GUIDE PRATIQUE
à destination des enseignants

VERS UNE ÉDUCATION À LA CONSOMMATION RESPONSABLE

48 OUTILS
À DESTINATION DES ÉLÈVES
DE L'ENSEIGNEMENT SECONDAIRE

Réseau Financité
Ensemble, changeons la finance

Le Réseau Financité est un mouvement citoyen qui œuvre pour développer et promouvoir une finance responsable et solidaire.

Cette publication a été réalisée par le Réseau Financité, grâce au soutien de la Ministre de l'Education

FÉDÉRATION WALLONIE-BRUXELLES

Auteurs
Antoine Attout - Bernard Bayot - Arnaud Marchand - Olivier Jérusalmy

Ont également contribué à la réalisation de ce guide
Florence Vanwerts - Julien Collinet - Laurence Roland

Mise en page
Fabienne Bonnoron

Date de publication
février 2016

Éditeur responsable
Bernard Bayot
Rue Botanique 75 - 1210 Bruxelles
T. +32(0)2 340 08 60 - F. +32(0)2 706 49 06
www.financite.be

TABLE DES MATIÈRES

INTRODUCTION ---- 5

COMMENT UTILISER CE GUIDE ? ---- 9

LES QUESTIONS À (SE) POSER POUR UNE CONSOMMATION RESPONSABLE ---- 13

OUTIL 1 ACHETER : DU PLAISIR À LA DÉPENDANCE ---- 15
OUTIL 2 APPRENDRE SUR LES DÉPENSES ---- 16
OUTIL 3 ARGENT ET BIEN-ÊTRE ---- 17
OUTIL 4 BIENS COMMUNS : JEU DU VIVIER ---- 18
OUTIL 5 C'EST FINANCÉ PRÈS DE CHEZ VOUS ---- 19
OUTIL 6 C'EST QUOI, UN BUDGET ? ---- 20
OUTIL 7 CLIP 4 CHANGE ---- 21
OUTIL 8 CO-OPOLY, LE JEU DES COOPÉRATIVES ---- 22
OUTIL 9 CONFÉRENCE GLOBALE POUR LA PROTECTION SOCIALE ---- 23
OUTIL 10 CONSOMANIA ---- 24
OUTIL 11 D'OÙ VIENT L'ARGENT ? LES MONNAIES ---- 25
OUTIL 12 DÉBAT MOUVANT SUR LA CONSOMMATION RESPONSABLE ---- 26
OUTIL 13 DEMAIN ---- 27
OUTIL 14 EMPRUNTER DE L'ARGENT ---- 28
OUTIL 15 EN QUÊTE DE SENS ---- 29
OUTIL 16 ÉPARGNER, POUR FAIRE QUOI ? ---- 30
OUTIL 17 ÉPARGNEZ-VOUS ---- 31
OUTIL 18 ÉTABLIR UN BUDGET ---- 32
OUTIL 19 ETHICA ---- 33
OUTIL 20 ÊTRE UN CONSOMMATEUR AVERTI ---- 34
OUTIL 21 FINANCE EN EAUX TROUBLES ---- 35
OUTIL 22 FINANCE ET ENTREPRISES : LA COURSE CONTRE LA MONTRE ---- 36
OUTIL 23 GLOBAL PLAYER ---- 37
OUTIL 24 INVESTIR DURABLEMENT ---- 38
OUTIL 25 JEU DE LA FICELLE FINANCIÈRE ---- 39
OUTIL 26 L'ISR, À QUOI ÇA SERT ? ---- 40
OUTIL 27 LA CONSOMMATION, UN MARQUEUR SOCIAL ---- 41
OUTIL 28 LA CONSOMMATION RESPONSABLE ---- 42
OUTIL 29 LA DETTE DANS TOUS SES ÉTATS ---- 43
OUTIL 30 LA GALETTE DE BLÉ ---- 44
OUTIL 31 LE CRÉDIT : PIÈGES ET AVANTAGES ---- 45
OUTIL 32 LE JEANS A LE BLUES ---- 46
OUTIL 33 LE VIDE QUI RESTE AUTOUR ---- 47
OUTIL 34 LES ALTERNATIVES DE CONSOMMATION RESPONSABLE ---- 48
OUTIL 35 LES ALTERNATIVES EN FINANCE ---- 49
OUTIL 36 LES IMPÔTS, LE PRIX DE LA DÉMOCRATIE ? ---- 50
OUTIL 37 LES MÉTIERS BANCAIRES : HISTORIQUE ET DÉRIVES ---- 51
OUTIL 38 METTRE EN PLACE UN BUDGET PARTICIPATIF ---- 52

OUTIL 39 MISSION IMPOSSIBLE ? 53
OUTIL 40 NATURE, LE NOUVEL ELDORADO DE LA FINANCE 54
OUTIL 41 NOS BESOINS, MAÎTRES DE NOTRE CONDUITE ? 55
OUTIL 42 PROVIDENCE, NOTRE PROTECTION SOCIALE 56
OUTIL 43 PUBLICITÉ ET SURCONSOMMATION 57
OUTIL 44 QUE CACHENT LES BELLES IMAGES DES BANQUES ? 58
OUTIL 45 SURVIVRE À CRÉDIT 59
OUTIL 46 TOUCHE PAS À MON BLÉ ! 60
OUTIL 47 UTILISER UN BUDGET À TRAVERS UN PROJET COLLECTIF 61
OUTIL 48 VISITE D'UNE FERME PÉDAGOGIQUE (BIOLOGIQUE) 62

RESSOURCES PÉDAGOGIQUES 65

LEXIQUE PAR FORMAT 68
LEXIQUE PAR COMPOSANTE 69
LEXIQUE PAR ÂGE 70

INTRODUCTION

L'éducation à la consommation responsable fait partie des thématiques abordées dans le cadre de l'enseignement d'une citoyenneté transversale. Elle englobe les aspects d'éducation financière (acquérir des connaissances pratiques, gérer et planifier) et de choix conscient et responsable (acheter de manière responsable, acquérir une vision citoyenne).

Le guide « Vers un consommation responsable » est édité par le Réseau Financité. A destination des enseignants, il propose une cinquantaine d'outils innovants permettant de faire comprendre aux élèves de l'enseignement secondaire les enjeux de l'éducation financière sous l'angle de la consommation responsable.

POURQUOI UN GUIDE PRATIQUE POUR LES ENSEIGNANTS ?

Le guide qui suit propose une variété d'approches pédagogiques qui visent à intégrer les connaissances dans les cursus actuels et proposent des méthodes pour rendre concrets des concepts souvent abstraits en se basant sur des éléments de la vie quotidienne des jeunes, à travers une approche ludique et innovante.

QUEL RÔLE POUR L'ÉCOLE ?

L'école est un lieu de vie des jeunes parmi d'autres, mais il n'est pas le seul. À l'école, les acteurs éducatifs – parmi lesquels les enseignants –, côtoient des jeunes dont le vécu personnel, familial, social, économique... ont des effets sur leur bien-être en classe et entre pairs, sur leur réussite scolaire et sur leur épanouissement.

La gestion de l'argent de poche, la situation financière familiale, la publicité particulièrement agressive auprès des jeunes publics, les appréhensions à se lancer dans la vie active, les implications liées à l'endettement d'un individu et les effets sur sa famille... sont autant d'éléments que les jeunes sont susceptibles de rencontrer dans leur quotidien. Lorsque les acteurs scolaires partent du vécu de leurs élèves, de leurs préoccupations, ils ancrent le projet d'apprentissage et lui donnent sens.

Pour ce faire, les enseignants s'appuient sur le décret Missions et les référentiels interréseaux déterminant les compétences à acquérir et les savoirs requis pour les mobiliser. Que ce soit à propos de l'éducation à la consommation responsable ou d'un autre sujet intéressant les jeunes dans leur quotidien, le fait de leur donner une place à l'école favorise le bien-être et la sérénité des élèves[1].

Pour assurer la mise en œuvre de ces dispositions, différents outils de qualité ont été mis en place dont le guide « Être et devenir citoyen[2] » prévu par le titre II du décret du 12 janvier 2007 et élaboré à l'attention des enseignants ayant en charge des élèves de la fin du secondaire. Ce guide présente, de manière succincte et attractive, une série de notions, de valeurs, d'institutions sur lesquelles se fonde notre société.

1 D'après une brochure éditée par Wikifin, « Gérer son argent, ça s'apprend! », disponible sur www.wikifin.be
2 « Être et devenir citoyen », brochure disponible sur www.enseignement.be/download.php?do_id=8119&do_check=

LEVER LES FREINS ET CONTRAINTES

L'éducation financière trop longtemps absente des programmes scolaires a été laissée au bon vouloir des professeurs. Néanmoins, le temps mis à leur disposition est une contrainte qui représente un vrai frein qu'il s'agit de lever en intégrant cette nouvelle compétence dans les matières déjà dispensées, au travers d'outils et d'approches pédagogiques innovants.

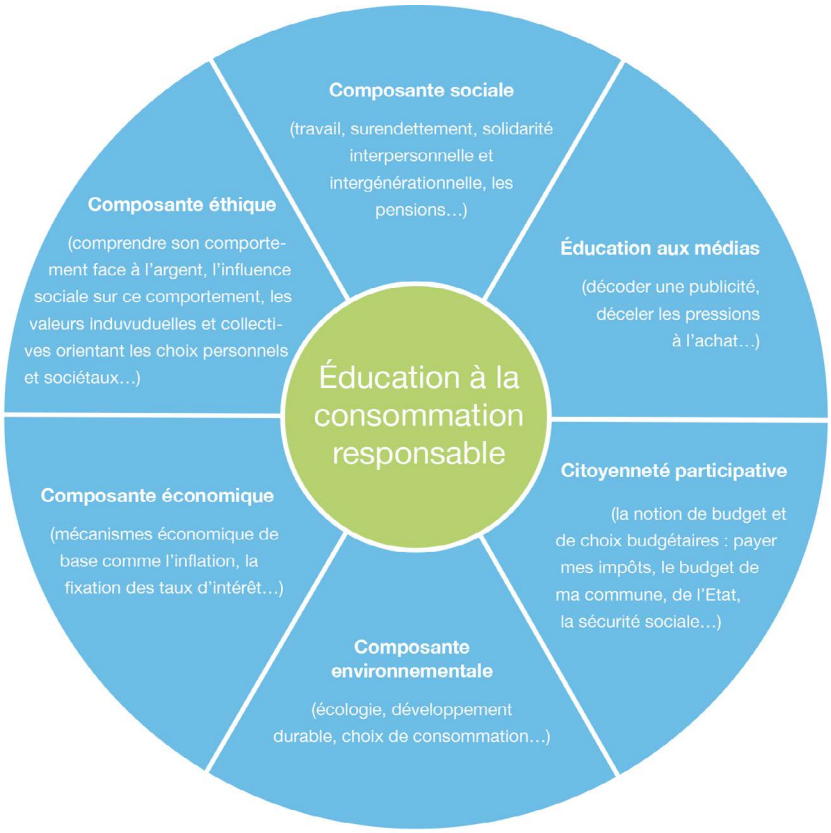
Il convient également d'outiller les enseignants afin qu'ils puissent aisément établir un dialogue et des espaces d'apprentissage face à un sujet qui est un des derniers tabous de notre société actuelle : l'argent.

Il y aujourd'hui des besoins à remplir en termes de définition des compétences et d'offre de services pour faciliter aux enseignants la transmission de l'éducation financière au travers de leurs pratiques et permettre aux élèves d'acquérir les compétences par l'expérimentation.

Un exemple d'approche innovante aux Pays-Bas, les Peer Educators, permet de lever certains freins évoqués, en facilitant l'accès dans la classe à des éducateurs externes qui vont pouvoir, à un coût faible pour les établissements scolaires, parler d'argent sans tabou et des pratiques de consommation.

CONSOMMATION RESPONSABLE, DE QUOI PARLE-T-ON ?

L'éducation à la consommation responsable fait partie des thématiques retenues pour la plate-forme « Éducation à la citoyenneté et au bien-être »[3]. L'objectif de cette plate-forme est de présenter les ressources disponibles en Fédération Wallonie-Bruxelles en matière d'éducation à la citoyenneté et d'inciter à établir des liens entre différentes thématiques pour soutenir des dynamiques d'apprentissage transversales, interdisciplinaires et systémiques.



Source : Wikifin, Gérer son argent, ça s'apprend! P 11.

3 www.enseignement.be/citoyennete

Selon cette plate-forme, six composantes liées à la consommation responsable peuvent être identifiées : les dimensions sociale, environnementale, économique, éthique, l'éducation aux médias et la citoyenneté participative. Ce sont tant les composantes en tant que telles que les liens entre celles-ci qui sont à valoriser lors des apprentissages à l'école.

Cette approche systémique permet aux enseignants d'aborder l'éducation à la consommation responsable, seuls ou en équipe, en mettant en œuvre plusieurs composantes et en suscitant une compréhension large et complexe des problématiques proposées en classe.

Pour une consommation responsable, les connaissances financières de base constitue une dimension essentielle pour réaliser des choix conscients ne mettant pas en risque la situation personnelle du jeune. Une deuxième dimension essentielle réside dans les modes de consommation à proposer permettant de répondre aux défis environnementaux et sociaux actuels et à venir.

POURQUOI UNE ÉDUCATION À LA CONSOMMATION RESPONSABLE CHEZ LES JEUNES ?

Selon une enquête sur l'éducation financière des Belges menée par l'Observatoire du Crédit et de l'Endettement en 2013, les jeunes entre 18 et 25 ans obtiennent les moins bons scores (48 % de bonnes réponses contre 59 % en moyenne). En effet, les jeunes ont été moins confrontés que leur aînés aux questions financières ou au crédit.

L'éducation financière se traduit par une série de compétences à acquérir, notamment en termes de gestion et de planification en vue de faire des choix conscients et cohérents dans une société de consommation qui pousse à la surconsommation à outrance. Aujourd'hui, peu d'espaces permettent cet apprentissage et si l'éducation financière ne se fait pas au travers d'une transmission de savoir familial, les jeunes peuvent se retrouver démunis face à des choix financiers cruciaux lors de différents moments de vie (consommation, prise d'indépendance, premiers revenus, premiers produits financiers,...).

FAIRE DES CHOIX FINANCIERS PERTINENTS DANS UNE PERSPECTIVE DE CONSOMMATION RESPONSABLE

Selon une définition du Conseil de l'OCDE, l'éducation financière se définit comme le processus par lequel un individu améliore sa connaissance des produits, concepts et risques financiers et acquiert au moyen d'un enseignement les compétences et la confiance pour prendre des initiatives efficaces pour améliorer son bien-être financier.

À cette définition de l'éducation financière selon le Conseil de l'OCDE, le Réseau Financité ajoute une dimension culturelle qui concerne la compréhension par chacun du monde économique et financier dans lequel il vit en vue de permettre une analyse critique de la société, la stimulation d'initiatives démocratiques et collectives, le développement de la citoyenneté active et l'exercice des droits sociaux, culturels, environnementaux et économiques dans une perspective d'émancipation individuelle et collective des publics en privilégiant la participation active des publics visés et l'expression culturelle.

L'objectif d'une éducation financière est donc de transmettre à l'apprenant un ensemble de connaissances et de savoir-faire permettant de faire des choix pertinents dans le domaine financier et dans une perspective de consommation responsable.

COMMENT UTILISER CE GUIDE ?

Chaque fiche présente un outil à utiliser en classe, classé suivant :
*** le format de l'outil ;**
*** la (ou les) composante(s) liée(s) à la consommation responsable abordée(s) par l'outil ;**
*** le (ou les) domaine(s) de connaissances lié(s) à l'outil ;**
*** l'âge minimum des élèves à qui s'adresse l'outil.**

La section « En pratique » vous mène directement aux documents nécessaires à l'animation.
Tous ces documents sont également disponibles sur le site www.ecosresponsable.be ou sur le site www.financite.be

FORMAT DE L'OUTIL

COMPOSANTE(S) ABORDÉE(S) PAR L'OUTIL

OUTIL 19

COMPOSANTES

ETHICA

Ethica est un jeu pédagogique qui permet aux participants de prendre conscience des impacts sociaux et environnementaux de leurs investissements.

THÈME Finance responsable et solidaire

OBJECTIFS
* Comprendre les impacts sociaux et environnementaux de ses placements
* Évaluer les risques financiers, sociaux et environnementaux de ses placements
* Comprendre la circulation de l'argent dans le monde à travers le système bancaire
* Se familiariser avec les notions d'entrepreneuriat à finalité sociale et d'appel public à l'épargne

CONCEPTS ABORDÉS Circulation de l'épargne dans l'économie - Investissement socialement responsable - Impacts directs et indirects des placements - Emprunt - Commerce équitable

VIE QUOTIDIENNE
Vêtements - Mobilité - Alimentation

DESCRIPTION
Ethica est un jeu éducatif permettant de découvrir des notions économiques et financières de base (épargne, investissement, crédit, coopérative, ...) liées à la gestion des finances personnelles ainsi que l'impact social et environnemental de l'épargne et des investissements. Il sensibilise à la prise de décisions plus conscientes et éthiques dans la gestion financière personnelle.
Les joueurs prennent le rôle de famille, de banquier et d'entrepreneur afin d'explorer des notions financières de base et les impacts sociaux et environnementaux des comportements financiers des ménages, des banques et des entreprises.

