



# Activités pour se familiariser avec les termes financiers

**Manuel d'instructions**

## Table des matières

I. Fiche pratique .....	1
II. Consignes .....	2
Introduction à l'outil .....	2
Scénario .....	3
III. Informations supplémentaires .....	6
Liens avec les programmes scolaires: .....	6
Pour aller plus loin .....	7

## I. Fiche pratique

	<b>Groupe-cible</b>	Tous les degrés de l'enseignement secondaire de qualification et de transition
	<b>Nombre</b>	Groupe-classe
	<b>Durée</b>	2 heures de cours
	<b>Brève description</b>	Vous trouverez dans ce dossier quelques idées de jeux à faire en classe pour familiariser vos élèves avec les termes financiers. Il constitue la préparation à la visite de l'exposition <i>Mystères des finances</i> . Aucune connaissance préalable n'étant nécessaire pour y participer activement, c'est à vous de juger de leur utilité pour votre groupe-cible.
	<b>Objectifs</b>	Comprendre et apprendre certains termes de vocabulaire économique, notamment liés à l'exposition <i>Mystères des finances</i> .
	<b>Matériel</b>	Documents à imprimer et à découper Chronomètre Post-its
	<b>Documents à télécharger</b>	Activités pour se familiariser avec le vocabulaire économique - document élève

## II. Consignes

---

### Introduction à l'outil

L'exposition *Mystères des finances* traite de de l'univers financier, du comportement de consommation individuel des élèves, le budget de l'État et la structure financière de notre société.

Il n'y a pas de prérequis indispensables à la visite de cette exposition. Toutefois, nous vous proposons d'initier les élèves à certaines notions du monde des finances au travers des quelques activités présentées dans ce dossier. Cette préparation permettra aux élèves d'être plus à l'aise avec les termes financiers utilisés dans l'exposition et d'ainsi favoriser leur sensibilisation à l'éducation financière et leur réflexion sur leur mode de consommation.

Concrètement, le dossier de préparation rassemble des petits jeux classiques tels que "Qui suis-je ?", "Memory", "Time's Up", "Pictionary", et "Taboo" adaptés à quelques termes financiers utilisés durant la visite de l'exposition.

L'objectif n'est donc pas d'expliquer les termes financiers de façon approfondie, ni de débattre des conséquences de certains mécanismes financiers ou comportements individuels : Il est en effet important que les élèves se comportent, et répondent de façon spontanée durant la visite afin de favoriser la réflexion durant la visite, le débriefing, et les éventuelles activités de suivi.

Les jeux décrits ci-dessous se composent d'1 jeu collectif, et de 4 jeux qui se jouent en petites équipes.

## Scénario

### 1. Préparation

Imprimer un lexique par élève.

Imprimer le document : Activités pour se familiariser avec les termes financiers – document-élève et découper les cartes de jeu.

Demander aux élèves de lire les termes financiers à l'avance (travail à domicile).

### 2. Jeu d'échauffement classique

#### Qui suis-je ? (30 minutes)

Beaucoup d'élèves connaissent déjà ce jeu où il faut deviner le nom d'un personnage célèbre. Cette fois, il s'agit de deviner non pas des personnages, mais des termes financiers.

Préparation : passer le lexique en revue en classe pour s'assurer que tout le monde ait bien tout compris. Prévoir autant de post-its qu'il y a d'élèves qui participent. Écrire sur chaque post-it un terme du lexique.

Déroulement du jeu :

1) Chaque élève a un post-it collé dans le dos avec un terme du lexique.

2) Les élèves circulent dans la classe. Chaque fois qu'un·e élève en rencontre un·e autre, il/elle peut lui poser une question l'aidant à deviner le terme qu'il/elle a dans le dos. La question qu'on ne peut pas poser est : « Que suis-je ? »

L'autre élève ne peut répondre que par oui ou non.

Exemple : sur un des post-its, il est indiqué « épargne-pension ». L'élève peut poser des questions comme : est-ce que j'ai quelque chose à voir avec le fait de vieillir ? (oui) Ou : est-ce que je suis une assurance ? (non) Ou : est-ce que tout le monde peut le faire ? (oui)

3) Si un grand nombre d'élèves ne trouvent pas leur terme, ils/elles peuvent utiliser le lexique.

4) Vous pouvez mettre fin au jeu quand vous le jugez bon. Les élèves s'asseyent ensuite en cercle et racontent tour à tour quel terme ils/elles avaient et ce qu'il signifie.

### 3. Jeux d'équipe

Plusieurs petites équipes jouent les unes contre les autres à tour de rôle. Faites se déplacer la moitié des équipes dans le sens des aiguilles d'une montre et l'autre moitié en sens inverse. De cette façon, chaque équipe jouera chaque nouveau jeu contre une autre équipe.

