peuvent expliquer à un profane le mécanisme de la spirale d'endettement à l'aide d'un exemple, citer les motifs ayant conduit à l'apparition de cette spirale et énumérer les facteurs permettant de l'éviter.

Ce module permet également de développer les compétences transversales suivantes:

► **Esprit critique et résolution de problèmes**

- Recours à l'esprit critique
- Prise en compte de différentes perspectives (multiperspectivité)
- Élaboration de solutions conventionnelles et novatrices

Les activités suivantes favorisent cette compétence:

- Lors du jeu: élaboration d'une stratégie de jeu: décision concernant l'achat de cartes et la prise de crédits
- Dans le set d'exercices: exercices en lien avec l'évaluation du jeu (exercices 1b et 1d ainsi que 2b, 2d et 2e), exercices en lien avec la spirale d'endettement (exercices 3b-c), exercice en lien avec les investissements dans la formation (exercice 4), exercice permettant d'identifier les connexions (exercice 6)

► **Communication**

- Analyser et traiter les informations de façon rapide et sûre; évaluer les informations selon leur niveau de qualité et leur fiabilité
- Exprimer et articuler précisément sa pensée
- Défendre sa propre opinion et convaincre les autres de sa justesse en utilisant un langage fort

Les activités suivantes favorisent cette compétence:

- Lors du jeu: échange et discussion à propos des différentes stratégies de jeu (p.ex. prise de crédit et achat de cartes)
- Dans le set d'exercices : évaluation du jeu par groupes respectivement au sein de la classe (parties A et B)

► **Coopération**

- Les exercices et les processus sont discutés au sein du groupe et sont améliorés si nécessaire.
- Chaque joueur coopère de manière responsable et en fonction de ses aptitudes.

L'activité suivante favorise cette compétence:

- Lors du jeu: échanges à la fin du jeu (règle additionnelle relative au marché aux puces)

► **Créativité et innovation**

- Se familiariser avec des processus dont les objectifs (partiels) sont inconnus et les répercussions ne peuvent pas être prévues facilement
- Élaborer systématiquement des propositions et en vérifier la faisabilité

Les activités suivantes favorisent cette compétence:

- Lors du jeu: élaboration d'une stratégie de jeu: décision concernant l'achat de cartes et la prise de crédits ainsi que des échanges à la fin du jeu (règle additionnelle relative au marché aux puces)
- Dans le set d'exercices : exercice en lien avec des résultats inattendus (exercice 7)

Remarques concernant le module

A propos du jeu Ciao CASH

Le jeu de cartes Ciao CASH permet aux élèves d'aborder les thèmes de l'argent, du

bonheur, du crédit et de l'endettement de façon émotionnelle et de développer une base d'expérience commune. Le but du jeu est de récolter un maximum de points bonheur. Les cartes Argent servent à acheter des cartes Désir (par exemple logement, vacances ou hobby), qui correspondent à un certain nombre de points bonheur. Il y a également des cartes Surprise, dont les effets peuvent être positifs ou négatifs. Comme les cartes Surprise engendrent parfois des coûts élevés, certains joueurs sont obligés de prendre un crédit pendant le jeu. Ils doivent alors payer des intérêts lors de chaque manche, ce qui accroît le risque de devoir prendre d'autres crédits et de tomber ainsi dans une spirale d'endettement. Tous les élèves observent, identifient et comprennent les causes possibles ainsi que les difficultés à se sortir de cette situation.

Autres précisions utiles:

