



Au sujet du BSF

Le Bureau du surintendant des faillites (BSF) est un organisme du gouvernement du Canada qui est chargé de surveiller l'application de la *Loi sur la faillite et l'insolvabilité* (LFI), et de s'assurer que la Loi réponde aux besoins du marché. Le BSF tient un registre public de toutes les faillites, les propositions et les mises sous séquestre. Le BSF établit des normes et des lignes directrices à l'égard des syndicats de faillite et assure la conformité.

Les syndicats de faillite travaillent auprès de particuliers et d'entreprises ayant des dettes insurmontables. Les débiteurs peuvent choisir parmi deux options fondamentales. Ceux-ci peuvent déposer une proposition auprès des créanciers afin d'établir un échéancier de remboursement. Or, si cela n'est pas possible, les débiteurs peuvent faire faillite en vertu de la LFI. Dans le cas d'une faillite, le syndic vend les biens du débiteur afin de rembourser les créanciers.

Bien que l'éducation des débiteurs ne fasse pas partie du mandat d'organisme de réglementation du BSF, il s'agit d'une de nos valeurs de base. Nous sommes continuellement à la recherche de solutions novatrices pour enseigner aux gens les enjeux liés à l'endettement. Pour obtenir de plus amples renseignements sur la façon de se sortir de l'endettement, consultez le site : www.osb-bsf.ic.gc.ca

Le programme de bénévolat

Afin d'obtenir leur diplôme d'études secondaires de l'Ontario, les élèves de la province doivent effectuer 40 heures de bénévolat. Le BSF est heureux d'offrir à cette nouvelle génération une occasion de bénévolat qui lui sera profitable. Depuis 2003, chaque année, des élèves provenant d'écoles secondaires de la région de la capitale nationale se joignent au BSF pour une semaine et contribuent à la création d'un projet d'éducation des débiteurs. Ils aident à produire du matériel utile à l'éducation financière de différents groupes d'âge, dont les plus jeunes. Au cours de l'été 2003, nos bénévoles ont confectionné ce jeu appelé « Décisions », qui s'adresse aux jeunes de sept ans et plus et qui porte sur les défis financiers qui se posent à cet âge. Nous désirons remercier les cinq jeunes bénévoles de l'école secondaire De La Salle à Ottawa d'avoir partagé avec nous leur temps, leurs talents et leur enthousiasme.

Le BSF est fier de ce programme, qui permet aux jeunes de s'intégrer à un milieu de travail tout en contribuant à leur sensibilisation sociale à l'égard des finances personnelles. Nous espérons pouvoir continuer à offrir à d'autres jeunes la possibilité de participer à cette activité.

Si vous avez des questions ou des commentaires sur le jeu ou sur le programme de bénévolat, n'hésitez pas à communiquer avec la secrétaire générale du BSF aux coordonnées suivantes :

Vivian Cousineau
Secrétaire générale du BSF
365, avenue Laurier Ouest, 8^e étage
Ottawa (Ontario) K1A 0C8
Téléphone : (613) 941-2694
Télécopieur : (613) 946-9205
Courriel : cousineau.vivian@ic.gc.ca

Bénévoles

Mathieu
Hains

Eric
Kulkamp

Maxim
Mayrand

Stéphane
Perrault

Sébastien
Windsor

Collaborateurs

Vivian
Cousineau

Catherine
Dupont

Patrick
Veilleux

Graphisme

Roger
Langlois

Services de révision

Matthew
Bonsall

Manon
Brunet

Line
Nadeau

Anny
Robert

Déci\$ions

Déci\$ions est un jeu interactif, éducatif et amusant. L'objectif est de vous proposer à vous, parents et enseignants, une façon d'initier la jeune génération aux composantes de l'économie familiale. Vous aurez sans doute autant de plaisir que vos jeunes à participer au jeu.

Profitez surtout de cette occasion en or pour vous amuser tout en enseignant aux enfants quelques leçons à saveur économique qui les aideront sûrement dans les décisions qu'ils auront à prendre tôt ou tard.

Le jeu s'adresse aux jeunes de 7 ans et plus, et de 2 à 8 joueurs peuvent y participer.

La préparation

1. Sortez les feuilles du jeu de l'enveloppe. Placez les quatre îles de façon à avoir l'île Totem et l'île Magma côte à côte. L'île Crâne doit se trouver sous l'île Totem et la plage du Trésor, sous l'île Magma.
2. Découpez les cartes de jeu en vous assurant de suivre les lignes pointillées. Il y aura donc trois piles de cartes de jeu:

- Aventures/Mésaventures : Bleu
- Choix économiques : Rouge
- Tâches : Jaune

Placez les cartes à l'envers, à l'endroit désigné sur la planchette de jeu.

3. Découpez les billets de banque, le dé et les pions. Pour le dé et les pions, découpez en suivant les lignes pointillées et pliez le long des lignes pleines. Notez que les joueurs commenceront la partie sans argent.
4. Chaque joueur se choisit un pion et le place sur la case Départ de l'île Totem.

Le jeu

L'objet du jeu est de visiter successivement l'île Totem, l'île Magma et l'île Crâne pour enfin monter à bord du bateau de sauvetage, qui vous ramènera sur la plage du Trésor. Afin de passer d'une île à l'autre, vous devez payer une cotisation de 50 \$.

À noter : Vous n'avez pas à faire le tour complet d'une île. Aussitôt que vous amassez 50 \$, vous passez immédiatement à la prochaine île.

COMMENCER LE JEU

Déci\$ions se joue à l'aide d'un dé. Pour déterminer qui commence la partie, chaque joueur lance le dé; celui qui obtient le chiffre le plus élevé commence, suivi de celui à sa gauche et ainsi de suite.