Divisez la classe en 8 équipes de minimum 2 élèves. Si la classe compte moins de 16 élèves, laissez tomber 1 jeu au choix.

À chaque table sont assises 2 équipes (de 2 à 3 élèves chacune) qui jouent l'une contre l'autre. Il y a 4 « tables de jeu », chacune pour 1 jeu : Memory, Taboo, Time's Up et Pictionary.

## Memory

1) Toutes les cartes sont étalées à l'envers sur la table.

2) La première équipe retourne 2 cartes. Si le terme correspond à la définition, l'équipe ramasse les 2 cartes et rejoue. Dans le cas contraire, c'est au tour de l'autre équipe de retourner 2 cartes.

Chaque équipe remplit la fonction de jury par rapport à l'équipe qui retourne les cartes. Le lexique se trouve donc sur la table, pour qu'elles puissent vérifier que les paires concordent

Exemple : la carte « Inégalité de revenus » doit être associée à la carte avec l'explication suivante :

**Inégalité de revenus**

Tout le monde n'a pas la même quantité d'argent ; certaines personnes sont très riches, d'autres sont très pauvres. Plus l'écart est grand entre les revenus des habitant·es d'un pays, plus l'inégalité de revenus est importante dans ce pays.

3) L'équipe qui a ramassé le plus de paires a gagné.

## Taboo

1) Ce jeu se joue en deux équipes : l'équipe A et l'équipe B. Les équipes se placent de part et d'autre d'une table. Chaque équipe a droit à 3 manches d'une minute trente.

3) Un/une joueur·euse de l'équipe A tire une carte et se place du côté de l'équipe B. Le/la joueur·euse de l'équipe A et les membres de l'équipe B regardent la carte. Sur celle-ci figure un terme à faire deviner et, en dessous, 5 mots « tabous ».

3) Le/la joueur·euse doit à présent faire deviner le terme inscrit en gras sur la carte aux autres membres de son équipe, mais sans utiliser les mots tabous indiqués sur la carte. Les membres de l'équipe B y veilleront ! Si un des mots tabous est prononcé, l'équipe A devra passer son tour. L'équipe A continue à expliquer des termes jusqu'à ce que une minute trente soit écoulée.

4) Quand le temps est écoulé, c'est au tour d'un/une·e joueur·euse de l'équipe B.

Exemple : Les membres de l'équipe de l'élève dont c'est le tour doivent deviner le terme « impôts » sans que l'élève puisse utiliser dans son explication les mots « argent, État, payer, contributions, taxe ».

**Impôts**

Argent  
État  
Payer  
Contributions  
Taxe

## Time's Up

1) Le jeu se joue en 3 manches. L'équipe A prend une carte. À chaque tour, c'est un·e autre élève qui doit faire deviner. Sur chaque carte figure un mot à faire deviner.

2) Pendant la première manche, l'élève dont c'est le tour peut expliquer le concept avec autant de descriptions que souhaité du moment qu'elles ne contiennent pas un mot de la même famille que le terme à deviner (p. ex., pour « inégalité de revenus », il ne peut pas utiliser le mot « inégal »). Chaque équipe a une minute trente pour deviner un maximum de termes. Chaque fois qu'un concept est deviné par les membres de l'équipe, la carte est mise de côté et une nouvelle carte est jouée, et ainsi de suite jusqu'à ce que le temps soit écoulé. Les équipes jouent à tour de rôle jusqu'à ce que toutes les cartes soient devinées. Ensuite, on note le nombre de termes devinés par chaque équipe, et toutes les cartes sont à nouveau mélangées.

3) Pendant la deuxième manche, l'élève dont c'est le tour n'a droit qu'à 1 mot (p. ex. un synonyme) pour décrire le concept figurant sur la carte, et les membres de son équipe ne peuvent faire qu'1 proposition. Si le terme n'a pas été trouvé, le/la joueur·euse passe directement au terme suivant. À nouveau, toutes les cartes sont jouées, et les points de la deuxième manche sont comptés. Chaque équipe dispose de nouveau d'une minute trente par tour.

4) Pendant la troisième manche d'une minute trente, le/la joueur·euse essaie de faire comprendre le terme financier au moyen de gestes. Cette fois aussi, les membres de son équipe ne peuvent faire qu'une seule proposition. Les points récoltés sont ajoutés au total.

5) L'équipe gagnante est celle qui totalise le plus de points sur les trois manches.

## Pictionary

1) L'équipe A a le paquet de cartes avec les termes financiers qui doivent être dessinés. Pendant chaque manche, un·e élève essaie de représenter par le dessin le terme qui figure sur la première carte du paquet. Le reste de son équipe essaie de deviner ce terme. L'équipe B vérifie si l'équipe A a correctement deviné le terme.