CONNAISSANCES
Comparaison des prix et produits
Typologie des entreprises
Recherche d'informations
Notions de risques financiers
Emprunt - Épargne - Revenus

EN PRATIQUE
* Jeu disponible à la location via les centres de prêt d'Animacor/le coalisur
* Jeu disponible à la vente en version plateau (40 €) ou en version « Do it yourself » via l'associtiv
* Formations disponibles via FTIC et le CEC.BEFOC

Le jeu contient les règles et un guide pédagogique ainsi que les différents éléments utiles à son bon déroulement

SOURCES COMPLÉMENTAIRES
* Évaluation du jeu par un enseignant
* Communauté et groupe sur LinkedIn, Facebook via www.ethica.co/FR
* Ressources : glossaire, FAQ, séquelles, etc
* Modules en ligne liés au contenu développé à travers l'outil

MÉTHODE PÉDAGOGIQUE	ÂGE	DURÉE	CONCEPTEUR
Jeu de plateau collectif - 6 à 27 joueurs	À partir de 15 ans	2 ou 3 périodes	Réseau Financité

Ethica • 23

DOMAINE(S) DE CONNAISSANCES DE L'OUTIL

FORMAT DE L'OUTIL

Discussion

Exercice

Jeu

Lecture

Visite

Projet

Présentation

Vidéo

COMPOSANTES

COMPOSANTE SOCIALE
Travail, surendettement, solidarité interpersonnelle et intergénérationnelle

COMPOSANTE ÉDUCATION AUX MÉDIAS
Décoder une publicité, déceler une pression à l'achat,...

COMPOSANTE CITOYENNETÉ PARTICIPATIVE
Budget et choix budgétaires : impôts, budget communal, de l'État, sécurité sociale,...

COMPOSANTE ENVIRONNEMENTALE
Écologie, développement durable, choix de consommation

COMPOSANTE ÉCONOMIQUE
Mécanismes économiques de base comme l'inflation, le taux d'intérêt, …

COMPOSANTE ÉTHIQUE
Comprendre son comportement face à l'argent, influence sociale sur ce comportement, valeurs individuelles et collectives orientant les choix personnels et sociétaux, ...

DOMAINES DE CONNAISSANCES

Chaque domaine de connaissances (acquérir des connaissances pratiques, acheter de manière responsable, planifier et anticiper et avoir une vision citoyenne) regroupe un ensemble de connaissances clés pour outiller les jeunes et leur permettre d'évoluer dans notre société à leur sortie d'école.

ACQUÉRIR LES CONNAISSANCES PRATIQUES

Gestion administrative
Avoir une gestion administrative qui permet de retrouver facilement les informations

Recherche d'informations
Savoir où s'informer et trier les informations pertinentes, à qui s'adresser en cas de problème

Opérations bancaires
Savoir effectuer des opérations bancaires courantes

Revenus
Comprendre les mécanismes de rémunération du travail et des prestations sociales

Fixation des prix
Comprendre que les prix reflètent la valeur des produits et les coûts liés à leur production, comprendre les fonctions primaires de la monnaie (outil de mesure, d'échange et de transfert d'un achat dans le temps)

Concepts financiers
Comprendre des concepts financiers (taux d'intérêt, marché financier...) et des mécanismes économiques de base (inflation)

Droits et devoirs des citoyens
Connaître ses droits en tant qu'homme/femme (droits de l'enfant), citoyen (sécurité sociale) et consommateur, mais aussi ses devoirs (contribuer via les impôts)

ACHETER DE MANIÈRE RESPONSABLE

Influence du marketing
Reconnaître et comprendre les mécanismes de publicité
Comprendre son comportement face à l'argent et au marketing

Impact sur le budget
Différencier les dépenses obligatoires et superficielles, savoir hiérarchiser ses dépenses en fonction de leur priorité...
Enjeux écologiques
Comprendre les enjeux des produits écologiques, biologiques et équitables
Comparaison des prix et produits
Savoir comparer des produits et des services sur base de plusieurs critères (économiques, environnementaux...)

GÉRER ET PLANIFIER

Budgétisation
Être capable de planifier ses recettes et dépenses à venir, dégager une épargne et anticiper les charges annuelles
Gestion des comptes
Avoir une vision claire sur les dépenses et les revenus passés
Épargne
Comprendre le mécanisme de l'épargne et ses avantages, expérimenter différentes manières d'épargner
Emprunt
Savoir ce qu'est un emprunt et son coût, distinguer les types de crédit et les différentes manières d'emprunter, connaître les conséquences et les risques liés à l'endettement
Assurances
Savoir ce qu'est une assurance et quelle est son utilité, connaître les différents types d'assurances
Notions de risques financiers
Appréhender et évaluer les risques financiers liés à des situations, événements et produits financiers

VISION CITOYENNE

Déterminants d'un choix de consommation
Comprendre comment s'articulent les déterminants d'un choix de consommation : psychologiques (besoins, envies), économiques (maximisation de la satisfaction en fonction de ses ressources), sociaux (influences sociales), éthiques (valeurs individuelles et collectives)
Dimension politique d'un choix de consommation
Comprendre le pouvoir d'un choix de consommation sur la société dans son ensemble (social, économique et environnemental)
Impact social d'un choix de consommation
Comprendre les différences d'impacts sociaux, positifs ou négatifs, liés aux choix du pays d'origine et au choix du type d'entreprise productrice
Impact environnemental/durable d'un choix de consommation
Comprendre les différents impacts environnementaux, positifs ou négatifs, liés aux choix du pays d'origine et au choix du type d'entreprise productrice
Impact des investissements
Comprendre que nos placements ont un impact sur la société et l'environnement, positif ou négatif. Comprendre la circulation de l'argent, le pouvoir délégué aux banques et la diversité bancaire
Typologie des entreprises
Comprendre les différents types d'entreprises/les différents statuts (indépendant, employé...) et leur impact sur l'organisation du travail, la rémunération du capital (pouvoir expliquer pourquoi l'élève préférerait tel type d'entreprise à telle autre pour travailler)
Autres modes de consommation
Élargir la compréhension de la notion de consommation (seconde main, repair café, autosuffisance alimentaire, mise en place d'un SEL, créer ses produits d'entretien...)
Biens communs et intérêt général
Élargir la compréhension de la notion de consommation : biens privés vs biens communs, impartageabilité des ressources, rôle de l'État dans certains domaines

LES QUESTIONS À (SE) POSER POUR UNE CONSOMMATION RESPONSABLE

En matière de consommation responsable, le jeune peut disposer, ou pas, d'une compréhension satisfaisante des actes de consommation. Voici quelques éléments de nature systémique qui permettent de faire évoluer sa réflexion en fonction du point de vue qu'il adopte.

LE JEUNE N'EST PAS EN DEMANDE D'INFORMATION

* Soit il sait ce qui est nécessaire pour lui, il dispose déjà des informations utiles.
* Soit il croit qu'il sait ce qui est nécessaire, mais se surestime.
* Soit il ne sait pas que cela peut lui être utile.
* Soit il se croit incompétent...

L'enjeu est donc de vérifier quelle réalité se cache derrière l'attitude et/ou susciter de la curiosité en explorant les bénéfices que chacun peut retirer d'une recherche d'informations pour dépenser moins, être en accord avec ses valeurs, tirer une satisfaction maximale dans le temps vu les moyens limités.

LE JEUNE EST EN DEMANDE DE CONNAISSANCE

A priori pour celui-là, la question se concentre sur le type d'informations auxquelles il aura accès, sur leur qualité, sur la capacité que le jeune aura de les comprendre et d'en faire un usage approprié au vu des objectifs qu'il poursuit.

LA QUALITÉ DE L'INFORMATION

Questions à poser :
* Comment évaluer la qualité d'une information ?
* Quels en sont les déterminants principaux ?
* Quels sont les réflexes de base à développer ?

LA QUALITÉ DE L'ÉMETTEUR

Questions à poser :
* Qui est l'émetteur ?
* De quel type d'institution s'agit-il ? Privée, publique, mixte, ONG, Coop, asbl, SA, multinationales,... ?
* Quels sont les objectifs sous-jacents de la mise à disposition de l'information ?

LA FORME DU MESSAGE

Questions à poser :

* Le message a-t-il été ou non rédigé à « mon attention » ?
* Sur quel mode est-il rédigé ?
* A qui s'adresse-t-il ? (À un citoyen ? À un consommateur ? À un consommateur réfléchi ou impulsif ?)
* Joue-t-il sur l'envie, le besoin, la rationalité économique ?
* Propose-t-il réflexion ou au contraire une réaction rapide ?
* Le message comporte-t-il l'information dont j'ai besoin pour poser mon choix ?
* Les informations fournies rendent-elles possible une comparaison ?

ACCESSIBILITÉ

Questions à poser :

* Où et comment le jeune a-t-il accédé à l'information (support, média,...) ?

EN CONCLUSION

Le jeune sera autonome s'il est à même de rechercher et d'identifier l'information qui correspond à ses besoins et qui lui permette de poser des choix responsables : il a compris de qui provenait l'information et est conscient des objectifs poursuivis par l'émetteur, il a une vision de l'impact que son choix peut avoir sur la société (social, environnemental, économique, politique).

Pour cela, il a dû :

* faire la distinction entre les désirs construits imposés par l'extérieur et ses besoins et envies réels qui lui apporteront une satisfaction durable,
* être conscientisé au fait qu'il est porteur de valeurs éthiques et les avoirs identifiées,
* être conscientisé qu'un acte de consommation est porteur de valeurs,
* avoir expérimenté qu'une consommation congruente (je consomme en accord avec mes opinions) est source d'une plus grande satisfaction.

OUTIL 1

COMPOSANTE(S)

ACHETER : DU PLAISIR À LA DÉPENDANCE

Cette fiche d'activités permet aux élèves de se situer par rapport à leurs habitudes d'achat. À travers une enquête, un quiz ou la lecture d'un texte, les élèves sont invités à réfléchir au caractère compulsif de leurs achats.

THÈME
Achats (consommation)

OBJECTIFS
Prendre conscience de son comportement face à l'argent et de l'influence sociale sur ce comportement

VIE QUOTIDIENNE
Shopping - Achats

DESCRIPTION
* Enquête au sein de la classe sur le shopping et les sentiments liés à l'acte d'achat.
* Quiz : « Suis-je un acheteur compulsif ? »
* Évaluation des résultats et astuces pour maîtriser ses achats.
* Lecture et analyse du texte « J'achète, donc je suis » sur le syndrome des achats compulsifs.

CONNAISSANCES
Influence du marketing

EN PRATIQUE
* Dossier pédagogique « Achetons pour la planète » (Fiche de travail 2.9, p.34)
* Fiche pour élèves (fiche 2.9, p.22)
* Texte « J'achète, donc je suis » (2 pages)

MÉTHODE PÉDAGOGIQUE	ÂGE	DURÉE	CONCEPTEUR
Réflexion, lecture et analyse de texte.	À partir de 12 ans	1 période	Office fédéral de l'environnement (OFEV)

COMPOSANTE(S)

APPRENDRE SUR LES DÉPENSES

Cette animation sensibilise les élèves aux étapes pratiques pour dépenser l'argent d'une manière responsable. Les élèves apprennent à identifier les dépenses prioritaires, mais également à prendre en considération le bien-être des autres et l'équilibre de la vie sur la planète dans leurs choix de consommation.

THÈME
Dépenses et budget

OBJECTIFS
* Savoir prioriser des dépenses : faire la différence entre dépenses obligatoires et dépenses superficielles
* Savoir gérer son budget

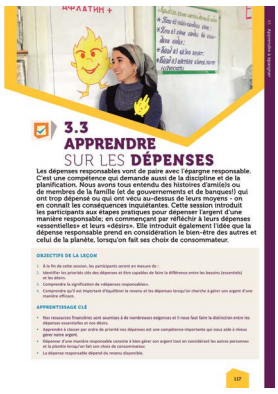
CONCEPTS ABORDÉS
Consommation responsable - Budget

VIE QUOTIDIENNE
Habitation - Vêtements - Téléphone - Alimentation- Transport - Épargne...

DESCRIPTION
* Explorer et réfléchir (10 - 15 minutes) :
  > Réflexion sur ce que signifie « dépenser de manière responsable »
  > À travers des cartes de jeu, faire la distinction en petits groupes entre les « dépenses essentielles » et les « désirs ». Partage des choix opérés et réflexion sur l'importance d'épargner.
* Enquêter et agir (25 - 30 minutes) :
  > Jeu des dépenses (Option 2) : exercice visant à prendre des décisions en matière de dépenses. Comparaison des plans de dépenses choisis par les élèves. Réflexion sur l'épargne.
* Réflexion sur les aspects à prendre en compte pour consommer de manière responsable (10 - 15 minutes)

CONNAISSANCES
Impact sur le budget

EN PRATIQUE
Fiche 3.3 du manuel Aflateen disponible en téléchargement (p. 117)


3.3 APPRENDRE SUR LES DÉPENSES

Les dépenses responsables vont de paire avec l'épargne responsable. C'est une compétence qui demande aussi de la discipline et de la planification. Nous avons tous entendu des histoires d'amis(es) ou de membres de la famille (et de gouvernements et de banques!) qui ont trop dépensé ou qui ont vécu au-dessus de leurs moyens – on en connaît les conséquences inquiétantes. Cette session introduit les participants aux étapes pratiques pour dépenser l'argent d'une manière responsable; en commençant par réfléchir à leurs dépenses essentielles et leurs «désirs». Elle introduit également l'idée que la dépense responsable prend en considération le bien-être des autres et celui de la planète, lorsqu'on fait ses choix de consommateur.

OBJECTIFS DE LA LEÇON

1. À la fin de cette session, les participants seront en mesure de :
2. Identifier les priorités clés des dépenses et être capables de faire la différence entre les besoins (essentiels) et les désirs.
3. Comprendre la signification de «dépenses responsables».
4. Comprendre qu'il est important d'équilibrer le revenu et les dépenses lorsqu'on cherche à gérer son argent d'une manière efficace.

APPRENTISSAGE CLÉ

- Nos ressources financières sont limitées à de nombreuses exigences et il nous faut faire la distinction entre les dépenses essentielles et les désirs.
- Apprendre à classer par ordre de priorité nos dépenses est une compétence importante qui nous aide à mieux gérer notre argent.
- Dépenser d'une manière responsable consiste à bien gérer son argent tout en considérant les autres personnes et la planète lorsqu'on fait son choix de consommateur.
- La dépense responsable dépend du revenu disponible.

117

MÉTHODE PÉDAGOGIQUE	ÂGE	DURÉE	CONCEPTEUR
Réflexion en groupe et exercice	À partir de 12 ans	1 période	Aflatoun

OUTIL 3

COMPOSANTE(S)

ARGENT ET BIEN-ÊTRE

Cette animation invite les élèves à réfléchir aux raisons, émotionnelles et psychologiques, de leur attachement à l'argent, mais aussi à la façon dont l'argent contribue, ou non, à apporter du bonheur et du bien-être.

THÈME
Réflexion sur la valeur de l'argent

OBJECTIFS
* Prendre conscience de son comportement face à l'argent
* Comprendre que l'argent est un moyen pour atteindre un but, et non une fin en soi

CONCEPTS ABORDÉS
Bien-être

VIE QUOTIDIENNE
Argent de poche

DESCRIPTION
* Réflexion en groupe sur l'importance accordée à l'argent et sur son rôle en matière de bien-être (10 - 15 minutes)
* Réactions et discussions au départ d'affirmations sur l'argent (d'accord/pas d'accord) (25 - 30 minutes)
* Retour sur la première partie en groupe et réévaluation de l'importance accordée à l'argent (10 minutes)

CONNAISSANCES
Impact des investissements

Dimension politique d'un choix de consommations

EN PRATIQUE
Fiche 3.1 du manuel Aflateen disponible en téléchargement (p. 107)

3.1 ARGENT, ET BIEN-ÊTRE

L'argent fait partie de notre vie et on ne peut pas y échapper - on en a souvent besoin pour répondre à nos besoins. Même dans les communautés où le troc est une pratique courante, l'argent est tout de même nécessaire pour satisfaire certains besoins de base. Le fait d'avoir assez d'argent, de ne pas avoir d'argent du tout ou d'avoir trop d'argent peut être source de frustration ou de soulagement pour la plupart d'entre nous. Il y a dans le monde une grande inégalité; des gens qui peinent à gagner suffisamment d'argent pour avoir un niveau de vie décent, tandis que d'autres en ont une quantité inimaginable.