- Il est important de bien distinguer l'objectif du jeu (récolter un maximum de points bonheur) de l'objectif didactique (comprendre la spirale d'endettement). Le jeu permet d'appréhender un problème qui se pose dans le monde réel. Lorsque les joueurs sont informés au préalable des problèmes pouvant résulter de l'endettement, ils modifient totalement leurs comportements lors du jeu, ce qui entrave le processus didactique et ne reflète pas la réalité (certaines personnes s'endettent).
- Les joueurs ne sont pas tous contraints de prendre un crédit pendant le jeu. Dans chaque groupe, il y aura cependant des élèves qui auront des difficultés financières et montreront à tous les participants combien il est difficile de rembourser des dettes.
- Les élèves confrontés à une situation d'endettement n'ont pas forcément pris des décisions plus mauvaises que les autres. La chance ou la malchance lors du tirage des cartes influence fortement le déroulement du jeu. Cette expérience peut se révéler frustrante. L'enseignant peut revenir sur cet aspect lors du traitement ultérieur du jeu.
- L'enseignant peut interrompre prématurément le jeu lorsque les élèves ont fait suffisamment d'expériences pendant celui-ci (événements aux coûts élevés, souscription de crédit, cartes Formation, etc.). Dès qu'un groupe a fini de jouer, l'enseignant peut, par exemple, indiquer à tous les autres groupes que c'est leur dernière manche. Ainsi, tous auront à peu près le même temps de jeu.
- A la fin du jeu, il est utile de laisser les cartes telles quelles sur la table. Cela permet de s'y référer lorsque les expériences recueillies sont abordées dans la partie A du set d'exercices.
- Idéalement, le jeu et la réalisation du set d'exercices sont effectués sur une double période. S'il n'y a qu'une seule leçon disponible, le jeu doit être interrompu un peu plus tôt afin qu'il reste du temps pour la tâche A. En effet, pour la réaliser, il faut que le jeu soit encore frais en mémoire.
- Il est préférable de constituer des groupes de quatre ou cinq personnes.
- En général, les petits groupes terminent le jeu plus rapidement.
- Les règles du jeu figurant dans les transparents «Introduction à Ciao CASH» correspondent à celles de la version de base. Au besoin (par exemple lorsque davantage de temps est disponible ou une classe est très rapide), une version plus longue du jeu peut être réalisée. Les éléments permettant d'étoffer le jeu sont présentés dans les règles du jeu jointes à ce dernier et à la fin du jeu de transparents.
- Si un groupe a moins d'expérience avec les jeux en général, l'enseignant peut choisir une personne qui jouera le rôle d'«observateur». Cette personne est alors chargée de veiller au respect des règles et de vérifier qu'aucun élément dans le déroulement du jeu ne soit oublié, comme le paiement des frais récurrents.

Scénario de cours possible

Le matériel est conçu pour un enseignement axé sur l'apprentissage par l'action et l'apprentissage par résolution de problèmes (voir à ce propos www.iconomix.ch/didactique). Les compétences opérationnelles visées peuvent être développées en trois phases:

Phase 1: Apprendre en agissant

L'enseignant explique les règles du jeu Ciao CASH sans fournir d'informations préalables sur le budget ou les dettes (voir jeu de transparents «Introduction à Ciao CASH»). Des groupes de quatre à cinq élèves jouent ensuite au jeu de cartes sur différentes tables. Le jeu développe une base d'expérience commune et soulève de nombreuses questions sur l'argent, les dettes et les crédits

Phase 2: Echange et réflexion

Au cours de la phase de réflexion, il s'agit d'abord d'exprimer en termes précis les expériences vécues lors du jeu. Dans la partie A du set d'exercices, les élèves procèdent à une évaluation au sein de leur groupe de jeu et discutent de leurs expériences. Chaque groupe peut commencer cette partie de manière autonome dès qu'il a fini de jouer, ce qui permet de remédier aux durées de jeu différentes selon les groupes.

Dans la partie B du set d'exercices, les résultats et les principaux enseignements sont collectés au niveau de la classe. Les résultats des différents groupes sont comparés les uns aux autres afin d'élaborer un type de comportement commun. Les propositions de solutions aident l'enseignant en la matière. Pendant cette phase, la tâche de l'enseignant porte davantage sur l'évaluation des exercices et l'animation ciblée d'un débat avec la classe.

Phase 3: Apprendre en vérifiant

Cette phase vise la consolidation (assimilation des compétences acquises par l'accomplissement d'exercices) et le transfert (élargissement et flexibilisation des compétences par la résolution de problèmes plus complexes). Les exercices de transfert des connaissances proposés dans la partie C du set d'exercices peuvent être utilisés à cet effet. Les élèves peuvent également les traiter dans le cadre d'un travail individuel.

Aperçu d'un déroulement possible du cours

	Etape	Description	Médias/Ressources	Durée
Phase 1 Apprendre en agissant	Introduction	Constitution des groupes, explication des règles du jeu	Jeu de transparents «Introduction à Ciao CASH», ordinateur et beamer; un jeu de cartes pour quatre (ou cinq) élèves	10 min.
	45 min.	Jeu	Jouer au jeu Ciao CASH	Un jeu de cartes pour quatre (ou cinq) élèves
Phase 2 Echange et réflexion	Discussion et réflexion	Evaluation du jeu et réflexion au sein des groupes de jeu	Partie A du set d'exercices, propositions de solutions	10 à 15 min.
	45 min.	Evaluation du contenu et réflexion	Synthèse des résultats et discussion au sein de la classe	Partie B du set d'exercices, propositions de solutions
Phase 3 Apprendre en vérifiant	Exercices de transfert	Réalisation individuelle des exercices de transfert	Partie C du set d'exercices, propositions de solutions	45 min.
45 min.				