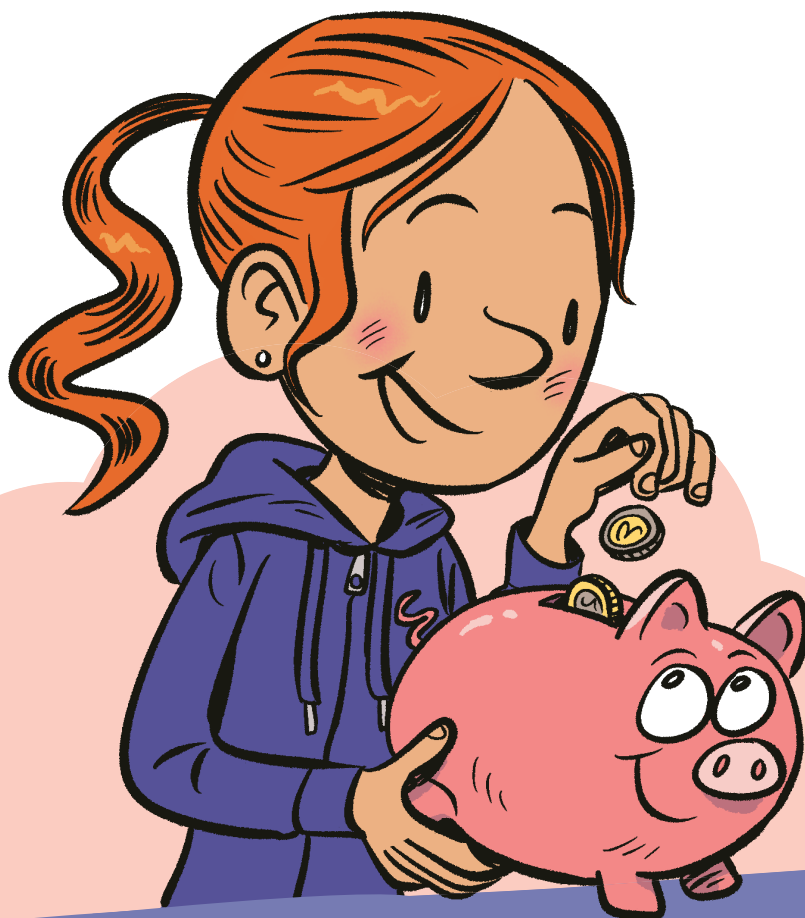




La bonne gestion de l'argent expliquée aux enfants

Les élèves grandissent dans un monde où l'argent occupe une place prépondérante. La Banque de France vous aide à intégrer une éducation budgétaire et financière dans leur parcours scolaire afin de les aider à devenir des citoyens autonomes, responsables et capables de faire des choix éclairés.

Vous trouverez dans ce livret toutes les explications nécessaires pour animer en plusieurs fois une initiation à l'éducation financière en classe. Chaque fiche contient le déroulé de l'animation, des propositions de débat avec des pistes de réflexion, des liens vers les documents sur lesquels s'appuyer et de nombreux jeux afin que cet enseignement se fasse de manière ludique et accessible.



Les ressources d'accompagnement EDUSCOL sont mises à votre disposition pour les enseignements de français et de mathématiques. Elles abordent, à l'aide de cas très concrets et adaptés aux enfants, les principes de ressources, de dépenses et d'équilibre budgétaire. Elles viennent en complément des séances et s'intègrent parfaitement dans le parcours scolaire des cycles 2 et 3.



Pourquoi est-il essentiel de veiller à l'éducation financière des élèves ?

Proposer aux élèves des sujets d'éducation financière dans le parcours scolaire, et ce dès le plus jeune âge, participe pleinement à la prévention des difficultés financières et à la réduction des inégalités. En effet, cette action porte des enjeux forts : l'importance de mieux gérer et maîtriser son argent et son épargne, la prévention des arnaques,

la connaissance des différents moyens de paiement... L'éducation financière permet aussi de faire des jeunes élèves de futurs citoyens qui comprennent le monde économique dans lequel ils évoluent. C'est pourquoi cette éducation est développée par la Banque de France en partenariat avec l'Éducation nationale.

