



MÉMO À L'USAGE DE L'ENSEIGNANT

1 PROFESSEUR + 1 CLASSE + 1 JEU + 1 BANQUIER

=

1 HEURE D'ÉDUCATION FINANCIÈRE À L'ÉCOLE

DÉCOUVREZ

J'INVITE UN BANQUIER DANS MA CLASSE



Dans le cadre de la quatrième édition de la Semaine européenne de l'argent, du 12 au 16 mars 2018, le programme d'éducation financière de la FBF « Les clés de la banque » renouvelle l'opération *J'invite un banquier dans ma classe*.

LE PRINCIPE

Ludo-pédagogique, l'activité vise à sensibiliser les enfants de 8-11 ans à la gestion de leur budget, à un âge où ils commencent à recevoir de l'argent de poche pour leurs loisirs. Elle repose sur l'organisation d'un atelier autour d'un **jeu de plateau** et d'un **invité expert** du monde bancaire. Par équipe de 4 à 6 élèves, les enfants répondent à des questions de la vie quotidienne. L'invité recueille leurs réponses, les valide ou leur donne des pistes de réflexion, et explique à la classe les notions complexes.

LE JEU EN CHIFFRES !

- 1 heure
- 1 classe
- 1 jeu de plateau collaboratif conçu par un enseignant
- 1 banquier invité
- 105 questions de la vie quotidienne

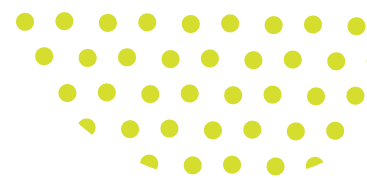
OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES DU JEU

- Sensibiliser à la notion de gestion de budget.
- Réfléchir aux différentes possibilités qui s'offrent à soi lors d'un achat.
- Informer sur les différents moyens de paiement.
- Attirer l'attention sur la protection des données bancaires et prévenir les risques liés aux achats en ligne.

COMPÉTENCES À ACQUÉRIR PAR L'ÉLÈVE

- Comprendre les notions de ressources et de dépenses.
- Penser de manière autonome aux conséquences d'un acte d'achat.
- Prendre conscience de la notion d'achat raisonné.
- Utiliser et comparer les nombres.
- Utiliser des nombres décimaux, comprendre leur lien avec les fractions décimales.





ORGANISER UN ATELIER DANS VOTRE CLASSE

VOUS SOUHAITEZ PARTICIPER ?

1. Vous convenez avec le banquier d'une date d'atelier, **idéalement entre le 12 et le 16 mars 2018.**
2. Informez le directeur de l'établissement de l'opération, et demandez-lui de signer l'autorisation de venue du banquier.
3. Renvoyez l'autorisation du chef d'établissement au banquier.
4. Une fois l'inscription validée, le jeu est envoyé à l'adresse de l'établissement quelques jours avant la date prévue.

COMMENT BIEN PRÉPARER LA SÉANCE ?

Quelques jours avant :

- prenez connaissance des règles du jeu en vous aidant du module interactif disponible sur le site Internet ;
- déterminez avec le banquier les détails de l'intervention : comment le présenter et animer la séance (vous pouvez lui demander d'expliquer son métier).

La veille :



- expliquez à vos élèves qu'ils vont recevoir un invité ;
- pensez à organiser la salle pour une bonne circulation des élèves vers le plateau de jeu.

Pendant la séance :



- ménagéz des moments de synthèse afin de favoriser l'acquisition des connaissances ;
- reprenez, en fin de séance, les principaux enseignements.



TÉMOIGNAGES

 *Ce jeu permet aux élèves de réinvestir les apprentissages mathématiques dans leur vécu. Et inviter un banquier a un vrai intérêt ! On profite de l'avis d'un professionnel sur des notions sur lesquelles on n'est pas forcément très calé.* 

*Annabelle,
enseignante à Montivilliers*

 *J'ai appris que parfois il fallait faire des choix. Parfois, il faut savoir garder l'argent pour vivre et y faire attention.* 

Un élève de CE2-CMI à Lanta

VOTRE CONTACT

Nom :
Téléphone :
Mail :

