



Basé sur les plans
d'études officiels

MoneyFit 1, commentaire destiné aux enseignants
Moyen didactique pour apprendre à gérer son argent

En Suisse, un tiers des jeunes entre 18 et 25 ans sont endettés¹ (dettes fiscales, dettes de loyers, dettes d'assurance-maladie, cartes de crédit à découvert, factures de consommation impayées). Ces dernières années ont montré l'importance d'un apprentissage anticipé de la gestion de l'argent. Certes, l'importance du foyer familial et de l'exemple donné par les parents est non négligeable dans l'apprentissage de sa propre gestion de l'argent. Pourtant, l'école peut elle aussi apporter une importante contribution à l'amélioration des compétences financières de vos élèves. Le présent matériel didactique soutient les écoles dans cette tâche.

Le nouveau matériel didactique «MoneyFit 1» de PostFinance SA guide les élèves à travers les thèmes de gestion de l'argent pertinents pour cette tranche d'âge.

A l'aide des quatre modules «Comprendre l'argent», «Gagner de l'argent», «Gérer son argent» et «Dépenser de l'argent», les élèves étudient différents aspects de l'argent, de la consommation et du style de vie se basant sur les plans d'études officiels. La transmission des connaissances et les problématiques concernant l'argent au sens strict ne sont pas les seules abordées: la prise en compte des besoins, des envies et des souhaits (de consommation), des choix de consommation, des décisions d'achat et des convictions personnelles le sont aussi. A chaque thème, les élèves réfléchissent à leur propre attitude et la comparent avec celle de leurs camarades. En outre, les élèves acquièrent une vaste palette d'aptitudes pour gérer leur argent: ils réalisent un budget, comparent des prix, planifient en fonction d'objectifs d'épargne et apprennent à contrôler leurs dépenses. Ce matériel didactique respecte donc par de nombreux aspects l'orientation de compétence demandée dans les plans d'études officiels.

Pour certaines situations, les thèmes du matériel didactique sont insérés dans une histoire dont les membres de la famille Fischer-Taylor sont les personnages principaux. A l'aide de courtes séquences de bandes dessinées, les élèves s'identifient à Brian, le frère, ou à Julie, la sœur, et vivent les situations depuis leur perspective. Les exercices qui s'y rattachent permettent d'effectuer une analyse plus approfondie.

PostFinance SA vous souhaite à vous et à votre classe beaucoup de plaisir avec ce nouveau matériel didactique ainsi qu'avec la famille Fischer-Taylor.

Eva Woodtli Wiggenhauser (auteur)

¹ Voir p. ex. www.schuldenberatung-bl.ch, www.projuventute-gl.ch/finanzkompetenz (sites en allemand).

INTRODUCTION

Structure du matériel didactique

Ce matériel didactique est constitué d'un cahier pour les élèves et d'une plateforme d'apprentissage en ligne sur moneyfit.postfinance.ch. La plateforme d'apprentissage est décrite à la page 2 du matériel didactique.

La famille Fischer-Taylor accompagne l'élève à travers les thèmes du cahier. Elle est présentée à la page 3 du support didactique. Les thèmes du cahier sont introduits à l'aide de situations spécifiques des membres de la famille et donnent lieu à différents exercices.

Aperçu des modules

Le cahier est divisé en quatre modules. Chacun des modules est constitué de deux ou trois pages doubles et débute par une bande dessinée. En partant des problématiques de la bande dessinée, les doubles pages suivantes apportent des connaissances, contiennent des exercices et des thèmes de discussion pour l'organisation du cours.

Les solutions des exercices se trouvent à la fin du matériel didactique (pages 28 à 30). Les élèves ont ainsi la possibilité d'apprendre de manière autonome et de corriger eux-mêmes leurs exercices.

Module 1: «Comprendre l'argent»

Le troc, les moyens d'échange, le rôle de l'argent, les pièces et les billets sont au centre de ce module.

3 ➤

Module 2: «Gagner de l'argent»

Le circuit de l'argent et le premier argent gagné soi-même constituent le noyau de ce deuxième module.

Module 3: «Gérer son argent»

Les envies, les besoins, la planification, la comparaison des coûts et la constitution d'un budget simple, tels sont les thèmes du troisième module.

Module 4: «Dépenser de l'argent»

Il s'agit ici d'envies de consommation spécifiques, du rôle de la publicité et des marques, des décisions d'achat, des aspects juridiques de l'achat (types de contrats de vente) et de la gestion de l'argent de poche.

Plateforme d'apprentissage en ligne (moneyfit.postfinance.ch)

La plateforme d'apprentissage contient des sentiers didactiques grâce auxquels les élèves peuvent vérifier leurs connaissances des quatre modules de façon ludique. Les questions vont parfois au-delà de la matière apportée par le cahier, tout en restant très liées aux connaissances transmises.

De plus, un e-book offre de nombreux liens vers des fichiers audio et vidéo et vers des sites web spécifiques au groupe cible.

Mode de travail en classe

Les exercices sont souvent formulés de façon délibérément ouverte. Ils n'ont pas pour objectif la transmission pure de connaissances, mais permettent un traitement varié et des solutions individuelles. Au secondaire moyen en particulier, la connaissance des propres envies et besoins ainsi que l'acquisition d'une compétence et d'une attitude réfléchie en ce qui concerne les thèmes de l'argent ont plus d'importance que la transmission de connaissances disponibles.

Les exercices peuvent facilement être intégrés dans un apprentissage coopératif lors du cours. Lors du développement des situations et des exercices, une attention particulière a ainsi été apportée à ce que les élèves puissent toujours avoir des échanges sur leur propre comportement, l'expliquer en binôme puis en discuter au sein du groupe. En général, les présentations ne sont pas demandées sous une forme particulière. Celles-ci peuvent facilement s'intégrer au cours sous forme d'affiches, d'échanges oraux, etc.

Groupe cible

Le matériel didactique «MoneyFit 1» s'adresse aux 4^e à 6^e classes (cycle 2, secondaire moyen).

Temps nécessaire

Le temps nécessaire pour traiter tout le support didactique ou seulement certaines parties de celui-ci peut varier. L'étude du support didactique dans son ensemble nécessite 12 à 16 leçons.

MODULE 1: DU TROC A L'ARGENT

Objectif didactique

Les élèves

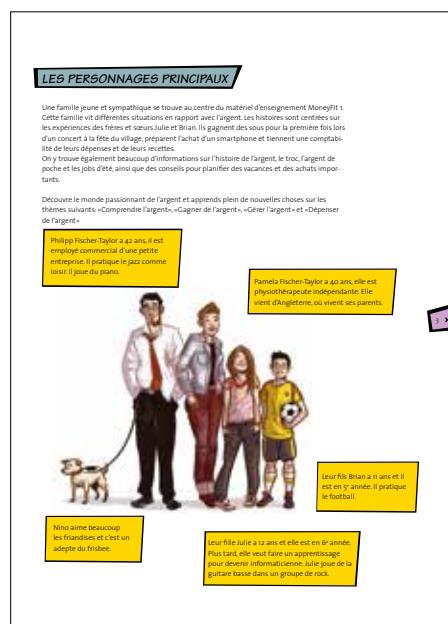
- connaissent l'importance du troc dans le passé comme de nos jours;
- peuvent citer des moyens d'échange historiques;
- savent comment le troc a évolué avec l'invention des pièces;
- connaissent les avantages des pièces et des billets;
- savent que l'échange est encore important dans notre société actuelle;
- connaissent la signification des proverbes concernant l'argent.

Temps nécessaire

L'étude du module dans son ensemble demande 3 à 4 leçons.

Indications de mise en œuvre

Page 3



Avant que les élèves ne démarrent le premier module, il serait utile qu'ils se familiarisent avec la **couverture** du cahier ainsi qu'avec la **page 3**. Ils y feront la connaissance de la famille Fischer-Taylor et découvriront le rôle de chacun de ses membres.

