

COMPRENDRE COMMENT CIRCULE L'ARGENT

NIVEAU : **PRIMAIRE**
 GROUPE D'ÂGE : **ÉLÈVES DE 10 À 11 ANS**



SOMMAIRE DE L'ACTIVITÉ

Les élèves apprennent par le jeu comment circule l'argent. Ils découvrent la différence entre l'épargne et l'emprunt tout en se familiarisant avec le contexte sociohistorique du Québec en 1900.

HABILETÉS FINANCIÈRES

- Comprendre le cycle de l'argent
- Comprendre que l'argent se gagne en travaillant



GROUPE D'ÂGE
 élèves de 10 à 11 ans



PÉRIODE DE L'ANNÉE
 avril et mai



TEMPS REQUIS
 7 heures

DOMAINES DE FORMATION
 Vivre ensemble et citoyenneté

COMPÉTENCES

COMPÉTENCES DISCIPLINAIRES ENSEIGNÉES

Disciplines	Compétences	Progression des apprentissages
Univers social	Lire l'organisation d'une société sur son territoire	La société québécoise en 1900
Mathématiques	Raisonnement à l'aide de concepts mathématiques	<ul style="list-style-type: none"> • Associer un nombre décimal à un pourcentage • Additionner et soustraire des nombres décimaux

COMPÉTENCES DISCIPLINAIRES TOUCHÉES

- Communiquer oralement

COMPÉTENCES NON DISCIPLINAIRES

- Coopérer

PRÉPARATION

LES ÉLÈVES DÉCOUVRENT LA DIFFÉRENCE ENTRE L'ÉPARGNE ET L'EMPRUNT EN PLUS DE SE FAMILIARISER AVEC LE CONTEXTE SOCIOHISTORIQUE DU QUÉBEC EN 1900.

TÂCHE 1 S'INITIER À LA CIRCULATION DE L'ARGENT



TEMPS REQUIS
60 minutes



MATÉRIEL PÉDAGOGIQUE
D'où vient l'argent?
Sur desjardins.com

NOTES À L'ENSEIGNANT

Questions à poser :

- Comment gagne-t-on de l'argent ?
- Que peut-on faire avec l'argent gagné (le dépenser ou l'épargner) ?
- Comment peut-on se procurer des biens (avec de l'argent gagné ou épargné) ?
- Que fait-on lorsqu'on achète des biens pour lesquels nous n'avons pas suffisamment d'argent (on emprunte de l'argent) ?

OBJECTIF DE LA TÂCHE 1

À la fin de cette étape, l'élève sera en mesure de comprendre les différences entre acheter grâce à l'épargne et acheter grâce à l'emprunt.

Instructions

1. Visionner la vidéo avec les élèves.
2. Discuter de leurs connaissances relatives à la circulation de l'argent.

TÂCHE 2 DÉCOUVRIR LA VIE RURALE EN 1900



TEMPS REQUIS
120 minutes



MATÉRIEL PÉDAGOGIQUE
À la découverte d'Alphonse Desjardins et de la vie rurale en 1900
Sur desjardins.com

NOTES À L'ENSEIGNANT

- Visitez la page sur Alphonse Desjardins sur le [site Dictionnaire biographique du Canada](#).
- Visitez le [site du Musée McCord](#).
- Les photographies recueillies pendant la cueillette d'information peuvent également être utilisées.
- Invitez les élèves à inscrire « Québec 1900 » dans un moteur de recherche afin de trouver d'autres images.
- Consultez le [site du Récit de l'univers social](#)

OBJECTIF DE LA TÂCHE 2

À la fin de cette étape, l'élève sera en mesure de construire des repères sociohistoriques relatifs à la création de la coopérative d'Alphonse Desjardins.

Instructions

1. Former 6 équipes avec les élèves.
2. Distribuer à chaque équipe une partie de la fiche **À la découverte d'Alphonse Desjardins et de la vie rurale en 1900**.
3. Accorder du temps aux équipes pour répondre aux questions.
4. Inviter les élèves à trouver une photographie afin d'appuyer leur recherche.
5. Accorder un peu de temps aux équipes afin qu'elles préparent une présentation pour le reste du groupe.
6. Demander à chaque équipe de présenter le fruit de sa recherche.

RÉALISATION

LES ÉLÈVES PARTICIPENT À UN JEU DE RÔLE LEUR PERMETTANT DE CONSTATER LA CIRCULATION DE L'ARGENT.

TÂCHE 1 PARTICIPER À UN JEU D'ANTAN



TEMPS REQUIS
90 minutes



MATÉRIEL PÉDAGOGIQUE
Jeu d'antan
[Sur desjardins.com](http://Sur.desjardins.com)

OBJECTIF DE LA TÂCHE 1

À la fin de cette étape, l'élève sera en mesure de prendre conscience des bases de l'économie.

Cette tâche consiste à jouer à un jeu qui amènera les élèves à constater que l'argent circule, qu'il se gagne en travaillant, qu'il s'épargne et qu'il s'emprunte.

Instructions

- Pour jouer avec toute la classe, former 4 ou 5 équipes. Il est aussi possible de faire jouer les élèves en petits groupes de 5 à 6 joueurs.
- Expliquer le jeu aux élèves.
- Distribuer le matériel.
- Jouer!

NOTES À L'ENSEIGNANT

- Le jeu d'antan est un jeu au cours duquel les élèves, qui administrent un village, devront faire des transactions financières pour le faire prospérer. L'épargne et l'investissement sont les stratégies sur lesquelles ils misent pour atteindre leur objectif. Le jeu prend fin lorsqu'un village atteint son objectif.
- Imprimez et découpez préalablement les cartes et les piastres. Pour assurer un nombre optimal de billets pour toute la classe, imprimez la page « piastres » en 14 copies et découpez-les.
- Faites un retour sur le jeu avec les élèves. Quelles ont été les difficultés éprouvées ? Quelles étaient les meilleures solutions ? Qu'est-ce qui a permis au village gagnant de remporter la victoire ?
- À la fin du jeu, l'objectif souhaité est que l'élève comprenne que ce sont les transactions entre les villages qui permettent l'épargne, l'achat et l'emprunt, donc la circulation de l'argent.

ÉVALUATION

L'ÉLÈVE APPLIQUE LES NOTIONS APPRISSES EN RÉSOUVANT UN PROBLÈME MATHÉMATIQUE.

TÂCHE 1 ÉVALUER UNE DÉMARCHÉ DE RÉOLUTION D'UN PROBLÈME COMPLEXE



TEMPS REQUIS
60 minutes



MATÉRIEL PÉDAGOGIQUE

Le relevé de compte de
M. Auger
[Sur desjardins.com](https://desjardins.com)

OBJECTIF DE LA TÂCHE 1

À la fin de cette tâche, l'élève sera en mesure de faire des calculs avec des nombres décimaux en réponse à un problème comportant de l'argent.

Instructions

- Distribuer la fiche Le relevé de compte de M. Auger à chaque élève.
- Lire avec les élèves la tâche d'évaluation.
- Accorder du temps aux élèves pour réaliser la tâche.
- Ramasser les copies et les corriger en utilisant la grille d'évaluation.