Qu'est-ce qu'EDUCFI ?

L'éducation financière et budgétaire, mise en œuvre par la Banque de France, est une démarche gratuite, neutre, fiable et accessible qui a pour but de sensibiliser les jeunes à l'argent, au budget, à l'épargne, aux différents moyens de paiement, à la prévention des arnaques... Sur son site mesquestionsdargent.fr et sur eduscol.education.fr, vous trouverez de très nombreuses ressources. Le but est de préparer les enfants à devenir de futurs citoyens plus avertis, plus confiants et plus sereins pour décider lorsqu'ils seront confrontés dans leur vie à des choix financiers.



Ce livret d'éducation financière est adapté aux cycles 2 et 3

Ce programme a été pensé pour les élèves de 8 à 12 ans. C'est l'âge où l'on a souvent un peu d'argent de poche et où l'on commence à en disposer plus librement. Il est nécessaire que les enfants apprennent à le dépenser à bon escient, qu'ils comprennent que l'argent ne se gagne pas facilement, qu'il faut savoir l'économiser et le gérer de manière responsable.

Le programme a été conçu dans le but de vous aider à animer des séances d'information ludiques autour de l'argent pour les faire réfléchir à une consommation rationnelle et prudente, leur apprendre l'importance de compter et de comparer avant de dépenser, de tenir un budget... L'organisation des séances est décrite pas à pas.

Son parcours pédagogique s'intègre dans le cadre de nombreuses disciplines scolaires, notamment les mathématiques et le français.

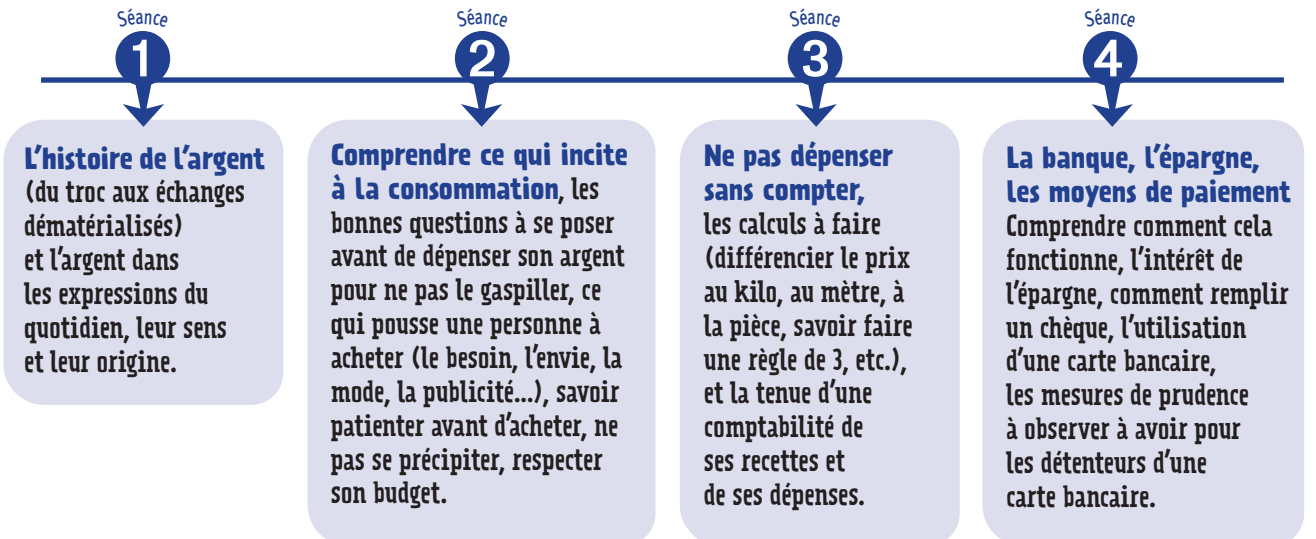
SOMME EMPRUNTÉE	250,00 €
TAUX D'INTÉRÊT	10%
NOMBRE DE MOIS	12
MENSUALITÉ	21,93 €