Les élèves pourront alors brièvement anticiper et émettre des hypothèses sur les thèmes du cahier et les rôles que les membres de la famille pourront avoir. Voici quelques exemples de questions :

- Quelle impression donne le père? A-t-il l'air strict?
- Quel est le rôle de la mère?
- Comment est Julie? Quelles sont ses aptitudes?
- Quel genre de garçon est Brian? Qu'est-ce qui est important à ses yeux?

Pages 4 et 5



La **bande dessinée** vise à introduire le thème, en l'occurrence le thème du troc avec la bourse aux échanges. Il peut être utile que les élèves lisent d'abord la bande dessinée par eux-mêmes. Ils pourront ensuite réfléchir par deux ou en petits groupes à la signification des scènes et se faire une image de la situation. Les questions sous la bande dessinée visent à sa compréhension et font appel aux connaissances préalables des élèves.

Les **solutions** des exercices 1 à 3 se trouvent à la page 28 du cahier. Les pages suivantes du module approfondissent une partie de ces questions.

Le **Gros plan** «Echange et moyen d'échange» apporte des informations de fond au sujet de l'échange et du troc. Le texte peut être lu individuellement, en groupe ou avec la classe. Dans le sens de l'apprentissage coopératif, il est possible que les élèves s'occupent d'abord seuls du texte et des questions s'y référant à la page suivante, puis qu'ils aient un échange à ce propos par groupes de deux avant de présenter leurs solutions à la classe.

Les **questions 1 et 2** à la page 5 servent de contrôle des connaissances liées au texte et s'appuient directement sur le texte dans son ensemble, ou sur certains passages. Les élèves moins performants peuvent entourer ou souligner les réponses aux questions dans le texte ou, pour le contrôle des connaissances, écrire des termes du texte sur les images. Parmi elles se trouvent les moyens d'échange suivants: des coquillages, des coquilles d'escargot, des perles, des pierres précieuses, des anneaux en or, des fèves de cacao, du sel, des fourrures, de la soie, des dents de baleine et des briques de thé (feuilles de thé compressées en forme de briques).

Les **exercices de recherche 3 et 4** peuvent éventuellement être utilisés comme devoirs à la maison.

Les **solutions** des exercices 3 et 4 se trouvent à la page 28 du cahier.

DISCUSSION

Pourquoi échanger et partager?
L'homme échange et partage depuis qu'il peupla la terre.

1. Lis ces affirmations. Quelles sont vraies, selon toi? Coche-les.
 - Tout peut être troqué.
 - Le troc est quelque chose pour les personnes qui n'ont pas d'argent.
 - Le troc est réservé aux enfants; les adultes n'échangent pas.
 - En général, on troque des objets personnels avec des amis.
 - Avant, on achetait, maintenant le partage et le troc sont à la mode.
2. Discutez en groupe: en quoi vos avis se rejoignent-ils? En quoi diffèrent-ils?

Qu'arriverait-il si...?
... nous n'avions pas de papier-monnaie?

- Note des choses que la famille va acheter cette semaine.

Supposons que tout ce dont nous avons besoin quotidiennement puisse être uniquement échangé contre autre chose. Comment pourriez-vous procurer ces choses? Quelles choses pourriez-vous troquer? Discutez en groupe afin de trouver des solutions communes. Pouvez-vous vous entraider?

Ce que l'homme échange et partage
Des recherches ont été faites sur
Ce que l'homme aime échanger et partager:

1. Regarde ce classement. Qu'est-ce qui te concerne aussi?
2. Qu'aimes-tu échanger? Que préfères-tu échanger? Compare tes résultats avec tes camarades de classe.

Pas de problème

- 4.7 Expérience (p. ex. recommandations)
- 4.8 Vêtements / accessoires de bretelle
- 4.9 Nouvelles vêtements
- 4.1 Musique sur un CD
- 4.0 Biens propres

D'accord

- 3.9 Musique (jusqu'à 20 francs)
- 3.8 Connaissances
- 3.4 Vêtements
- 3.3 Amis (p. ex. transmettre des contacts)
- 3.2 Équipement de sport et de loisirs
- 3.1 Étudiants

Si nécessaire

- 2.9 Vêtements
- 2.7 Téléphone mobile / vêtements / couvert
- 2.6 Ordinateur portable, ordinateur
- 2.5 Sac à main / bijoux et montres
- 2.3 Chaussettes
- 2.2 Billets de 1000 francs à quelqu'un

Pas vraiment d'accord

- 1.8 Vêtements de sport, pour un ordinateur portable ou un e-mail
- 1.7 Vêtements et accessoires de dent
- 1.6 Je ne partage rien avec les amis
- 1.5 Je ne partage rien avec personne

Source: Zürcher

La **Discussion** autour du thème du troc et de l'échange encourage les élèves à réfléchir à leurs activités d'échange et à se forger leur propre opinion. On oublie souvent aujourd'hui qu'on échange beaucoup plus que ce que l'on penserait de prime abord, et qu'on ne peut pas tout acheter, de loin.

7 ➔

La question peut être élargie en classe par une réflexion:

- Pourquoi a-t-on souvent l'impression qu'une chose n'est nouvelle que si on l'achète?
- Quelle importance ont les objets offerts, déjà utilisés, dans notre vie?
- Qui a déjà expérimenté le troc? Avec quoi? (p. ex. timbres, images de joueurs de football, etc.)
- Qui a déjà échangé des vêtements ou un goûter avec des amis? Quels en sont les avantages?
- Qu'est-ce que les adultes échangent et troquent?

Le **graphique** montre une partie des résultats d'une étude qui a été réalisée en 2013 à l'institut Gottlieb Duttweiler (www.gdi.ch/studien, en allemand). Elle a été réduite aux points significatifs pour le secondaire moyen. Les élèves remarqueront lors de la réflexion qu'ils sont en général prêts à échanger les mêmes choses. Les différences individuelles sont une bonne occasion d'approfondir ce thème qu'est la volonté d'échanger. Les questions suivantes peuvent déclencher une discussion en classe:

- Quelle est la raison pour laquelle tu aimes échanger?
- Pour quelles raisons prêtes-tu à quelqu'un?
- As-tu des craintes quand tu prêtes quelque chose? Lesquelles?

La partie **Qu'arriverait-il si...** encourage les élèves à remettre en question les évidences. On aborde ici le sujet de la fonction des billets:

- A quoi ressemblerait notre vie si on ne pouvait pas utiliser des moyens de paiement comme les billets pour acheter nos aliments quotidiens?
- Comment pourrions-nous bien survivre sans argent?

A ce moment, il est possible d'aborder plus en profondeur le thème de l'échange et de rechercher sur Internet avec les élèves quelles sont les dernières tendances dans ce domaine. Les mots clés pour la recherche sont par exemple vivre sans argent, heureux sans argent, grève de l'argent, sauver les aliments, foodsharing.

Pages 7 et 8

Comprendre l'argent

1. Lis le texte et réponds ensuite aux questions de la page suivante. Les illustrations du bas représentent les étapes les plus importantes.

GROS PLAN

DU TROC AU BILLET DE BANQUE ET AU TRAFIC DES PAIEMENTS NUMÉRIQUE

Le troc a ses avantages, mais aussi de nombreux inconvénients. L'échange direct de marchandises est coûteux et parfois difficile. Celui qui n'a rien à proposer qui intéresserait son partenaire de troc ne peut pas obtenir rien en retour. Il existe de nombreux moyens pour éviter ces inconvénients, car on peut le peser ou le compter, ou coquiller contre un tapis. Selon la région, on utilise différentes monnaies d'échange: les coquillages avaient plus de valeur que les pierres précieuses. Les pierres précieuses étaient aussi en circulation, la plupart du temps sous forme de pépites et de lingots. Ce sont les tyliens qui ont inventé la pièce de monnaie, dans la ville de Lydia, au sud de l'Asie, il y a environ 2000 ans, av. J.-C. Ils frappèrent le côté d'un lingot d'or et d'argent avec la représentation du roi Crésus, et de l'autre côté, sur une autre grande pierre, la représentation d'un dieu de la mort. Les grecs avaient alors la même culture et n'avaient plus besoin d'être perdus. Les Grecs regrettent bien sûr ce système, les Romains l'ont également fait, et avec eux la pièce de monnaie s'utilisa tout partout pour le commerce. A partir de l'an 800, les dirigeants de l'Europe commencèrent à intéresser en faveur de l'utilisation de pièces monnaies. Les grecs avaient également des pièces d'appelant le denier et étaient en argent. Les billets ne sont apparus qu'environ 2000 ans plus tard en Chine. Là-bas, les pièces étaient en fer à cette époque. Comme elles étaient lourdes et n'étaient que peu de valeur, il était possible de les échanger contre des objets plus utiles, comme des denrées de dépot. Ces attractions deviennent les premières billets.

