

Aligne tes dépenses

Activité

Ressource: Le bien-être et ton portefeuille

Année(s): 4e 5e 6e

Cycle(s): Moyen

Activités connexes

- Achats en ligne: à prendre ou à laisser
- Le dilemme de l'emprunt
- Épargner ou dépenser?

L'activité

Les élèves apprennent à faire le suivi de leur budget et à l'équilibrer au fur et à mesure que l'argent est gagné et dépensé. Les élèves utiliseront un jeu de droite numérique pour représenter leurs gains et leurs dépenses, ce qui les aidera à comprendre que, si l'on dépense plus d'argent que l'on en gagne, on peut se retrouver à court d'argent ou s'endetter.

Sa raison d'être

Le flux d'argent gagné et dépensé est un cycle continu que tous les élèves connaîtront. En enseignant aux élèves à suivre leurs dépenses et à planifier, il leur est possible d'acquérir une littératie financière et une prise de décision responsable. Les élèves apprennent que les décisions relatives aux gains, à l'épargne et aux dépenses peuvent avoir une incidence sur leur bien-être et les aident à acquérir des habiletés en matière de gestion financière qui leur serviront toute leur vie.

Matériel

- Dés
- Grand espace au sol (pour les droites numériques)
- Stylo-feutre
- Papier et jetons (facultatif)
- Ruban adhésif

Consignes

- Créez plusieurs droites numériques (une par groupe) en plaçant un morceau de ruban adhésif (d'environ 2 à 3 mètres) sur le plancher de la classe ou du corridor et en inscrivant sur chaque droite les chiffres de 1 à 20 dollars. Les élèves se déplaceront le long de cette droite numérique pendant le jeu (si l'espace est limité, dessinez une droite numérique sur une feuille de papier et utilisez des jetons que les élèves déplaceront le long de la droite numérique sur le papier).
- Divisez la classe en groupes de 3 ou 4 élèves et fournissez à chaque groupe une droite numérique et un dé à lancer.
- Les élèves commencent à zéro sur la droite numérique et lancent le dé à tour de rôle en suivant les règles ci-dessous pour se déplacer vers les valeurs les plus hautes ou les plus basses de la droite numérique :
 - Nombre pair : gagnez ce montant et avancez sur la droite numérique en fonction de la valeur du nombre obtenu.
 - Nombre impair : dépensez ce montant et reculez sur la droite numérique en fonction de la valeur du nombre obtenu.
 - Si vous n'avez pas assez « d'argent », revenez à zéro.
 - Si vous atteignez zéro, vous perdez votre prochain tour.
 - Si vous obtenez un 6 : choisissez d'avancer de 6 espaces sur la droite numérique ou conservez-le comme passe-droit pour éviter une dette future.

- La première personne à atteindre 20 \$ ou plus gagne!
- Animez une discussion en classe ou demandez aux élèves de répondre dans leur journal personnel aux questions suivantes :
 - Comment ce jeu représente-t-il l'utilisation de l'argent dans la vie?
 - Que ressentiez-vous de différent entre gagner de l'argent et en dépenser?
 - Quelles stratégies avez-vous apprises en jouant à ce jeu? En quoi représentent-elles les choix que vous pourriez faire dans votre propre vie?

Notes au personnel enseignant

- Adaptation : Utilisez une version papier de la droite numérique (une occasion d'apprentissage moins kinesthésique qui nécessite moins d'espace et de mouvement). Des groupes d'élèves partagent une droite numérique sur papier et déplacent des jetons vers les valeurs plus élevées et plus basses plutôt que de déplacer leur corps.
- Faites le lien avec les contenus d'apprentissage et les attentes en matière de littératie financière (mathématiques de 4^e à la 6^e année) en mettant l'accent sur la gestion budgétaire et la compréhension de la valeur de l'argent.
- Faites le lien avec les contenus d'apprentissage et les attentes en éducation physique et santé (domaine A : apprentissage socioémotionnel; domaine D : Vie saine) en reliant la prise de décision et les connaissances des consommateurs au bien-être émotionnel et aux choix responsables.
- Pour les élèves de 6^e année (qui apprennent les nombres entiers), utilisez une droite numérique comprenant des nombres entiers inférieurs à zéro pour simuler la dette dans le jeu. Les élèves se rendent à des valeurs négatives en suivant les mêmes règles.
- Les nombres sur la droite numérique peuvent être modifiés pour inclure différentes attentes (par exemple, chaque lancer représente un billet de 5 dollars). Créez une droite numérique qui est numérotée par tranches de cinq.
- Augmentez ou diminuez la valeur finale (20 \$) pour prolonger ou raccourcir la durée du jeu.

- Ajoutez des règles établies avec les élèves pour d'autres chiffres. Par exemple, si vous obtenez un 3, vous avez une dépense imprévue! Votre toit doit être réparé! Reculez de trois cases sur la droite numérique.