

Une initiation aux questions d'argent

Les nouvelles générations vont vivre dans un monde où **la compréhension et la maîtrise des outils financiers de base sont devenues indispensables pour construire leur avenir** professionnel et personnel et pour leur permettre d'agir en citoyens. Cela est d'autant plus impératif que l'argent intervient désormais de plus en plus tôt dans la vie des enfants.

De ce double constat est née l'idée qu'**une éducation financière de base** était nécessaire et qu'elle serait **d'autant plus utile et efficace qu'elle commencerait à l'école**.

Cette initiation à l'éducation financière dès l'école peut trouver sa place dans l'enseignement des disciplines comme le français, les mathématiques, l'histoire ou les langues vivantes. Mais elle peut également s'inscrire dans une démarche plus transversale visant à l'acquisition de différentes compétences telles qu'elles sont prévues dans le socle commun de connaissances et de compétences progressivement validé au cours de la scolarité obligatoire.

À cet effet, nous vous proposons un kit pédagogique, plus particulièrement conçu pour les élèves de CM2. Il contient des fiches à destination de l'enseignant, un cahier d'exercices pour l'élève et un poster pour la classe.

Nous avons choisi six thèmes (**la monnaie, l'euro, l'argent, le budget, la consommation, la banque**) qui permettent d'introduire les notions essentielles d'une éducation financière : comprendre d'où vient l'argent et où il va, savoir faire un budget, identifier et évaluer les risques en matière d'argent, comprendre ce que sont le crédit et l'épargne. Pour chaque thème, nous avons apporté un soin particulier au choix des exercices, qui correspondent au programme et au niveau des élèves de CM2.

Cette première découverte doit poser les jalons d'une initiation qui se poursuivra au-delà de l'école primaire, et, nous le souhaitons, donnera aux élèves l'envie d'en savoir plus sur une dimension essentielle de la vie économique et sociale.

Bernard SIMLER
Vice-président de l'Institut
pour l'Éducation Financière du Public

L'IEFP (Institut pour l'Éducation Financière du Public)

est une association, non commerciale, d'intérêt général,
agrée par le Ministère de l'Éducation Nationale.

Nous réalisons notamment des modules pédagogiques conçus avec
des enseignants en activité et divers outils tels que dictionnaires, quiz, etc.

Toutes ces productions sont en accès libre sur notre site

www.lafinancepourtous.com

Mode d'emploi du kit

Ce kit pédagogique comprend huit fiches pour l'enseignant, un cahier pour chaque élève et un poster pour la classe. Il est basé sur le programme du cycle des approfondissements. Vous pouvez y recourir de façon linéaire ou séquentielles en utilisant seulement quelques thèmes et/ou quelques exercices tout au long de l'année. À vous d'adapter cet outil au temps dont vous disposez.

Les fiches de cours pour l'enseignant

Objectifs pédagogiques

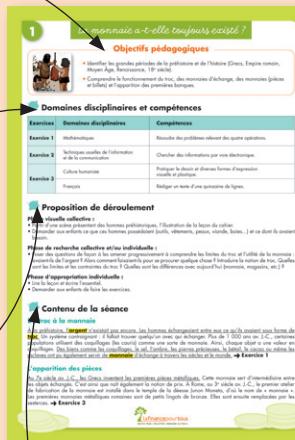
À atteindre en fin de séance. De nombreux sujets abordés dans ce kit sont au programme scolaire du cycle des approfondissements.

Domaines disciplinaires et compétences

Précise pour chaque exercice la discipline concernée et les compétences du socle commun.

Proposition de déroulement

La séance pourra débuter par une phase collective (en partant, par exemple, de l'illustration), se poursuivre par une phase de recherche (collective ou individuelle) et se conclure par une phase d'appropriation individuelle à travers les exercices.



Compléments

Sites Internet disponibles sur le sujet.

Prolongements

Proposition d'activités complémentaires.

Le cahier de l'élève

À retenir

Correspond aux parties soulignées dans la fiche enseignant.

Dico

Définition des mots soulignés en jaune dans le texte.

Zones de notes

Permet de faire écrire un résumé de la leçon aux élèves ou quelques termes importants. À vous de décider selon le niveau de votre classe.



Les exercices

Sont fondés sur le programme du cycle des approfondissements.

Ils peuvent être proposés par chapitres. Ils peuvent également intégrer des leçons par matières (langue française, mathématiques, géographie...).

Le poster

Nous vous proposons de l'afficher en classe. Chaque partie du poster illustre un thème. Vous pourrez l'utiliser comme activité préparatoire et faire travailler les élèves à partir des saynètes. Il permettra de fédérer la classe autour du projet.