En Europe, ce fut l'Espagne qui a commencé la production des premières billets de papier. Mais il fallut attendre le 15e siècle pour que la papeterie et la fabrication de papier deviennent le pas. Au début, les gens n'avaient pas confiance en ces papier-monnaie. La valeur matérielle du papier est faible d'ailleurs quelques centimes. Mais ses avantages étaient nombreux: il était plus léger et plus facile à transporter que les billets de papier, alors que deux billets de 500 deniers chaque un pesaient que quelques grammes. – et d'autres pays ont également commencé à produire des billets de papier produits en série apparaissent en 1570.

On revint plus tard de nouveaux aux paiements sans émission de billets de papier, mais avec une autre évolution. lorsque l'on recevait un chèque d'un acheteur, on pouvait aller l'échanger contre l'argent liquide à la banque. La carte de crédit fonctionne exactement de la même manière. L'argent liquide est échangé contre une valeur au nom de l'acheteur. La carte de crédit existe depuis 1950. A l'époque, l'Américain Frank McNamara était agacé de toujours devoir transporter de l'argent liquide pour faire ses achats. Il a donc inventé la première carte de crédit. Aujourd'hui, on peut même faire des achats avec un smartphone ou sur Internet.

INFO

L'argent remplit différentes fonctions. L'argent garde la valeur, c'est une valeur stable. Il est moyen d'exprimer cette valeur. L'origine du terme «monnaie» vient du nom de la déesse romaine Juno moneta, car les Romains avaient installé un atelier dans son temple pour frapper la monnaie.

DISCUSSION

Proverbes en rapport avec l'argent

- Chaque chose a deux faces; discutez de son sens; demandez-vous si vous êtes d'accord avec ce qu'il dit.
 - L'argent dirige le monde.
 - Le temps, c'est de l'argent.
 - L'argent n'a pas d'odeur.
 - Un bon serviteur et un mauvais maître.
 - L'argent ne fait pas le bonheur (mais il y contribue).
- Présentez les résultats de votre discussion en classe.

Le **Gros plan** aborde la suite de l'évolution, en partant du troc pour aller jusqu'au trafic des paiements numérique. La dimension historique constitue le noyau dur du texte. Le trafic des paiements électronique sera le sujet des cahiers pour les degrés secondaires I et II. Le texte propose de nombreux faits. La consigne des exercices est délibérément imprimée sur la page 7. Les élèves moins performants peuvent tourner la page, les autres ont la possibilité de s'évaluer sans revenir aux passages du texte. Pour les classes plus faibles, il peut être utile de faire lire les questions aux élèves avant qu'ils ne lisent le texte. Ainsi, ils sauront où chercher les réponses. Ici encore, il est utile de laisser les élèves entourer ou souligner les réponses dans le texte. Les élèves plus performants peuvent corriger ou rectifier les affirmations erronées.

Les **solutions** de ces affirmations se trouvent à la page 28 du cahier.

La bande avec l'**illustration** en bas des pages 6 et 7 présente les différentes étapes de l'histoire de l'argent: troc, caravanes de sel, coquillages en Mauritanie, pièces chez les Romains, billets au XIX^e siècle, Bancomat et transferts d'argent par ordinateur. Exercice supplémentaire: les élèves peuvent attribuer les scènes aux passages correspondants dans le texte.

L'**Info** et la **Discussion** à propos des proverbes introduisent la signification de l'argent aux élèves, d'un point de vue étymologique et dans la perspective des proverbes.

A propos de l'origine des proverbes:

- «L'argent dirige le monde» est un proverbe allemand.
- «Le temps, c'est de l'argent» (en anglais: «Time is money») était employé, par exemple, par le président américain Benjamin Franklin dans «Advice to a young tradesman».
- «L'argent n'a pas d'odeur» vient de l'empereur romain Titus Flavius Vespasien (9-79 après J.-C.). Il fut le premier à imposer des taxes sur les toilettes publiques, ce qui lui valut une réprimande de la part de son fils. Il est censé avoir répondu: «Pecunia non olet».
- «L'argent est un bon serviteur, mais un mauvais maître» viendrait d'une citation d'Horace: «L'argent est serviteur ou maître». Ce proverbe signifie que l'argent contribue au bonheur de celui qui sait l'employer, mais rend malheureux celui qui devient avare ou cupide.
- «L'argent ne fait pas le bonheur, mais il y contribue» existe aussi sous d'autres formes, par exemple: «L'argent ne fait pas le bonheur. J'ai maintenant 50 millions de dollars, mais je ne suis pas plus heureux que quand j'en avais seulement 48» (Arnold Schwarzenegger).

Si besoin est, les élèves peuvent rechercher d'autres proverbes avec l'argent, par exemple en entrant «Citation» et «Argent» dans un moteur de recherche.

Dans des classes comptant des élèves allophones, ce sujet peut tout à fait être abordé de façon interculturelle: les élèves citent des proverbes dans leur langue maternelle et expliquent ce qu'ils veulent dire. De nombreuses cultures ont des proverbes que nous comprenons tout de suite, bien que leur formulation ne nous soit pas familière, p. ex. le proverbe japonais: «Avec de l'argent, le bouffon lui-même serait seigneur.»

Page 9

Le **Gros plan** «A quel point notre argent est-il sûr?» aborde la question de la sécurité. Notre argent est-il sûr? Qui garantit qu'un morceau de papier «billet de cent» vaut réellement 100 francs? Comment les billets sont-ils sécurisés contre les contrefaçons?

La **solution** de l'exercice 2 se trouve à la page 28 du cahier. Le site de la Banque nationale suisse vaut la peine d'être consulté, car il contient de nombreux détails intéressants à propos des éléments de sécurité (www.snb.ch/fr/iabout/cash/current/id/cash_security).

La partie **Qu'arriverait-il si...** encourage les élèves à s'intéresser à la sécurité que la Banque nationale suisse assure. Tout enfant sait que les faux billets sont interdits. Mais les élèves ont rarement réfléchi à la raison de cette interdiction. Outre l'enrichissement personnel, la fabrication de fausse monnaie a également pour conséquence de remettre fortement en question la stabilité monétaire.

La monnaie de classe

Une monnaie de classe peut être téléchargée sur Internet pour que les élèves puissent tester le fonctionnement de leur propre monnaie. Il est utile de discuter avec les élèves des règles et des conditions auxquelles doit se soumettre la classe et de les laisser ensuite essayer la monnaie pendant un certain temps. Les élèves découvriront par eux-mêmes comment et où ils peuvent utiliser au mieux leur monnaie.

MODULE 2: GAGNER SON PREMIER ARGENT

Objectif didactique

Les élèves

- savent comment les gens gagnent de l'argent;
- peuvent citer des différences ainsi que les avantages et les inconvénients des services, de la production et du commerce;
- connaissent différents termes désignant le «salaire»;
- sont capables d'analyser leur propre idée commerciale en fonction de critères prédéfinis;
- connaissent les termes «recettes» et «dépenses» et savent les associer correctement;
- ont une première compréhension de l'échange d'argent et de biens.

Temps nécessaire

L'étude du module dans son ensemble demande 3 à 4 leçons.

Indications de mise en œuvre

Pages 10 et 11

Gagner son premier argent

Julie donne un premier concert avec son groupe à la fête du village. Brian est son manager. Discutez des questions suivantes.

1. Pourquoi Brian n'est-il pas d'accord avec la répartition du cachet?
2. Qui est le «travail» de Brian?
3. Que signifie un «salaire»? Que signifie un «cachet»? Essayez de trouver la différence.
4. Comment la dame au stand des brochettes de fruits au chocolat gagne-t-elle son «salaire»? Quels sont les coûts qui lui incombent?