Le désir d'argent est souvent source de stress et de tension. Il peut cependant être utile de faire une pause pour réfléchir aux raisons, émotionnelles et psychologiques, de notre attachement à l'argent. Il est également intéressant de réfléchir à ce que l'argent peut ou pas nous apporter et de quelle manière il contribue, ou non, à nous apporter du bonheur et du bien-être.
Ce module aidera les participants à réfléchir à la valeur de l'argent, selon eux, et à comprendre que l'argent est un moyen et non une fin en soi.

OBJECTIFS DE LA LEÇON

À la fin de cette session, les participants seront en mesure de :
1. Identifier trois choses nécessaires pour parvenir à un bien-être général.
2. Reconnaître que l'argent est un des facteurs pouvant aider les gens à parvenir au bien-être.
3. Analyser les attitudes envers l'argent et le bonheur et envisager les changements nécessaires pour que cela reflète les valeurs et les objectifs personnels.

MÉTHODE PÉDAGOGIQUE	ÂGE	DURÉE	CONCEPTEUR
Réflexion en groupe	À partir de 12 ans	1 période	Aflatoun

COMPOSANTE(S)

BIENS COMMUNS : JEU DU VIVIER

Cet exercice thématise la surexploitation des ressources accessibles à tous. Dans le cadre du jeu du vivier, les élèves découvrent et identifient par eux-mêmes les incitations et les motivations dans ce domaine, tout en recherchant des pistes pour résoudre la problématique des biens communs.

THÈME
Biens communs

OBJECTIFS
* Élargir la compréhension de la notion de consommation et des ressources limitées
* Notion de biens communs à l'ensemble de la société (non-rivalité et non-exclusivité)

CONCEPTS ABORDÉS
Biens communs

VIE QUOTIDIENNE
Alimentation

DESCRIPTION
Dans le jeu du vivier, les élèves pêchent dans un vivier à capacité limitée.

Ce module traite différents thèmes, tels que les types de biens économiques, la tragédie des biens communs, les effets externes, la durabilité, la pénurie des ressources, le rôle de l'Etat ou les normes sociales. Il est également possible d'établir un lien entre ces thèmes et les problèmes environnementaux (par exemple les émissions de CO2 et le climat).
* Ce jeu soulève de nombreuses questions sur les biens communs
* Réflexion en groupe sur les enseignements tirées du jeu
* Exercices

CONNAISSANCES
Biens communs et intérêt général

EN PRATIQUE
* Commentaires pour enseignants
* Remarques: préparation et déroulement
* Jeu de transparents
* Évaluation joueur
* Évaluation jeu
* Masques pour les élèves
* Fiche d'informations
* Fiche de travail : 1 - 2A - 2B
* Test de connaissances

MÉTHODE PÉDAGOGIQUE	ÂGE	DURÉE	CONCEPTEUR
Jeu participatif - fiche d'exercice	À partir de 12 ans	2 périodes	Iconomix (Banque nationale suisse)

OUTIL 5

COMPOSANTE(S)

C'EST FINANCÉ PRÈS DE CHEZ VOUS

Cette animation permet de découvrir l'investissement direct dans l'économie sociale, mais aussi de comprendre comment fonctionne une entreprise à finalité sociale et comment le citoyen peut soutenir financièrement le type de société dans laquelle il veut vivre.

THÈME
Investissement dans l'économie sociale

OBJECTIFS
* Comprendre ce qu'est l'économie sociale/une entreprise à finalité sociale
* Savoir comment le citoyen peut soutenir ces entreprises

CONCEPTS ABORDÉS
Investissement direct - Économie sociale

VIE QUOTIDIENNE
Alimentation

DESCRIPTION
* Introduction
* Lecture d'articles parus dans le Financité Magazine
  > Le modèle coopératif (p. 5)
  > Se financer sans les banques (p. 6-7)
  > Investissement direct, un placement risqué ? (p. 8)
  > Mieux soutenir l'économie sociale (p. 9)
* Discussion autour des investissements, de leurs rentabilités économique et sociétale

CONNAISSANCES
Typologie des entreprises

Enjeux écologiques

EN PRATIQUE
* Fichier disponible en téléchargement
* Financité magazine n°35

SOURCES COMPLÉMENTAIRES
* Base de données des produits solidaires labélisés Financité-Fairfin
* Vidéos :
  > C'est quoi l'investissement solidaire
  > Reportage vidéo : AgricoVert décroche le prix « C'est financé près de chez vous »
* Analyses Financité :
  > Investissement direct : à quels risques se préparer ?
  > Permettre un accès plus souple au marché des capitaux pour les initiatives à finalité sociale

MÉTHODE PÉDAGOGIQUE	ÂGE	DURÉE	CONCEPTEUR
Lecture(s) d'article(s) et discussion	À partir de 14 ans	1 période	Réseau Financité

COMPOSANTE(S)

C'EST QUOI, UN BUDGET ?

Faire un budget, c'est préparer l'avenir. Au cours de cette animation, les élèves découvrent l'importance de la gestion budgétaire et apprennent à établir un budget.

THÈME
Budget

OBJECTIFS
* Contrôler ses dépenses
* Savoir hiérarchiser ses dépenses en fonction de leur priorité
* Budgétiser ses besoins financiers à venir
* Comprendre les avantages de l'épargne

CONCEPTS ABORDÉS
Budget - Épargne

VIE QUOTIDIENNE
Ressources et dépenses

DESCRIPTION
* Partie 1 : Découvrir le budget
  > Bienfaits de la gestion budgétaire
  > Classification des dépenses entre charges fixes et variables, mensuelles ou annuelles.
  > Notions : comptes, budget et trésorerie
  > Trucs et astuces pour réduire les dépenses
* Partie 2 : Établir un budget
  > Sur la base de l'histoire fictive (imaginée en collaboration avec les élèves) d'une personne au cours d'une année :
  - Perception de l'intérêt d'anticiper ses dépenses, d'épargner ;
  - Recherche d'idées concrètes pour dégager des marges de manœuvre dans la gestion de sa trésorerie.

CONNAISSANCES
Budgétisation - Gestion des comptes - Épargne

Impact sur le budget

EN PRATIQUE
* Fichier disponible en téléchargement
* Grille budgétaire

SOURCES COMPLÉMENTAIRES
* Analyse Financité :
  Références budgétaires : un outil multifonction à découvrir
* Etude Financité
  Références minimales pour une vie digne

MÉTHODE PÉDAGOGIQUE	ÂGE	DURÉE	CONCEPTEUR
Travail en groupe et réflexion en commun	À partir de 16 ans	1 ou 2 périodes	Réseau Financité

OUTIL 7

COMPOSANTE(S)

CLIP 4 CHANGE

À travers une exposition interactive autour de biens de consommation issus de notre quotidien et la réalisation d'une vidéo, cette animation permet aux élèves d'explorer divers modèles de consommation.

THÈME
Développement durable

OBJECTIFS
Découvrir les différents modèles de consommation

CONCEPTS ABORDÉS
Développement durable

VIE QUOTIDIENNE
Alimentation - Vêtements - Mobilité - Communications

DESCRIPTION
Dans ses locaux (Eupen), la VSZ propose une exposition permanente, bilingue (français-allemand) et interactive sur les thèmes de l'alimentation, l'habillement, la mobilité et la communication. Cette exposition est complétée par un atelier de réalisation d'une vidéo à poster sur le Net (choix du thème, écriture du scénario, réalisation des dessins, enregistrement et mise en ligne).
Les jeunes exploreront différents modèles de consommation. Ils apprendront à distinguer les modèles qui sont durables de ceux qui ne le sont pas. Ils mettront en images sous la forme d'une animation vidéo une solution qu'ils élaboreront en réponse à l'une des problématiques abordées. Les élèves sont invités à utiliser leurs smartphones durant l'animation pour rechercher des informations.

CONNAISSANCES
Dimension politique d'un choix de consommation

Enjeux écologiques

EN PRATIQUE
Fiche de présentation de l'animation disponible en téléchargement

MÉTHODE PÉDAGOGIQUE
Exposition et réalisation (en groupe) d'une animation vidéo

ÂGE
À partir de 15 ans

DURÉE
5h (réparties équitablement entre les deux activités)

CONCEPTEUR
VSZ (Association de défense des consommateurs des Cantons de l'Est)

COMPOSANTE(S)

CO-OPOLY, LE JEU DES COOPÉRATIVES

Dans Co-opoly, les joueurs collaborent pour créer et gérer une entreprise démocratique. Ils partent ainsi à la découverte du monde coopératif.

THÈME
Coopératives

OBJECTIFS
* Apprendre à gérer une entreprise
* Comprendre les spécificités des coopératives

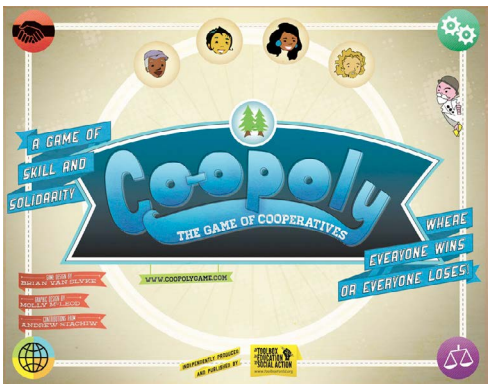
CONCEPTS ABORDÉS
Coopérative - Gestion d'entreprise

DESCRIPTION
Pour survivre en tant que personnes et se battre pour le succès de leur coopérative, les joueurs doivent faire des choix capitaux. En mettant en œuvre leurs capacités de collaboration, ils relèveront de grands et de petits défis. C'est un jeu d'adresse et de solidarité, où tout le monde gagne ou perd. En jouant à Co-opoly, les élèves prennent conscience du bénéfice commun, des défis et des travaux du monde coopératif. Ils développent ainsi les compétences nécessaires pour participer à une coopérative.
En quelques minutes, Co-opoly permet de vivre une année de la vie d'une entreprise et de ses travailleurs. Le jeu ouvre également la réflexion : quelles sont nos priorités ? Quels rapports entre mes intérêts personnels et ceux de mon entreprise ? Quelle tension entre les valeurs choisies et les impératifs économiques ?

CONNAISSANCES
- Dimension politique d'un choix de consommation
- Typologie des entreprises

EN PRATIQUE
Jeu de plateau exclusivement encadré par des animateurs de la SAW-B

SOURCES COMPLÉMENTAIRES
Dossier « Coopératives, un modèle tout terrien »



MÉTHODE PÉDAGOGIQUE
Jeu de société coopératif - Séparation en plusieurs équipes selon le nombre de personnes

ÂGE
À partir de 16 ans

DURÉE
1 ou 2 périodes

CONCEPTEUR
SAW-B

OUTIL 9

COMPOSANTE(S)

CONFÉRENCE GLOBALE POUR LA PROTECTION SOCIALE

L'objectif de ce jeu est de comprendre que la réalisation de la protection sociale en tant que droit universel implique des mécanismes de solidarité entre citoyens d'un même pays, ainsi qu'entre les pays riches et les pays pauvres.

THÈME
Protection sociale

OBJECTIFS
Comprendre les mécanismes de la sécurité sociale

CONCEPTS ABORDÉS
Sécurité sociale

DESCRIPTION
Une conférence internationale est organisée sur la planète Globa. Les participants y prennent part en tant que ressortissants de pays fictifs : la Solidarie, la Privatilande, l'Injustolande et la Pillagie.
Les participants incarnent plusieurs personnages à tour de rôle : témoins de situations de terrain, journalistes, « ambassadeurs sociaux ». On découvre des réalités diverses et on cherche des solutions... qui pourraient tout aussi bien s'appliquer à la réalité terrestre !

CONNAISSANCES
Droits et devoirs des citoyens

EN PRATIQUE
* Ce jeu fait partie de la mallette pédagogique « Protection sociale pour tous ». Cette mallette peut être commandée en ligne au prix de 25 €
* Il est également possible de solliciter un animateur expérimenté (auprès du CNCD-11.11.11) pour réaliser l'animation en classe

MÉTHODE PÉDAGOGIQUE	ÂGE	DURÉE	CONCEPTEUR
Jeu	À partir de 15 ans	1h30	Développé par un collectif d'associations coordonnées par le CNCD-11.11.11

COMPOSANTE(S)

CONSOMANIA

Consomania est un jeu qui permet de découvrir les conséquences négatives de notre mode de consommation mais aussi des alternatives durables.

THÈME
Consommation durable

OBJECTIFS
Comprendre l'impact social et environnemental de ses choix de consommation

CONCEPTS ABORDÉS
Commerce équitable

VIE QUOTIDIENNE
Consommation - Recyclage

DESCRIPTION
Il faut obtenir autant de points que possible en satisfaisant le plus vite possible les besoins figurant sur sa liste. Les joueurs découvrent au fur et à mesure du jeu les impacts sociaux, écologiques et économiques de leur mode de consommation tant dans le Nord que dans le Sud. Le jeu propose aussi de nombreuses alternatives. Un objectif commun (ne pas dépasser un certain nombre de problèmes, sinon le jeu s'arrête) encourage la collaboration avec les autres joueurs.

CONNAISSANCES
Dimension politique d'un choix de consommation

Enjeux écologiques

EN PRATIQUE
Jeu disponible en prêt ou en vente (22 €) auprès d'Oxfam-Solidarité

SOURCES COMPLÉMENTAIRES
Plus d'informations sur le site

MÉTHODE PÉDAGOGIQUE
Jeu éducatif et coopératif - 6 à 10 personnes

ÂGE
À partir de 15 ans

DURÉE
1h

CONCEPTEUR
Oxfam-Solidarité

OUTIL 11

COMPOSANTE(S)

D'OÙ VIENT L'ARGENT ? LES MONNAIES

Ce support de cours explicite l'utilité de la monnaie, à travers une approche historique. Dans un deuxième temps, le cours aborde le thème des monnaies complémentaires, ces formes de monnaie créées en complément aux monnaies officielles.

THÈME
Monnaie - Argent

OBJECTIFS
* Comprendre les fonctions de la monnaie
* Se réapproprier la monnaie

CONCEPTS ABORDÉS
Monnaie (fonctions)

VIE QUOTIDIENNE
Monnaie - Argent

DESCRIPTION
* C'est quoi la monnaie ? Historique, fonctions et création monétaire
* Les monnaies complémentaires : définition, concepts techniques et présentation des projets de monnaies complémentaires à travers le monde et en Belgique.
* À nous de créer une monnaie citoyenne !

CONNAISSANCES
Fixation des prix

Impact des investissements

EN PRATIQUE
* Fichier (PDF ou PPT) disponible en téléchargement
* Extraits vidéos :
  > L'argent dette de Paul Grignon (3:46 à 11:17)
  > Les monnaies complémentaires en Europe

SOURCES COMPLÉMENTAIRES
* Financité Magazine, n° 23 « Rendez la monnaie ! »
* Alternatives économiques, Hors-série n° 105 « La monnaie et ses mystères »

MÉTHODE PÉDAGOGIQUE	ÂGE	DURÉE	CONCEPTEUR
Présentation sur la base d'extraits vidéos	À partir de 16 ans	1 période	Réseau Financité

COMPOSANTE(S)

DÉBAT MOUVANT SUR LA CONSOMMATION RESPONSABLE

Cette animation invite les élèves à débattre, à partir de « phrases qui piquent », sur la consommation responsable.

THÈME
Consommation responsable

OBJECTIFS
* Prendre conscience de son comportement face à l'argent
* Comprendre son rôle en tant que consommateur

VIE QUOTIDIENNE
Biens de consommation

DESCRIPTION
Sur base d'une affirmation (« Consommer, c'est s'engager », « Consommer me rend heureux », « La consommation responsable sert à se donner bonne conscience », etc.), les élèves sont invités à choisir leur camp (d'accord ou pas d'accord).
Des volontaires de chaque camp sont invités, alternativement, à donner un argument expliquant leur positionnement. Après chaque argument, les participants ont la possibilité de changer de camp. Lorsque les arguments semblent épuisés, l'animateur propose une nouvelle phrase et renouvelle l'expérience.

CONNAISSANCES
Dimension politique d'un choix de consommation

EN PRATIQUE
Livret pédagogique « Résonances » (p. 41)

SOURCES COMPLÉMENTAIRES
Cette animation peut être introduite ou poursuivie par la lecture de l'histoire « Le portable » issue de la BD « Résonances »

MÉTHODE PÉDAGOGIQUE	ÂGE	DURÉE	CONCEPTEUR
Débat mouvant	À partir de 15 ans	1 période	Région Bretagne

OUTIL 13

COMPOSANTE(S)

DEMAIN

« Demain » est un film ludique dont la narration est très pédagogique. Les réalisateurs partent à la découverte d'initiatives positives et concrètes qui se veulent une réponse aux crises écologiques, économiques et sociales traversant nos pays. Ils nous donnent de la sorte un aperçu de ce que pourrait être le monde de demain...