TABLEAU RÉCAPITULATIF DES COMPÉTENCES ET DES NOTIONS ABORDÉES

Compétences du socle commun	Points du programme	Acquisition de notions et compétences en culture financière	Cahier de l'élève
Fiche 1 : La monnaie a-t-elle toujours existé ?			
Compétence 1 : Domaine écrire Rédiger un texte d'une quinzaine de lignes en utilisant ses connaissances en vocabulaire et en grammaire.		Comprendre : troc et son fonctionnement, rôle de la monnaie dans l'échange.	Pages 2 et 3
Compétence 3 : Domaine nombres et calcul Utiliser les techniques opératoires des quatre opérations. Résoudre des problèmes relevant des quatre opérations.		Histoire de l'argent à travers les siècles. Noms de différentes monnaies.	
Compétence 4 : Domaine s'informer, se documenter Chercher des informations par voie électronique.			
Compétence 5 : Domaine avoir des repères relevant du temps et de l'espace Identifier les périodes de l'histoire. Connaître et mémoriser les principaux repères chronologiques. Domaine pratiquer le dessin et diverses formes d'expressions visuelles et plastiques	Histoire : préhistoire. Différentes périodes de l'histoire. Pratiques artistiques : favoriser la création.		
Fiche 2 : Quel est le rôle de l'euro et des autres monnaies ?			
Compétence 1 : Domaine orthographe Maîtriser l'orthographe grammaticale. Domaine dire S'exprimer à l'oral comme à l'écrit dans un vocabulaire approprié et précis.	Orthographe : homophones grammaticaux (et-est).	Monnaie : instrument de paiement d'un pays ou d'un groupe de pays. Étapes de la création de l'euro (€). Formes élémentaires des moyens de paiement (pièces et billets). Notion : taux de change.	Pages 4 à 7
Compétence 2 : Domaine écrire (en anglais)	Mots familiers		
Compétence 3 : Domaine nombres et calcul Calculer mentalement en utilisant les quatre opérations.	Grandeurs et mesures : monnaie.		
Compétence 5 : Domaine avoir des repères relevant du temps et de l'espace Connaître les principaux caractères géographiques physiques et humains de la région où vit l'élève, de la France et de l'Union européenne, les repérer sur les cartes.	Histoire : construction européenne. 2002 : l'euro, monnaie européenne. Géographie : frontières de la France et des pays de l'UE (étude de carte).		
Fiche 3 : L'argent, à quoi ça sert ?			
Compétence 1 : Domaine étude de la langue : grammaire Conjuguer les verbes.	Grammaire : repérage de verbes dans un texte.	Argent : moyen d'acquérir des biens ou des services. Instruments de paiement (chèque, carte bancaire, virement). Notions : épargne, prix. Comprendre : valeur des choses, tout ne s'achète pas.	Pages 8 et 9
Compétence 3 : Domaine nombres et calcul Écrire, nommer, comparer et utiliser les nombres décimaux. Calculer mentalement en utilisant les quatre opérations.			
Fiche 4 : Un budget, c'est quoi ?			
Compétence 1 : Domaine étude de la langue : vocabulaire Comprendre des mots nouveaux et les utiliser à bon escient. Domaine étude de la langue : grammaire	Grammaire : formes affirmative et négative.	Notions : budget, recette, dépense. Comprendre : ressources limitées pour satisfaire ses besoins, nécessité de faire des choix.	Pages 10 à 13
Compétence 2 : Domaine écrire (en anglais)	Mots familiers		
Compétence 3 : Domaine nombres et calcul Résoudre des problèmes relevant des quatre opérations			

Compétences du socle commun	Points du programme	Acquisition de notions et compétences en culture financière	Cahier de l'élève
Fiche 5 : Qu'est-ce que la consommation ?			
Compétence 1 : Domaine dire Prendre part à un dialogue : prendre la parole devant les autres, écouter autrui, formuler et justifier un point de vue. Domaine lire Repérer dans un texte des informations explicites, inférer des informations nouvelles (explicites). Domaine écrire Rédiger un texte d'une quinzaine de lignes en utilisant ses connaissances en vocabulaire et grammaire. Domaine étude de la langue : vocabulaire Comprendre des mots nouveaux et les utiliser à bon escient.	Reformulation, description, argumentation, écoute et prise en compte de différents points de vue. Utilisation d'un vocabulaire précis.	Notions : pouvoir d'achat, consommation, société de consommation, publicité. Comprendre : distinction entre besoin et désir, l'utilisation de l'argent a des dimensions sociales (développement durable, inégalités, etc.).	Pages 14 à 17
Compétence 3 : Domaine organisation et gestion de données Savoir organiser des informations numériques. Résoudre un problème mettant en jeu une situation de proportionnalité.			
Compétence 5 : Domaine pratiquer le dessin et diverses formes d'expressions visuelles et plastiques			
Compétence 7 : Domaine s'appuyer sur des méthodes de travail pour être autonome Respecter des consignes simples, en autonomie.			

Fiche 6 : À quoi sert une banque ?

Compétence 1 : Domaine étude de la langue : vocabulaire Maîtriser quelques relations de sens entre les mots.	Vocabulaire : synonymes.	Notions : emprunt, dette, intérêt, épargne (livret d'épargne).	Pages 18 à 21
Compétence 3 : Domaine organisation et gestion de données Résoudre un problème mettant en jeu une situation de proportionnalité. Domaine grandeurs et mesures Résoudre des problèmes dont la résolution implique des conversions. Domaine nombres et calcul Résoudre des problèmes relevant des quatre opérations.	Grandeurs et mesures : monnaie. Nombres et calcul : relations arithmétiques entre nombres d'usage courant.	Comprendre : revenus nécessaires pour effectuer des dépenses.	
Compétence 5 : Domaine avoir des repères relevant du temps et de l'espace Connaître les principaux caractères géographiques physiques et humains de la région où vit l'élève, de la France et de l'Union européenne, les repérer sur les cartes.	Géographie : principales villes de France.		

Compétences du socle commun : **Compétence 1** : La maîtrise de la langue française, **Compétence 2** : La pratique d'une langue vivante étrangère, **Compétence 3** : Les principaux éléments de mathématiques et la culture scientifique et technologique, **Compétence 4** : La maîtrise des techniques usuelles de l'information et de la communication, **Compétence 5** : La culture humaniste, **Compétence 6** : Les compétences sociales et civiques, **Compétence 7** : Autonomie et initiative.