INFO

Le travail des enfants est interdit en Suisse.
De leur première enfance, les enfants peuvent recevoir leur première rémunération en contrepartie d'une activité. Les enfants ne peuvent être employés par des entreprises qu'à partir de 13 ans pour des petites tâches de distribution et à partir de 15 ans pour un emploi fixe.

DISCUSSION

Le premier agent gagné

Vous êtes censé être un précurseur en matière d'argent de poche ou de l'argent comme cadeau lors d'anniversaires ou de fêtes. Discutez en groupe. Notez ensuite vos idées et vos réponses aux trois questions et discutez-en avec la classe.

1. Quand recevez-vous de l'argent?
2. Qui d'entre vous a déjà gagné de l'argent? Avec quel travail?
3. Comment les enfants peuvent-ils gagner leur propre argent? Regardez les idées et complétez-les avec les vôtres.

Regardez les idées et complétez-les avec les vôtres.

Quelques idées possibles: faire des travaux domestiques, aider quelqu'un • Nettoyer les vélos • Promouvoir des clients • Débarrasser des jardins • Aider aux tâches ménagères • Débarrasser la caisse ou le guichet • Aider ses parents au magasin • Laver des voitures

Qu'arriverait-il si...

— tu devais travailler?
— C'est le cas de nombreux enfants dans les pays en développement: ils travaillent déjà à ton âge. Ils travaillent dans les usines, dans des plantations, vendent des légumes au marché, assemblent des appareils électroniques dans des usines.

— Tu recevais que tu n'as pas le droit d'aller à l'école et que tu dois déjà obligé de gagner de l'argent. Comment pourrait être ta situation si tu t'arrêtais? Quel travail pourrais-tu faire? Quels seraient les inconvénients pour ton futur?

GROS PLAN

Services – production – vente

Julie reçoit un cachet pour avoir participé à la vente de fruits au stand. Mais ce n'est pas tout: il a fait différent: il organise la représentation du groupe, dans les coulisses. Tous deux, Julie et Brian, fournissent une prestation de service. C'est le travail du travailleur de la production. Ils vendent des fruits au stand: elle produit une marchandise qu'elle vend ensuite sur son stand. Les brochettes de fruits au chocolat sont une marchandise. Les deux amis ont donc deux types de travail: le travail de la production et le travail de la vente. Mais la seule à en proposer c'est pourquoi elle a beaucoup de clients.

Les prestations de service ont un grand avantage comparé à la vente de marchandise: il est plus facile d'avoir un entrepôt de marchandises ni des lieux de production. Les prestations de service sont d'ailleurs souvent offertes à l'entreprise: la personne qui a une idée commerciale doit trouver quelqu'un pour la produire et dans le commerce, il est en général plus facile de comparer les prix.

Mon plan commercial

1. Comment souhaites-tu gagner de l'argent?
2. Quels sont tes points forts? Que sais-tu bien faire?
3. Existe-t-il des concurrents qui proposent la même chose?
4. Qui sont tes clients potentiels?
5. Comment veux-tu atteindre tes clients? Comment fais-tu de la publicité?
6. Quels sont les coûts pour toi?

INFO

Qu'est-ce qu'un plan commercial? Un plan commercial est un document dans lequel il est utilisé d'établir un plan commercial (=business plan en anglais). Le plan commercial permet de noter toutes les informations importantes pour réussir dans l'application de son idée commerciale.

La **bande dessinée** introduit le sujet «Gagner son premier argent». Il peut être utile que les élèves lisent d'abord la bande dessinée par eux-mêmes. Ils pourront ensuite réfléchir par deux ou en petits groupes à la signification des scènes et se faire une idée de la situation. Les questions sous la bande dessinée visent à sa compréhension et font appel aux connaissances préalables des élèves. Les **solutions** de ces exercices se trouvent à la page 29 du cahier.

Les pages suivantes du module approfondissent une partie de ces questions.

La **Discussion** aborde le sujet «Gagner son premier argent». Les élèves ont un échange en groupe à propos des questions. Dans le sens de l'apprentissage coopératif, il est possible que les élèves commencent par faire l'exercice seuls, puis par groupes de deux, et enfin avec la classe entière.

L' **Info** de la page 10 et la partie **Qu'arriverait-il si...** se concentrent sur le fait que le travail des

enfants est réglementé par la loi en Suisse. Les commentaires peuvent être utilisés pour lancer une discussion, une réflexion à l'oral ou à l'écrit.

Le **Gros plan** de la page 11 constitue la base d'informations. Par la suite, les élèves doivent développer une première compréhension concernant les catégories des services, de la production et du commerce. Puis ils en identifient les différences ainsi que les avantages et les inconvénients. Le Gros plan constitue la base du petit plan commercial que les élèves vont développer. L'objectif principal est ici que les élèves identifient leurs atouts. Sont-ils plutôt doués dans les services ou le commerce?

L'exercice peut parfaitement être aussi réalisé en binôme. Dans ce cas, il est utile de former des binômes ayant le même type d'idée commerciale.

Page 12

GROS PLAN

Où vient le salaire?

Les jeunes en formation et les adultes reçoivent de l'argent pour exercer leur travail. Pour les employés, il s'agit en général d'un salaire mensuel.

Philippe Fischer-Taylor est employé commercial d'une petite entreprise. En fin de mois, il reçoit toujours son salaire sur son compte en banque. Il travaille 40 heures par semaine et commence toujours sa journée à 8h.

Pamela Fischer-Taylor est physiothérapeute indépendante. Elle a son propre cabinet où elle soigne des patients accidentés ou malades. Pamela Fischer-Taylor établit des factures pour chaque de ses patients. Elle gagne donc uniquement de l'argent que les patients viennent se faire soigner chez elle. Voilà pourquoi elle n'a pas d'horaires de travail fixes. Souvent, elle soigne ses patients le soir.

Philippe Fischer-Taylor et Pamela Fischer-Taylor sont comme toute personne qui gagne de l'argent. Ces deux personnes doivent faire face à des dépenses. Ces dépenses incluent le temps consacré aux préparations et à la préparation ainsi que tout ce qui est en rapport avec la représentation.

Discutez en groupe:

1. Quels sont les avantages et les inconvénients d'un travail tel que celui de Philipp Fischer-Taylor?
2. Quels sont les avantages et les inconvénients d'un travail tel que celui de Pamela Fischer-Taylor?
3. Quel type de travail font vos parents?
4. Quel type de travail imaginez-vous faire plus tard? Pourquoi?

Qu'arriverait-il...:

- tu devais déjà nourrir ta famille avec ton salaire?
- Supposons que tu gagnes pour faire tes études. Pour quelles choses devrais-tu prévoir de l'argent? Comment répartirais-tu l'argent? Divise ce cercle et donne un nom à chaque casemaniert.

INFO

Salaire, cachet, rente...

Pour les employés, la rémunération s'appelle un salaire. Le terme «salaire» est apparu au temps romain, qui était à l'époque une manière d'échange importante. Dans l'Antiquité, les légionnaires romains recevaient une partie de leur rémunération sous forme de salaire. Les artistes reçoivent un cachet, les anciens actifs une rente ou une pension.

Le **Gros plan** de cette page pose la question de la provenance du salaire et de sa répartition pour nourrir une famille.

Avec l'exemple de la famille Fischer-Taylor, les élèves découvrent la différence entre la condition de salarié et celle d'indépendant. A nouveau, il s'agit d'acquérir une première impression des différentes manières de gagner sa vie.