MOIS	REMBOURSEMENT EMPRUNT	PART DE L'INTÉRÊT	SOMME
1	19,94 €	1,99 €	21,93 €
2	20,03 €	1,84 €	21,93 €
3	20,26 €	1,67 €	21,93 €
4	20,42 €	1,51 €	21,93 €
5	20,58 €	1,35 €	21,93 €
6	20,74 €	1,19 €	21,93 €



L'organisation des séances d'initiation à l'éducation financière

Les séances sont divisées en quatre parties permettant de traiter les thèmes suivants :



Chaque séance se déroule de la manière suivante :

- Un débat autour d'une question.
- 2 jeux à faire ensemble.
- Le jeu « Mes questions d'argent » à faire par petits groupes en classe.
- Le livret « Mon cahier financier » à remplir individuellement et à débriefer ensemble au fil des séances.



Le jeu « Mes questions d'argent » : Il permet d'apprendre à gérer son argent en s'amusant. Le but du jeu : réussir à gagner suffisamment d'argent pour réaliser son projet. De nombreuses questions, classées par niveaux de difficulté, abordent des thématiques de la vie courante : achats/dépenses, assurance, budget, crédit ou encore moyens de paiement.

➔ Pour télécharger le jeu, rendez-vous sur le site :

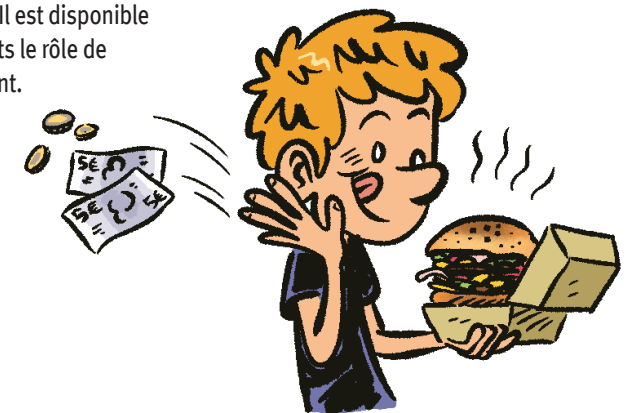
www.mesquestionsdargent.fr/budget/mes-questions-d-argent-le-jeu



« Mon cahier financier » : Suggérez à vos élèves de remplir leur cahier. Téléchargeable directement sur le site mesquestionsdargent.fr, il propose des activités en mathématiques, en français et en culture générale. Il est disponible pour tous les âges et très utile pour faire comprendre aux enfants le rôle de l'argent et l'importance de maîtriser un budget tout en s'amusant.

➔ **Le but est d'amener vos élèves à s'interroger sur leur rapport à l'argent.**

Selon les milieux sociaux et les moyens de la famille, l'argent n'est pas perçu de la même manière. Or, tous les élèves auront à gérer leur propre budget un jour. Il est donc important de les préparer à garder un bon équilibre entre recettes et dépenses, de leur faire comprendre que l'argent ne doit pas être gaspillé, qu'on peut le faire fructifier et que, même s'il n'est pas une fin en soi, il peut permettre de faire de grandes choses.



➔ **Pour aller plus loin : Vous pouvez également vous appuyer sur le dépliant « Comment bien gérer ton argent de poche ? » réalisé en partenariat avec EDUCFI.**

Activité 1

L'histoire de l'argent

Durée : 1 heure La séance peut se faire en plusieurs séquences.

Matériel nécessaire : Une photocopie du texte à trous pour chaque groupe d'élèves.

• PHASE 1 (30 MINUTES)

Objectif pédagogique : Expliquer aux enfants comment on est passé du troc à l'argent et la manière dont l'argent continue d'évoluer.



- Les interroger pour sonder leurs connaissances, leur réflexion et leur sens de l'observation sur le sujet.

Que faisaient les Hommes avant l'apparition de l'argent ? En quoi consiste le troc ? Pourquoi n'était-il pas toujours simple à mettre en place ? (Difficulté de trouver contre quoi échanger un objet, inégalité de valeur entre les produits de la vente...)

