



Les jeux

Pas d'conso à Gogo La Teignouse

Destiné d'abord aux jeunes et aux ados.

Peut être utilisé avec des adultes pour lancer une discussion sur la consommation des jeunes, l'argent de poche, les revendications des jeunes.

Jeu de l'oie – cartes achats (que l'on peut refuser), gain, chance ou malchance, questions.

Jeu de coopération mais utilisable autrement.

L'Eurodeo de la conso GAS

Même objectif que le précédent mais avec des « cartes imprévus » « argent » « achats ».

La Bonne Paye Jeu Parker

Sur le thème du budget : on peut emprunter, acheter ou revendre + cher... Pas vraiment éducatif ni moralisateur.

Vrai « jeu » assez rigolo ⇒ Bon pour faire une pose ludique dans une formation plus longue. Reste un bon moteur pour alimenter les débats. On peut emprunter, acheter, revendre plus cher. (Cartes courriers, pub, cartes postales,...)

Bluff ! Bluf ! Bluff ! Bluf ! Commission des jeux du Hasard

Il s'agit d'une valisette éducative sur les jeux de hasard s'adressant aux jeunes entre 14 et 18ans. Elle contient :

- Un jeu de société
- Un jeu de cartes
- Un poster à afficher
- Un formulaire d'évaluation

C'est bon.. Jeu Gère ! Medenam et la Loterie Nationale

Le jeu vise à aborder de manière didactique des thèmes tels que les finances, la famille, l'amitié, la gestion du budget, l'épargne, la consommation et l'argent de poche. Contient :

- 66 cartes « jeu gère »
- 15 cartes « dettes »
- 240 jetons Bonheurs
- 240 jetons richesses
- 6 dés

Gère tes pépètes

Wikifin

Avec 'Gère tes pépètes', les élèves de 4e, 5e et 6e années primaires apprennent en jouant à gérer leur argent de poche. Grâce à ce jeu, vos élèves apprennent en s'amusant à : comparer les prix, calculer avec des euros, gérer un budget donné, faire des choix de consommation, prendre une décision en groupe. Ce jeu contient :

- en 6 exemplaires pour les 6 équipes :
 - 6 billets de 5 euros
 - 20 pièces de 1 euro
 - 6 jokers
 - 4 livrets (transports, goûters, activités, souvenir)
- 1 enveloppe-tirelire
- 5 posters :
 - moyen de transport
 - goûters
 - activités
 - souvenirs
 - épargne
- 18 cartes de jeu reprenant les éléments proposés dans les 4 livrets

Argent de table Wikifin

Thème : Budgétiser.

Objectif : Apprendre à gérer un budget limité et savoir définir des priorités dans ses dépenses.

Groupe cible : Les jeunes (à partir de 14 ans) et les moins jeunes.

Matériel

- Un chronomètre (à prévoir).
- 150 billets de 50 euros :
 - 30 billets violets
 - 30 billets bleus
 - 30 billets verts
 - 30 billets oranges
 - 30 billets bruns

- 15 cartes "dépenses"