

Bienvenue sur le module e-learning du jeu « Le magasin de souvenirs »



Comment préparer la mise en place d'un jeu de plateau avec une classe ?

Les questions pour mieux comprendre le cadre de votre intervention.



Question 1

J'INVITE UN BANQUIER DANS MA CLASSE

Sélectionnez la bonne réponse.

Quel est l'objectif du jeu de plateau « Le magasin de souvenirs » ?

- ☐ Faire découvrir l'univers de la banque aux élèves du primaire.
- ☐ Vivre un moment de convivialité avec des enfants d'une classe du premier degré.
- ☐ Entrer dans le détail des mécanismes d'organisation des banques.



Question 2

BUT DU JEU N°1

Sélectionnez la bonne réponse.

Quel est l'objectif pour les joueurs ?

- ☐ Rejoindre au plus vite le magasin.
- ☐ Rejoindre au plus vite le magasin avant sa fermeture.
- ☐ Rejoindre au plus vite le magasin avec tous les autres participants du jeu avant sa fermeture.
- ☐ Être la première équipe à rejoindre le magasin avant sa fermeture.



Question 3

BUT DU JEU N°2

Sélectionnez la bonne réponse.

Combien faut-il disposer de cartes pour l'emporter ?

- ☐ Accumuler le plus grand nombre de cartes "Achat", "Budget" et "Païement".
- ☐ Gagner 3 cartes de l'une des trois familles "Achat", "Budget" et "Païement".
- ☐ Gagner au moins une carte de chaque famille "Achat", "Budget" et "Païement".



Question 4

RÔLE DES PARTICIPANTS : L'ENSEIGNANT

Sélectionnez la bonne réponse.

Quel est le rôle de l'enseignant ?

- ☐ Maître du jeu
- ☐ Un joker pour aider les élèves à répondre à une question
- ☐ Arbitre du jeu



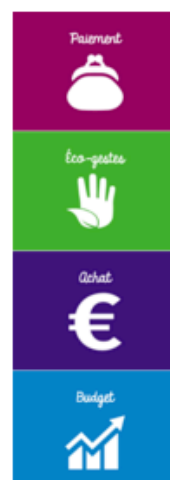
Question 5

RÔLE DES PARTICIPANTS : LE BANQUIER

Plusieurs réponses.

Le banquier est « l'invité » du jeu, mais quel est exactement son rôle ?

- ☐ Conseiller l'enseignant pour l'animation du jeu tout au long de la partie.
- ☐ Valider ou invalider les réponses des élèves aux questions posées par les cartes Achat/Budget/Paiement/Éco-gestes.
- ☐ Répondre aux questions des élèves pendant le cours du jeu.
- ☐ Expliquer aux groupes les notions qui n'ont pas été comprises.



Question 6

RÔLE DES PARTICIPANTS : LES ÉLÈVES

Plusieurs réponses.

Quel est le rôle des élèves ?

- ☐ Se répartir en 5 équipes.
- ☐ Cocher sur le tableau les bonnes réponses de l'équipe.
- ☐ Se concerter en équipe pour donner la bonne réponse à l'invité après avoir tiré une carte.
- ☐ Empêcher les autres équipes de répondre aux questions.



Information

UN JEU DE PLATEAU



Question 7

DÉMARRER LE JEU !

Plusieurs réponses.

La partie peut commencer. Quelle est la première chose à faire ?

- ☐ Poser des questions Achat/Budget/Paiement/Éco-gestes.
- ☐ Lancer le dé.
- ☐ Distribuer les cartes Achat/Budget/Paiement/Éco-gestes.



Question 8

SE DÉPLACER SUR LE PLATEAU

Faire correspondre les réponses avec les différentes phases de jeu.

**Pour commencer, un joueur de la première équipe lance le dé.
Mais ensuite ?**



Si le dé indique *Rideau de fer*.

Il se déplace d'une ou deux cases.

Si l'équipe tombe sur la case *Multichoix*.

Elle pioche au choix une carte Achat, Budget ou Paiement.

Si le dé indique Éco-gestes

L'équipe pioche une carte verte

Si le joueur fait le chiffre 1 ou 2

Il pose l'une des pièces du rideau de fer sur le magasin et rejoue.

Question 9

JOUEZ MAINTENANT !

Plusieurs réponses.

Après avoir pioché une carte, que doivent faire les élèves ?