THÈME

Agriculture - Énergie - Économie - Éducation - Démocratie

OBJECTIFS

* Comprendre l'impact social et environnemental de ses choix de consommation
* Comprendre son rôle en tant que citoyen et consommateur
* Se réapproprier la monnaie / la gouvernance

CONCEPTS ABORDÉS

Production d'énergie renouvelable - Monnaie - Participation démocratique - Gouvernance d'une entreprise

VIE QUOTIDIENNE

Alimentation - Faire les courses - Argent - Électricité - École

DESCRIPTION

« Demain » peut être regardé en entier ou par partie (5 actes). Des pistes sont présentées dans le dossier pédagogique pour aller plus loin avec les élèves (actions individuelles ou collectives).

Alors que l'humanité est menacée par l'effondrement des écosystèmes, quatre trentenaires, partent à travers le monde en quête de solutions susceptibles de préserver l'avenir de leurs enfants et, à travers eux, celui des générations futures. À partir des expériences les plus abouties dans tous les domaines (agriculture, énergie, habitat, économie, éducation, démocratie), ils vont tenter de reconstituer le puzzle qui permettra de construire une autre histoire de l'avenir.

Acte 1 : Se nourrir
Acte 2 : La transition énergétique.
Acte 3 : Monnaies libres et économies locales vivantes
Acte 4 : Éduquer.
Acte 5 : Power to the people

CONNAISSANCES

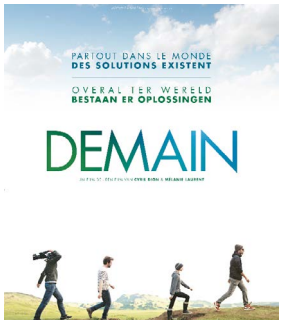
Impact des investissements - Dimension politique d'un choix de consommation

Concepts financiers

Enjeux écologiques

EN PRATIQUE

* Film actuellement dans les salles
* Disponible à la location en DVD via Libération Films
* Dossier pédagogique disponible en téléchargement



MÉTHODE PÉDAGOGIQUE

Documentaire

ÂGE

À partir de 14 ans

DURÉE

2h pour le visionnage du film (séparable en 5 parties de 20 minutes chacune)

CONCEPTEUR

Réalisé par Cyril Dion et Mélanie Laurent (Move Movie)

COMPOSANTE(S)

EMPRUNTER DE L'ARGENT

Au cours de cette animation, les élèves sont amenés à réfléchir sur les raisons qui poussent les gens à emprunter, sur les conséquences d'un emprunt et sur ce qu'emprunter de manière responsable signifie.

THÈME
Crédit

OBJECTIFS
Savoir ce qu'est un emprunt et son coût

CONCEPTS ABORDÉS
Crédit - Intérêt

VIE QUOTIDIENNE
Réalisation de projets

DESCRIPTION
Travail préparatoire : enquête auprès d'adultes ou de jeunes sur leurs expériences en matière de crédits.

* Introduction : Emprunter de l'argent (10-15 minutes)
  Discussion sur le travail préparatoire en vue de dégager les raisons d'emprunter, les lieux où ces emprunts sont effectués, les difficultés éventuelles de remboursement et les conseils éventuels fournis.
* Emprunter avec prudence (25-30 minutes)
  Identification des caractéristiques d'un emprunt d'argent sur la base d'affirmations (vrai/faux)
* Discussion sur le caractère positif ou négatif d'un emprunt sur la base de 5 situations
* Réflexion sur les apprentissages générés (10-15 minutes)

CONNAISSANCES
Emprunt

Concepts financiers

EN PRATIQUE
Fiche 3.7 du manuel Aflateen disponible en téléchargement (p. 145)

3.7
EMPRUNTER
DE L'ARGENT

Il existe quelques fois des circonstances qui font que les gens ont besoin de plus d'argent. La raison pourrait être le souhait d'investir dans une nouvelle entreprise, d'améliorer sa condition de vie, ou parce qu'un peu plus d'argent est nécessaire pour couvrir des dépenses inattendues telles qu'une urgence dans la famille ou une période financière difficile.
Les solutions possibles :

Travailler davantage ou trouver un emploi qui paye mieux (ceci peut s'avérer difficile, en particulier en cas de récession ou quand il y a peu d'emplois disponibles).

Faire attention aux dépenses et diminuer les dépenses ordinaires pour conserver de l'argent pour les nouvelles dépenses (mais ceci ne génère pas forcément assez d'argent).

Emprunter de l'argent ou contracter un emprunt (mais ceci doit être fait de manière responsable, ou l'emprunt pourrait finir par coûter de l'argent ou vous endetter davantage).

Il existe beaucoup d'histoires malheureuses de personnes qui se sont retrouvées dans des situations très difficiles à cause de dettes ou de mauvais emprunts. Cette session a pour objectif d'examiner les options d'emprunt d'argent; les participants seront amenés à réfléchir sur les raisons qui poussent les gens à emprunter, sur les conséquences et sur ce que signifie demprunter de manière responsable. De plus, une connaissance basique de certains termes liés aux crédit leur serait utile.

145

MÉTHODE PÉDAGOGIQUE	ÂGE	DURÉE	CONCEPTEUR
Travail préparatoire et discussion en groupe	À partir de 12 ans	1 période	Aflatoun

OUTIL 15

COMPOSANTE(S)

EN QUÊTE DE SENS

En quête de sens est un projet documentaire né d'un constat partagé par de nombreux citoyens : notre société occidentale est malade, prisonnière de sa logique économique. À travers de nombreuses rencontres, deux amis nous invitent à partager leur remise en question et interrogent nos visions du monde.

THÈME
Environnement

OBJECTIFS
* Prendre conscience de son comportement face à l'argent
* Comprendre son rôle en tant que citoyen et consommateur

CONCEPTS ABORDÉS
Système économique

VIE QUOTIDIENNE
Alimentation - Travail

DESCRIPTION
Résumé du documentaire
Deux amis d'enfance partagent des questions sur le monde et leur place dans celui-ci, un sentiment d'impuissance face aux grands problèmes de notre époque : injustices, frustrations, pouvoir de l'argent, crise écologique, dérèglement climatique… Ils décident alors de réaliser un vieux rêve : parcourir le globe et, pour tenter de trouver des réponses, aller à la rencontre des acteurs du changement. Ils vont ainsi se rendre sur plusieurs continents, et entendre des agriculteurs, des savants, des philosophes, des militants, des chamans, et collecter auprès d'eux les petites pièces qui pourraient bien composer le puzzle d'une autre vision du monde… Ce film documentaire retrace leur voyage, mais aussi leur cheminement personnel.
Dans le cadre scolaire, le film présente plusieurs intérêts. Il met en scène des jeunes gens qui se posent des questions que bien des jeunes (et moins jeunes) se posent aussi. Leur démarche, très spontanée, est retracée dans un récit néanmoins très structuré, ce qui la rend très accessible.

Dossier pédagogique
Le dossier vise à s'approprier le propos du film et à prolonger le questionnement ouvert par le film, en s'interrogeant sur son identité (l'homme perçu comme un consommateur), en identifiant ce qui est dicté par le système dans nos vies et, enfin, en expérimentant, en se regroupant pour agir.

CONNAISSANCES
Dimension politique d'un choix de consommation

EN PRATIQUE
* DVD disponible à la vente (20 euros) :
* Dossier pédagogique réalisé par « Les Grignoux » (4,5 € pour le dossier complet, extrait disponible gratuitement)

SOURCES COMPLÉMENTAIRES
Plus d'informations sur le site

MÉTHODE PÉDAGOGIQUE
Documentaire et réflexions

ÂGE
À partir de 12 ans

DURÉE
1h30 pour le visionnage du film

CONCEPTEUR
Réalisé par Nathanaël Coste et Marc de la Ménardière (Kamea Meah Films)

COMPOSANTE(S)

ÉPARGNER, POUR FAIRE QUOI ?

Cette animation permet d'identifier avec les élèves les motivations et freins liés à l'épargne, en rattachant l'épargne à un désir ou projet concret.

THÈME
Épargne

OBJECTIFS
* Connaître les avantages de l'épargne
* Connaître les différentes manières d'épargner

CONCEPTS ABORDÉS
Épargner

VIE QUOTIDIENNE
Achats - Biens de consommation - Projet de vie

DESCRIPTION
* Partie 1 : Freins et motivations à l'épargne
  > Photo-langage (par collecte d'images par les élèves ou via le jeu Motus) dans le but de comprendre les raisons d'épargner ou non, les freins et incitants à l'épargne, etc.
  > Discussion par rapport aux freins perçus (démarche de déconstruction des freins)
* Partie 2 : Apprendre à épargner
  > Apprentissages liés à l'épargne (sur la base d'une vidéo « It's micro but it's huge » et/ou sur la base de témoignages d'élèves ayant déjà épargné)
  > Inventaire des diverses formes d'épargne (avantages et inconvénients)
* Aller plus loin
  > Projet collectif

CONNAISSANCES
Épargne

Impact sur le budget

EN PRATIQUE
* Fichier disponible en téléchargement
* Photo-langage à collecter ou par achat du jeu Motus via l'asbl Pipsa (15 €)

SOURCES COMPLÉMENTAIRES
Brochure sur l'épargne et le crédit

MÉTHODE PÉDAGOGIQUE
Jeu imagé - Débat - Réflexion sur la base d'une vidéo ou de témoignages

ÂGE
À partir de 12 ans

DURÉE
2 périodes de cours (1 par partie)

CONCEPTEUR
Réseau Financité

OUTIL 17

COMPOSANTE(S)

ÉPARGNEZ-VOUS

Cette animation invite les élèves à réfléchir à l'importance de l'épargne, aux obstacles (internes et externes) susceptibles d'empêcher les Belges d'épargner et aux moyens de surmonter ces obstacles.

THÈME
Épargne

OBJECTIFS
* Comprendre le mécanisme de l'épargne et ses avantages
* Analyser les différents modes d'épargne

CONCEPTS ABORDÉS
Épargne - Taux d'intérêt

VIE QUOTIDIENNE
Acheter - Consommer à crédit ou non

DESCRIPTION
* Partie 1 : Découverte de l'épargne
  Entamer une discussion sur l'épargne basée sur la lecture de 2 témoignages. À quoi pense-t-on quand on parle d'épargne ? Pourquoi encourager l'épargne ?
* Partie 2 : Tous capables d'épargner ?
  Comprendre et analyser l'éducation à l'épargne, les pratiques et produits existants et enfin la notion de fiscalité de l'épargne.
  > Épargner passe par un apprentissage
  > Réflexion sur les obstacles à l'épargne et les moyens de les surmonter
  > Fiscalité de l'épargne

CONNAISSANCES
Épargne

EN PRATIQUE
* Fichier disponible en téléchargement
* Financité magazine n°33

MÉTHODE PÉDAGOGIQUE	ÂGE	DURÉE	CONCEPTEUR
Lectures, réflexion en sous-groupes et mise en commun	À partir de 15 ans	2 périodes de cours (1 par partie)	Réseau Financité

COMPOSANTE(S)

ÉTABLIR UN BUDGET

Apprendre à établir un budget est une étape vitale pour aider les jeunes à atteindre leurs objectifs personnels et financiers. Grâce à cette animation, les élèves apprennent à réaliser un budget en groupe.

THÈME
Budget

OBJECTIFS
* Contrôler ses dépenses
* Savoir hiérarchiser ses dépenses en fonction de leur priorité

CONCEPTS ABORDÉS
Budget

VIE QUOTIDIENNE
Ressources et dépenses

DESCRIPTION
* Introduction : panier à budget (15 minutes)
  Identification et hiérarchisation des dépenses en groupe. Chaque groupe représente une famille. Ils ont un mois pour dépenser tout l'argent qu'ils possèdent et c'est en groupe qu'ils doivent décider de quelle manière ils vont dépenser leur argent.
  > Enquêter et agir (25-30 minutes)
  - Option 1 : créer un budget de groupe
  - Option 2 : créer un budget personnel

  > Réflexion (10 minutes)
  - Conclusion sur l'importance de réaliser un budget
  - Aller plus loin : demander aux élèves de tenir un registre des revenus et dépenses durant un mois

CONNAISSANCES
Budgétisation

EN PRATIQUE
Fiche 3.4 du manuel Aflateen disponible en téléchargement (p. 125)

3.4. ÉTABLIR UN BUDGET

Apprendre à établir un budget n'est peut-être pas la chose la plus excitante à faire pour les jeunes, mais c'est pourtant une étape vitale pour les aider à atteindre leurs objectifs personnels et financiers. Les participants ont déjà effectué des activités qui traitaient des problèmes d'épargne et de dépenses. Cette session est une continuation de cet apprentissage - réunissant leurs objectifs personnels, leurs revenus, leurs économies et dépenses - pour l'établissement d'un budget.

OBJECTIFS DE LA LEÇON

À la fin de cette session, les participants seront en mesure de :
1. Comprendre les termes «budget», «surplus» et «déficit».
2. Établir un budget simple.
3. Mettre en pratique ces connaissances dans leur quotidien.

APPRENTISSAGE CLÉ

- Les budgets nous aident à équilibrer les revenus en fonction des dépenses essentielles et des désirs et donc de gérer notre argent de manière responsable.
- Les problèmes d'argent peuvent être la source de stress ; apprendre à contrôler sa situation financière et à vivre selon ses moyens contribue au bien-être et nous permet d'atteindre nos objectifs personnels.

125

MÉTHODE PÉDAGOGIQUE
Travail en groupe et réflexion en commun
(+ travail éventuel à réaliser à domicile)

ÂGE
À partir de 15 ans

DURÉE
1 période

CONCEPTEUR
Aflatoun

OUTIL 19

ETHICA

Ethica est un jeu pédagogique qui permet aux participants de prendre conscience des impacts sociaux et environnementaux de leurs investissements.

COMPOSANTE(S)

THÈME
Finance responsable et solidaire

OBJECTIFS
* Comprendre les impacts sociaux et environnementaux de ses placements
* Évaluer les risques financiers, sociaux et environnementaux de ses placements
* Comprendre la circulation de l'argent dans le monde à travers le système bancaire
* Se familiariser avec les notions d'entrepreneuriat à finalité sociale et d'appel public à l'épargne

CONCEPTS ABORDÉS
Circulation de l'épargne dans l'économie - Investissement socialement responsable - Impacts directs et indirects des placements - Emprunt - Commerce équitable

VIE QUOTIDIENNE
Vêtements - Mobilité - Alimentation

DESCRIPTION
Ethica est un jeu éducatif permettant de découvrir des notions économiques et financières de base (épargne, investissement, crédit, coopérative,...) liées à la gestion des finances personnelles ainsi que l'impact social et environnemental de l'épargne et des investissements. Il sensibilise à la prise de décisions plus avisées et éthiques dans la gestion financière personnelle.
Les joueurs prennent le rôle de famille, de banquier et d'entrepreneur afin d'explorer des notions financières de base et les impacts sociaux et environnementaux des comportements financiers des ménages, des banques et des entreprises.

CONNAISSANCES
Comparaison des prix et produits
Typologie des entreprises
Recherche d'informations
Revenus
Notions de risques financiers
Emprunt - Épargne

EN PRATIQUE
* Jeu disponible à la location via les centres de prêt d'Annoncer la couleur
* Jeu disponible à la vente en version plateau (40 €) ou en version « Do it yourself » (gratuite) via Financité
* Formations dispensées via l'IFC et le CECAFOC

Le jeu contient les règles et un guide pédagogique ainsi que les différents éléments utiles à son bon déroulement.
Plus d'infos

SOURCES COMPLÉMENTAIRES
* Évaluation du jeu par un enseignant
* Communauté et groupe sur Linkedin, Facebook
* Ressources : glossaire, FAQ, répertoire, etc.

MÉTHODE PÉDAGOGIQUE	ÂGE	DURÉE	CONCEPTEUR
Jeu de plateau collectif - 6 à 27 joueurs	À partir de 15 ans	2 ou 3 périodes	Réseau Financité

COMPOSANTE(S)

ÊTRE UN CONSOMMATEUR AVERTI

L'impact social et environnemental des décisions en matière de dépenses peut être immense. Cette session fait découvrir la consommation responsable aux élèves et leur indique ce qu'ils peuvent entreprendre pour changer les choses avec leur porte-monnaie.