- Quelles ont été les premières monnaies d'échange ? (Les coquillages, le sel, les pierres précieuses, le bétail, le cacao, les épices...) **Qu'est-ce qui pourrait servir de monnaie d'échange aujourd'hui ? À quelle époque a été créée la première monnaie métallique ?** (Au 7^e siècle av. J.-C., les Grecs inventent les premières pièces métalliques, mais il est amusant pour les enfants de leur parler de Crésus, roi de Lydie, et du fleuve Pactole.) **Aujourd'hui, en France, quelle est la monnaie utilisée ? Y a-t-il d'autres façons de payer ? Connaissent-ils d'autres monnaies, actuelles ou anciennes ?** (Le dinard,

la livre sterling, le dollar... et plus tôt dans l'histoire : le denier, le louis d'or, le napoléon, etc.). **Quand et pourquoi a été créée la Banque de France ?** (En 1800, pour procéder à la fabrication des premiers billets de banque.)

- **Débattre avec vos élèves sur ce qu'ils savent du troc ou de l'argent.** Ont-ils déjà fait du troc ? Qu'ont-ils échangé ? Cet échange leur a-t-il paru juste ? Leur arrive-t-il de faire des achats, avec ou sans leurs parents ? Dans un magasin, sur internet ? Comment paient-ils ? Font-ils attention à la monnaie qui leur est rendue ?

➔ **Ce petit tour d'horizon permet de constater les différentes habitudes de consommation des uns et des autres.**

• PHASE 2 (15 MINUTES)

Objectif pédagogique : Jouer avec le vocabulaire autour de l'argent.

- Distribuer le texte à trous à chaque enfant. Les grouper par 3 ou 4 et leur proposer de chercher ensemble quelle est la place de chaque mot. **Validez ensuite le texte ensemble.**



REMETS CHAQUE MOT À SA PLACE

Pièces • franc • sel • monopole • prix • troc • billets • louis
monnaie • échanger • napoléon • coquillages • Grecs

Autrefois, les hommes faisaient du _____ : ils proposaient par exemple une chèvre contre des sacs de blé. Mais ce n'était pas facile ! Il fallait trouver quelqu'un avec qui _____ On a ensuite utilisé des _____ ou du _____ comme monnaie. Les _____ ont inventé les premières _____ métalliques. Avec la création de la _____, on a donné un _____ aux choses. Les monnaies changent au fil du temps. En France, il y a eu entre autres le _____ d'or, le _____, puis le _____, et maintenant l'euro. La Banque de France a été créée au XIX^e siècle pour fabriquer des _____ de banque. Elle est la seule à pouvoir le faire, elle a le _____ de la production de monnaie.

Modèle à photocopier

PHASE 3

• PHASE 3 (15 MINUTES)

Objectif pédagogique : Se familiariser avec les nombreuses expressions liées à l'argent.

VRAI OU FAUX ?

« **Payer en monnaie de singe** », c'est payer avec des bananes. **Vrai ou faux ?**

Faux ! C'est payer en grimaces ou en fausse monnaie, c'est-à-dire ne pas payer réellement ! On raconte que le roi Louis IX avait accordé aux montreurs de singes le droit de payer en grimaces ou en tours de passe-passe le péage d'un pont de Paris, le Petit-Pont, qui permettait de franchir la Seine.

« **Se serrer la ceinture** » a le sens de « maigrir ». **Vrai ou faux ?** Faux, cela signifie qu'on doit réduire ses dépenses. Mais pas tout à fait faux dans le sens où on utilisait cette expression au Moyen Âge, c'est-à-dire à l'époque de famines. Faute de moyens, on ne mangeait pas à sa faim... et comme on perdait du ventre, on devait serrer sa ceinture sur plusieurs crans pour faire tenir son pantalon.



« **C'est monnaie courante** » se dit d'une personne si dépensière que sa monnaie semble courir. **Vrai ou faux ?**

Faux ! La monnaie « courante » est celle qui a cours, qui est couramment utilisée. Par exemple, l'euro est la monnaie qui a cours en France, donc la monnaie habituelle. Cela a donné cette expression, qui signifie « C'est quelque chose d'habituel ».

« **Rendre la monnaie de sa pièce** », c'est se venger. **Vrai ou faux ?**

Vrai ! Lors des batailles navales, les soldats mettaient une pièce à l'effigie du roi dans la poudre du canon. Ainsi, lorsque le canon faisait couler le navire ennemi, les soldats étaient vengés, et la pièce rendue à son propriétaire.