La partie **Qu'arriverait-il si...** est consacrée à la question de la dépense du salaire et prépare le terrain pour la page suivante et pour le module «Dépenser de l'argent». Les élèves réfléchissent d'abord à la forme que peut prendre le budget d'une famille avant d'acquérir des connaissances sur ce sujet aux pages suivantes. Il ne s'agit pas ici de créer un budget parfait, mais de développer une première série d'idées sur les postes de dépenses d'une famille. Toujours dans le sens de l'apprentissage coopératif, il est utile de commencer par un court travail individuel, de continuer avec un échange par deux pour terminer avec la classe entière. L'objectif de cette initiation est de penser à un maximum de facteurs de coûts entrant dans le budget d'une famille. Le terme de budget sera introduit dans le module suivant, le module 3, où les élèves travailleront une nouvelle fois intensivement sur ce thème dans le cadre de la planification d'un budget pour les vacances nécessitant de recenser systématiquement tous les coûts.

L'**Info** est un lexique expliquant différents termes équivalents à «salaire». Ce thème, en fonction de l'intérêt, peut déjà être abordé dans le secondaire moyen ou être approfondi dans le secondaire supérieur (pension alimentaire, solde, rémunération, etc.).

Page 13

Gagner de l'argent

GROS PLAN

Que se passe-t-il avec l'argent que nous dépensons? Où vient-il?
Où va-t-il circuler?

Julie et ses amis ont acheté un ticket pour une fête de village. Ils reçoivent un cachet du comité des fêtes du village. Les billets réalisent des **recettes**. Le comité des fêtes reçoit de l'argent de la part des visiteurs qui paient leur entrée. Les visiteurs paient leur entrée avec leur salaire, leur rente ou leur argent de poche.

Julie a acheté des **dépenses** pour la fête. Elle a acheté une brochette de fruits au chocolat. Elle remet donc son argent en circulation. La propriétaire du stand de la fête du village reçoit l'argent. Avec cet argent, elle peut elle-même s'acheter quelque chose.

1. Julie a gagné de l'argent et le dépense à nouveau. Remplis les trois espaces avec le terme approprié.

INGRÉDIENTS DES BROCHETTES DE FRUITS DÉPENSES DE CONSOMMATION

CACHET

REPRESENTATION BROCHETTES DE FRUITS ACHAT DE MARCHANDISES

2. Reproche cette situation dans ton contexte et dans ta vie. Où provient ton argent? Comment le dépenses-tu? Dessine le parcours de ton argent.

Le **Gros plan** de cette page pose la question de l'interaction entre les recettes et les dépenses. A l'aide de l'exemple de Julie, les élèves tentent de compléter le graphique dans l'**exercice 1**. La **solution** se trouve à la page 29 du cahier.

Enfin, ils transfèrent cette situation donnée dans leur quotidien avec l'**exercice 2**, dans lequel ils montrent le «flux» de l'argent et des biens.

MODULE 3: PLANIFIER LES DEPENSES

Objectif didactique

Les élèves

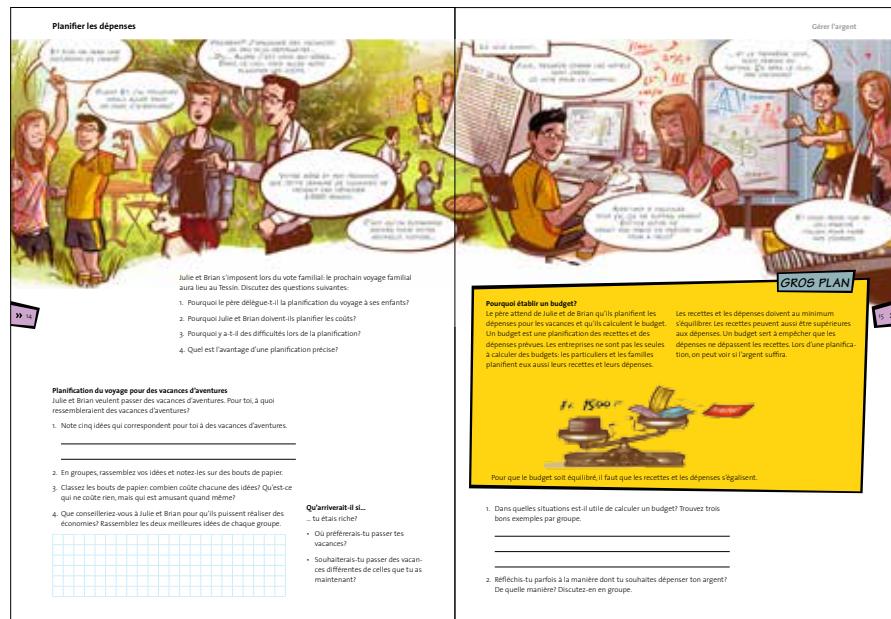
- connaissent l'utilité de la planification et d'un budget;
- peuvent établir un budget pour une situation donnée;
- peuvent établir un budget pour eux-mêmes;
- se rendent compte de la manière dont ils gèrent leurs envies;
- reconnaissent les situations où le fait d'économiser leur permet de réaliser leurs envies;
- peuvent développer eux-mêmes un plan d'épargne concret et diviser l'objectif d'épargne en étapes.

Temps nécessaire

L'étude du module dans son ensemble demande 3 à 4 leçons.

Indications de mise en œuvre

Pages 14 et 15



La **bande dessinée** représente une scène où la famille aborde le sujet de la planification des vacances. Il peut être utile que les élèves lisent d'abord la bande dessinée par eux-mêmes. Ils pourront ensuite réfléchir par deux ou en petits groupes à la signification des scènes et se faire une idée de la situation. Les questions sous la bande dessinée visent à sa compréhension et font appel aux connaissances préalables des élèves. Les **solutions** de ces exercices se trouvent à la page 29 du cahier.

Les pages suivantes du module approfondissent une partie de ces questions.

Les élèves commencent par se faire leur propre idée de vacances d'aventures dans l'**exercice** «*Planification du voyage pour des vacances d'aventures*». Il s'agit ici de bien s'imprégner du thème

afin d'être ensuite capables de reporter tous les coûts. Ils doivent aussi se rendre compte que le degré d'amusement ne dépend pas forcément de l'argent dépensé.

Dans la partie **Qu'arriverait-il si...**, les élèves peuvent réfléchir à leurs propres vacances passées. Les commentaires peuvent être utilisés pour lancer une discussion, une réflexion à l'oral ou à l'écrit. Les questions peuvent être complétées par «... et serais-tu plus heureux qu'aujourd'hui?»

Ensuite, le **Gros plan** «Budget» à la page 15 apporte des connaissances concernant le sens et le but d'un budget. Le travail en groupe en bas de la page peut aussi être réalisé par deux ou seul et donner ensuite lieu à une comparaison des résultats avec la classe entière. Il est essentiel que les élèves considèrent le budget comme un instrument de planification. La plupart sont probablement plus habitués à expliquer après coup combien ils ont dépensé d'argent et pour quelle raison. Cela sera aussi abordé (voir p. 27, «Maîtriser ses dépenses»). La compétence financière s'exprime toutefois souvent dans la capacité à planifier à l'avance. Voilà pourquoi une grande importance est accordée ici au budget.

Pages 16 et 17

Créer un budget soi-même

Grâce à ce budget, le père veut s'assurer que l'argent disponible suffit pour les vacances. Mais que doit-on ajouter au budget? Avant de tout noter sur ta feuille de budget, tu as besoin d'un aperçu de toutes les dépenses et recettes prévues.

1. Quels sont les coûts lors de vacances d'aventures? Notez à deux les dépenses les plus importantes.

2. Trouvez ensuite les termes génériques comme «hébergement» et attribuez leur une couleur.

3. Classez dans une carte heuristique (carte d'idées) les coûts inhérents à la famille Fischer-Taylor pour ses vacances d'aventures. Inscrivez sur les branches principales les termes génériques comme «hébergement».

4. Par petits groupes, comparez vos cartes heuristiques entre elles. Avez-vous pensé à tout? Complétez, le cas échéant, votre carte heuristique.

CONSEIL

Tous ceux qui reçoivent de l'argent et en dépensent peuvent établir un budget. Toi-même, tu peux établir un budget pour tes vacances. Tu n'as pas toujours l'argent que tu reçois en cadeau. Important, c'est de penser à tout. Sinon, le budget ne correspondra plus exactement aux recettes et dépenses réelles.

