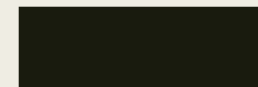




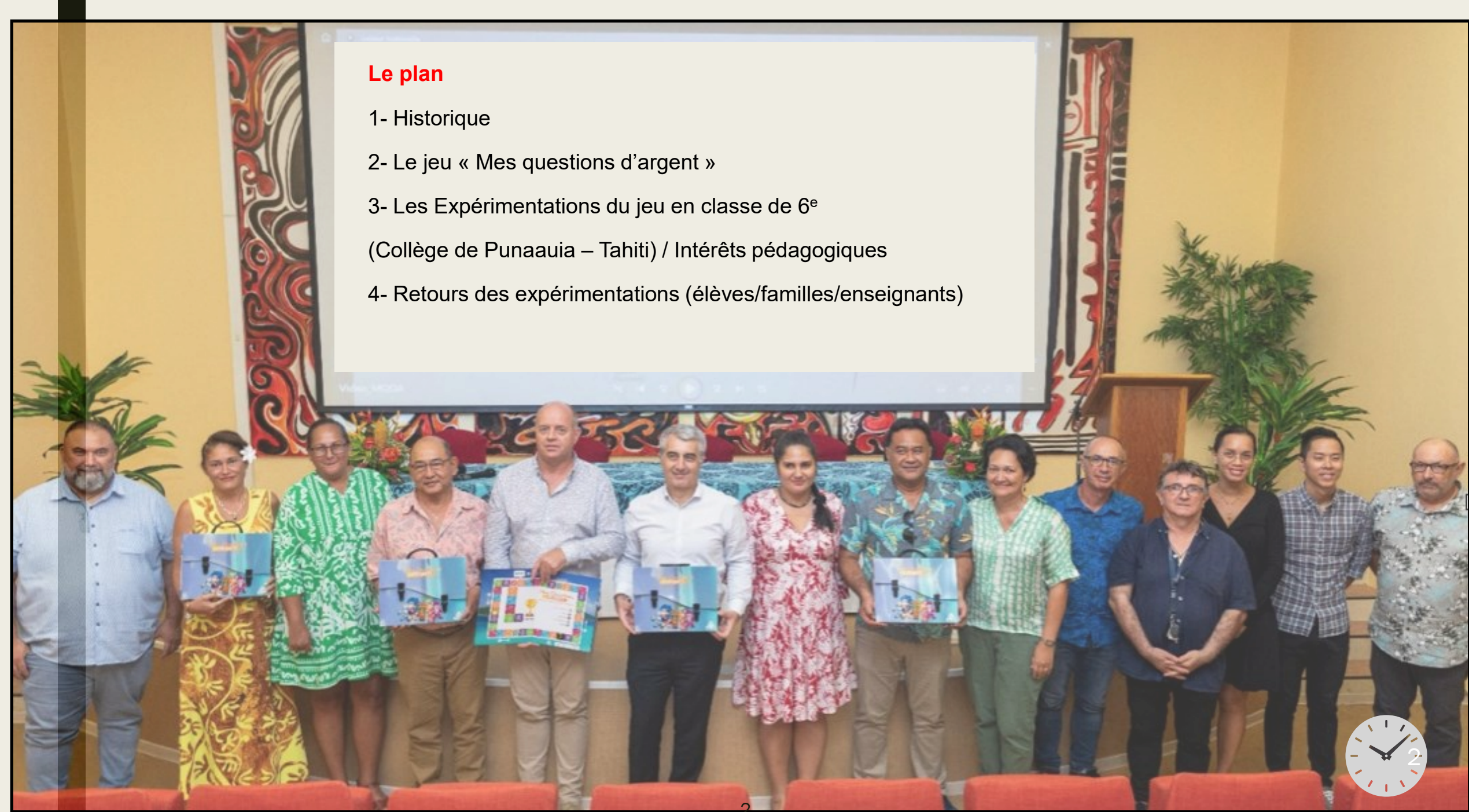
MES QUESTIONS D'ARGENT

Présentation du lundi 16 juin 2025



Le plan

- 1- Historique
- 2- Le jeu « Mes questions d'argent »
- 3- Les Expérimentations du jeu en classe de 6^e
(Collège de Punaauia – Tahiti) / Intérêts pédagogiques
- 4- Retours des expérimentations (élèves/familles/enseignants)



Version nationale > Version polynésienne



La composition et le but du jeu

Matériel

- Un plateau
- Des cartes de différentes catégories:



- Des pions et deux dés



But du jeu

- Réaliser son projet:



TON PROJET : PARTICIPER À UN HEIVA DES ÉCOLES

| | |
|--------------------|------------|
| Coût du projet | 20 000 XPF |
| Somme de départ | 4 800 XPF |
| Salaire | 2 400 XPF |
| Gain par question | 1 200 XPF |
| Assurance Surprise | 240 XPF |



Version Polynésienne

➤ Exemples de cartes Surprise adaptées au contexte local :

Carte 1 : Tu as vendu 3 tas de bananes à une copine. Elle t'a donné 3 pièces de 200 XPF. Tu gagnes 600 XPF.