« **Le travail à la pièce** » est un travail payé avec une seule pièce de monnaie. **Vrai ou faux ?**

Faux, c'est un travail qui est payé à la production. Plus on produit, plus on gagne.

« **Jeter l'argent par les fenêtres** » signifie « être très dépensier ». **Vrai ou faux ?**

Vrai ! Cette expression vient du 16^e siècle, époque où l'on jetait l'argent aux mendiants par les fenêtres.

➔ **Pour aller plus loin en cours de mathématiques, faire les séances de l'activité « Du troc à la monnaie ».**

eduscol.education.fr/document/15544/download

- ➔ Le jeu « Mes questions d'argent ».
- ➔ Le livret « Mon cahier financier ».



Activité 2



Comprendre ce qui incite à la consommation

Durée : 1 heure La séance peut se faire en plusieurs séquences.

Matériel nécessaire : cette activité ne requiert aucun matériel spécifique.

• PHASE 1 (30 MINUTES)

Objectif pédagogique : Se poser les bonnes questions avant d'acheter quelque chose, s'interroger sur sa façon de dépenser de l'argent, comprendre les notions d'envie, de besoin, de mode, de gaspillage...

Tour d'horizon des habitudes de consommation :

- Comment **gagne-t-on** de l'argent en général ? Qu'est-ce que la **consommation** ?
- **Pourquoi consomme-t-on ?** (Pour se loger, se chauffer, s'habiller, etc.)
- Peut-on **tout acheter** ? (Notions de revenus, de pouvoir d'achat, de choix.)
- **Ont-ils acheté quelque chose récemment** ou ont-ils demandé à leurs parents d'acheter quelque chose pour eux ?
- Ont-ils un **projet d'achat** ?
- Quelle est la **raison qui les motive** : est-ce un achat par nécessité ? Par désir ? Par envie de faire comme tout le monde, d'être à la mode ?
- Parce qu'ils ont vu une **publicité** ?
- Que se passe-t-il s'ils ne peuvent **pas l'acheter** ?
- Leur est-il arrivé de **regretter** un achat ?
- Ont-ils de l'**argent de poche** ? Le dépensent-ils parfois d'un coup ? Ont-ils quelquefois le sentiment de l'avoir dilapidé ?
- Arrivent-ils à en **mettre de côté** ? Pour faire quoi ?
- Quel peut être l'**intérêt de garder de l'argent** ?
- Qu'est-ce que l'**épargne** ?

➔ **Les amener à comprendre la nécessité de réfléchir avant un achat.**

Activité 2

PHASE 2

• PHASE 2 (15 MINUTES)

Objectif pédagogique :

Différencier les notions de plaisir et de besoin.

- **Demandez aux enfants de proposer des choses qu'ils espèrent acheter dans les mois à venir.** Notez-les au tableau en ajoutant si besoin des objets nécessaires à la vie quotidienne, tels que : gel douche, cahier, brique de lait, chaussures, dentifrice, etc.
- **Puis tracez 2 colonnes au tableau et proposez-leur de ranger ces achats dans 2 catégories distinctes : la colonne « envie » et la colonne « besoin ».** Pour les chaussures, par exemple, prenez un temps de réflexion supplémentaire : les chaussures sont nécessaires à la vie quotidienne. Mais entrent-elles parfois dans la catégorie « envie » (chaussures de luxe, de marque, etc.) ?

PHASE 3

• PHASE 3 (15 MINUTES)

Objectif pédagogique : Utiliser un moyen mnémotechnique pour réfléchir avant d'acheter.

LA MÉTHODE BISOU

- **Invitez les enfants à deviner les mots dont il faut se souvenir avant d'acheter.** Un indice : mises dans l'ordre, leurs initiales forment le mot BISOU.

- B : BESOIN** Ai-je réellement **besoin** d'acheter cet objet ?
- I : IMMÉDIAT** En ai-je besoin **immédiatement** ?
- S : SEMBLABLE** Ai-je déjà un objet **semblable** ?
- O : ORIGINE** Quelle est l'**origine** de ce produit ? A-t-il un impact environnemental négatif ?
- U : UTILITÉ** Ai-je vraiment l'**utilité** de cet objet que je souhaite acquérir ? Puis-je m'en passer ?

