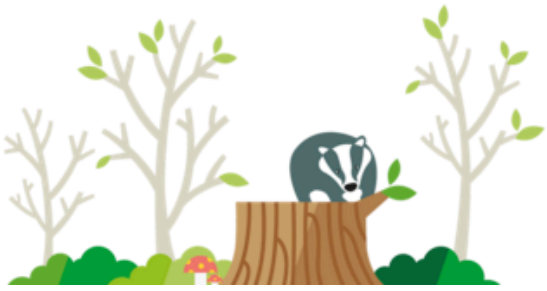
Bienvenue sur le module e-learning du jeu « Le magasin de souvenirs »

Comment accompagner le déroulement 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 » ?

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

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 "Paiement".
- Gagner au moins une carte de chaque famille "Achat", "Budget" et "Paiement".
- Gagner 3 cartes de l'une des trois familles "Achat", "Budget" et "Paiement".

Question 4

RÔLE DES PARTICIPANTS : L'ENSEIGNANT

Sélectionnez la bonne réponse.

Quel est le rôle de l'enseignant ?

- Arbitre du jeu.
- Un jocker pour aider les élèves répondre à une question.
- Maître du jeu.

Question 5

RÔLE DES PARTICIPANTS : LE BANQUIER

Plusieurs réponses possibles.

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

- [ ] Expliquer aux différentes équipes les notions qui n'ont pas été comprises.
- [ ] 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 déroulement de la partie.

Question 6

RÔLE DES PARTICIPANTS : LES ÉLÈVES

Plusieurs réponses.

Quel est le rôle des élèves ?

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

Information

UN JEU DE PLATEAU

Question 7

DÉMARRER LE JEU !

Sélectionnez la bonne réponse.

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

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

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 l'équipe tombe sur la case *Multichoix*	L'équipe pioche une carte verte.
Si le dé indique Éco-gestes	Elle pioche au choix une carte Achat, Budget ou Paiement.
Si le dé indique *Rideau de fer*	Il pose l'une des pièces du rideau de fer sur le magasin et rejoue.
Si le joueur fait le chiffre *1* ou *2*	Il se déplace d'une ou deux cases.

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, un des joueurs va la présenter à l'invité.
- [ ] Lorsqu'une équipe s'est accordée sur la réponse, elle relance le dé.
- [ ] 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/Éco-gestes).
- [ ] 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/Éco-gestes).
- [ ] 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/Éco-gestes).

Information

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, l'enseignant peut décider de **chronométrer le temps de réponse** de chaque équipe.

2- Pour écourter la partie, le professeur peut **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.

La banque, à quoi ça sert ?

Question 13

JOUONS CARTES SUR TABLE !

Faire correspondre les propositions avec leur symbole.

Paiement	Cartes Budget
Achat	Cartes Paiement
Budget	Cartes Éco-gestes
Éco-gestes	Cartes Achat

Question 14

LES CARTES « ACHAT »

Plusieurs réponses.

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

- [ ] Une incitation à consommer.
- [ ] Une réflexion sur leurs habitudes de consommation.
- [ ] 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 l'utilisation des chèques, des espèces, des cartes bancaires.
- [ ] Les moyens de paiement à utiliser en fonction de ses achats.
- [ ] Des notions sur les virements, les bons aux porteurs, les mandats postaux.

Question 17

LES CARTES « ÉCO-GESTES »

Plusieurs réponses.

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

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

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.