

# APPRENDRE À ÉPARGNER POUR RÉALISER DES PROJETS FUTURS

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



## SOMMAIRE DE L'ACTIVITÉ

Les élèves apprennent par le jeu les principes de l'épargne et du budget. Ils appliquent ensuite leurs connaissances en réalisant un projet scolaire.

## HABILETÉS FINANCIÈRES

- Faire un budget
- Épargner

 GROUPE D'ÂGE  
élèves de 10 à 11 ans

 PÉRIODE DE L'ANNÉE  
novembre

 TEMPS REQUIS  
5 heures

**DOMAINES DE FORMATION**  
Environnement et  
consommation

## COMPÉTENCES

### COMPÉTENCES DISCIPLINAIRES ENSEIGNÉES

Disciplines	Compétences	Progression des apprentissages
Mathématiques	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Raisonner à l'aide de concepts mathématiques</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Associer un pourcentage à un nombre décimal</li> </ul>

### COMPÉTENCES DISCIPLINAIRES TOUCHÉES

- Toutes les notions vues en classe en français et en mathématiques peuvent être réinvesties dans les cartes Défi.

### COMPÉTENCES NON DISCIPLINAIRES

- Coopérer
- Communiquer de façon appropriée

# PRÉPARATION

LES ÉLÈVES DÉCOUVERTENT LES PRINCIPES DE L'ÉPARGNE ET DE L'EMPRUNT  
EN CALCULANT L'INTÉRÊT ET APPRENNENT À FAIRE UN BUDGET.

## TÂCHE 1 CALCULER L'INTÉRÊT



**TEMPS REQUIS**  
60 minutes



**MATÉRIEL PÉDAGOGIQUE**  
L'intérêt, ça compte!  
Sur [desjardins.com](http://desjardins.com)

### OBJECTIF DE LA TÂCHE 1

À la fin de cette étape, l'élève sera en mesure de calculer l'intérêt sur un emprunt et de travailler avec des nombres décimaux.

#### Instructions

1. Évaluer le niveau de connaissance initial des élèves à propos de l'intérêt.
2. Expliquer le calcul mathématique de l'intérêt et explorer la notion de taux d'intérêt à l'aide d'Internet. Observer avec les élèves les différences entre les **taux des produits d'épargne** et les **taux des produits de financement**.
3. Distribuer la fiche **L'intérêt, ça compte!** aux élèves.
4. Accorder du temps pour qu'ils réalisent la tâche seuls ou en équipe de 2.
5. Corriger les fiches en groupe.

## TÂCHE 2 FAIRE UN BUDGET



**TEMPS REQUIS**  
60 minutes



**MATÉRIEL PÉDAGOGIQUE**  
Préparer un budget  
Sur [desjardins.com](http://desjardins.com)

### OBJECTIF DE LA TÂCHE 2

À la fin de cette étape, l'élève sera en mesure d'élaborer un budget en fonction d'un projet futur.

#### Instructions

1. Évaluer le niveau de connaissance initial des élèves à propos du budget.
2. Expliquer qu'un budget est le calcul de la différence entre les revenus et les dépenses.
3. Projeter au tableau la fiche **Préparer un budget** et lire la mise en situation aux élèves.

#### NOTES À L'ENSEIGNANT

- Qu'est-ce que l'intérêt? Le taux d'intérêt est ce qu'il coûte pour utiliser l'argent de quelqu'un d'autre. La personne qui emprunte paie de l'intérêt et celle qui prête en reçoit. Les épargnantes qui laissent de l'argent dans un compte à une institution financière reçoivent de l'intérêt à la fin de chaque mois.
- Comment l'intérêt est-il calculé? L'intérêt correspond à un pourcentage du montant prêté ou emprunté.

#### NOTES À L'ENSEIGNANT

- Qu'est-ce qu'un budget? Pourquoi fait-on un budget? Le budget permet de prévoir les imprévus, d'atteindre ses objectifs financiers, d'épargner et de calculer son pouvoir d'achat.
- Que doit-on considérer dans l'élaboration d'un budget? Les revenus et les dépenses.

## TÂCHE 2 FAIRE UN BUDGET (SUITE)

4. Distribuer la fiche aux élèves et leur demander de remplir la section Revenus et dépenses, seuls ou en équipe de 2.
5. Remplir la fiche avec les élèves au tableau afin qu'ils corrigent leurs réponses.
6. Demander aux élèves de répondre à la question au bas du tableau.
7. Discuter des réponses données.

## ► RÉALISATION

**LES ÉLÈVES RÉINVESTISSENT LEURS CONNAISSANCES SUR L'ÉPARGNE ET LE BUDGET EN JOUANT À UN JEU.**

### TÂCHE 1 JOUER AU JEU «DÉFI PLEIN LES POCHE»



#### TEMPS REQUIS

120 minutes de préparation  
60 minutes pour la partie



#### MATÉRIEL PÉDAGOGIQUE

Jeu «Défi plein les poches»  
[Sur desjardins.com](http://Sur desjardins.com)

#### NOTES À L'ENSEIGNANT

- Préparez un seul jeu que les élèves pourront utiliser en alternance ou un jeu pour chaque groupe de 4 élèves. Il doit y avoir 50 questions pour chaque jeu. Les mêmes cartes pourraient être utilisées pour l'ensemble des jeux en les photocopiant en quantité suffisante.
- Au besoin, photocopiez les cartes Défi avant de les faire découper.
- Chaque élève est responsable de compter ses points à la fin de son tour.

#### OBJECTIF DE LA TÂCHE 1

À la fin de cette étape, l'élève sera en mesure de réinvestir ses connaissances sur l'épargne à l'aide d'un jeu qui a pour but de planifier un voyage scolaire.

#### Instructions

1. Prendre connaissance du matériel du jeu «Défi plein les poches».
2. Demander aux élèves de rédiger des questions et des réponses en lien avec les notions étudiées en français et en mathématiques.
3. Imprimer les cartes «Défi» sur des cartons bleus. Distribuer les cartes aux élèves afin qu'ils y écrivent les questions et les réponses. Faire découper les cartes Défi par les élèves.
4. Imprimer le relevé de compte en autant de copies qu'il y a d'élèves.
5. Imprimer les cartes «Épargne» sur des cartons verts. Imprimer les cartes «Imprévus» sur des cartons jaunes.
6. Imprimer la planche de jeu.
7. Demander à chaque élève de se trouver un pion. Utiliser des petits objets tels que trombones, pièces de monnaie, jetons de couleur, etc., et prévoir un dé.
8. Lire les règles du jeu aux élèves.
9. Commencer la partie. Pendant le jeu, colorier le montant d'argent gagné si le défi est réussi et le nombre de cases à reculer s'il ne l'est pas (en fonction du niveau de difficulté de la question).

## RÉINVESTISSEMENT

LES ÉLÈVES APPLIQUENT LEURS CONNAISSANCES EN RÉALISANT UN PROJET SCOLAIRE.



### TEMPS REQUIS

Variable

Suggérer aux élèves d'élaborer un budget pour un projet scolaire. Voir l'activité [Mettre sur pied une activité de financement](#).