- ☐ Lorsqu'une équipe s'est accordée sur la réponse, elle relance le dé.
- ☐ Lorsqu'une équipe s'est accordée sur la réponse, un des joueurs va la présenter à l'invité.
- ☐ L'élève revient à sa table et la lit à ses camarades pour réfléchir à une réponse argumentée.



Question 10

JOUEZ MAINTENANT !

Faire correspondre les réponses avec les différentes phases de jeu.

Une fois que l'équipe a donné et argumenté sa réponse, les autres équipes font part de leur avis. Et ensuite, que se passe-t-il ?

Si la réponse est fausse (invalidée par l'invité)...

L'élève complète le tableau des réponses.

Si la réponse est juste (validée par l'invité)...

L'invité explique à tous la bonne réponse.



Question 11

PARTIE GAGNÉE !

Plusieurs réponses.

La partie est gagnée si...

- ☐ Une équipe au moins entre dans le magasin avant la fermeture du rideau de fer.
- ☐ Les équipes ont répondu correctement à au moins une question de chaque famille de cartes (Achat/Budget/Paiement).
- ☐ Toutes les équipes ont franchi le seuil du magasin avant la fermeture du rideau de fer.



Question 12

PARTIE PERDUE !

Plusieurs réponses.

La partie est perdue si...

- ☐ Toutes les équipes n'ont pas répondu correctement à au moins une question de chaque famille de cartes (Achat/Budget/Paiement).
- ☐ Toutes les pièces du rideau de fer sont posées sur le plateau de jeu avant que toutes les équipes soient entrées dans le magasin.
- ☐ Toutes les équipes n'ont pas répondu correctement à deux questions de chaque famille de cartes (Achat/Budget/Paiement).



PENDANT LA PARTIE



1- Afin d'avoir la visibilité de l'avancée de leurs objectifs, **les élèves reportent sur un tableau les réponses validées.**

2- **Si une équipe n'a pas validé les trois familles de cartes en arrivant au magasin**, elle doit lancer le dé et faire marche arrière. Elle continue de jouer et de répondre aux questions jusqu'à ce qu'elle tombe sur la case souhaitée. Elle peut avancer ou reculer son pion pour atteindre son objectif au plus vite.

3- Toute équipe arrivée au magasin en ayant répondu à ces objectifs se disperse pour **aider les autres équipes à rejoindre le magasin.**

À SAVOIR



1- Pour donner du rythme au jeu, vous pouvez **chronométrer le temps de réponse** de chaque équipe.

2- Pour écouter la partie, vous pouvez **aider les équipes qui ne sont pas encore arrivées** en piochant des cartes et en posant les questions à l'ensemble de la classe.

3- Des informations répondant à la question, **La banque, à quoi ça sert ?** sont mises à disposition des enseignants à la fin du livret des réponses, pour les familiariser à l'univers de la banque avant de jouer avec leurs élèves.

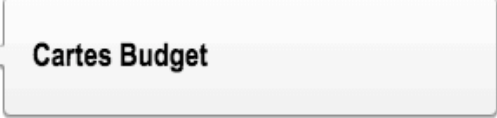
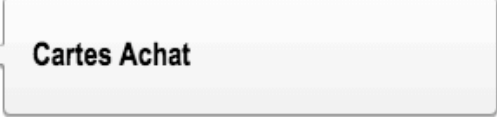


Question 13

JOUONS CARTES SUR TABLE !

Faire correspondre les propositions avec leur symbole.



Question 14

LES CARTES « ACHAT »

Plusieurs réponses.

Que pourront retrouver les élèves sur les cartes « Achat » ?

- ☐ Une réflexion sur leurs habitudes de consommation.
- ☐ Une incitation à consommer.
- ☐ Une confrontation à diverses situations de consommation.



Question 15

LES CARTES « BUDGET »

Plusieurs réponses.

Que pourront retrouver les élèves sur les cartes « Budget » ?

- ☐ Les notions de budget : revenus, dépenses prioritaires.
- ☐ Les notions de remboursement et d'intérêts.
- ☐ Les rudiments de la gestion comptable.



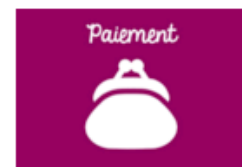
Question 16

LES CARTES « PAIEMENT »

Plusieurs réponses.

Que pourront retrouver les élèves sur les cartes « Paiement » ?

