



# C(r)ash

## ***Fiche pédagogique 1*** *Crash Boom Bang*

En coopération avec





## Épisode 1

Nick, photographe amateur, se démène pour faire la photo parfaite, tellement qu'il grimpe à un arbre avec son appareil photo très coûteux et que celui-ci tombe. Des années d'économies qui s'envolent. Il ne veut pas que quelqu'un l'apprenne et veut se racheter un nouvel appareil photo au plus vite, mais avec quel argent ?

### Objectifs

- Les élèves peuvent énumérer les différentes façons de gagner de l'argent.
- Les élèves peuvent décrire les avantages et les inconvénients de chaque option.
- Les élèves peuvent se faire leur propre opinion sur le fait de gagner de l'argent d'une manière spécifique.
- Les élèves peuvent se faire leur propre opinion sur l'importance de l'argent.

### Compétences clés et objectifs à atteindre

Cette fiche s'inscrit dans les objectifs d'apprentissage suivants :

#### **3<sup>e</sup> DEGRÉ : OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE TRANSVERSAUX (EN VUE D'UNE MODERNISATION)**

##### **Au départ du contexte 3 Développement socio-relational - Les élèves**

- 6 cassent les préjugés, les stéréotypes, l'influence inadéquate et l'abus de pouvoir.
- 9 recherchent des solutions constructives aux conflits.

##### **Au départ du contexte 6 Société socio-économique - Les élèves**

- 2 confrontent leur propre point de vue à différentes conceptions du bien-être et de la répartition des richesses.
- 5 donnent des exemples de la nature changeante du travail et des activités économiques.
- 7 peuvent gérer leur propre budget et leur administration personnelle.

##### **Au départ du tronc commun - Les élèves**

- 1 mettent en pratique les éléments clés de l'action communicative.
- 2 peuvent développer et mettre en œuvre des idées et des solutions originales.
- 12 sont compétents pour évaluer des alternatives et poser un choix conscient.
- 13 sont capables d'aborder des sujets sous différentes perspectives.
- 17 vérifient leurs propres opinions sur les tendances et événements sociétaux par rapport à différents points de vue.
- 18 se comportent de manière respectueuse.

### De quoi avez-vous besoin ?

- Ordinateurs portables / tablettes / smartphones pour mener des enquêtes numériques (en fonction du nombre d'élèves).
- Formez des îlots dans le local de cours par groupes de quatre.
- Copies de l'annexe 1 en fonction du nombre de groupes.

**Conseil d'ED - Introduction pour l'enseignant**

Le thème de cette série est l'argent, comment le gagner. Avec vos élèves, vous aborderez de nombreuses questions financières. Il est important de veiller à ce que vos élèves soient à l'aise. Tous les élèves n'aiment pas parler de leur situation financière. C'est pourquoi nous ne voulons pas aborder ce sujet de manière explicite. Nous nous concentrons sur les questions suivantes : comment peut-on gagner de l'argent ? Que feriez-vous / ne feriez-vous pas ? L'argent est-il important pour vous, etc.

## EXERCICE 1 - Brainstorming : se procurer une somme d'argent non négligeable quand on est jeune

Nous reprenons le dialogue ci-dessous :

**BAHRI** : Hé, mec, c'est foutu. Ça va te coûter plus cher de le faire réparer que d'en acheter un autre.

**NICK** : Qu'est-ce que je vais faire ? Si Laure l'apprend ou mes parents...

**BAHRI** : Ils doivent le savoir ?

**NICK** : Je ne vais quand même pas mentir ? C'est quoi le choix ?

**BAHRI** : Je ne sais pas, travailler ?

**NICK** : Travailler ? Je vais devoir travailler pendant dix ans pour racheter ça.

Remettez à tous les groupes une feuille A4 (annexe 1).

Posez 2 questions aux élèves :

1. Comment se procurent-ils un montant d'argent important ?
2. Quels sont les autres moyens de se procurer de l'argent ?

Après un brainstorming, ils peuvent compléter leurs réponses au tableau. Mettez ici à nouveau, par exemple, un sac avec un signe € au centre.

Passez en revue les réponses avec les élèves. Les moyens considérés comme « corrects » par la classe sont entourés en vert, les mauvais moyens sont entourés en rouge.

## EXERCICE 2 - Exploration

La série propose également quelques options. Vous pouvez simplement faire un job d'étudiant, mais aussi devenir un influenceur, entrer dans le monde des bitcoins...

Donnez à chaque groupe un sujet à explorer.

1. Combien gagnez-vous avec cette option ?
2. Qu'est-ce que cela signifie exactement ?
3. Quels sont les avantages ?
4. Quels sont les inconvénients ?
5. Le feriez-vous ?

Vous pouvez, bien entendu, compléter les thèmes par des réponses inscrites au tableau.

Après 10 à 15 minutes d'exploration, les groupes se présentent mutuellement les différentes méthodes explorées. Qu'est-ce que cela éveille chez les autres ?

**MORALE DE L'HISTOIRE : L'ARGENT RAPIDE N'EXISTE PAS, IL Y A TOUJOURS UNE ARNAQUE.**

### EXERCICE 3 - Nécessité

Dans les exercices précédents, nous avons compris comment gagner plus d'argent. Mais qui, parmi les élèves, veut vraiment gagner plus d'argent ? Cette partie fera l'objet d'une discussion en classe.



#### Conseil d'ED

Si vous avez fait passer aux élèves le test de la fiche « Introduction », vous pouvez diviser la classe en quatre types. Pour l'instant, mettez les créateurs de tendances, les contrôleurs, les bons vivants et les planificateurs de l'avenir chacun dans un coin différent.

Si vous n'avez pas fait le test, vous pouvez laisser votre classe comme elle est.

Posez les questions suivantes :

1. Ceux qui veulent gagner plus d'argent lèvent la main en l'air ?
2. Pourquoi voulez-vous gagner plus d'argent ?
3. D'après les réponses écrites au tableau, que feriez-vous pour y arriver ?
4. A ceux qui n'ont pas levé la main : pourquoi ne ressentent-ils pas le besoin de gagner de l'argent ?

Ici, vous philosophez avec les élèves sur la question de savoir si l'argent rend effectivement heureux. Y a-t-il également une différence d'opinion notable entre les différents types d'argent ?

Ceux qui aiment suivre les tendances de la mode sont plus enclins à vouloir gagner de l'argent rapidement.

### EXERCICE 4 - Pour rebondir : prédire la suite de la série

Pour conclure la leçon, demandez aux élèves ce qu'ils pensent que Mike va proposer...



**ANNEXE 1**  
**Brainstorming pour collecter un montant d'argent**