Gérer l'argent

Le budget vacances de la famille Fischer-Taylor

Un budget simple comprend deux colonnes intitulées «recettes» et «dépenses». Pour les vacances de la famille Fischer-Taylor, les recettes sont constituées par les 1900 francs que les parents ont mis à disposition. Les dépenses sont celles pour lesquelles l'argent dont les Fischer-Taylor vont avoir besoin pendant leurs vacances.

1. Brian et Julie ont note le prix de tout ce qui allait être payant. Lis le texte et souligne tous les postes importants de ce budget.

Il existe différentes possibilités de voyage: si cette famille de quatre personnes se déplace en voiture ou TGV, leur budget pour les vacances sera de 1900 francs. Un voyage en train coûterait à peu près la même chose pour quatre personnes. L'hôtel le moins cher coûte 150 francs par nuit dans des chambres d'hôtel. L'hébergement journalier coûte 2 francs par personne. Un repas coûte 10 francs par personne. L'assurance de voyage coûte 10 francs pour la famille entière, mais ne comprend pas le petit déjeuner. Pour le nourriture, Julie et Brian prévoient 70 francs par jour le

raîne. Julie et Brian ont 75 francs par personne. La location de vélos pour 8 jours coûte 80 francs. Le déjeuner de midi coûte 10 francs par demi-journée et par personne. Une heure au parc d'aventures coûte 12 francs par enfant et 30 francs par adulte. Pour les achats de souvenirs sur un marché, Julie et Brian ont 80 francs. La pension pour leur chien pendant les vacances coûte 35 francs par jour. Brian a tellement envie de partir en vacances qu'il a ajouté au budget les 100 francs qu'il a reçus pour son anniversaire.

2. Planifie maintenant le budget de la famille Fischer-Taylor. Reporte les coûts dans la bonne colonne. Le voyage doit durer sept jours (six nuits). Estime les coûts du voyage et de l'hébergement. Qu'est-ce que tu choisisrais?

Quoi?	Recettes	Dépenses
Argent de la famille Fischer-Taylor prévu pour les vacances		
Argent d'anniversaire de Brian		
Voyage		
Nuitées au camping		
Repas		
Argent de poche		
Krafting		
Parc d'aventures		
Location de vélos		
Pension de Nino		
Total		

3. Discute: l'argent est insuffisant. Quelles sont les possibilités? A quoi n'avez-vous pas pensé?

4. Où veux-tu aller en vacances? Effectue une recherche sur Internet et établis le budget des vacances de tes rêves. Voilà un site pour calculer facilement les coûts de voyage: www.routerank.com.

L'exercice 1 «Créer un budget soi-même» propose aux élèves de commencer par rassembler et noter librement toutes les dépenses des vacances. Dans **l'exercice 2**, il faut choisir des termes généraux qui permettent de structurer les dépenses dans une carte heuristique (carte d'idées). La **solution** de la page 30 du cahier donne un exemple de structure possible.

Dans **l'exercice** «Le budget vacances de la famille Fischer-Taylor», il s'agit d'insérer les termes de la carte heuristique dans une grille de budget. Cela se passe à la page 17, à l'aide d'un texte. Les élèves doivent lire attentivement le texte de **l'exercice 1** et reporter tous les postes du budget dans la grille de budget de **l'exercice 2**. Une fois l'addition réalisée, ils verront que les recettes sont inférieures aux dépenses prévues (voir la **solution** à la page 30 du cahier). Ces circonstances peuvent être expliquées lors d'une discussion en classe. Les élèves peuvent réfléchir dans **l'exercice 3** s'ils veulent simplement couper dans les dépenses ou bien s'ils ont des idées créatives pour combler les recettes manquantes.

L'exercice 4 élargit la thématique et peut servir aux élèves intéressés à planifier le voyage de leurs rêves.

Pages 18 et 19

Que faire quand on n'arrive pas à réaliser ses envies? Comment les envies changent-elles au cours de la vie? Les élèves sont confrontés à ces questions sur cette double page, d'une part avec la **Discussion**, d'autre part dans l'**exercice** «Des besoins au fil de la vie» et dans l'**Info**. Cela pose aussi la question de ce que sont réellement les envies, les besoins de base et si les envies se réalisent toujours avec de l'argent. L'objectif est que les élèves reconnaissent leurs besoins de base et leurs envies et qu'ils prennent conscience que les envies changent tout au long de la vie.

15 ➔

Certaines envies peuvent être réalisées instantanément avec de l'argent, mais parfois il faut d'abord épargner. L'épargne demande de la persévérance. Le Gros plan de la page 19 est consacré aux questions d'épargne à court ou long terme et à la bonne division en étapes des objectifs d'épargne.

L'expérience montre qu'il est important d'y consacrer toutes ses forces et d'avoir toujours un objectif en vue. Certaines personnes s'aident en affichant des images de l'objectif désiré, ou en l'ayant toujours devant elles en fond d'écran et en informant leurs amis et leurs connaissances de leur objectif d'épargne et des étapes à franchir pour le réaliser. Un échange en classe peut encourager les élèves à partager avec les autres leurs expériences d'épargne ainsi que leurs succès ou échecs.

Les élèves peuvent représenter leurs objectifs d'épargne à l'aide des marches de l'**exercice 4** et y noter les étapes ou bien dessiner leurs propres marches sur une feuille séparée. Il est important de toujours associer une date de réalisation à chaque étape permettant d'atteindre l'objectif d'épargne.

MODULE 4: SATISFAIRE SES BESOINS ET REALISER SES SOUHAITS

Objectif didactique

Les élèves

- connaissent les envies des jeunes;
- connaissent leurs propres envies, en particulier leurs envies de consommation;
- savent comment la publicité et les marques les influencent;
- connaissent les autres facteurs d'influence, en dehors des modes et de la publicité, lors du choix d'un produit et d'un achat;
- connaissent la différence entre l'achat au comptant et à crédit;
- peuvent représenter leurs recettes et dépenses dans un simple aperçu ou un tableau de contrôle des dépenses.

Temps nécessaire

L'étude du module dans son ensemble demande 3 à 4 leçons.

Indications de mise en œuvre

Pages 20 et 21

16 ➞

Satisfaire ses besoins et réaliser ses souhaits

Brian aimerait beaucoup avoir un smartphone. Discutez des questions suivantes:

1. Qui connaît Brian? Qui connaît ses parents? Qui connaît ce qui le laisse entendre? Qui est ce qui laisse penser le contraire?
2. Comment Brian se prépare-t-il à convaincre ses parents?
3. Comment procéderiez-vous quand vous voudrez convaincre vos parents d'un achat?

Souhaits de consommation

1. Brian aimerait avoir un smartphone. Quels sont les avantages d'un smartphone? Quels en sont les inconvénients?

2. A deux, dressez une liste des arguments pour et contre un smartphone.

Pour un smartphone: _____

Contre un smartphone: _____

Qu'arriverait-il si...

... tu avais 1 million de francs à dépenser?

• Quels souhaits réaliserais-tu? Pour qui utiliserais-tu ton argent: uniquement pour toi ou pour les autres aussi?

ce dont les jeunes ont envie

Une velléité, des super pouvoirs ou simplement la paix dans le monde

Des psychologues américains ont étudié la réponse d'enfants de 10 à 12 ans à ce qu'ils souhaitaient le plus. Les trois plus grands souhaits: il y a des différences claires entre les garçons et les filles.

Des jeunes sur cinq souhaiteraient être riches. Un jeune sur deux souhaiterait un objet, par exemple une nouvelle console de jeux. En revanche, un jeune sur huit voulait avoir des bonnes notes ou être bon en sport. Un sur sept aurait aimé avoir une force suffisante pour détruire une bombe ou empêcher un cambriolage. Les filles ont souvent préféré que leur souhait rende leur famille heureuse. En revanche, une survêtement seulement souhaitait être plus belle ou plus mince.

Quels sont tes souhaits?

1. Lis cette liste et ajoute-y trois souhaits personnels.
2. Entoure les trois souhaits qui te tiennent le plus à cœur.
3. Souligne en rouge celles qui nécessitent pas d'argent. Quels sont tes trois souhaits de consommation les plus importants?
4. Est-ce que cela rend heureux d'acheter? Choisis une citation et écris ce que tu penses à la personne qui l'a écrite en cinq phrases au minimum.

