# **MÉMO ENSEIGNANT(E)**

Vous souhaitez sensibiliser vos élèves de Cm1, Cm2 ou 6ème à la notion de gestion de budget ? Les faire réfléchir aux différentes possibilités lors d'un achat ? Attirer leur attention sur la protection des données ? Leur faire utiliser les nombres, les décimaux, les fractions, les pourcentages en situations concrètes... le tout de manière ludique ?



# DÉCOUVREZ J'INVITE 1 BANQUIER(E) DANS MA CLASSE

Déjà plus de 5 114 enseignants Participez, vous aussi, à l'opération!

Les élèves, rassemblés autour d'activités pédagogiques, réfléchissent, seuls ou en équipe, à des questions du quotidien.

Avec le Haut patronage de l'Education nationale, l'opération se déroule tout au long de l'année, avec un temps fort fin mars (semaine de l'éducation financière).

# Témoignage

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 calé.

Annabelle Enseignante à Montivilliers

# Infos et inscription sur unbanquierdansmaclasse.com

# **COMMENT PARTICIPER?**

### 1 parcours pédagogique gratuit et complet

Vous pouvez proposer à votre classe, indépendamment l'un de l'autre :

- l'atelier jeu avec 1 banquier(e) volontaire pour répondre à toutes les questions des élèves,
- le **quiz** pour tester leurs connaissances en matière de paiement, sécurité, épargne, gestion d'un petit budget ...
- le **poster interactif** : on entre dans un magasin de souvenirs pour y faire quelques achats avec un budget que vous indiquez à l'avance à vos élèves. Choix, calculs et moyens de paiement sont au rendez-vous!

### Comment inviter 1 banquier(e) pour jouer en classe?

Pour **bénéficier gratuitement d'un atelier** avec un professionnel de la banque (jeu offert à la classe), **recueillez l'accord de votre chef d'établissement**.

### En pratique:

- 1. Inscrivez-vous / mettez à jour votre profil sur unbanquierdansmaclasse.com
- 2. **Sélectionnez un banquier** volontaire et invitez- le à participer dans votre classe. Convenez d'une date d'intervention.
- 3. Faites signer à votre directeur l'autorisation de faire intervenir 1 banquier et transmettez-la au banquier (formulaire téléchargeable sur le site).
- 4. Une fois **l'atelier enregistré par le banquier**, vous recevez une confirmation avec la date et l'adresse de livraison du jeu.

## Vous connaissez déjà 1 banquier(e) ?

Demandez-lui de s'inscrire et de vous communiquer son "Adresse de contact". Connectez-vous, puis cliquez sur cette adresse (ou copiez-la dans la barre d'url) pour l'inviter et programmer un atelier.