THÈME
Consommation responsable

OBJECTIFS
Comprendre l'impact social et environnemental de ses choix de consommation

CONCEPTS ABORDÉS
Consommation responsable

VIE QUOTIDIENNE
Téléphone portable - Vêtements - Alimentation - Produits de soins

DESCRIPTION
* Introduction (10 minutes)
  > Réflexion en groupe sur des objets indispensables
* Enquêter et agir (25-30 minutes)
  > Réflexion en petits groupes sur la provenance et le coût réel (environnemental, social, économique) de certains objets de consommation, sur la base de fiches (téléphone portable, t-shirt en coton, chocolat, cosmétique)
* Réflexion sur les moyens de devenir un consommateur responsable (10 minutes)

CONNAISSANCES
Dimension politique d'un choix de consommation

Enjeux écologiques

EN PRATIQUE
Fiche 3.9 du manuel Aflateen disponible en téléchargement (p. 169)

SOURCES COMPLÉMENTAIRES
Documentaire (France Television) : « Cash investigation : les secrets inavouables de nos téléphones portables »

3.9
ÊTRE UN
CONSOMMATEUR AVERTI

Les enfants, lorsqu'ils passent de l'enfance à l'âge adulte, ont un pouvoir d'achat croissant. Ils peuvent avoir une influence sur les achats de leurs parents et ont peut-être également leur argent personnel à dépenser. À la fin de la session précédente, les participants ont considéré la question suivante : les actions d'un individu peuvent-elles changer les choses?

Les décisions que nous prenons concernant notre façon de dépenser l'argent peuvent avoir un impact immense sur les gens du monde entier à cause de des liens créés par la chaîne du commerce mondial.

De nos jours, le niveau de conscience au sujet de nos achats varie grandement : de quelle manière sont fabriqués les produits et s'ils sont produits d'une manière responsable d'un point de vue social comme environnemental. Parfois, nous achetons et utilisons des choses produites au sein de notre communauté et nous savons exactement d'où elles proviennent. D'autres fois, nous achetons des produits tels que les téléphones portables et nous n'avons aucune idée de l'origine des pièces et quel en est le coût pour les gens et la planète. Cette session fait découvrir aux participants la consommation responsable et ce qu'ils peuvent entreprendre pour «changer les choses avec leur porte-monnaie».

OBJECTIFS DE LA LEÇON

À la fin de cette session, les participants seront en mesure de :

1. Comprendre que leurs décisions en matière de dépenses peuvent affecter le bien-être des autres et celui de la planète (p. ex. à cause de la demande de certains produits).
2. Savoir comment faire des choix qui reflètent l'engagement en faveur d'une consommation responsable.

169

MÉTHODE PÉDAGOGIQUE	ÂGE	DURÉE	CONCEPTEUR
Réflexion et travail en groupe	À partir de 12 ans	1 période	Aflatoun

OUTIL 21

COMPOSANTE(S)

FINANCE EN EAUX TROUBLES

L'eau, un bien commun ? L'eau est une ressource naturelle rare, essentielle à la vie. Pourtant, sa marchandisation fait l'objet d'une forte spéculation.

THÈME
Eau

OBJECTIFS
* Comprendre ce qu'est un bien commun
* Comprendre les conséquences d'une marchandisation des biens communs

CONCEPTS ABORDÉS
Biens communs - Marchandisation de biens communs

VIE QUOTIDIENNE
Eau

DESCRIPTION
* Introduction
  L'eau est devenue une marchandise. On la vend, on l'achète, on l'échange. Si bien que les marchés financiers qualifient désormais ce bien commun... d'« or bleu » !
* Lecture d'articles parus dans le Financité Magazine et discussion
  > L'eau, une marchandise ? (p. 4)
  > Quand la soif de profit déshydrate les populations (p. 5)
  > L'or bleu : spéculation à tous les étages (p. 6)
  > L'eau belge coule-t-elle en démocratie (p. 7)

CONNAISSANCES
Biens communs et intérêt général

EN PRATIQUE
* Fichier disponible en téléchargement
* Financité magazine n°25

SOURCES COMPLÉMENTAIRES
Analyses Financité
* L'or bleu : spéculation à tous les étages
* Quand la soif industrielle déshydrate les peuples

MÉTHODE PÉDAGOGIQUE	ÂGE	DURÉE	CONCEPTEUR
Lecture(s) d'article(s) et discussion	À partir de 14 ans	1 période	Réseau Financité

COMPOSANTE(S)

FINANCE ET ENTREPRISES : LA COURSE CONTRE LA MONTRE

La financiarisation des entreprises au cours des dernières décennies a perverti les logiques entrepreneuriales et entraîné une recherche de profit à court terme. L'animation s'intéresse à cette évolution, qui remet en cause l'essence même du travail.

THÈME
Financiarisation des entreprises

OBJECTIFS
* Comprendre comment se finance une entreprise
* Comprendre les impacts de la financiarisation des entreprises au niveau social et économique

CONCEPTS ABORDÉS
Financiarisation des entreprises - Profit

DESCRIPTION
* Introduction
  > En 2014, les 40 plus grandes entreprises françaises ont versé 58 milliards de dividendes à leurs actionnaires malgré la crise. Comment est-ce possible ? Retour sur 20 années qui ont bouleversé la finalité des entreprises.
* Lecture d'articles parus dans le Financité Magazine et discussion
  > Financiarisation des entreprises : la grande saga (p. 5)
  > Quand la finance tue l'innovation (p. 6-7)
  > Travail : le grand oublié (p. 8)
  > Produire du profit plutôt que du progrès (p. 9)

CONNAISSANCES
Typologie des entreprises

EN PRATIQUE
* Fichier disponible en téléchargement
* Financité magazine n°37

SOURCES COMPLÉMENTAIRES
* Analyses Financité
  > Financiarisation, court-termisme et innovation : l'équation impossible ?
  > La financiarisation des entreprises
  > La financiarisation de l'économie
* Reportage vidéo
  > Cash Investigation : « Quand les actionnaires s'en prennent à nos emplois »

MÉTHODE PÉDAGOGIQUE	ÂGE	DURÉE	CONCEPTEUR
Lecture(s) d'article(s) et discussion	À partir de 16 ans	1 période	Réseau Financité

OUTIL 23

GLOBAL PLAYER

Global Player est un jeu pédagogique qui a pour objectif de sensibiliser les participants aux liens qui existent entre nos actions individuelles (une action en tant que consommateur ou un type de comportement en tant que citoyen) et l'état de la planète.

COMPOSANTE(S)

THÈME
Consommation durable

OBJECTIFS
Comprendre l'impact de ses choix de consommation

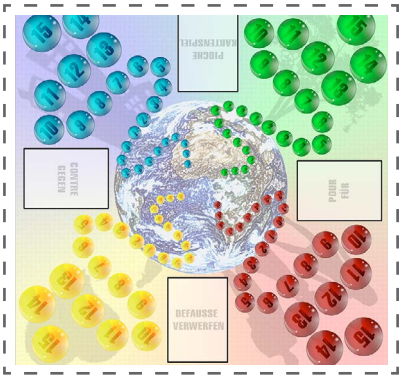
CONCEPTS ABORDÉS

VIE QUOTIDIENNE
Alimentation - Gestion des déchets - Soins de santé - Mobilité...

DESCRIPTION
Global Player est un outil de sensibilisation à la consommation durable et à la citoyenneté. Il peut aussi servir à la lutte contre le surendettement qui, pour être efficace, nécessite une compréhension globale de la société de consommation. Global Player permet d'aller à la recherche d'alternatives crédibles au modèle existant et d'opérer des changements dans nos comportements.
Chaque joueur reçoit un profil de consommateur-citoyen. En fonction des centres d'intérêt de son personnage, chaque joueur devra réaliser des actions individuelles lui rapportant des points. Mais attention, chaque action individuelle influence l'état du monde. Cela se traduit au travers de 4 indicateurs de développement : l'économie, le social, l'environnement et le bien-être. Si l'ensemble des joueurs ne parvient pas à maintenir un certain équilibre planétaire, ils risquent, via des cartes obligatoires, de subir des mesures douloureuses afin de rétablir l'équilibre.

CONNAISSANCES
- Dimension politique d'un choix de consommation
- Enjeux écologiques

EN PRATIQUE
* Fiche de présentation disponible en téléchargement
* Jeux disponibles gratuitement à la VSZ. La VSZ se tient à la disposition des enseignants pour expliquer le fonctionnement du jeu (1h)



MÉTHODE PÉDAGOGIQUE	ÂGE	DURÉE	CONCEPTEUR
Jeu de plateau - 3 à 6 joueurs/groupes	À partir de 12 ans	1 période	VSZ (Association de défense des consommateurs des Cantons de l'Est)

COMPOSANTE(S)

INVESTIR DURABLEMENT

Nos placements sont rarement durables ; ils ont donc un impact néfaste sur l'homme et son environnement. Pourtant, il existe des solutions alternatives accessibles pour investir son argent en conformité avec les principes du développement durable.

THÈME
Investissement socialement responsable

OBJECTIFS
* Comprendre l'impact de l'argent sur la société
* Comprendre son rôle en tant que consommateur, épargnant, investisseur

CONCEPTS ABORDÉS
Investissement socialement responsable

VIE QUOTIDIENNE
Argent de poche - Banque

DESCRIPTION
* Introduction du thème : avoir une vue d'ensemble des choix financiers des élèves (10 minutes)
  > Questionnaire (avec préparation préalable au cours)
  > Enquête dans la classe sur la base d'affirmations (oui/non)
* Confrontation des points de vue sur la base d'un extrait de film (10-20 minutes)
* Approfondissement de la question de l'investissement durable (15-20 minutes)
  > Légiférer (en groupe, rechercher un cadre légal pour ce qui est permis ou non)
  > Le tribunal (discussion de la situation illustrée dans le film en 4 groupes : Partie 1, Partie 2, Juges et Jury)
  > Au-delà de la ligne (débat sur des affirmations portant sur l'investissement durable)
  > Concours d'investisseurs (investir un budget dans des entreprises fictives)
* Conclusion : que faire avec mon argent ?

CONNAISSANCES
Impact environnemental d'un choix de consommation

Impact social d'un choix de consommation

EN PRATIQUE
* Fichier disponible en téléchargement
* Extrait vidéo

SOURCES COMPLÉMENTAIRES
La base de données des produits ISR en Belgique en Belgique et leur côte qualitative

MÉTHODE PÉDAGOGIQUE
Enquête, extraits vidéos et réflexion en groupe

ÂGE
À partir de 16 ans

DURÉE
1 période (préparation préalable au cours)

CONCEPTEUR
Développé par FairFin (conçu par Centrum Informatieve Spelen asbl) et adapté par le Réseau Financité

OUTIL 25

JEU DE LA FICELLE FINANCIÈRE

Le jeu de la ficelle financière présente une approche systémique de la finance. Au moyen de brèves cartes descriptives, les élèves vont appréhender les mécanismes et liens entre les principaux produits financiers, les acteurs impliqués et leurs impacts sur la société et l'environnement.

COMPOSANTE(S)

THÈME
Système financier

OBJECTIFS
* Connaître les acteurs clés du système financier et les impacts de ces acteurs sur le système
* Comprendre l'impact de ses choix de consommation
* Construire une vision citoyenne de la finance

CONCEPTS ABORDÉS
Principaux acteurs de la finance (Bourse, banque, courtier...) - Impacts de la spéculation

VIE QUOTIDIENNE
Produits de base (compte à vue, compte d'épargne) - Banque

DESCRIPTION
Chaque participant se retrouve dans la peau d'un produit financier, d'un acteur de la finance ou d'un impact positif ou négatif créé par le système financier. Ce jeu de rôle permet de comprendre le fonctionnement du système financier et les interactions entre les différents acteurs.

CONNAISSANCES
Concepts financiers
Recherche d'informations

Déterminants d'un choix de consommation

Enjeux écologiques

EN PRATIQUE
* Fichier reprenant :
  > Les fiches de jeu,
  > Le guide de l'animateur,
  > Les trucs et astuces pour animer le jeu,
* Formation, non obligatoire mais recommandée, auprès du Réseau Financité

SOURCES COMPLÉMENTAIRES
Découvrez le site avec les différentes versions du jeu de la ficelle

MÉTHODE PÉDAGOGIQUE
En jeu de rôle - 12 à 25 personnes
En présentation simplifiée par produit, acteur et impact

ÂGE
À partir de 14 ans

DURÉE
2 périodes

CONCEPTEUR
Réseau Financité

COMPOSANTE(S)

L'ISR, À QUOI ÇA SERT ?

En permettant à l'investisseur qui le souhaite de placer son argent de manière responsable, l'investissement socialement responsable (ISR) répond à l'un des enjeux majeurs d'une société qui va devoir changer ses modes de fonctionnement et de consommation. Cette animation part à la découverte de l'ISR.

THÈME
Investissement socialement responsable

OBJECTIFS
* Comprendre qu'investir son argent dans une banque ou entreprise n'est pas un acte neutre
* Découvrir l'investissement socialement responsable

CONCEPTS ABORDÉS
Investissement durable - Investissement socialement responsable

DESCRIPTION
* Introduction
* Lecture d'articles parus dans le Financité Magazine et discussion
  > Éthique ou socialement responsable ? (p.5)
  > Des fonds de placement peu convaincants (p.6-7)
  > Quand l'éthique devient risque (p.8)
  > Mais alors, l'ISR, à quoi ça sert ? (p.9)

CONNAISSANCES
Impact des investissements

Dimension politique d'un choix de consommation

EN PRATIQUE
* Fichier disponible en téléchargement
* Financité magazine n° 30

SOURCES COMPLÉMENTAIRES
* Présentation de base (PowerPoint) sur l'investissement socialement responsable
* La base de données des produits ISR en Belgique en Belgique et leur côte qualitative
* Étude : L'investissement socialement responsable 2015 - Rapport complet
* Analyses Financité :
  > De la citoyenneté politique à la citoyenneté financière
  > L'investissement socialement responsable et la religion
  > ISR : investissement rentable ?

MÉTHODE PÉDAGOGIQUE
Lecture(s) d'article(s) et discussion

ÂGE
À partir de 16 ans

DURÉE
1 période

CONCEPTEUR
Réseau Financité

OUTIL 27

COMPOSANTE(S)

LA CONSOMMATION, UN MARQUEUR SOCIAL

Les comportements de consommation obéissent à des déterminants économiques et sociaux. L'activité permet aux élèves d'appréhender cette réalité et de réfléchir aux influences sociales qui agissent sur leur comportement.

THÈME
Consommation

OBJECTIFS
Comprendre l'influence sociale sur ses choix de consommation

VIE QUOTIDIENNE
Tenue vestimentaire - Alimentation

DESCRIPTION
La fiche d'activité comprend des exercices visant à montrer que les choix de consommation sont différenciés (en fonction de la profession, du niveau d'éducation, de l'habitat, de l'âge) et constituent un enjeu de position sociale.

* Consommation et effet de distinction : comparaison de deux textes littéraires.
* Consommation et effet d'imitation : analyse de la vidéo « You are a sheep ».
* Exercice supplémentaire : sondage sur la tenue vestimentaire des élèves de l'école.

CONNAISSANCES
Déterminants d'un choix de consommation

EN PRATIQUE
Fichier disponible en téléchargement

MÉTHODE PÉDAGOGIQUE
Analyse de textes et vidéo

ÂGE
À partir de 15 ans

DURÉE
1 période (+ travail de groupe à réaliser à l'issue de la séance)

CONCEPTEUR
La finance pour tous

COMPOSANTE(S)

LA CONSOMMATION RESPONSABLE

À travers un texte informatif et des questions de compréhension de lecture, cette fiche pédagogique invite les élèves à identifier les comportements favorisant la consommation responsable et prendre conscience de leur impact sur la planète.

THÈME
Consommation responsable

OBJECTIFS
Découvrir les principes et conséquences positives de la consommation responsable

CONCEPTS ABORDÉS
Consommation responsable

VIE QUOTIDIENNE
Achats - Gestes de consommation quotidiens

DESCRIPTION
* Lecture d'un texte sur la consommation responsable et questions de réflexion
* Expression écrite possible sur l'expression « Acheter, c'est voter »
* Exercice de mise en lien
* Réflexion sur ses comportements de consommation responsable. Identification des comportements éthiques à adopter en lien avec ses propres choix de consommation.

CONNAISSANCES
Dimension politique d'un choix de consommation

EN PRATIQUE
* Fiche élève
* Guide enseignant

MÉTHODE PÉDAGOGIQUE	ÂGE	DURÉE	CONCEPTEUR
Lecture et rédaction de textes	À partir de 12 ans	1 période	Réseau InTerre Actif

OUTIL 29

COMPOSANTE(S)

LA DETTE DANS TOUS SES ÉTATS

À travers la lecture d'articles, les élèves sont amenés à comprendre les mécanismes d'endettement des États et la crise de la dette publique en Europe consécutive à la crise financière de 2008.