Tout souhait réalisé en entraîne de nouveau souhait.

Wilhelm Busch

évidemment rendre une homme heureux, n'ajoute pas à sa fortune, mais restraine ses désirs. »

Epileuvre

« une vie peut être bien remplie malgré de nombreux souhaits (inutiles). »

Béatrice Bouchéffer

Dans la **bande dessinée**, Brian a très envie d'un smartphone. Il peut être utile que les élèves lisent d'abord la bande dessinée par eux-mêmes. Ils pourront ensuite réfléchir par deux ou en petits groupes à la signification des scènes et se faire une idée de la situation. Les questions sous la bande dessinée visent à sa compréhension et font appel aux connaissances préalables des élèves. Les pages suivantes du module approfondissent une partie de ces questions.

La suite concerne surtout les **souhaits de consommation**, la manière dont ils apparaissent et selon quels critères les consommateurs choisissent leurs produits. Les élèves prennent connaissance des différentes possibilités pour se faire un aperçu d'un produit.

La partie **Qu'arriverait-il si...** incite les élèves à réfléchir à ce qu'ils feraient s'ils avaient beaucoup d'argent: réaliseraient-ils seulement leurs envies personnelles ou penseraient-ils aussi aux autres?

Le **Gros plan** de la page 21 s'appuie sur une étude américaine. Celle-ci a démontré que les jeunes n'ont pas que des envies de consommation. Les élèves s'appuient là-dessus pour analyser leurs envies actuelles dans les **exercices 1 à 3**: est-ce que ce sont des envies matérielles ou immatérielles?

Souvent, les envies matérielles en cachent d'autres beaucoup plus profondes qui ne s'expriment pas si facilement. L'envie d'un dixième nouveau tee-shirt peut aussi témoigner d'une envie d'être admiré par les autres. La discussion permet d'aller au fond de cette réalité. Les questions suivantes peuvent susciter des réactions:

- Pourquoi penses-tu que tu souhaites surtout avoir de nouveaux objets?
- Qu'est-ce qui te rendra heureux quand tu auras acheté un nouveau smartphone?

Ces questions peuvent être une introduction directe à la réflexion avec les trois citations de l'**exercice 4**. Cet exercice incite à étudier la structure des envies. Les citations sont adaptées aussi bien à la réflexion écrite qu'à une discussion et à une réflexion en classe: que signifie «être comblé»? Est-ce qu'être heureux signifie ne plus avoir d'envies? A propos des auteurs:

- Epicure était un philosophe grec de la période allant de 340 à 270 avant Jésus-Christ. Il est connu pour être un adepte de l'hédonisme, une conception dans laquelle l'envie et la joie de vivre tiennent une place essentielle. L'objectif de vie est de rechercher le plaisir et d'éviter le déplaisir. Cet objectif de vie se réalise en surmontant la peur (de la mort), la douleur et l'avidité.
- Wilhelm Busch (1832–1908) était lui-même un homme austère et renfermé. Il fut un poète et un dessinateur humoristique très influent. Il illustra nombre de ses pensées par des caricatures et des récits en images qui sont considérés comme des ancêtres des bandes dessinées. Sa citation figurative montre sa préférence pour le visuel et sa façon imagée de penser.
- Dietrich Bonhoeffer (1906–1945) était un théologien luthérien. Il prit part à la résistance allemande contre le national-socialisme. Il fut l'un des derniers opposants au nazisme à être exécuté au camp de concentration de Flossenbürg, à la demande d'Hitler. Ses écrits, qu'il a en partie rédigés pendant sa captivité, sont marqués par l'espérance et par une foi ardente. Ces connaissances donnent une signification profonde aux «souhaits insatisfaits».

Pages 22 et 23

GROS PLAN

Comment la publicité nous influence

La publicité doit faire vendre. Cela marche au mieux si les gens ont toujours envie d'acheter. Beaucoup de choses nous influencent dans nos achats. Généralement, nous achetons plus parce que nous avons besoin de produits, mais parfois que l'envie de quelque chose nous frappe dans la tête. Nous y pensons tout le temps, et à un moment, il nous le faut. La publicité en tire profit, quand nous la regardons, nous voyons partout des choses qui nous plairont beaucoup.

Et nous avons parfois de trouver un objet génial parce qu'il est à la mode ou qu'il sera sûr de nous.

1. Pense à ton dernier gros achat. Qu'as-tu acheté?

2. Qu'as-tu pensé avant ton achat? Résume tes pensées en une phrase.

3. Pourquoi as-tu décidé de faire cet achat? Coche quelle en était la raison

4. As-tu pris une bonne décision en l'achetant? Est-ce que cela en valait le prix? Ecris une phrase sur ton achat, tel que tu l'as vu aujourd'hui.

5. Supposons que tu achètes un super tee-shirt pour 25 francs. Qu'aurais-tu pu acheter avec la même somme? Note quelques achats qui t'auraient coûté à peu près la même chose et qui t'auraient aussi intéressé.

INFO

Que veut la publicité?

La publicité veut informer, rendre public, encourager l'achat et placer l'entreprise sous un angle positif. La publicité nous informe parfois de façon clichée. Selon le lieu où elle est présentée - sur Internet, dans des journaux, à la télévision, etc. - la publicité prend différentes formes.

1. Regarde tes vêtements. Où trouves-tu des marques?

2. Ce qui est à la mode aujourd'hui ne le sera plus demain. Les tendances évoluent en permanence. Dans la liste, souligne en vert ce qui est à la mode en ce moment, et en rouge ce qui ne l'est pas.

Grandes jupes Facebook Blouson en cuir
Minijupes YouTube Pull à capuche
Cheveux courts Twitter Piercings
Cheveux longs Crocs Décalcomanies
Foulards Chaussures de sport Montre
Bottes militaires Trottinette Bracelets
Jeans avec des trous Rollers
Instagram Patins à roulettes

INFO

Qu'est-ce qu'une tendance?

Une tendance est un développement dans une direction particulière. C'est lorsque un petit groupe de faiseurs de tendances commence par lancer une mode. Quand cette mode atteint le grand public, que de nombreux autres, les faiseurs de tendances se sont déjà tournés vers une autre nouvelle et mettent déjà en place la mode suivante.

DISCUSSION

Le contact avec les modes

Discuter en groupe

Qu'est-ce qui est à la mode actuellement?

- Etes-vous tous d'accord sur ce point?
- Est-ce que vous suivez toutes les modes?

Le **Gros plan** de la page 22 et les **exercices 1 à 5** concernent la publicité et l'approche personnelle qu'on en a. La page dans son ensemble peut faire l'objet d'un travail individuel, puis être discutée par deux et en classe dans le cadre d'un apprentissage coopératif. Les élèves découvrent ainsi que certains d'entre eux ont des besoins identiques et entretiennent une relation similaire avec la publicité, alors que d'autres ont un comportement totalement différent.

L'**exercice 4** reprend la citation de Wilhelm Busch: certains envies en suscitent d'autres, et quand elles sont réalisées, d'autres apparaissent immédiatement de sorte qu'une fois l'achat effectué, l'objet acheté perd immédiatement de son importance.

La page 23 s'intéresse aux marques et aux modes. Les deux **Infos** définissent ces termes. L'objectif principal est que les élèves prennent conscience de la manière dont ils décident de leurs achats. Les envies d'achat viennent rarement toutes seules, mais trouvent souvent leur origine dans des stimuli extérieurs: la publicité, les marques et la mode sont des appâts visibles qui agissent sur nous et auxquels on ne peut guère se soustraire.

Dans la **Discussion** à propos de la mode, les élèves prennent conscience de la manière dont fonctionne cette influence et de la manière dont ils se laissent influencer. Les modes actuelles n'ont délibérément pas été représentées, car elles changent constamment. Les élèves sont les mieux placés pour le savoir.