« Argent » ou « monnaie » : quel terme faut-il utiliser ?

Dans la vie courante, l'argent désigne d'une part le métal précieux, d'autre part la monnaie sous toutes ses formes. La monnaie désigne soit les pièces de faibles valeurs utilisables comme moyen de paiement, soit ce que l'on reçoit ou ce que l'on donne pour acheter ou vendre quelque chose. Les économistes utilisent le mot « monnaie » et les anthropologues préfèrent le mot « argent ». Pour notre part, nous avons utilisé indifféremment les deux termes comme synonymes, sauf quand il s'agissait de désigner les pièces « de monnaie ».

Un dictionnaire pour vous aider

Retrouvez le Dicofi sur le site www.lafinancepourtous.com (dans l'espace enfant). Il propose 90 définitions afin de mieux comprendre les mots courants de la finance.

Objectifs pédagogiques



- Identifier les grandes périodes de la préhistoire et de l'histoire (Grecs, Empire romain, Moyen Âge, Renaissance, 18^e siècle).
- Comprendre le fonctionnement du troc, des monnaies d'échange, des monnaies (pièces et billets) et l'apparition des premières banques.



Domaines disciplinaires et compétences

Exercices	Domaines disciplinaires	Compétences
Exercice 1	Mathématiques	Résoudre des problèmes relevant des quatre opérations.
Exercice 2	Techniques usuelles de l'information et de la communication	Chercher des informations par voie électronique.
Exercice 3	Culture humaniste	Pratiquer le dessin et diverses formes d'expression visuelle et plastique.
	Français	Rédiger un texte d'une quinzaine de lignes.



Proposition de déroulement

Phase visuelle collective :

- Partir d'une scène présentant des hommes préhistoriques, l'illustration de la leçon du cahier.
- Demander aux enfants ce que ces hommes possédaient (outils, vêtements, peaux, viande, baies...) et ce dont ils avaient besoin.

Phase de recherche collective et/ou individuelle :

- Poser des questions de façon à les amener progressivement à comprendre les limites du troc et l'utilité de la monnaie : avaient-ils de l'argent ? Alors comment faisaient-ils pour se procurer quelque chose ? Introduire la notion de troc. Quelles sont les limites et les contraintes du troc ? Quelles sont les différences avec aujourd'hui (monnaie, magasins, etc.) ?

Phase d'appropriation individuelle :

- Lire la leçon et écrire l'essentiel.
- Demander aux enfants de faire les exercices.



Contenu de la séance

Du troc à la monnaie

À la préhistoire, l'**argent** n'existe pas encore. Les hommes échangeaient entre eux ce qu'ils avaient sous forme de **troc**. Un système contraignant : il fallait trouver quelqu'un avec qui échanger. Plus de 1 000 ans av. J.-C., certaines populations utilisent des coquillages (les cauris) comme une sorte de monnaie. Ainsi, chaque objet a une valeur en coquillages. Des biens comme les coquillages, le sel, l'ambre, les pierres précieuses, le bétail, le cacao ou même les esclaves ont pu également servir de **monnaie** d'échange à travers les siècles et le monde. → **Exercice 1**

L'apparition des pièces

Au 7^e siècle av. J.-C., les Grecs inventent les premières pièces métalliques. Cette monnaie sert d'intermédiaire entre les objets échangés. C'est ainsi que naît également la notion de prix. À Rome, au 3^e siècle av. J.-C., le premier atelier de fabrication de la monnaie est installé dans le temple de la déesse Junon Moneta, d'où le nom de « monnaie ». Les premières monnaies métalliques romaines sont de petits lingots de bronze. Elles sont ensuite remplacées par les sesterces. → **Exercice 3**



Les différentes monnaies

De la fin de l'Empire romain jusqu'à nos jours, de nombreuses monnaies vont se succéder : sou d'or, denier, livre tournois, franc germinal, louis d'or, napoleon, franc, euro. Ces pièces sont en or, en bronze, en argent ou en métal. Elles sont frappées et présentent une tête d'empereur, de dieu, de roi, un animal, un symbole... → **Exercice 2**

Les premiers billets

Au début du 19e siècle, la Banque de France est créée. Elle seule a le droit de fabriquer des billets de banque (monopole de l'émission des billets). La convertibilité des billets en or a été supprimée à différentes époques et de façon définitive depuis la Seconde Guerre mondiale.

Les premières banques

L'origine de la banque remonte à Babylone, où, dès le 2^e millénaire av. J.-C., le prêt sur marchandises se pratiquait déjà dans l'enceinte des temples. Cette activité se poursuit sous l'Empire romain, le Moyen Âge et la Renaissance. Le système bancaire tel que nous le connaissons aujourd'hui s'est développé à partir du 19^e siècle.

Compléments

- www.lafinancepourtous.com/Espace-Enfants/Pour-les-ados/Le-coin-des-curieux/La-monnaie-Quelques-reperes-historiques
- sceco.univ-poitiers.fr/hfranc/ (histoire de la monnaie)
- www.lafinancepourtous.com/Decryptages/Dossiers/Banque/Fiche-d-identite-du-secteur/Histoire-des-banques-en-France-et-dans-le-monde (une frise chronologique illustrée)

Prolongements

Lister avec les élèves les différentes étapes de la création de la monnaie avec les siècles correspondants.