2) L'élève qui dessine peut passer un terme, la carte correspondante est alors glissée sous la pioche. Le/la dessinateur·rice continue jusqu'à ce que le temps soit écoulé. Ensuite, les équipes échangent leurs rôles.

Il y a trois manches d'une minute trente.

3) Le jeu est terminé lorsque les manches sont terminées ou que toutes les cartes ont été devinées. L'équipe gagnante est celle qui totalise le plus de points.

### III. Informations supplémentaires

---

#### Liens avec les programmes scolaires:

#### Liens avec les textes fondateurs :

Les activités pédagogiques et les workshops proposés par le musée BELvue remplissent les missions suivantes du décret décrivant les objectifs de l'enseignement en Fédération Wallonie-Bruxelles de 1997 :

- amener tous les élèves à s'approprier des savoirs et à acquérir des compétences qui les rendent aptes à apprendre toute leur vie et à prendre une place active dans la vie économique, sociale et culturelle.
- préparer tous les élèves à être des citoyens responsables, capables de contribuer au développement d'une société démocratique, solidaire, pluraliste et ouverte aux autres cultures.

#### Proposition pour le premier degré :

L'exposition interactive *Mystères des finances* peut être envisagée dans le cadre d'une introduction à l'éducation financière en initiant à la finance, aux sciences économiques, à la gestion d'un budget ou aux problématiques Nord/Sud.

#### Liens avec différents cours du deuxième et du troisième degré du secondaire

La visite de l'exposition interactive *Mystères des finances* permet de traiter les compétences pluridisciplinaires et transversales et peuvent être organisés dans le cadre des cours d'éducation à la Philosophie et à la Citoyenneté, de formation historique et géographique, de formation économique et sociale, d'Histoire ou de Sciences sociales, etc.

Ci-dessous, une liste des compétences et matières abordées par cours dispensés au deuxième et au troisième degré dans l'enseignement général, technique ou professionnel.

#### Education à la philosophie et à la citoyenneté :

Stérotypes, préjugés, discriminations / Liberté et responsabilité / L'État : pourquoi, jusqu'où ?

#### Formation économique et sociale :

Normes et Société : psychologie (besoin et comportement)

Budget et droit : économie (budget du ménage, revenus, dépenses seuil de pauvreté, exclusion sociale)

La consommation : besoins et déterminants

Le marché du travail : mondialisation

Le citoyen et l'État : dépenses de fonctionnement, d'investissement, de sécurité sociale, politiques de l'État : redistribution, régulation et production de biens et services collectifs.



### **Formation historique et géographique:**

Deuxième degré : Identités et migrations / Héritages culturels / Droits et libertés / Technologies et modes de vie / Disparités Nord-Sud

Troisième degré : Acquis sociaux et politiques / Mondialisation des échanges

### **Histoire :**

Compétences : se questionner, contextualiser, synthétiser et communiquer

Moments-clés et outils conceptuels :

XXe siècle : La mutation de la société et des mentalités / Crise et croissance / Problèmes et enjeux de notre temps

Croissance et développement économique / Stratification sociale et inégalités / Conservatisme et réformisme

### **Sciences économiques :**

Enseignement général de transition :

Approche keynésienne de l'économie / Banque / Bourse / Finances publiques/ Indicateurs et mesures de l'économie/ Monnaie / Politiques économiques/ Relations économiques internationales / Sécurité sociale

Enseignement technique de transition :

Sécurité sociale / Fiscalité directe et indirecte / Banque, bourse et entreprise

### **Sciences sociales :**

Enseignement général de transition :

Compétition et coopération / Consensus et conflit / Production et reproduction

Enseignement technique de transition :

L'homme face à la consommation/ L'homme face au travail

### **Pour aller plus loin :**

Après la visite de l'exposition *Mystères des finances*, une série d'activités vous sont proposées pour retravailler en classe de manière plus approfondie les concepts abordés dans chacun des guichets.

Voici le lien vers les différents documents : <https://belvue.be/fr/activities/exposition-interactive/exposition-interactive-mysteres-des-finances>

#### Les thèmes abordés par guichet :

- **Guichet Opportunités** : l'égalité des chances, la mobilité sociale.
- **Guichet Richesse** : les relations Nord/Sud, les différences de revenus entre pays.

- **Guichet Choix** : la consommation durable, la gestion d'un budget, les dépenses et revenus courants
- **Guichet Avenir** : l'épargne, les produits d'investissement, les cryptomonnaies.
- **Guichet Concurrence** : la fixation des prix, la loi de l'offre et de la demande.
- **Guichet Chance** : la sécurité sociale, différencier besoins et envies et la pyramide de Maslow.
- **Guichet Équilibre** : le budget d'État, les revenus de l'État.