

Étape 1 : À quoi sert l'argent ?



Jeu : À quoi sert l'argent ?

Durée : 30 minutes

Matériel :

- Les images d'objets à acheter
- La grille de jeu
- Un porte-monnaie avec 70 € de fausse monnaie

Objectif : Permettre aux jeunes de s'exprimer sur ce qu'est l'argent pour eux, sur leur manière de d'en servir, ainsi que sur les notions de richesse et de pauvreté.

Discuter ensemble afin de voir comment ils dépensent leur argent.

1^{er} temps : jouer

Règle du jeu :

Ce jeu se joue en équipe entière ou en groupe de 7 personnes maximum, l'animateur anime chaque étape de jeu.

Le groupe reçoit une quantité d'argent (70€) dans un porte-monnaie.

L'animateur donne la consigne : Avec l'argent que vous avez dans le porte-monnaie, vous devez acheter pour une personne :

- A manger pour une journée (équilibré !)
- A boire pour une journée
- De quoi se laver
- De quoi nettoyer la maison
- Un ticket de bus / Tram / Métro aller-retour
- Un cadeau pour une amie / un ami (ou quelqu'un de ta famille)
- Un joli vêtement qui te fait plaisir pour aller à la fête de Noël

Le groupe a devant lui une grille et des images d'objets à acheter. Il dispose d'un porte-monnaie avec l'argent. Un jeune reçoit le porte-monnaie. Il doit faire un choix parmi les images pour acheter à manger pour une journée. Il peut en discuter avec les autres, mais c'est lui qui décide. Quand il a choisi, il pose les images des objets choisis sur la grille et paie l'animateur. Puis il passe le porte-monnaie au suivant qui doit acheter à boire pour une journée selon la même démarche. Et ainsi de suite jusqu'à ce que toutes les courses aient été faites.

Étape 1 : À quoi sert l'argent ?



Point d'attention pour l'animateur :

En ce qui concerne les prix des objets proposés : ils sont basés sur les tarifs des supermarchés. Quand la marchandise est portionnable, nous avons indiqué le prix par personne (pommes de terre, légumes, etc) – quand la marchandise s'achète emballée, nous avons indiqué le prix du paquet (pâtes, confiture, etc).

Le budget de 70€ est très serré pour exécuter la consigne, il va falloir faire des choix. Libre à l'accompagnateur d'ajuster le budget ou de mettre d'autres images.

2^{ème} temps : Échanger

Prendre le temps de l'échange avec les jeunes : Qu'est-ce qui a été facile ou difficile ? Comment ont-ils fait des choix ?