Demander aux élèves de rédiger un petit texte et d'illustrer chacune de ces étapes, par groupes. Puis, avec toute la classe, réaliser la frise : coller dans le bon ordre, sur un des murs de la salle de classe, les étapes illustrées.

Corrigés des exercices : 1 12.



Objectifs pédagogiques



- Découvrir les étapes de la création de l'euro (€).
- Comprendre que la monnaie est un instrument de paiement d'un pays ou d'un groupe de pays.
- Observer et identifier les pièces et les billets en euros.
- Découvrir la notion de taux de change.



Domaines disciplinaires et compétences

Exercices	Domaines disciplinaires	Compétences
Exercice 1	Français	Maîtriser l'orthographe grammaticale (homophones grammaticaux).
Exercice 2	Culture humaniste	Connaître les principaux caractères géographiques physiques et humains de la région où vit l'élève, de la France et de l'Union européenne, les repérer sur des cartes.
Exercice 3	Français	S'exprimer à l'oral comme à l'écrit dans un vocabulaire approprié et précis.
Exercice 4	Mathématiques	Calculer mentalement en utilisant les quatre opérations.
Exercice 5	Langue vivante étrangère	Connaître des mots familiers.
Exercice 6	Français	Utiliser ses connaissances pour réfléchir sur un texte.



Proposition de déroulement

Phase visuelle collective :

- Présenter des pièces et/ou des billets étrangers, ou des reproductions si vous ne disposez pas de vrais pièces et billets étrangers. Vous pouvez également présenter des pièces de pays de la zone euro.

Phase de recherche collective et/ou individuelle :

- Demander aux enfants de mener l'enquête : comment savoir d'où vient cette monnaie ? De quels indices dispose-t-on ? Combien vaut cette pièce ou ce billet ? Quelle est la monnaie de ce pays ?
- Rechercher ensuite dans le dictionnaire ou sur Internet dans quel pays est utilisée cette monnaie.

Phase d'appropriation individuelle :

- Lire la leçon et écrire l'essentiel.
- Demander aux enfants de faire les exercices.

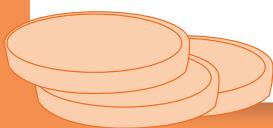


Contenu de la séance

La naissance de l'euro

La décision de créer l'euro a été officialisée par le traité de Maastricht (Pays-Bas), signé le 7 février 1992 par l'ensemble des États membres de la Communauté économique européenne (CEE) à cette date. Le traité est entré en vigueur le 1^{er} novembre 1993. Trois pays n'ont pas participé à l'union monétaire : le Danemark, le Royaume-Uni et la Suède. La mise en place de l'euro s'est faite progressivement.

Le 1^{er} janvier 1999, la troisième et dernière phase de l'union économique et monétaire (UEM) a débuté avec la fixation des taux de conversion des monnaies des 11 États (Allemagne, Autriche, Belgique, Finlande, France, Italie, Luxembourg, Pays-Bas, Irlande, Espagne, Portugal) qui remplissaient les critères d'adhésion.



La Grèce les a rejoints le 1^{er} janvier 2001. Le 1er janvier 2002, les pièces et les billets en euros ont été introduits dans 12 pays. Ils remplacent les billets nationaux. La création d'une monnaie unique était destinée à faciliter les échanges entre les pays membres.

La zone euro

Le 1^{er} janvier 2007, la Slovénie est devenue le treizième pays membre. Elle fut suivie un an plus tard par Chypre et Malte puis, le 1^{er} janvier 2009, par la Slovaquie et, en janvier 2011, par l'Estonie.

Au 1er janvier 2011, la zone euro regroupait 17 pays de l'Union européenne ayant adopté l'euro comme monnaie unique (sur 27 pays membres). Cela représente près de 322 millions d'habitants. → **Exercices 1, 2, 5**

Les pièces et les billets

Toutes les pièces en euros possèdent une face européenne et une face spécifique au pays d'origine. Les billets, eux, sont totalement identiques dans toute la zone euro. Les ponts, portes et fenêtres des billets symbolisent l'ouverture de l'Europe sur le reste du monde et les liens entre les peuples. Les pièces et les billets de chaque pays sont utilisables dans tous les États membres. → **Exercices 3, 4**

Les taux de change

Il existe un peu moins de 200 pays à travers le monde, et chacun ou presque a sa propre monnaie : le dinar en Algérie, le peso en Argentine, le franc au Bénin, le shilling au Kenya, le dollar aux États-Unis...

La plupart des monnaies s'échangent les unes contre les autres. Cet échange est nécessaire quand on va dans un pays dont la monnaie n'est pas l'euro. Le prix d'une monnaie par rapport à une autre s'appelle le « taux de change ». Ce taux est variable selon les monnaies et selon les époques. Actuellement, le taux de change entre l'euro, le dollar américain, la livre anglaise, le yen japonais varie tous les jours. Par exemple : le 17 octobre 2011, 1 euro = 1,3776 US dollar.