THÈME
Dette publique

OBJECTIFS
* Le budget de l'État
* Comprendre le mécanisme d'endettement des États

CONCEPTS ABORDÉS
Endettement public

DESCRIPTION
* Introduction
  > La crise de la dette a plongé certains pays de la zone euro dans un marasme économique sans précédent. D'aucuns rejettent la faute sur ces États qui ont « jeté l'argent par les fenêtres ». Pourtant « dette publique » ne rime pas toujours avec « crise économique »
* Lecture d'articles parus dans le Financité Magazine et discussion
  > Le B.A.-ba de la dette publique (p.4)
  > La dette, puissant mécanisme de domination (p.5)
  > D'une crise à une autre (p.6-7)

CONNAISSANCES
Emprunt

Droits et devoirs des citoyens

EN PRATIQUE
* Fichier disponible en téléchargement
* Financité magazine n°28

SOURCES COMPLÉMENTAIRES
Analyses Financité
* Endettement public : une fuite en avant ? Analyse comparée de l'évolution de la dette publique belge et française
* La dette publique : petite leçon de démocratie
* Le B.A.-ba de la dette publique
* La dette, puissant mécanisme de domination

MÉTHODE PÉDAGOGIQUE	ÂGE	DURÉE	CONCEPTEUR
Lecture(s) d'article(s) et discussion	À partir de 14 ans	1 période	Réseau Financité

COMPOSANTE(S)

LA GALETTE DE BLÉ

Ce jeu amène les participants à débattre sur la gestion du budget d'un ménage, à discuter de leurs priorités, et à échanger à propos de leurs expériences.

THÈME
Budget

OBJECTIFS
* Notions de base de la gestion d'un budget
* Apprendre à anticiper les dépenses
* Connaître le coût réel de la vie et les stratégies à développer pour maintenir l'équilibre budgétaire

CONCEPTS ABORDÉS
Budget - Charges fixes, variables

VIE QUOTIDIENNE
Compte - Argent de poche - Revenus des jobs étudiants - Épargner pour acheter un bien

DESCRIPTION
Ce jeu amène plusieurs groupes de participants à gérer le budget d'un ménage (dont la composition est tirée au sort), sur une période d'un peu plus d'un mois et à débattre sur la meilleure manière de faire face aux dépenses quotidiennes et factures imprévues. Un plateau type jeu de l'oie représente les 30 jours d'un mois (et plus). Pour chaque case du plateau, il faut tirer une carte qui prévoit une dépense précise, un montant à décider en groupe ou une rentrée d'argent. Les participants doivent effectuer des choix devant une situation de paiement. Le jeu se termine par un bilan financier. Une discussion et un travail d'analyse des méthodes choisies permettent de mettre en évidence des stratégies utiles et adaptables aux situations de vie différentes.

CONNAISSANCES
Droits et devoirs des citoyens

Impact sur le budget

Épargne
Emprunt

EN PRATIQUE
Jeu disponible au sein de la valise pédagogique « SESAM, ouvre-moi » auprès du Centre d'appui aux services de Médiations de Dettes.

MÉTHODE PÉDAGOGIQUE
Jeu de plateau collectif

ÂGE
À partir de 15 ans

DURÉE
1h maximum pour le jeu en lui-même (un temps de débat peut également être prévu)

CONCEPTEUR
Centre d'appui aux services de Médiations de Dettes

OUTIL 31

COMPOSANTE(S)

LE CRÉDIT : PIÈGES ET AVANTAGES

Cette animation vise à comprendre ce qu'est un crédit, les différents types de crédit ainsi que leurs pièges et avantages pour le consommateur.

THÈME
Crédit

OBJECTIFS
* Savoir calculer le coût d'un crédit
* Connaître les risques encourus lors d'un emprunt

CONCEPTS ABORDÉS
Types de crédits - Endettement

DESCRIPTION
* Tour de table des connaissances et des ressentis des participants par rapport au crédit
* Caractéristiques des trois grandes familles de crédit (prêt à tempérament, prêt personnel, ouverture de crédit)
* En pratique : calcul du coût d'un crédit (exercice)
* Que se passe-t-il lors d'un impayé ?
* Questions à se poser avant de contracter un crédit
* Alternatives et gestion budgétaire

CONNAISSANCES
Emprunt

Concepts financiers
Recherche d'informations

EN PRATIQUE
Fichiers disponibles en téléchargement :
* Fiche d'animation
* Fiche ressource
* Feuille d'exercices
* Tableau d'amortissement

SOURCES COMPLÉMENTAIRES
* Analyses Financité
  > Crédits en grandes surfaces et devoir de conseil : les banques jouent-elles un double jeu ?
  > Crédits rapides et grands magasins : un problème, quel problème ?
  > Les sirènes du crédit facile
* Jeu
  > 5 animations sur le thème de l'argent, du crédit et de la consommation
* Ressources :
  > La plateforme journée sans crédit

MÉTHODE PÉDAGOGIQUE
Animation et exercice

ÂGE
À partir de 16 ans

DURÉE
1 période

CONCEPTEUR
Réseau Financité

COMPOSANTE(S)

LE JEANS A LE BLUES

Ce jeu a pour objectif de sensibiliser les jeunes aux enjeux du « seconde main ». Les élèves découvrent les différents moyens d'acquérir un bien de consommation et, surtout, les enjeux qui se cachent derrière les choix de consommation.

THÈME
Seconde main

OBJECTIFS
* Comprendre l'impact des choix de consommation
* Reconnaître et comprendre les mécanismes des publicités
* Recyclage, réutilisation

VIE QUOTIDIENNE
Vêtements

DESCRIPTION
Cette animation a été spécialement conçue pour que les animateurs, même les moins chevronnés, puissent se l'approprier et l'utiliser facilement.
L'animation s'ouvre sur cette question « Tu souhaites un nouveau jeans. Que fais-tu ? Où te rends-tu ? ». Les jeunes découvriront alors trois possibilités pour acquérir un nouveau jeans :
* Aller au centre commercial (et tous les enjeux liés à la publicité, la surconsommation, l'exploitation des travailleurs) ;
* Aller dans l'armoire des cousins (et tous les enjeux liés à la réutilisation, à l'échange) ;
* Aller dans un magasin de seconde main Oxfam (et tous les enjeux liés à cette filière, à l'importance du don et de la consommation réfléchie).

CONNAISSANCES
Influence du marketing
Enjeux écologiques

Autres modes de consommation

EN PRATIQUE
* Présentation de l'animation
* Jeu disponible à l'emprunt auprès d'Oxfam - Magasins du monde

SOURCES COMPLÉMENTAIRES

MÉTHODE PÉDAGOGIQUE	ÂGE	DURÉE	CONCEPTEUR
Jeu	À partir de 12 ans	2 périodes	Oxfam - Magasins du monde

OUTIL 33

COMPOSANTE(S)

LE VIDE QUI RESTE AUTOUR

À travers la lecture d'un texte en slam, les élèves mènent une réflexion par rapport à la consommation. En débattant sur l'avoir et l'être, ils réfléchissent à leurs propres valeurs humaines.

THÈME
Consommation - Publicité

OBJECTIFS
* Prendre conscience de son comportement face à l'argent
* Reconnaître et comprendre les mécanismes de la publicité
* Comprendre l'influence sociale sur ses choix de consommation

CONCEPTS ABORDÉS
Valeurs humaines et matérielles orientant les choix

VIE QUOTIDIENNE
Achats - Consommateur ou consom'acteur

DESCRIPTION
* Lecture d'un texte en slam sur la thématique de la consommation (variante : liste de chansons portant sur l'être et l'avoir)
* Débat sur les concepts de valeurs humaines et valeurs matérielles développés dans le texte
* Débat sur les notions d'« être » et d'« avoir »

CONNAISSANCES
Déterminants d'un choix de consommation

Influence du marketing

EN PRATIQUE
Fichiers disponible en téléchargement

MÉTHODE PÉDAGOGIQUE	ÂGE	DURÉE	CONCEPTEUR
Analyse d'un texte en slam	À partir de 12 ans	1h30	Plateforme Journée Sans Crédit

COMPOSANTE(S)

LES ALTERNATIVES DE CONSOMMATION RESPONSABLE

Cette animation part à la découverte des initiatives citoyennes de consommation responsable et de finance solidaire. Elle permet également de comprendre qu'on peut consommer sans acheter, tout en créant du lien social.

THÈME
Consommation responsable

OBJECTIFS
Comprendre qu'on peut consommer sans acheter, tout en créant du lien social

CONCEPTS ABORDÉS
Monnaie - Échanges

VIE QUOTIDIENNE
Divers biens de consommation (alimentation, vêtements, etc.)

DESCRIPTION
* Réflexion autour de la valorisation monétaire des échanges entre particuliers et des relations sociales
* Réflexion sur les initiatives citoyennes existantes permettant de consommer autrement
* Présentation de différentes alternatives (monnaies citoyennes, système d'échange local, groupe d'achat commun, donnerie, repair café, potager collectif)
* Réflexion en groupe sur les avantages et inconvénients, dans le quotidien de chacun des élèves, des alternatives présentées
* Discussion autour de la nécessité d'être informé et d'agir
* Présentation d'une alternative locale

CONNAISSANCES
Autres modes de consommation

EN PRATIQUE
Fichier disponible en téléchargement

MÉTHODE PÉDAGOGIQUE
Présentation et discussion

ÂGE
À partir de 12 ans

DURÉE
1 période (+ optionnel : visite d'une initiative locale)

CONCEPTEUR
Réseau Financité

OUTIL 35

COMPOSANTE(S)

LES ALTERNATIVES EN FINANCE

Qu'est-ce qu'une finance responsable et solidaire ? C'est ouvrir un compte auprès d'une banque éthique, mettre de l'épargne en commun pour s'octroyer des crédits, ou encore repenser l'argent et participer à une monnaie citoyenne. Cette présentation passe en revue les alternatives existantes en la matière.

THÈME
Finance alternative

OBJECTIFS
Découvrir les alternatives existantes

CONCEPTS ABORDÉS
Finance responsable et solidaire

VIE QUOTIDIENNE
Monnaie - Banque

DESCRIPTION
* Les financiers responsables
* L'investissement direct dans les coopératives et ASBL
* L'investissement direct : le crowdfunding
* Les monnaies citoyennes
* L'épargne collective
* La mobilisation de la société civile

CONNAISSANCES
Impact des investissements

Dimension politique d'un choix de consommation

EN PRATIQUE
Fichier disponible en téléchargement (PDF ou PowerPoint)

SOURCES COMPLÉMENTAIRES
Envie d'en savoir plus sur la finance alternative ? www.financite.be/fr/article/agir

MÉTHODE PÉDAGOGIQUE	ÂGE	DURÉE	CONCEPTEUR
Présentation	À partir de 16 ans	2 périodes	Réseau Financité

COMPOSANTE(S)

LES IMPÔTS, LE PRIX DE LA DÉMOCRATIE ?

Source de financement des infrastructures économiques et sociales (routes, écoles, hôpitaux...) et de l'État providence, les impôts représentent le prix de la solidarité nationale. Mais pour être acceptés, ils doivent être considérés comme justes…

THÈME
Impôts

OBJECTIFS
Savoir ce qu'est l'impôt et pourquoi il est nécessaire

CONCEPTS ABORDÉS
Impôts et fiscalité - Système démocratique

VIE QUOTIDIENNE
Infrastructures publiques

DESCRIPTION
Y a-t-il vraiment trop d'impôts ? À quoi servent-ils ? En quoi sont-ils nécessaires à la démocratie ? Voici les questions auxquelles répond ce numéro de Déchiffrage (ARTE France), en mobilisant économistes, politiques et historiens, avec, en fil rouge, les explications détaillées de Thomas Piketty, l'un des plus grands spécialistes mondiaux de l'impôt.
La revue documentaire combine des archives décalées, des animations originales et des reportages pour rendre plus intelligibles les questions clés que posent les débats fiscaux : en France et en Allemagne, bien sûr, mais aussi en Grèce, pays de l'injustice fiscale, au Danemark, où l'on est heureux de payer beaucoup d'impôts, ou en Équateur, où bien des choses ont changé. Ce film décrypte également les mécanismes de la fraude et de l'évasion fiscales.

CONNAISSANCES
Droits et devoirs des citoyens

EN PRATIQUE
Film disponible en DVD ou VOD (Boutique Arte Films)

SOURCES COMPLÉMENTAIRES

MÉTHODE PÉDAGOGIQUE
Documentaire

ÂGE
À partir de 14 ans

DURÉE
1h20 pour le visionnage du film

CONCEPTEUR
Anne Kunvari (ARTE)

OUTIL 37

COMPOSANTE(S)

LES MÉTIERS BANCAIRES : HISTORIQUE ET DÉRIVES

Capter de l'épargne et octroyer du crédit ? Cette animation permet de comprendre le mécanisme de base d'une banque et son évolution au fil du temps mais aussi de se pencher sur les glissements et les dérives, dont la dérégulation du système, à l'origine de crises financières majeures.

THÈME
Monnaie - Banque - Métiers bancaires

OBJECTIFS
* Comprendre l'origine et le fonctionnement d'une banque
* Comprendre la diversité bancaire et les dérives actuelles

CONCEPTS ABORDÉS
Banque universelle - Création monétaire - Circulation de l'argent

VIE QUOTIDIENNE
Monnaie - Banque

DESCRIPTION
Animation qui permet de retracer l'historique du métier bancaire, la diversité d'antan et la disparition des banques publiques ou coopératives en Belgique.
* Historique : apparition des premières banques
* Extrait vidéo : vulgarisation de l'origine du métier de banquier, discussion sur la monnaie et les banques centrales
* Discussion sur les métiers bancaires et les dérives au cours du temps – banque de dépôt, banque d'affaire et banque universelle
* Analyser la fonction des banques dans l'économie et la société
* Comment réguler l'activité des banques

CONNAISSANCES
Concepts financiers
Fixation des prix

EN PRATIQUE
Fichier disponible en téléchargement

MÉTHODE PÉDAGOGIQUE	ÂGE	DURÉE	CONCEPTEUR
Analyse de vidéo/texte - Discussions en groupe	À partir de 14 ans	2 périodes	Réseau Financité

COMPOSANTE(S)

METTRE EN PLACE UN BUDGET PARTICIPATIF

Apprendre à travers l'expérience et oser l'aventure ! Cette fiche d'activités permet, à travers la mise en place d'un budget participatif au sein de votre établissement, d'apprendre à gérer un budget, construire un projet et participer à la dynamique d'une école.

THÈME
Participation - Gestion du budget

OBJECTIFS
* Savoir ce qu'est un budget participatif et comment le mettre en place
* Apprendre à analyser un budget et à prendre des décisions en fonction
* Participer plus activement à la vie et dynamique de l'établissement

CONCEPTS ABORDÉS
Budget - Participation citoyenne - Prise de décision avec débat démocratique

VIE QUOTIDIENNE
Organisation de l'école - Transformation positive de l'environnement direct

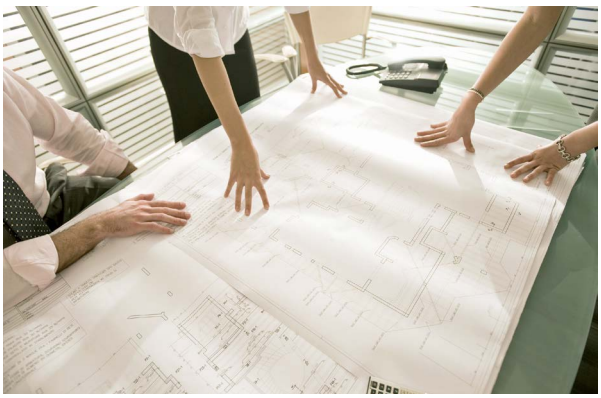
DESCRIPTION
Le budget participatif à l'école poursuit un triple objectif :
* Renforcer la dynamique au sein d'une école (co-construction, projet collectif et transversal) ;
* Apprendre à budgétiser à travers un exercice collectif d'intérêt général (budgétisation et gouvernance) ;
* Permettre le soutien à des initiatives d'élèves dont ceux-ci sont peu habitués à participer à la vie et l'organisation de l'école.

Une des réalisations va être de créer ce budget participatif et de prendre des décisions face aux différents choix possibles d'allocation de ce budget et au mode de gouvernance et de prise de décisions.
A partir des débats que le budget participatif va susciter, d'autres réalisations sont envisageables et les élèves seront amenés à apprendre à budgétiser des éléments de consommation visant l'intérêt général. Ces projets pourront concerner des petits aménagements de l'école (bancs, panneaux signalétiques favorisant l'accès à certains espaces...) ou des activités encourageant la rencontre au sein de l'école (fête, mise en place d'une activité, projet artistique ou créatif, sportif...).