Carte 2 : Ton quartier organise un Tamure Marathon pour venir en aide aux familles défavorisées. Tu y participes et tu dépenses 500 XPF.

Carte 3 : Avec tes copains, vous allez au Tiurai pour voir le spectacle de tatie. Tu dépenses 1 000 XPF pour ta place.

- Les situations correspondent au quotidien de nos élèves : Tiurai, Tamure, Heiva...
- Les prix sont exprimés en francs Pacifiques > XPF et adaptés au coût de la vie locale.
- Les noms des personnages sont polynésiens : Kahaia, Teiki...
- Chaque projet est adapté : acheter un ukulele, participer au Heiva...
- Une mallette au lieu d'une boîte pour faciliter le transport.



Les règles du jeu



- Réponse Correcte et validée :
 - Gain 1200 xpf
- Réponse Non Correcte:
 - Pas de pénalité
- Les cartes « Surprise » ou les cases particulières peuvent faire gagner ou perdre de l'argent.

Les cartes jouées doivent être mises de côté (Achats/ Dépenses, Moyens de Paiements, Assurance, Budget, Crédit) et rangée par catégorie pour la piste finale

Les cases particulières

CASE « KRACH » :

Perte de la moitié du salaire



CASE: « CHARGES FIXES » :

- Passer par la case : 600 xpf de frais
- Tomber sur la case: 1 200 xpf de frais (le double)



CASE « SALAIRE »:

- Passer par la case : Le joueur touche son salaire
- Tomber sur la case: Le joueur touche le double de son salaire

Feuille de compte

[illegible]

Une amélioration à l'issue des séances observées : feuille de compte modifiée

Mes questions d'argent : apprendre à gérer son argent en s'amusant !

INTITULE DU PROJET :

PRENOM / PERSONNAGE :

COUT DU PROJET :

| DESCRIPTION / CATEGORIE DE QUESTION | RECETTE (+) | DEPENSE (-) | SOLDE / total |
|-------------------------------------|-------------|-------------|---------------|
| Somme de départ | | | 4800 F |
| 1. | | | |
| 2. | | | |
| 3. | | | |
| 4. | | | |
| 5. | | | |
| 6. | | | |
| 7. | | | |
| 8. | | | |
| 9. | | | |
| 10. | | | |
| 11. | | | |
| 12. | | | |
| 13. | | | |
| 14. | | | |
| 15. | | | |
| 16. | | | |
| 17. | | | |
| 18. | | | |
| 19. | | | |
| 20. | | | |

Brouillon pour calculs à poser :

La Piste Finale



Enseigner par le jeu: vidéo de l'expérimentation



Intérêts pédagogiques nombreux

- Sensibiliser les élèves aux enjeux financiers dès le plus jeune âge (10-11 ans)
- Découvrir le vocabulaire spécifique de l'éducation financière (banque, assurance, moyens de paiement...)



- Apprendre à gérer un budget (tenir ses comptes, économiser, épargner...)
- Echanger à partir des modes de vie et expériences de chacun
 - *Initier une réflexion sur les habitudes de consommation*
 - *Développer le mieux vivre ensemble par l'écoute de l'autre, la compréhension et l'entraide*



Intérêts pédagogiques nombreux

- Apprendre de manière ludique et interactive
 - *Le jeu favorise la concentration, stimule la mémoire et ainsi participe à motiver l'enfant dans l'apprentissage.*
 - En ce sens, il rend l'élève actif dans le groupe et acteur de son apprentissage.*
- Développer les compétences langagières
 - Compréhension écrite et orale
 - Verbalisation
 - Production orale (reformulation et argumentation)
- Renforcer la confiance en soi (jeu inclusif permettant aux élèves en difficultés de jouer et d'apprendre)



- Développer des habitudes financières saines pour former un citoyen responsable et éclairé

Retours élèves / parents > Nous avons apprécié...



- Les projets « sympas » à réaliser
- Tomber sur la case « Surprise » et sur les bonnes surprises
- Gagner de l'argent
- Tomber sur la case « salaire »
- Remplir la fiche de compte
- Jouer à un jeu créatif qui donne du bonheur en jouant
- Apprendre comment et pourquoi économiser
- Les échanges entre enfants et parents autour du jeu à la maison
- L'intérêt et le soutien des parents



Retours enseignants > Nous avons constaté et apprécié



- La richesse du projet :
 - Interdisciplinaire (Maths, EMC, Français...)
 - Adapté aux cycle 3 (CM2-6^e) et cycle 4
 - Favorisant la dynamique de travail entre collègues
 - Ancré dans le quotidien de nos élèves et des familles
- Un engagement renforcé dans le travail des élèves, y compris de la part des élèves les plus en difficulté
- Une meilleure entente dans la classe entre élèves, entre élèves et enseignants
- Un lien de qualité entre les élèves de 6^e et les élèves de CM2 qui se retrouveront pour la majorité l'an prochain au Collège.



Merci pour votre attention
et
au plaisir de vous retrouver
bientôt pour jouer ensemble !