→ **Exercice 6**

Compléments

- www.lafinancepourtous.com/Espace-Enfants/Pour-les-ados/Le-coin-des-curieux/La-monnaie-Quelques-reperes-historiques
- www.lafinancepourtous.com/Espace-Enfants/Pour-les-ados/Le-coin-des-curieux/Une-monnaie-commune-en-Europe-l-euro
- education.francetv.fr/
- www.ecb.int/euro/play/html/index.fr.html (L'École de l'euro)
- www.monnaiesdumonde.net

Prolongements

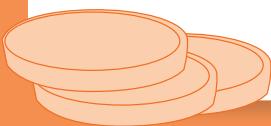
Décorer une carte de l'Europe. Le principe : agrandir une carte vierge de l'Europe à la photocopieuse. Demander aux élèves de rechercher chez eux des images d'objets, aliments, moyens de transport, etc., typiques de chaque pays (exemples : Pays-Bas/vélo, Italie/pizza, Norvège/maisons en bois, etc.). Les élèves pourront rechercher dans des magazines ou sur Internet. Ils colleront ensuite ces visuels sur le pays correspondant.

Corrigés des exercices : 1 est – et – est – est – et. 2 A/10 - B/15 - C/5 - D/3 - E/8 - F/14 - G/12 - H/1

- I/17 - J/2 - K/11 - L/13 - M/16 - N/9 - O/7 - P/6 - Q/4. 3 Taille, couleur, dessins, textes, chiffres. 4 2,27 € -

2^e proposition. 5 Hat/Ten dollars – Glass of orange juice/Three dollars – T-shirt/Eight dollars - Coffee/One dollar.

6 A - Maroc / B - Japon / C - États-Unis.



Objectifs pédagogiques



- Identifier que l'argent (la monnaie) sert à la fois à mesurer la valeur d'échange des choses, à payer ce que l'on veut acheter et à conserver des revenus pour s'en servir plus tard.
- Identifier la notion de prix.
- Identifier les principaux moyens de paiement.
- Découvrir la notion d'épargne.



Domaines disciplinaires et compétences

Exercices	Domaines disciplinaires	Compétences
Exercice 1	Mathématiques	Écrire des nombres décimaux.
Exercice 2	Français	Conjuguer les verbes.
Exercice 3	Mathématiques	Calculer mentalement en utilisant les quatre opérations.



Proposition de déroulement

Phase visuelle collective :

- Imaginer une visite dans un supermarché.
- Éventuellement, afficher un ticket de caisse agrandi à la photocopieuse avec date, lieu, prix des objets achetés, moyen de paiement, etc.

Phase de recherche collective et/ou individuelle :

- Où peut-on voir le prix des choses ? Notion de prix, de prix au kilogramme ou à l'unité, etc. On peut comparer les prix.
- Arrivée en caisse : comment peut-on payer ? Les différents moyens de paiement.

Phase d'appropriation individuelle :

- Lire la leçon et écrire l'essentiel.
- Demander aux enfants de faire les exercices.



Contenu de la séance

Mesurer : le prix des choses

L'argent (ou la monnaie) est un bien particulier permettant de mesurer la valeur de toutes les autres choses. Le prix est la quantité de monnaie nécessaire à l'achat d'un bien ou d'un service. Les prix sont exprimés en fonction des unités de mesure du bien acheté (kilogramme, litre, nombre, durée : abonnement pour 1 heure d'appel sur un téléphone portable par exemple). En général, le prix traduit le coût des biens, c'est-à-dire ce qu'il faut dépenser pour les fabriquer. Quand on achète quelque chose, le prix est un critère important du choix. Mais ce n'est pas toujours le seul. La différence de prix entre des baskets de marque et des baskets ordinaires est-elle vraiment justifiée par une différence de qualité ? De plaisir ? Certaines choses semblent être gratuites (l'école), et pourtant elles ont un coût (les professeurs sont payés par l'État). Les impôts servent à financer cette dépense.

Payer : les moyens de paiement

La monnaie, c'est ce qui est accepté par tous comme moyen de paiement. Les moyens de paiement peuvent avoir plusieurs formes : billets, pièces, chèques, cartes bancaires, virements.

Sur chaque pièce et chaque billet est indiquée la valeur de ce que l'on peut acheter en contrepartie.



On peut aussi payer avec des chèques. On dépense de l'argent que l'on possède déjà et que l'on a déposé dans une banque sur un compte bancaire. On peut payer exactement la somme demandée en l'inscrivant sur le chèque. La carte bancaire remplit la même fonction. Elle permet également de retirer de l'argent dans les distributeurs. → **Exercices 1, 2, 3**

Épargner

Épargner de l'argent signifie mettre de l'argent de côté, comme dans une tirelire. Cela permet de s'acheter quelque chose plus tard ou de payer des dépenses imprévues. On peut aussi déposer de l'argent à la banque sur des livrets d'épargne (Livret A, Livret Développement durable, livret d'épargne logement, etc.). Cela fonctionne comme une tirelire mais avec une différence, puisque l'argent déposé rapporte des revenus qu'on appelle des « intérêts ».

Compléments

- www.lafinancepourtous.com/Banque/Moyens-de-paiement
- www.lafinancepourtous.com/Epargne-et-placement/Livrets/L-epargne-disponible-reglementee

Prolongements

Faire réfléchir les élèves autour des questions suivantes : est-ce que tout s'achète ? Existe-t-il des choses gratuites (école, air, amitié...) ?

Corrigés des exercices : 1 243,22 € – Deux cent quarante-trois euros et vingt-deux centimes. 2 Verbes à l'infinitif : payer, donner, taper, valider, prévenir, créditer, débiter. Verbes conjugués : est, appartient, doit, tient, introduit, doit, va, doit, remet. 3 Non, le total fait 14,90 €.



Objectifs pédagogiques



- Découvrir la notion de budget.
- Savoir distinguer les recettes des dépenses.