A titre de comparaison: il y a quelques années, les plus grandes maisons de mode ne présentaient que deux collections par an: une au printemps et une à l'automne. Aujourd'hui, les tendances changent à un rythme frénétique et correspondent à des collections qui sont conçues et commercialisées tous les mois. A peine devenues «à la mode», les choses sont tout de suite dépassées. Les tendances ne se reflètent pas uniquement dans les vêtements, mais aussi dans d'autres domaines, par exemple pour des questions de valeurs, de styles d'éducation, d'alimentation, de musique, etc. Nous satisfaisons ainsi toujours notre besoin de sortir du lot, de plaire aux autres, d'être extraordinaires et à la page.

Page 24

GROS PLAN

Ce qui nous influence dans nos choix de produits
 Différentes choses peuvent être importantes pour nous lors d'un achat:

- Aspect
- Prix
- Conseils lors de l'achat
- Service et garantie
- Pays de fabrication
- Emballage
- Résultats des tests de produits

Sur Internet, il n'y a pas de conseil à l'achat. Mais il est facile d'y trouver des informations permettant de comparer des produits. Les résultats de tests se trouvent aussi aisément sur Internet.

1. Faites comme Brian: choisissez en binôme un produit qui vous intéresse tous les deux, et recherchez différentes offres qui correspondent. Notez-les ici:

2. Trouvez le fournisseur le moins cher et celui qui est le plus cher. Quelle est la différence de prix? Convertissez les prix en francs pour les fournisseurs étrangers.

Fournisseur le moins cher:

Fournisseur le plus cher:

Difference de prix:

INFO



Euro
 L'euro est très largement dépassé dans les pays européens. C'est la monnaie de l'Union économique et monétaire européenne (UE). Actuellement, 18 pays partagent l'euro. Il existe aussi des pays qui font partie de l'UE mais n'utilisent pas l'euro comme monnaie. Le Royaume-Uni, par exemple, a conservé son ancienne monnaie: la livre.
 Conversions de monnaies: www.convertisseur-euro.org

En dehors des modes, de la publicité et des marques, les produits ont aussi des propriétés qui nous influencent. Dans le **Gros plan**, les élèves prennent connaissance de critères importants. Ils continuent dans les **exercices** avec la recherche d'un produit qu'ils doivent analyser en fonction des critères présentés. Ces exercices sont particulièrement adaptés à une recherche sur Internet. Comme les élèves vont aussi trouver des produits en Europe, l'**Info** présente l'euro. Un convertisseur de monnaies (www.convertisseur-euro.org) permet de comparer les prix. Les smartphones, pour reprendre l'exemple de Brian, ne sont généralement pas achetés seuls, mais avec un abonnement. Il est donc préférable que les élèves choisissent un produit qui ait un prix fixe, et non de nombreuses conditions difficiles à comparer. Cela peut être une console de jeu, une planche de snowboard ou un article similaire.

Page 25

Dépenser de l'argent

GROS PLAN

L'achat en tant que contrat

Tu achètes un chewing-gum dans un supermarché. Tu es alors dans un **contrat d'achat au comptant**. Ce contrat entre en jeu au moment où tu échanges de l'argent contre le chewing-gum. Tu payes en espèces et tu reçois à ta demande en espèces. C'est ce qu'on appelle l'achat au comptant. Tu reçois un ticket de caisse en guise de reçu pour le contrat.

Si tu trouves ensuite le même chewing-gum moins cher dans un autre supermarché, tu pourras toujours rompre le premier contrat qui s'applique. C'est pourquoi il est important de comparer les prix avant la conclusion du contrat (avant l'achat).

Acheter à crédit

Pour effectuer un achat, il y a deux possibilités: la première est d'apporter jusqu'à ce que la somme nécessaire soit réunie, puis d'acheter l'objet en liquide. Certaines personnes ne veulent ou ne peuvent pas dégénérer le nécessaire pour l'achat. C'est ce qu'on appelle l'**achat à crédit**. C'est également en plusieurs tranches des montants individuels sont plus faibles, mais le montant total de l'objet est alors supérieur, car le vendeur prend un intérêt.

Achat à crédit signifie accumuler des dettes et s'obliger à des paiements réguliers. Il est presque toujours moins cher d'acheter un produit comptant.

Achat comptant ou à crédit?

1. Les parents de Brian et Julie veulent acheter une voiture. Cette voiture doit fonctionner pendant dix ans. Par deux, sélectionnez un modèle qui vous convient.
2. Recherchez sur Internet:
De combien d'argent les parents ont-ils besoin pour acheter cette voiture comptant?
3. Combien coûte à peu près un modèle d'occasion?
4. Cette voiture peut-elle aussi être achetée «en plusieurs fois»? A quelles conditions?
5. Supposons que tu veuilles vendre une console de jeux à 100 francs à un camarade de classe, mais qu'il ne puisse te payer que 50 francs par mois. Combien de versements demanderas-tu à ton collègue? En combien de temps réussira-t-il à te rembourser la console de jeux?

Il est probable que peu d'élèves soient conscients du fait qu'un achat constitue un contrat qu'ils peuvent difficilement résilier. Le **Gros plan** présente le contrat de vente au comptant et lui oppose l'achat à crédit. La plupart des élèves connaissent sans doute le terme «crédit» sans savoir exactement de quoi il s'agit. Cette réflexion sera approfondie au cours des degrés secondaires I et II.

Pages 26 et 27

Le contrôle des dépenses est au cœur du **texte** «La gestion de son propre argent» et des **exercices** de cette double page. Les élèves peuvent y appliquer leurs connaissances acquises: établir leur propre budget, prendre en compte les objectifs d'épargne et réaliser un contrôle des dépenses. Ils se familiarisent avec le terme «solde» dans le **Gros plan** «Maîtriser ses dépenses». Les **solutions** des **exercices 1 à 3** se trouvent à la page 30 du cahier.

Dans l'**exercice 4**, les élèves réfléchissent à nouveau à la question de leur propre comportement avec l'argent qui est à leur disposition, et à la manière dont ils résistent aux nombreuses tentations que notre temple de la consommation leur offre. Les astuces et les expériences d'achat peuvent aussi être traitées en classe sous forme de réflexion. Pour l'essentiel, il s'agit des questions suivantes:

- Comment gères-tu la tentation?
 - Que fais-tu pour y résister?
 - Qu'est-ce qui t'aide?
 - Dans quelles situations te laisses-tu entraîner? A quoi est-ce lié?
 - Comment peux-tu te protéger de la tentation?

Impressum

Concept didactique et réalisation:

LerNetz SA – Réseau pour les médias didactiques interactifs, Berne et Zurich

Direction de projet PostFinance SA:

Stephan Wüthrich et Laurence Kauter, Berne

Direction de projet LerNetz:

Raphael Wild, Pamela Aeschlimann

Auteur:

Eva Woodtli Wiggenhauser, Benken ZH

Illustrations:

Amadeus Waltenspühl, Lucerne

Composition et mise en page:

Wiggenhauser & Woodtli GmbH, Benken ZH

Le matériel d'enseignement peut être commandé auprès de:

PostDoc Service scolaire

Case postale 32

3097 Liebefeld

postdoc@poste.ch

www.poste.ch/postdoc

La plateforme en ligne MoneyFit est disponible sous
moneyfit.postfinance.ch.

1^e édition 2014

© PostFinance SA



Compétences financières pour les jeunes

Depuis plus de dix ans, l'établissement financier PostFinance déploie des offres gratuites pour l'amélioration des compétences financières des jeunes. Toutes les offres sont réalisées par des auteurs indépendants et se basent sur les derniers plans d'études. Ces matériels didactiques sont préparés par des professionnels avec un commentaire séparé pour les enseignants. Ils sont innovants et soutiennent les enseignants et les parents dans la sensibilisation à l'argent des enfants et des adolescents.

PostFinance apporte ainsi une contribution essentielle à la formation de jeunes compétents, indépendants et à l'aise dans notre société de consommation.



Le matériel d'enseignement peut être
commandé auprès de:

PostDoc Service scolaire
Case postale 32
3097 Liebefeld
postdoc@poste.ch
www.poste.ch/postdoc

Apprendre en ligne avec MoneyFit:

moneyfit.postfinance.ch