➔ **Pour aller plus loin en cours de mathématiques, faire les séances des activités suivantes :**

• « L'achat de poissons pour l'aquarium »

eduscol.education.fr/document/15541/download

• « Le goûter »

eduscol.education.fr/document/15547/download

- ➔ Le jeu « Mes questions d'argent ».
- ➔ Le livret « Mon cahier financier ».

Activité 3

Ne pas dépenser sans compter

Durée : 1 heure La séance peut se faire en plusieurs séquences.

Matériel nécessaire : Une photocopie des cartes du jeu des étiquettes (à retrouver sur la page suivante) pour chaque groupe d'élèves, une photocopie du budget pour chaque élève.



• PHASE 1 (30 MINUTES)

Objectif pédagogique :

Montrer aux élèves les points à prendre en considération avant tout achat : le prix (au kilo, au mètre, à la pièce...), savoir faire une règle de 3 (pour comparer 2 produits ou calculer un rabais), tenir ses comptes.

- **Débattre autour des prix :** Qui fixe les prix ? Quel est le but du vendeur ? Et celui de l'acheteur ?

- **Comprendre que le vendeur cherche à gagner plus,** et que l'acheteur, lui, ayant tout intérêt à dépenser moins, doit donc faire attention à payer le juste prix.

Ainsi, quand un magasin « offre » un 3^e produit si l'on en achète 2, est-ce vraiment un cadeau ? Ai-je réellement besoin de ces 3 produits ? À quoi sert un budget ? Les dépenses doivent-elles être plus élevées ou moins élevées que les recettes ? Comment faire pour dépenser moins (frieries, sites d'occasions, bibliothèques, etc.) ?

PHASE 2

• PHASE 2 (15 MINUTES)

Objectif pédagogique : Jouer avec les prix.

JEU DES ÉTIQUETTES PRODUITS

- **Divisez la classe en petits groupes,** distribuez à chacun le jeu des étiquettes produits. Les élèves doivent d'abord grouper les cartes d'un même produit ensemble (ex : les pommes ensemble). Ils doivent ensuite comparer les prix, identifier le produit le plus cher et expliquer pourquoi.

PHASE 3

• PHASE 3 (15 MINUTES)

Objectif pédagogique : Faire un budget.

- **Apprendre à remplir un tableau de ses dépenses et de ses recettes.** Expliquez aux enfants l'intérêt de tenir ses comptes, de savoir où ils en sont (combien ils ont d'argent disponible, combien est épargné pour plus tard).

➔ **Pour aller plus loin en cours de mathématiques, faire la séance « La grandeur prix ».**

eduscol.education.fr/document/15538/download

- ➔ Le jeu « Mes questions d'argent ».
- ➔ Le livret « Mon cahier financier ».



Modèle à photocopier

Pommes 1 barquette de 2 kg à 2 € le kg OFFRE SPÉCIALE 	Pommes 1 sachet de 500 g à 1,90 € le kg PRIX COÛTANT 	16 yaourts de 125 g chacun à 1,36 € le kg PRIX BAS ! 	4 packs de 4 yaourts de 125 g chacun à 1,40 € le kg 2 PACKS OFFERTS POUR 2 ACHETÉS
Tissu 2 m à 11 € le m SOLDES ! 	Tissu 10 m à 3 € le m PETIT PRIX 	Un jardin de 400 m² à 5 € le m² BIEN RARE 	Un jardin de 250 m² à 6 € le m² OPPORTUNITÉ
Crème fraîche 1,5 l de crème à 4,10 € le l PROMOTION 	Crème fraîche un lot de 3 pots de crème de 20 cl à 3,50 € le l DATES COURTES 	Crée ton étiquette _____ _____ _____ 	Crée ton étiquette _____ _____ _____

1 barquette de pommes de 2 kg à 2 € le kg = 4 € ; 1 sachet de pommes de 500 g à 1,90 € le kg = 95 centimes ; 16 yaourts de 125 g chacun à 1,36 € le kg = 2,17 € ; 4x 4 yaourts de 125 g chacun à 1,40 € le kg = 5,60 € ; un lot de 3 pots de crème de 20 cl à 3,50 € le l = 10,50 € ; 10 m de tissu à 3 € le m = 30 € ; 1 jardin de 250 m² à 6 € le m² = 1 500 € ; 1,5 l de crème à 4,10 € le l = 6,15 € ; un lot de 3 pots de crème de 20 cl à 3,50 € le l = 10,50 €.