Domaines disciplinaires et compétences

Exercices	Domaines disciplinaires	Compétences
Exercices 1 et 3	Français	Comprendre des mots nouveaux et les utiliser à bon escient.
Exercices 2 et 4	Mathématiques	Résoudre des problèmes relevant des quatre opérations.
Exercice 5	Langue vivante	Connaître des mots familiers.
Exercice 6	Français	Distinguer la forme affirmative de la forme négative.



Proposition de déroulement

Phase visuelle collective :

- Partir de l'exemple du fonctionnement d'une famille, utiliser les différentes saynètes du poster.

Phase de recherche collective et/ou individuelle :

- Pourquoi une famille a-t-elle besoin d'argent ?
- Qu'achète-t-elle avec son argent ?
- Comment gagne-t-elle de l'argent ?
- Introduire petit à petit la notion de budget équilibré : on ne peut pas dépenser plus que ce que l'on gagne.

Phase d'appropriation individuelle :

- Lire la leçon et écrire l'essentiel.
- Demander aux enfants de faire les exercices.



Contenu de la séance

Qu'est-ce qu'un budget ?

Établir un budget, c'est faire deux listes dans un même tableau. D'un côté, l'argent que l'on reçoit (les **recettes**) ; de l'autre côté, l'argent utilisé pour avoir quelque chose (les **dépenses**), pendant une même période de temps (1 mois, 1 trimestre ou 1 an). Cela permet de connaître le montant de nos dépenses et de vérifier qu'elles ne sont pas supérieures à nos revenus. Il est aussi utile de prévoir un budget pour une période future. Par exemple, faire son budget pour les six prochains mois parce qu'on veut acheter un vélo. Dans ce cas, on inscrit les revenus que l'on prévoit de recevoir durant cette période (argent de poche, cadeaux d'anniversaire...) et les dépenses que l'on prévoit d'effectuer. Cela permet d'anticiper et d'essayer de réduire certaines dépenses pour épargner régulièrement afin d'avoir suffisamment d'argent pour acheter le vélo. → **Exercices 1, 4, 6**

D'où viennent les recettes ?

L'argent que l'on possède, il faut l'avoir obtenu. C'est ce qu'on appelle les **revenus**. Ils ont plusieurs origines. L'argent peut être donné par les parents ou les grands-parents à différentes occasions (argent de poche, cadeaux, étrennes). L'argent peut être aussi gagné en contrepartie d'un service rendu.



Les adultes, eux, reçoivent un revenu en échange du travail qu'ils effectuent. Ils doivent obtenir des revenus régulièrement pour payer chaque mois la nourriture, le loyer, l'électricité et le gaz, la cantine, etc. Ce peut être un salaire, un traitement, des honoraires, les revenus obtenus par une activité commerciale, artisanale, agricole. Lorsqu'ils ne trouvent pas de travail, les adultes perçoivent parfois une allocation jusqu'à ce qu'ils en retrouvent. Des allocations sont aussi versées pour ceux qui ont atteint un certain âge (retraités), pour ceux qui peuvent difficilement travailler (handicapés, malades) et pour ceux qui ont des enfants. → **Exercices 1, 2**

Où va l'argent ?

Une dépense correspond à l'argent que l'on utilise pour acheter des biens ou des services. Avec leurs revenus, les parents répondent aux besoins de la famille : nourriture, logement, habillement, adhésion à un club de sport, jouets, etc. La famille doit assumer aussi d'autres dépenses : impôts, assurances... → **Exercices 1, 2, 3, 5**

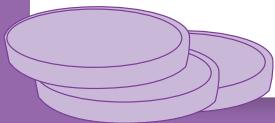
Compléments

- [www.lafinancepourtous.com/
Vie-familiale-et-consommation/Etablir-son-budget](http://www.lafinancepourtous.com/Vie-familiale-et-consommation/Etablir-son-budget)

Prolongements

 Proposer aux enfants de construire un budget pour une sortie de classe. D'un côté, les recettes : vente d'objets divers, participation de l'école. De l'autre, les dépenses : bus, tickets d'entrée, etc.

Corrigés des exercices : 1 Recettes : argent de poche (15 €), argent reçu pour mon anniversaire (40 €), argent reçu pour avoir nettoyé la voiture des voisins (3 €). Dépenses : cinéma (8 €), bonbons (5 €), 2 t-shirts (16 € les 2), DVD (12 €), achat cadeau maman (14 €). 2 58 € - 55 € - Oui - Non - Non, car son anniversaire est passé. 3 Biens : essence, tenue de sport, courses au supermarché, housse de couette, fruits et légumes. Services : assurance, loyer, coiffeur, cinéma, carte de bus. 4 Total des dépenses : 2 527 €. Le poste "autres dépenses" représente des dépenses telles que les réparations automobiles, l'achat d'une machine à laver, l'épargne, etc. La famille peut chercher à diminuer ses dépenses occasionnelles (loisirs divers, vêtements et chaussures) et/ou ses frais d'alimentation. 5 Book – Car – Trousers – Game – Shoes. 6 Faire la liste de toutes ses recettes. Faire la liste de toutes ses dépenses. Compter ses dépenses exceptionnelles et occasionnelles. Prévoir l'argent que l'on souhaite économiser. Équilibrer ses recettes et ses dépenses.



Objectifs pédagogiques



- Comprendre ce qui se cache derrière le terme « consommation ».
- Distinguer les besoins et les désirs et découvrir la notion de pouvoir d'achat.
- Comprendre que nous vivons dans une société de consommation.