CONNAISSANCES
- Impact sur le budget
- Droits et devoirs des citoyens
- Biens communs et intérêt général
- Budgétisation

EN PRATIQUE
* Fichier disponible en téléchargement
* Vidéo : « Le budget participatif à Paris »

SOURCES COMPLÉMENTAIRES
Découvrez les informations concernant le budget participatif sur le site de l'aisbl Periferia



MÉTHODE PÉDAGOGIQUE
Projet collectif et transversal

ÂGE
À partir de 12 ans

DURÉE
1 à plusieurs périodes de cours

CONCEPTEUR
Réseau Financité

OUTIL 39

COMPOSANTE(S)

MISSION IMPOSSIBLE ?

Mission impossible ? est un jeu de plateau éducatif qui, par l'apport de connaissances, restitue à l'impôt son sens politique.

THÈME
Impôts

OBJECTIFS
* Savoir ce qu'est l'impôt et pourquoi il est nécessaire
* Comprendre en quoi l'impôt représente du pouvoir d'achat et percevoir le sens politique des contributions dans la société

CONCEPTS ABORDÉS
Impôts - contributions

VIE QUOTIDIENNE
Gestion des revenus d'un ménage face aux événements de la vie quotidienne

DESCRIPTION
Chaque joueur vit pendant un mois dans la peau d'un autre. Indépendamment des revenus, des situations familiales et des charges fixes mensuelles, il y a deux types de personnages dans le jeu :
* ceux qui jouent dans le régime fiscal actuel, et qui payent les cotisations sociales et le précompte professionnel, et pour lesquels une distinction s'opère, donc, entre le salaire brut et le salaire net ;
* ceux qui expérimentent un régime sans cotisation sociale ni précompte professionnel, et dont le salaire brut correspond donc - au centime près - au salaire net.

Le parcours est fonction de la carte d'identité sociale de chaque joueur. Les événements de la vie quotidienne auxquels il sera confronté sont différents. C'est la capacité financière à y faire face qui varie très largement selon le régime fiscal choisi.
À la fin du mois (qui correspond dans le jeu à la fin de la partie), l'animateur compare et distingue les parcours de chacun, puis organise l'échange des savoirs.

CONNAISSANCES
Droits et devoirs des citoyens

EN PRATIQUE
* Plus d'infos
* En vente : vente conditionnée à la participation à une journée de formation avec PAC
* À la location : Outil disponible en prêt au centre de documentation de Cultures & Santé (caution de 50 €).
* Les animateurs PAC sont à votre disposition pour mener une animation sur l'impôt (jeu + débat).

MÉTHODE PÉDAGOGIQUE	ÂGE	DURÉE	CONCEPTEUR
Jeu de plateau collectif – 4 à 30 joueurs	À partir de 15 ans	2 périodes	Présence et Action Culturelles (PAC)

COMPOSANTE(S)

NATURE, LE NOUVEL ELDORADO DE LA FINANCE

À l'heure où l'on craint le pire pour la biodiversité, ce documentaire foisonnant révèle la financiarisation croissante des ressources naturelles par les banques.

THÈME
Développement durable : biens communs

OBJECTIFS
* Élargir la compréhension de la notion de consommation : rôle de l'État dans certains domaines
* Réflexion sur la notion de prix

CONCEPTS ABORDÉS
Crise financière - Biens communs - Monétarisation de la nature

VIE QUOTIDIENNE
Les éléments de la nature qui nous entourent

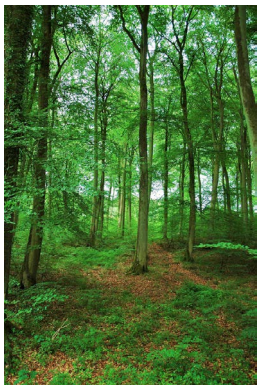
DESCRIPTION
* Résumé du documentaire
  Combien vaut la nature ? Combien peut-elle rapporter ?
  En interviewant économistes, banquiers, hommes politiques, activistes écologistes, représentants autochtones, etc., le reportage décortique la valeur marchande des ressources et services écologiques.
  Les réalisateurs donnent également la parole à ceux qui s'érigent en faux contre cette logique marchande sur la nature, rappelant ses risques, dont ceux des opérations financières. Ils soulèvent la question de la privatisation des biens communs et de leurs effets retors, dont les impacts socio-économiques négatifs sont déjà observables, tandis que les impacts écologiques, ne sauraient tarder.
* Fiche pédagogique
  Trois pistes thématiques d'approfondissement sont proposées.
  > Notion de bien commun (2 x 45 minutes)
  > Économie et régulation des biens communs (2 x 45 minutes)
  > Travail sur les acteurs sociaux et les enjeux (3 x 45 minutes)

CONNAISSANCES
Biens communs et intérêt général

Impact des investissements

Concepts financiers

EN PRATIQUE
* Film disponible en DVD ou VOD (Boutique Arte Films)
* Bande-annonce
* Fiche pédagogique



MÉTHODE PÉDAGOGIQUE
Film documentaire (1h30)

ÂGE
À partir de 14 ans

DURÉE
2 ou 3 périodes en fonction des pistes d'approfondissement proposées

CONCEPTEUR
Sandrine Feydel et Denis Delestrac (ARTE)
Dossier pédagogique réalisé par Alliance Sud

OUTIL 41

COMPOSANTE(S)

NOS BESOINS, MAÎTRES DE NOTRE CONDUITE ?

Basée sur une courte histoire, cette animation invite les élèves à développer un regard critique sur leurs propres habitudes de consommation et celles de la société.

THÈME
Consommation

OBJECTIFS
* Prendre conscience de son comportement face à l'argent
* Comprendre l'impact de ses choix de consommation (sur l'environnement)

CONCEPTS ABORDÉS
Besoins réels et besoins induits par la société de consommation

VIE QUOTIDIENNE
Habitudes de consommation

DESCRIPTION
Cette réflexion approfondie met en évidence certaines contradictions dans notre comportement et notre manière de penser, tant au niveau des individus que de la société. La petite histoire « Le marchand et l'élan » permet d'illustrer le thème de la consommation et ses liens avec l'économie et l'environnement. Les élèves sont invités à réfléchir aux questions suivantes : comment se comporter en tenant compte du décalage qui existe parfois entre ce dont nous avons réellement besoin et ce dont nous avons envie ? Que pouvons-nous faire concrètement pour modifier notre comportement ? Qu'est-ce que cela nous apporte?

* Lecture du texte « Le marchand et l'élan », questions pour vérifier la compréhension du texte et pour mettre en lien l'histoire lue avec des situations de vie de tous les jours.
* Réflexion sur les besoins réels et les envies
* Jeu de rôle visant à consolider les connaissances acquises
* Approfondissement possible : une série de projets est proposée dans le dossier (analyse des habitudes de consommation ou des phénomènes de mode, organisation d'une exposition…

CONNAISSANCES
Déterminants d'un choix de consommation

EN PRATIQUE
* Dossier pédagogique « Les achats malins » (p.33)
* Fiche correspondante n° 9

MÉTHODE PÉDAGOGIQUE	ÂGE	DURÉE	CONCEPTEUR
Analyse de texte et jeu de rôle	À partir de 12 ans	2 périodes	Office fédéral de l'environnement (OFEV)

COMPOSANTE(S)

PROVIDENCE, NOTRE PROTECTION SOCIALE

La protection sociale doit permettre à chacun de mener une vie décente. Grâce au serious game « Providence », les élèves découvrent le fonctionnement et les avantages de la Sécurité sociale de manière interactive et ludique.

THÈME
Protection sociale

OBJECTIFS
Comprendre les mécanismes de la Sécurité sociale

CONCEPTS ABORDÉS
Sécurité sociale

DESCRIPTION
Ce jeu invite les participants à se glisser dans la peau d'un dirigeant politique à la tête d'un pays imaginaire, « Providence ». Leur mission : définir les premières mesures de protection sociale du pays. Tout au long du jeu, des choix s'offriront aux joueurs. Pour les aider à prendre leurs décisions, toute une série d'indices sont proposés sous forme de vidéos, d'articles ou encore d'infographies.
Ce jeu peut être accompagné du documentaire « Notre protection sociale en jeu » (25 minutes).

CONNAISSANCES
Droits et devoirs des citoyens

EN PRATIQUE
* Jeu disponible sur http://www.bienvenueaprovidence.com/
* Connexion internet nécessaire

SOURCES COMPLÉMENTAIRES
* Dossier « Protection sociale pour tous »
* Brochure « La sécu, c'est quoi ? » de Latitude Jeunes, destinée aux jeunes de 15 à 25 ans.

MÉTHODE PÉDAGOGIQUE	ÂGE	DURÉE	CONCEPTEUR
Jeu interactif en ligne (+ vidéo éventuelle)	À partir de 12 ans	1 période	CNCD-11.11.11 (conçu par Switch ASBL)

OUTIL 43

COMPOSANTE(S)

PUBLICITÉ ET SURCONSOMMATION

À travers l'analyse de publicités, les élèves vont apprendre à identifier leur surexposition aux médias, à décoder les messages publicitaires et à mettre de la distance entre leurs besoins réels et ceux qui entraîneraient une surconsommation.

THÈME
Publicité

OBJECTIFS
* Comprendre les mécanismes de la publicité
* Se rendre compte de l'impact de l'environnement social et de la publicité sur ses choix de consommation.

CONCEPTS ABORDÉS
Marketing - Messages publicitaires

VIE QUOTIDIENNE
Publicités - Achats

DESCRIPTION
* Quiz introductif sur l'exposition à la publicité. Discussion autour des réponses et des enjeux liés à la publicité.
* Analyse des messages publicitaires à partir d'un ou plusieurs exemples et évaluation de leur impact sur notre comportement. Discussion autour des besoins réels et des envies suscitées par la société de consommation.

CONNAISSANCES
Influence du marketing

EN PRATIQUE
* Fichier disponible en téléchargement
* Publicités à amener à sa classe (ou demander aux élèves d'amener des publicités)

MÉTHODE PÉDAGOGIQUE	ÂGE	DURÉE	CONCEPTEUR
Quiz introductif et analyse de publicités	À partir de 12 ans	1 période	Réseau Financité

COMPOSANTE(S)

QUE CACHENT LES BELLES IMAGES DES BANQUES ?

Nous sommes assaillis de publicités – parfois piégeuses – incitant à la consommation. Cette animation analyse en détail une publicité pour un crédit en vue de déconstruire son message publicitaire. Ensuite les élèves sont invités à détourner eux-mêmes des publicités de manière ludique.

THÈME
Publicité sur le crédit

OBJECTIFS
* Reconnaître et comprendre les mécanismes de la publicité
* Informer sur les risques de surendettement liés au crédit

CONCEPTS ABORDÉS
Marketing - Messages publicitaires

VIE QUOTIDIENNE
Publicités

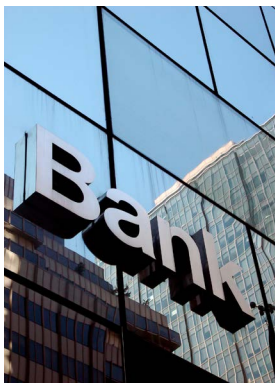
DESCRIPTION
Cette animation propose l'analyse en profondeur d'une publicité pour un prêt à tempérament ou un crédit à la consommation pour ensuite la détourner de façon ludique afin d'en faire ressortir les éventuels pièges et les messages consuméristes.

* Partie 1 : déconstruction du message publicitaire
  La première phase se base sur l'analyse d'une publicité réelle, l'annonce d'un organisme bancaire proposant un prêt à la consommation. Cette publicité ainsi que sa contre-publicité sont fournies directement par l'enseignant.
* Partie 2 : détournement de la publicité
  La deuxième phase propose aux élèves de travailler sur une publicité de leur choix en utilisant un collage pour ensuite la détourner et créer sa contre-publicité.

CONNAISSANCES
Influence du marketing

Emprunt

EN PRATIQUE
* Fichier disponible en téléchargement
* Publicités à amener à la classe (ou demander aux élèves d'amener des publicités)



MÉTHODE PÉDAGOGIQUE	ÂGE	DURÉE	CONCEPTEUR
Analyse de publicité et exercice en groupe	À partir de 14 ans	2 périodes	Réseau Financité

OUTIL 45

SURVIVRE À CRÉDIT

À travers la lecture d'articles, cette animation permet aux élèves d'appréhender les mécanismes entraînant des situations de surendettement et à découvrir les conséquences du surendettement.

COMPOSANTE(S)

THÈME
Surendettement

OBJECTIFS
* Savoir ce qu'emprunter signifie
* Connaître les risques encourus lors d'un emprunt

CONCEPTS ABORDÉS
Surendettement - Médiation de dettes

DESCRIPTION
* Introduction
  > Contrairement aux idées reçues, le surendettement n'est pas en majorité causé par l'irresponsabilité de ceux qui empruntent. En Belgique, il touche avant tout des populations précaires.
* Lecture d'articles parus dans le Financité Magazine et discussion
  > Introduction (p.4)
  > Témoignages de personnes surendettées (p.5)
  > Présentation de la médiation de dettes (p.6)

CONNAISSANCES
7 Emprunt

EN PRATIQUE
Fichier disponible en téléchargement

MÉTHODE PÉDAGOGIQUE	ÂGE	DURÉE	CONCEPTEUR
Lecture(s) d'article(s) et discussion	À partir de 12 ans	1 période	Réseau Financité

COMPOSANTE(S)

TOUCHE PAS À MON BLÉ !

En 2016, 1 personne sur 9 dans le monde souffre encore de la faim! La hausse des prix des matières premières agricoles est l'une des causes de la faim dans le monde. Or, nos banques et nos concitoyens sont – directement ou indirectement – impliqués dans la spéculation sur les matières premières agricoles. Cette animation présente le phénomène de la spéculation et son impact sur les populations.

THÈME
Spéculation - Faim - Pauvreté

OBJECTIFS
* Comprendre les mécanismes de spéculation et de sur-spéculation
* Comprendre l'impact de la spéculation des banques et intermédiaires financiers sur le drame de la faim dans le monde

CONCEPTS ABORDÉS
Spéculation - Aggravation de la pauvreté et de la faim dans le monde

VIE QUOTIDIENNE
Alimentation

DESCRIPTION
* Introduction
  > Le problème de la faim dans le monde et le prix des produits alimentaires de base
  > Définition de la spéculation
* Lecture d'articles parus dans le Financité Magazine (et en option la vidéo de Finance Watch) et questionnements
  > La spéculation sur les matières premières agricoles, c'est quoi ?
  > Quels sont les impacts de cette spéculation ?
  > Comment expliquer l'explosion des pratiques spéculatives ?
  > Et les banques belges ?

CONNAISSANCES
Fixation des prix

Impact des investissements

EN PRATIQUE
* Fichier disponible en téléchargement
* Extrait vidéo : « La spéculation alimentaire » (Finance Watch)

SOURCES COMPLÉMENTAIRES
Analyses réalisées par Financité
* La spéculation alimentaire
* Spéculateurs affameurs
* Quelles mesures pour contrer la spéculation alimentaire ?
* Les banques belges, aussi responsables ?
* Spéculation alimentaire : quels sont les bons et les mauvais acteurs sur les marchés dérivés ?
* Pratiques spéculatives des institutions financières en Belgique qui portent atteinte à la sécurité alimentaire et au développement
* Ruée vers l'or brun : spéculation sur les terres agricoles

MÉTHODE PÉDAGOGIQUE
Lecture(s) d'article(s), vidéo et présentation

ÂGE
À partir de 16 ans

DURÉE
1 période

CONCEPTEUR
Réseau Financité

OUTIL 47

COMPOSANTE(S)

UTILISER UN BUDGET À TRAVERS UN PROJET COLLECTIF

Apprendre au départ d'une expérience. Cette fiche d'activités vous donne les éléments pour créer un projet collectif, ludique et enjouant et à travers lui, découvrir la budgétisation et l'impact des dépenses sur un budget.

THÈME
Budget et financement d'un projet collectif

OBJECTIFS
* Comprendre les bases de la gestion budgétaire
* Financer un projet collectif

CONCEPTS ABORDÉS
Budget

VIE QUOTIDIENNE
Projet de fin d'année ou projet collectif au sein d'une classe ou de l'établissement plus largement

DESCRIPTION
A travers 5 étapes indispensables, les élèves seront amenés à expérimenter un budget, la recherche de fonds et à gérer des comptes en fonction de la période de temps déterminée.
* Déterminer le projet collectif
* Estimer les dépenses
* Envisager toutes les sources de financement
* Faire les comptes et réévaluer le budget
* Ajuster le projet définitif au budget récolté

CONNAISSANCES
Budgétisation
Gestion des comptes

Impact sur le budget

Revenus

EN PRATIQUE
Fichier disponible en téléchargement

MÉTHODE PÉDAGOGIQUE	ÂGE	DURÉE	CONCEPTEUR
Exercice pratique, activités et discussion avec les élèves	À partir de 12 ans	Sur l'année scolaire	Réseau Financité

COMPOSANTE(S)

VISITE D'UNE FERME PÉDAGOGIQUE (BIOLOGIQUE)

Consommer de façon responsable consiste notamment à choisir ses aliments en fonction de leurs impacts sociaux et environnementaux. L'agriculture biologique s'intègre pleinement dans cette démarche de développement durable.