Activité 4

La banque, l'épargne, les moyens de paiement

Durée : 1 heure La séance peut se faire en plusieurs séquences.

Matériel nécessaire : Une photocopie du texte codé pour chaque groupe d'élèves, une photocopie d'un chèque vierge pour chaque élève.

• PHASE 1 (30 MINUTES)

Objectif pédagogique : Faire comprendre aux enfants ce que signifie avoir un compte bancaire et épargner.

• **Commencer par un tour d'horizon de leurs connaissances :** Qu'est-ce qu'une banque ? À quoi sert un livret d'épargne ? À quel âge peut-on ouvrir un compte, avoir une carte bancaire, un chéquier ? Qu'est-ce qu'un virement ? Comment paie-t-on avec une carte bancaire ? Quelles sont les règles de prudence à appliquer lorsqu'on utilise une carte bancaire ? Ou qu'on a un chéquier ou de l'argent liquide sur soi ? Comment faire lorsqu'on n'a pas suffisamment d'argent pour acheter quelque chose dont on a besoin (patienter, mettre de côté, épargner, emprunter...) ?

• PHASE 2 (15 MINUTES)

Objectif pédagogique : Retenir les mots de la banque.

• Proposez à vos élèves par groupes de 3 ou 4 de retrouver les 10 mots dont les lettres ont été codées, puis vérifiez avec eux qu'ils comprennent bien le sens de chaque mot. Laissez-les d'abord chercher un peu le code (un indice : en général la lettre E est la lettre la plus utilisée). S'ils ne le trouvent pas, donnez-le-leur : c'est le code CB (C=B).

Modèle à photocopier

La CBORVF _____ est une entreprise qui s'occupe des DPNQUFT _____ bancaires de ses clients. Le client d'une banque peut y déposer son BSHFOU _____, le retirer, ou le QMBDFS _____ pour FQBSHOFS _____ et toucher des JOUFSFUT _____. Lorsqu'il place de l'argent sur un compte d'épargne, c'est comme si le client QSFUBJU _____ de l'argent à la banque, qui le lui rend avec des intérêts. La banque propose à ses clients une DBSUF _____ bancaire et un DIFRVJFS _____ comme moyens de QBJFNFOU _____.

Mots à retrouver : banque, comptes, argent, placer, épargner, intérêts, prêt, carte, chéquier, paiement.

• PHASE 3 (15 MINUTES)

Objectif pédagogique : Savoir remplir un chèque.

• M. Thierry Chissime fait un chèque de 15€ à l'intention de Mme Emilie Honaire. Distribuez le chèque vierge à chaque élève et invitez chacun à le remplir.

➔ Pour aller plus loin en cours de français, faire la séance sur le livre « Acheter, toujours acheter ! Et pourquoi pas ».

eduscol.education.fr/document/15535/download

➔ Le jeu « Mes questions d'argent ».

➔ Le livret « Mon cahier financier ».



• À savoir : Pour la tranche d'âge 8-11 ans, la Fédération bancaire française (FBF) propose un atelier « J'invite un banquier dans ma classe », qui sensibilise les élèves de CM1-CM2 aux notions de budget, moyens de paiement, épargne et sécurité. Ce dispositif est labellisé EDUCFI par la Banque de France.



Vous souhaitez être accompagné dans votre démarche d'EDUCFI ? Sachez que la Banque de France et les partenaires associés à la stratégie nationale d'éducation économique, budgétaire et financière peuvent intervenir gratuitement dans votre classe pour des animations ludo-pédagogiques. Ces interventions ne véhiculent aucun message institutionnel ou commercial. Vous pouvez aussi être formé au jeu « Mes questions d'argent ». N'hésitez pas à contacter la Banque de France par mail à l'adresse suivante : educfiXX@banque-france.fr (XX correspondant au numéro de votre département).