Domaines disciplinaires et compétences

Exercices	Domaines disciplinaires	Compétences
Exercice 1	Français	Prendre part à un dialogue : prendre la parole devant les autres, écouter autrui, formuler et justifier un point de vue.
Exercice 2	Français	Repérer dans un texte des informations explicites et inférer des informations nouvelles (implicites).
	Autonomie et initiative	Respecter des consignes simples, en autonomie.
Exercice 3	Culture humaniste	Pratiquer le dessin.
	Français	Écrire.
Exercice 4	Mathématiques	Savoir organiser des informations chiffrées.
Exercice 5	Français	Comprendre des mots nouveaux et les utiliser à bon escient.
Exercice 6	Mathématiques	Résoudre un problème mettant en jeu une situation de proportionnalité.



Proposition de déroulement

Phase visuelle collective :

- Partir d'une scène où les grands-parents des élèves avaient leur âge, et proposer une enquête.

Phase de recherche collective et/ou individuelle :

- Quels objets utilisent-ils aujourd'hui et qui n'existaient pas du temps de leurs grands-parents ?
- À quoi cela correspond-il : nouveaux besoins ? Nouvelles modes ? Évolutions technologiques ? Confort ?
- A-t-on besoin de tout cela ? Introduire la notion de besoin et de désir.

Phase d'appropriation individuelle :

- Lire la leçon et écrire l'essentiel.
- Demander aux enfants de faire les exercices.



Contenu de la séance

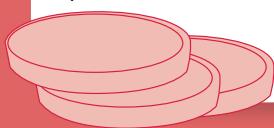
Qu'est-ce que la consommation ?

Pour vivre, nous avons besoin de nous nourrir, de nous habiller, de nous reposer et de dormir... Nous avons aussi besoin de jouer, de communiquer avec nos parents et nos amis, de prendre soin de notre corps, de faire du sport, de nous soigner quand nous sommes malades. Nous avons besoin de lire, d'écouter de la musique, de nous cultiver.

La consommation, c'est ce que l'on utilise pour satisfaire ses **besoins**. On utilise (on consomme) de l'eau pour boire, des vêtements pour s'habiller, de l'électricité ou du gaz pour se chauffer, des stylos à bille pour écrire, des crayons pour dessiner... → **Exercices 1, 6**

Besoins et désirs

Les revenus dont nous disposons pour consommer constituent le **pouvoir d'achat**. Celui-ci est limité par rapport à ce qu'on désirerait consommer. Il faut faire des choix.



Si on dépense tout son argent de poche pour acheter des bonbons, on n'en aura plus pour acheter des bandes dessinées. Pour faire ces choix, on utilise plusieurs critères : on choisit en fonction du prix et de la plus ou moins grande nécessité de ce que l'on consomme. Par exemple, acheter un réfrigérateur (besoin) s'il est cassé passe avant l'achat d'un Smartphone (désir). Chacun choisit en fonction de différents facteurs objectifs et personnels. → **Exercices 1, 4, 5**

La société de consommation

Nous vivons dans une société dans laquelle l'achat de biens et services et leur consommation occupent une place centrale. Le credo de notre société est en quelque sorte : « J'achète, donc je suis. » Nouveaux produits, nouvelles modes, publicité, les incitations et les tentations sont systématiques, et elles s'exercent très tôt en direction des enfants. La publicité donne le sentiment de l'absolue nécessité d'acheter pour être plus heureux. C'est souvent une illusion. De plus, la course à la consommation menace les ressources naturelles et l'environnement. → **Exercices 2, 3**

Compléments

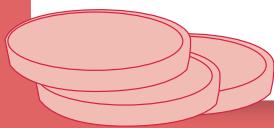
- www.lafinancepourtous.com/Decryptages/Dossiers/Consommation/50-ans-de-consommation
- [www.lafinancepourtous.com/Espace-Enfants \(Mon argent et moi\)](http://www.lafinancepourtous.com/Espace-Enfants/Mon-argent-et-moi)

Prolongements

Faire un exercice d'observation : repérer sur un packaging de produits alimentaires la marque, le nom du produit, la composition, les apports nutritionnels, identifier les logos s'il y en a. Faire l'activité sur le dossier « Consommer malin ». http://www.momes.net/dictionnaire/minidossiers/developpement-durable/conso_malin.html

Corrigés des exercices : 4 1•Stylo, 2•T-shirt, 3•Livre, 4•Montre, 5•Chaussures, 6•Ordinateur,

7•Canapé, 8•Voiture. 5 Alimentation (vert) : un panier de légumes, une bouteille de jus de fruit, des boîtes de conserve, un poulet. Loisirs et culture (rouge) : une place de cinéma, un livre, un magazine, un DVD, une raquette de tennis. Habillement (bleu) : des chaussures, une jupe. Équipement du logement (noir) : un fauteuil, une lampe, une casserole, un coussin. 6 120 €, 720 €, 180 €.



Objectifs pédagogiques



- Comprendre à quoi sert une banque.
- Découvrir le principe de fonctionnement du crédit.



Domaines disciplinaires et compétences

Exercices	Domaines disciplinaires	Compétences
Exercice 1	Culture humaniste	Connaître les principaux caractères géographiques physiques et humains de la région où vit l'élève, de la France et de l'Union européenne, les repérer sur des cartes.
Exercice 2	Mathématiques	Résoudre un problème mettant en jeu une situation de proportionnalité.
Exercices 3 et 4	Mathématiques	Résoudre des problèmes relevant des quatre opérations.
Exercice 5	Mathématiques	Organisation et gestion de données.
Exercice 6	Mathématiques	Résoudre des problèmes relevant des quatre opérations.
Exercice 7	Français	Maîtriser quelques relations de sens entre les mots.