THÈME
Agriculture biologique

OBJECTIFS
Comprendre les bases de l'agriculture biologique

CONCEPTS ABORDÉS
Agriculture biologique - Développement durable

VIE QUOTIDIENNE
Alimentation

DESCRIPTION
L'agriculture biologique protège la biodiversité et diminue les impacts environnementaux de l'agriculture.
Ci-dessous, vous trouverez une liste de fermes pédagogiques qui pratiquent une agriculture biologique et accueillent des écoles. Plus d'infos.

Ferme des Monts	6120 Ham-sur-Heure-Nalinnes
Ferme de l'Escafène	6532 Ragnies
Ferme de la Géronne	6860 Chêne
Au pré de mes Blondes	6900 Verdenne
Chèvrerie de la Croix de la Grise	7531 Havinnes
Ferme du Carah	7800 Ath
Ferme Dôrloû	7890 Wodecq

CONNAISSANCES
Enjeux écologiques

MÉTHODE PÉDAGOGIQUE	ÂGE	DURÉE	CONCEPTEUR
Visite d'une ferme	À partir de 12 ans	½ journée ou 1 journée	Accueil Champêtre en Wallonie

RESSOURCES PÉDAGOGIQUES

Financité rédige des études, des analyses, développe des jeux et des guides pédagogiques, récolte des milliers d'articles de presse, études, recherches, vidéos autour des enjeux de la finance responsable et solidaire. Visitez notre bibliothèque, notre vidéothèque et nos actus sur www.financite.be.

D'autres outils ? Oui, mais lesquels ?
Voici une liste de liens utiles reprenant des sites internet d'organisations publiant des outils et ressources d'intérêt pour une éducation à la consommation responsable. Cette liste n'est pas exhaustive mais a été réalisée en fonction de la pertinence des outils et de nos envies.

ANNONCER LA COULEUR

www.annoncerlacouleur.be/ressource-pedagogique-alc

Annoncer la Couleur est un programme fédéral d'**éducation à la citoyenneté mondiale (ECM)** qui propose aux (futurs) enseignants des démarches pédagogiques participatives pour aborder avec les élèves des questions de citoyenneté mondiale.

CENTRE D'APPUI AUX SERVICES DE MÉDIATION DE DETTES DE LA RÉGION DE BRUXELLES-CAPITALE

www.mediationdedettes.be/La-documentation-les-outils

Le Centre d'Appui des médiateurs de dettes de la Région de Bruxelles-Capitale a pour mission principale de soutenir l'action des services de médiation de dettes du secteur public (créés par les CPAS notamment) et du secteur associatif.

LE CEDES

www.cedes.be

Le CeDES fournit aux professeurs de l'enseignement secondaire des ressources exploitables dans leurs cours d'économie, de gestion et de droit.

CNCD-11.11.11.

www.cncd.be/-Outils-pedagogiques-

Coupole des ONG et associations belges francophones et germanophones engagées dans la solidarité internationale, le CNCD-11.11.11 est un acteur de premier plan en Belgique en matière de solidarité internationale.

ÉCOCONSO ASBL

www.ecoconso.be

Cette organisation encourage des choix de consommation et des comportements respectueux de l'environnement et de la santé.

ECRAN LARGE SUR TABLEAU NOIR

www.grignoux.be/ecran-large

Écran large sur tableau noir est un dispositif d'éducation au cinéma qui s'étend aux principales villes de Belgique francophone.

FINANCES ET PÉDAGOGIE

www.finances-pedagogie.fr/espace-ressources

Créée en 1957 par les Caisses d'Épargne, Finances & Pédagogie est une association qui réalise des actions de sensibilisation et de formation, sur le thème de l'argent dans la vie, auprès de tous publics, jeunes et adultes.

LA FINANCE POUR TOUS

www.lafinancepourtous.com/index.php/Espace-Enseignants

lafinancepourtous.com est édité en France par l'Institut pour l'Education Financière du Public (IEFP), association d'intérêt général, éligible au mécénat et agréée par le ministère de l'Education Nationale française.

MÉDIA ANIMATION ASBL

www.media-animation.be

Centre de ressources en communication et éducation aux médias en Communauté Française de Belgique.

OBSERVATOIRE DU CRÉDIT ET DE L'ENDETTEMENT

www.observatoire-credit.be/content/view/12/33/lang,fr

L'Observatoire est chargé de l'étude des services financiers offerts aux personnes physiques, et notamment du crédit, ainsi que de l'étude et de la prévention du surendettement.

OXFAM SOLIDARITÉ

www.oxfamsol.be/fr/kits-pedagogiques

ONG belge active dans le domaine de la coopération au développement et de l'humanitaire.

OXFAM-MAGASINS DU MONDE

www.outilsoxfam.be

Oxfam-Magasins du Monde accompagne les citoyens dans leur compréhension et leur questionnement du système économique dans lequel nous vivons pour que chacun puisse faire ses choix de manière consciente et responsable. C'est aussi son rôle en tant que mouvement d'éducation permanente, inscrit dans une démarche d'éducation au développement.

RENCONTRE DES CONTINENTS

rencontredescontinents.be/spip.php?rubrique58

Convaincue que la vie en société est un idéal politique en perpétuel apprentissage, l'association se donne pour objectif d'accompagner les citoyens vers une meilleure compréhension des enjeux politiques, sociaux, économiques, culturels, environnementaux...

LE RÉSEAU IDÉE

www.reseau-idee.be/outils-pedagogiques

Réseau d'information en éducation à l'environnement, portail de l'éducation à l'environnement.

LE RÉSEAU DE CONSOMMATEURS RESPONSABLES

www.rcr.be

Le RCR fait la promotion active d'initiatives locales, collectives et autogérées de « consommation alternative », qui permettent de remettre l'humain et l'environnement au centre des préoccupations et de reconstruire un système viable sur le long terme.

STARTING BLOCK

www.starting-block.org/outils

Starting-Block est une association de jeunes adultes engagés. Pour construire un monde juste, inclusif et solidaire, elle mène des actions d'Education à la Citoyenneté et à la Solidarité.

WIKIFIN

www.wikifin.be/fr/enseignants

Wikifin.be est édité par l'Autorité des services et marchés financiers, la FSMA. Le portail a pour ambition de vous donner toutes les informations fiables dont vous avez besoin pour prendre des décisions financières en connaissance de cause.

LEXIQUES

PAR FORMAT

DISCUSSION

OUTIL 2 Apprendre sur les dépenses 16
OUTIL 3 Argent et bien-être 17
OUTIL 6 C'est quoi, un budget ? 20
OUTIL 12 Débat mouvant sur la consommation responsable 26
OUTIL 14 Emprunter de l'argent 28
OUTIL 16 Épargner, pour faire quoi ? 30
OUTIL 20 Être un consommateur averti 34
OUTIL 24 Investir durablement 38
OUTIL 43 Publicité et surconsommation 57
OUTIL 44 Que cachent les belles images des banques ? 58

EXERCICE

OUTIL 1 Acheter : du plaisir à la dépendance 15
OUTIL 18 Établir un budget 32
OUTIL 28 La consommation responsable 42

JEU

OUTIL 4 Biens communs : jeu du vivier 18
OUTIL 8 Co-opoly, le jeu des coopératives 22
OUTIL 9 Conférence globale pour la protection sociale 23
OUTIL 10 Consomania 24
OUTIL 19 Ethica 33
OUTIL 23 Global Player 37
OUTIL 25 Jeu de la ficelle financière 39
OUTIL 30 La Galette de Blé 44
OUTIL 32 Le jeans a le blues 46
OUTIL 39 Mission impossible ? 53
OUTIL 42 Providence, notre protection sociale 56

VISITE

OUTIL 7 Clip 4 Change 21
OUTIL 48 Visite d'une ferme pédagogique (biologique) 62

LECTURE

OUTIL 5 C'est financé près de chez vous 19
OUTIL 17 Épargnez-vous 31
OUTIL 21 Finance en eaux troubles 35
OUTIL 22 Finance et entreprises : la course contre la montre 36
OUTIL 26 L'ISR, à quoi ça sert ? 40
OUTIL 27 La consommation, un marqueur social 41
OUTIL 29 La dette dans tous ses États 43
OUTIL 33 Le vide qui reste autour 47
OUTIL 41 Nos besoins, maîtres de notre conduite ? 55
OUTIL 45 Survivre à crédit 59
OUTIL 46 Touche pas à mon blé ! 60

PROJET

OUTIL 38 Mettre en place un budget participatif 52
OUTIL 47 Utiliser un budget à travers un projet collectif 61

PRÉSENTATION

OUTIL 11 D'où vient l'argent ? Les monnaies 25
OUTIL 31 Le crédit : pièges et avantages 45
OUTIL 34 Les alternatives de consommation responsable 48
OUTIL 35 Les alternatives en finance 49

VIDÉO

OUTIL 13 Demain 27
OUTIL 15 En quête de sens 29
OUTIL 36 Les impôts, le prix de la démocratie ? 50
OUTIL 37 Les métiers bancaires : historique et dérives 51
OUTIL 40 Nature, le nouvel eldorado de la finance 54

PAR COMPOSANTE

SOCIALE

OUTIL 5 C'est financé près de chez vous 19
OUTIL 15 En quête de sens 29
OUTIL 20 Être un consommateur averti 34
OUTIL 22 Finance et entreprises : la course contre la montre 36
OUTIL 23 Global Player 37
OUTIL 24 Investir durablement 38
OUTIL 25 Jeu de la ficelle financière 39
OUTIL 26 L'ISR, à quoi ça sert ? 40
OUTIL 31 Le crédit : pièges et avantages 45
OUTIL 44 Que cachent les belles images des banques ? 58
OUTIL 45 Survivre à crédit 59

ÉDUCATION AUX MÉDIAS

OUTIL 32 Le jeans a le blues 46
OUTIL 33 Le vide qui reste autour 47
OUTIL 43 Publicité et surconsommation 57
OUTIL 44 Que cachent les belles images des banques ? 58

ENVIRONNEMENTALE

OUTIL 4 Biens communs : jeu du vivier 18
OUTIL 7 Clip 4 Change 21
OUTIL 8 Co-opoly, le jeu des coopératives 22
OUTIL 10 Consomania 24
OUTIL 13 Demain 27
OUTIL 19 Ethica 33
OUTIL 20 Être un consommateur averti 34
OUTIL 21 Finance en eaux troubles 35
OUTIL 23 Global Player 37
OUTIL 24 Investir durablement 38
OUTIL 25 Jeu de la ficelle financière 39
OUTIL 26 L'ISR, à quoi ça sert ? 40
OUTIL 28 La consommation responsable 42
OUTIL 34 Les alternatives de consommation responsable 48
OUTIL 40 Nature, le nouvel eldorado de la finance 54
OUTIL 41 Nos besoins, maîtres de notre conduite ? 55
OUTIL 48 Visite d'une ferme pédagogique (biologique) 62

ÉCONOMIQUE

OUTIL 2 Apprendre sur les dépenses 16
OUTIL 6 C'est quoi, un budget ? 20
OUTIL 11 D'où vient l'argent ? Les monnaies 25
OUTIL 14 Emprunter de l'argent 28
OUTIL 16 Épargner, pour faire quoi ? 30
OUTIL 17 Épargnez-vous 31
OUTIL 18 Établir un budget 32
OUTIL 19 Ethica 33
OUTIL 25 Jeu de la ficelle financière 39
OUTIL 30 La Galette de Blé 44
OUTIL 31 Le crédit : pièges et avantages 45
OUTIL 37 Les métiers bancaires : historique et dérives 51
OUTIL 45 Survivre à crédit 59
OUTIL 46 Touche pas à mon blé ! 60
OUTIL 47 Utiliser un budget à travers un projet collectif 61

CITOYENNETÉ PARTICIPATIVE

OUTIL 9 Conférence globale pour la protection sociale 23
OUTIL 13 Demain 27
OUTIL 23 Global Player 37
OUTIL 29 La dette dans tous ses États 43
OUTIL 35 Les alternatives en finance 49
OUTIL 36 Les impôts, le prix de la démocratie ? 50
OUTIL 38 Mettre en place un budget participatif 52
OUTIL 39 Mission impossible ? 53
OUTIL 42 Providence, notre protection sociale 56

ÉTHIQUE

OUTIL 1 Acheter : du plaisir à la dépendance 15
OUTIL 3 Argent et bien-être 17
OUTIL 4 Biens communs : jeu du vivier 18
OUTIL 5 C'est financé près de chez vous 19
OUTIL 8 Co-opoly, le jeu des coopératives 22
OUTIL 10 Consomania 24
OUTIL 11 D'où vient l'argent ? Les monnaies 25
OUTIL 12 Débat mouvant sur la consommation responsable 26
OUTIL 13 Demain 27
OUTIL 15 En quête de sens 29
OUTIL 25 Jeu de la ficelle financière 39
OUTIL 27 La consommation, un marqueur social 41
OUTIL 32 Le jeans a le blues 46
OUTIL 33 Le vide qui reste autour 47
OUTIL 34 Les alternatives de consommation responsable 48
OUTIL 35 Les alternatives en finance 49
OUTIL 40 Nature, le nouvel eldorado de la finance 54
OUTIL 41 Nos besoins, maîtres de notre conduite ? 55
OUTIL 46 Touche pas à mon blé ! 60

PAR ÂGE

À PARTIR DE 12 ANS

OUTIL 1 Acheter : du plaisir à la dépendance 15
OUTIL 2 Apprendre sur les dépenses 16
OUTIL 3 Argent et bien-être 17
OUTIL 4 Biens communs : jeu du vivier 18
OUTIL 14 Emprunter de l'argent 28
OUTIL 15 En quête de sens 29
OUTIL 16 Épargner, pour faire quoi ? 30
OUTIL 20 Être un consommateur averti 34
OUTIL 23 Global Player 37
OUTIL 28 La consommation responsable 42
OUTIL 32 Le jeans a le blues 46
OUTIL 33 Le vide qui reste autour 47
OUTIL 34 Les alternatives de consommation responsable 48
OUTIL 38 Mettre en place un budget participatif 52
OUTIL 41 Nos besoins, maîtres de notre conduite ? 55
OUTIL 42 Providence, notre protection sociale 56
OUTIL 43 Publicité et surconsommation 57
OUTIL 45 Survivre à crédit 59
OUTIL 47 Utiliser un budget à travers un projet collectif 61
OUTIL 48 Visite d'une ferme pédagogique (biologique) 62

À PARTIR DE 14 ANS

OUTIL 5 C'est financé près de chez vous 19
OUTIL 13 Demain 27
OUTIL 21 Finance en eaux troubles 35
OUTIL 25 Jeu de la ficelle financière 39
OUTIL 29 La dette dans tous ses États 43
OUTIL 36 Les impôts, le prix de la démocratie ? 50
OUTIL 40 Nature, le nouvel eldorado de la finance 54
OUTIL 44 Que cachent les belles images des banques ? 58

À PARTIR DE 15 ANS

OUTIL 7 Clip 4 Change 21
OUTIL 9 Conférence globale pour la protection sociale 23
OUTIL 10 Consomania 24
OUTIL 12 Débat mouvant sur la consommation responsable 26
OUTIL 17 Épargnez-vous 31
OUTIL 18 Établir un budget 32
OUTIL 19 Ethica 33
OUTIL 27 La consommation, un marqueur social 41
OUTIL 30 La Galette de Blé 44
OUTIL 39 Mission impossible ? 53

À PARTIR DE 16 ANS

OUTIL 6 C'est quoi, un budget ? 20
OUTIL 8 Co-opoly, le jeu des coopératives 22
OUTIL 11 D'où vient l'argent ? Les monnaies 25
OUTIL 22 Finance et entreprises : la course contre la montre 36
OUTIL 24 Investir durablement 38
OUTIL 26 L'ISR, à quoi ça sert ? 40
OUTIL 31 Le crédit : pièges et avantages 45
OUTIL 35 Les alternatives en finance 49
OUTIL 37 Les métiers bancaires : historique et dérives 51
OUTIL 46 Touche pas à mon blé ! 60

Réseau Financité

Ensemble, changeons la finance

Découvrez notre offre de formations
à destination des enseignants
sur www.financite.be

Réseau Financité

Ensemble, changeons la finance

Rue Botanique 75 - 1210 Bruxelles
+32 2 340 08 60
info@financite.be
www.financite.be