- ☐ Des notions sur les virements, les bons aux porteurs, les mandats postaux.
- ☐ Les moyens de paiement à utiliser en fonction de ses achats.
- ☐ Des notions sur l'utilisation des chèques, des espèces, des cartes bancaires.



Question 17

LES CARTES « ÉCO-GESTES »

Plusieurs réponses.

Que pourront retrouver les élèves sur les cartes « Éco-gestes » ?

- ☐ Les éco-gestes faciles à mettre en œuvre au quotidien.
- ☐ Une réflexion sur les gestes anti-gaspi.
- ☐ Une explication en pas à pas du principe de recyclage.



Réponses

Question 1

L'objectif est de faire découvrir l'univers de la banque aux élèves.

Question 2

Les élèves doivent parvenir au magasin de souvenirs avant que le rideau ne soit baissé ! Mais il s'agit aussi d'un jeu coopératif, toute la classe gagne ou perd ensemble.

Question 3

Les élèves doivent parvenir à gagner une carte de chaque famille (« Achat », « Budget » et « Paiement »). Attention, il faut naturellement que les cinq équipes soient parvenues à gagner ces cartes avant la fermeture du magasin !

Question 4

L'enseignant présente l'invité (le banquier) aux élèves et explique les règles du jeu.

Question 5

Formellement, l'invité valide ou invalide les réponses des élèves aux questions posées par les cartes du jeu. Il peut aussi leur apporter des précisions tout au long du jeu. Enfin, quand une équipe n'a pas compris une notion, il prend le temps de l'expliquer au groupe d'élèves.

Question 6

Si c'est au professeur de répartir les élèves en 5 équipes, ceux-ci proposent leurs réponses collectives à l'invité et tiennent à jour le tableau des réponses.

Question 7

La première étape consiste à lancer le dé !

Question 8

Pour commencer, un joueur de la première équipe lance le dé. Si le dé indique « Rideau de fer », le joueur pose l'une des pièces du rideau de fer sur le magasin et relance immédiatement le dé.

Si le dé indique « Éco-gestes », l'équipe pioche une carte verte. Si la réponse est juste, elle pioche une carte Achat, Budget ou Paiement. Sinon, elle pose un morceau du rideau de fer et relance le dé.

Sinon, le joueur déplace son pion en fonction du nombre indiqué par le dé et pioche une carte de la famille correspondant au symbole de la case. S'il tombe sur la case « Multichoix », le joueur pioche une carte de la famille de son choix.

Question 9

Une fois d'accord sur la réponse, les membres de l'équipe délèguent un élève pour la soumettre à la validation de l'invité.

Question 10

Lorsqu'une équipe s'est accordée sur la réponse, un des joueurs va la révéler à l'invité. Si la réponse est juste, l'invité la valide. L'élève va alors au tableau cocher la case correspondant à la famille de cartes validée par son équipe. Si la réponse est fausse, l'invité se déplace jusqu'à l'équipe et explique à tous la bonne réponse.

Question 11

Pour gagner, toutes les équipes doivent franchir le seuil du magasin avant sa fermeture (sans qu'il soit nécessaire de faire le nombre exact avec le dé pour y entrer). Attention, chaque équipe doit avoir répondu à au moins une question de chaque famille de cartes (Achat/Budget/Paiement).

Question 12

La partie est perdue si toutes les équipes n'ont pas franchi le seuil du magasin avant la fermeture du rideau de fer et si chaque équipe n'a pas répondu à au moins une question de chaque famille de cartes (Achat/Budget/Paiement). Il est donc très important que les équipes s'entraident pendant le déroulement du jeu.

Question 13

Pour aider les élèves, chaque carte porte au recto le titre de sa catégorie.

Question 14

Les questions « Achat » doivent permettre aux élèves d'identifier les notions d'achat plaisir et raisonné, celle d'achat de pure consommation ou encore de s'interroger sur la question du rapport entre coût et qualité.

Question 15

Les cartes « Budget » interrogent les élèves sur les notions de budget et invitent les élèves à réfléchir au financement et à la nécessité d'une dépense. Elles abordent aussi les notions de remboursement et d'intérêts.

Question 16

Les cartes « Paiement » permettent de faire découvrir aux élèves les moyens de paiement les plus courants et leurs conditions d'utilisation.

Question 17

Les cartes « Éco-gestes » permettent de faire découvrir aux élèves les éco-gestes faciles à mettre en œuvre au quotidien et leur insufflent une réflexion sur les gestes anti-gaspi.