Proposition de déroulement

Phase visuelle collective :

- Demander aux élèves de citer les mots qu'ils connaissent et qui sont liés à l'univers de la banque : distributeur, compte en banque, guichet, chèque, argent, coffre, crédit, agence, compte épargne, carte bleue, etc.
- Écrire ces mots au tableau au fur et à mesure qu'ils sont cités par les élèves.

Phase de recherche collective et/ou individuelle :

- Proposer trois grandes familles : « Gestion de l'argent », « Moyens de paiement » et « Crédit/dette ».
- Demander aux enfants de classer les mots dans l'une de ces trois grandes familles. On pourra, par exemple, entourer les mots liés aux moyens de paiement en bleu ou les réécrire dans une colonne « Moyens de paiement ».

Phase d'appropriation individuelle :

- Lire la leçon et écrire l'essentiel.
- Demander aux enfants de faire les exercices.



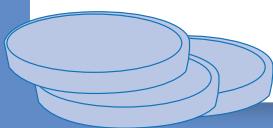
Contenu de la séance

On trouve des banques à presque tous les coins de rue. Aussi, quand les parents disent à leurs enfants qu'ils n'ont pas assez d'argent pour acheter quelque chose, ceux-ci leur répondent-ils parfois : « Tu n'as qu'à aller en acheter au distributeur. » Il est donc important de faire comprendre que les banques ne distribuent pas de l'argent n'importe comment, à n'importe qui.

À quoi sert une banque ?

Une banque est une entreprise qui tient à jour les **comptes bancaires** de ses **clients**. Les clients confient leur argent aux banques ; il est déposé sur un compte bancaire. La banque augmente le montant du compte chaque fois que de l'argent est versé sur celui-ci (versement du salaire, versement des allocations, etc.). On dit que le compte est « crédité ». Chaque fois, que le client fait une dépense, le montant du compte est diminué. On dit qu'il est débité.

La banque informe régulièrement les clients de la situation de leur compte (entrées et sorties d'argent).



La banque fournit aussi des instruments de paiement à ses clients. Certains sont gratuits (carnet de chèques), d'autres payants (carte bancaire). On peut aussi retirer de l'argent aux distributeurs automatiques, mais seulement si on en a assez sur son compte. → **Exercices 1, 6, 7**

Qu'est-ce qu'un crédit ?

Certaines choses sont trop chères pour être achetées avec notre revenu mensuel (voiture, logement, meubles, voyage...). Pour les payer, on doit soit épargner, soit emprunter à la banque (prendre un **crédit**). La somme empruntée s'appelle une « dette ». On doit la rembourser petit à petit avec en plus une somme appelée « intérêts ». Pour emprunter, il faut être majeur et, en général, avoir des revenus réguliers. La banque veut être sûre d'être remboursée !

→ Exercices 3, 4, 5

N.B. : Attention, le crédit n'est pas gratuit.

Qu'est-ce que le livret d'épargne ?

La banque propose aussi à ses clients différents moyens d'épargner. Le plus utilisé est le livret d'épargne. L'argent qui est déposé sur un livret rapporte des intérêts, mais on ne peut s'en servir pour payer ses dépenses. Il est nécessaire d'aller à la banque pour retirer de l'argent de son livret et ensuite le verser sur son compte bancaire.

Il existe plusieurs formules de livrets d'épargne : le Livret A, le Livret jeune, le Livret Développement durable, etc. On peut aussi mettre en sécurité des objets de valeur à la banque, en louant un coffre. → **Exercice 2**

Compléments

- www.lafinancepourtous.com/Decryptages/Dossiers/Banque/La-banque-a-quoi-ca-sert
- www.lafinancepourtous.com/Decryptages/Dossiers/Banque/La-banque-a-quoi-ca-sert/Les-banques-et-les-particuliers
- www.lafinancepourtous.com/Banque/Souscrire-un-credit

Prolongements

Aborder avec les élèves le principe de fonctionnement d'un distributeur automatique de billets : ce n'est pas une machine magique à distribuer de l'argent, les grandes étapes pour retirer de l'argent (insérer sa carte, choisir son montant...), on ne peut retirer que l'argent que l'on possède sur son compte.

Corrigés des exercices : 1 1/ Amiens - 2/ Brest - 3/ Clermont-Ferrand - 4/ Bordeaux - 5/ Toulouse - 6/ Lille - 7/ Strasbourg - 8/ Paris - 9/ Lyon - 10/ Nice - 11/ Marseille. 2 Ligne des intérêts : 4 € - 10 € - 14 € ; ligne de l'argent sur mon compte en fin d'année : 260 € - 312 €. 3 12 720 € 4 9 540 €, 1 720 € 5 Ordinateur : 25 € x 24, 600 €, 40 € - Fauteuil : 38 € x 24, 912 €, 52 € - Canapé : 49 € x 24, 1 176 €, 77 € - Voiture : 530 € x 24, 12 720 €, 820 € 6 Débit : 750 €, 85 €, 125 €, 60 €, 350 € - Crédit : 150 €, 1 750 €, 55 €, 100 € - 685 €.

Corrigé du test page 22-23 : 1 Le troc 2 Les Grecs 3 Un taux de change 4 17 5 Un compte épargne 6 Achat d'un T-shirt 7 Épargner 8 Une dette.