COMMENT AMASSER L'ARGENT NÉCESSAIRE?

Sur chaque île se trouvent une case Départ et des cases de couleur. Le premier joueur lance le dé et avance du nombre de cases indiqué par le dé. S'il aboutit sur une case blanche, son tour se termine. S'il s'arrête sur une case de couleur, un autre joueur (un parent ou un enseignant) pige une carte de jeu correspondant à la couleur (catégorie) obtenue et lit le texte. Ces catégories sont les suivantes :

Bleu — Aventures/Mésaventures : Il s'agit de bienfaits ou de péripéties cocasses qui enrichissent ou appauvrissent le joueur. Si le joueur tombe sur une Mésaventure et qu'il n'a pas l'argent nécessaire pour acquitter le montant indiqué sur la carte de jeu, il a alors une dette. Ce montant est noté et doit être remis dès que possible.

Rouge — Choix économiques : Quiz! Des questions touchant la publicité, les biens et services ainsi que la différence entre les besoins et les désirs. Lorsqu'un joueur donne une bonne réponse, il reçoit 10 \$, et c'est au prochain joueur à lancer le dé.

Jaune — Tâches : Ici, le joueur sera mis dans une situation où il pourra accomplir une tâche fictive en échange d'un montant d'argent.

- S'il accepte de faire la tâche, il devra choisir entre deux options de paiement. Une fois le choix fait, il reçoit son argent, et c'est au prochain joueur à lancer le dé.
- S'il refuse de faire la tâche, il lance le dé de nouveau.

De plus, chaque fois qu'un joueur fait le tour complet d'une île et qu'il passe la case de Départ, il reçoit 15 \$.

Lorsqu'un joueur réussit à amasser 50 \$, avant de lancer le dé, il verse sa cotisation dans le coffre situé sur la plage du Trésor et passe à la prochaine île. Lorsqu'un joueur a amassé la cotisation nécessaire pour s'évader de la dernière île, soit l'île Crâne, il se rend à la plage du Trésor et gagne la partie.

Les leçons à retenir

Comme on l'a indiqué plus haut, l'objectif premier est de s'amuser. Profitez de cette expérience et aidez vos enfants à tirer des leçons qui leur seront utiles. Voici les divers objectifs et notions que l'on vise à introduire à l'aide des cartes de jeu :

Bleu — Aventures/Mésaventures : Une initiation à la notion de dette et aux conséquences des événements inattendus.

Rouge — Choix économiques : La publicité, les avantages de comparer les produits, la différence entre un besoin et un désir.

Jaune — Tâches : Les notions de travail, de récompense et de choix.

Cartes de jeu

Découpez les cartes de jeu en vous assurant de suivre les lignes pointillées.
Il y aura donc trois piles de cartes de jeu, que vous devrez placer à l'envers, à l'endroit désigné sur la planchette de jeu.



AVENTURES/MÉS Aventures **A**

Tu n'as pas fait ton lit ce matin.
Tu passes ton tour.

AVENTURES/MÉS Aventures **A**

Tu n'as pas aidé à laver la vaisselle après le souper.
Tu passes ton tour.

AVENTURES/MÉS Aventures **A**

Tu n'as pas fait tes devoirs et tu as été malhonnête avec ton professeur. Tu passes ton tour et tous les autres joueurs reçoivent 5 \$ de la banque.

AVENTURES/MÉS Aventures **A**

Au lieu de tondre le gazon, tu as joué à des jeux vidéo.
Tu passes ton tour.

AVENTURES/MÉS Aventures **A**

Tu te retrouves dans des sables mouvants. Tu passes ton tour.

AVENTURES/MÉS Aventures **A**

Une noix de coco te tombe sur la tête et un singe te vole 5 \$.

AVENTURES/MÉS Aventures **A**

Pris dans un orage tropical.
Tu perds ton tour.

AVENTURES/MÉS Aventures **A**

Un pirate sans cœur te prend 10 \$.

AVENTURES/MÉS Aventures **A**

Une mouette s'envole avec ton portefeuille qui contenait 10 \$.

AVENTURES/MÉS Aventures **A**

Tu arrives à un kiosque où un flamant rose vend de la limonade rose dans des verres roses pour 5 \$. Tu as tellement soif que tu en achètes un verre.

AVENTURES/MÉS Aventures **A**

La gentille tortue Zaza te donne 10 \$ pour l'avoir aidée à se remettre sur ses pattes.

AVENTURES/MÉS Aventures **A**

Ta grand-mère te donne 20 \$ pour ton anniversaire.

AVENTURES/MÉS Aventures **A**

Une sirène te donne 10 \$ pour avoir soigné sa blessure.

AVENTURES/MÉS Aventures **A**

Un crocodile chanceux te donne un tour gratuit. Joue de nouveau.

AVENTURES/MÉS Aventures **A**

Une cigogne te transporte sur son dos jusqu'à la case Départ.
Tu reçois donc 15 \$.

AVENTURES/MÉS Aventures **A**

Un crabe s'approche de toi et te donne 5 \$ pour lui avoir chanté *La danse des canards*.

AVENTURES/MÉS Aventures (A)

Le pirate sans cœur qui vole l'argent des gens a oublié son coffre-fort sur l'île. Tu trouves 10 \$.

AVENTURES/MÉS Aventures (A)

Tu sauves un oiseau en voie d'extinction. On te remet 10 \$.

AVENTURES/MÉS Aventures (A)

Un serpent à sonnette te donne 10 \$ pour lui avoir gratté le dos.

AVENTURES/MÉS Aventures (A)

Une araignée glisse sur une pelure de banane, tombe sur un billet de 10 \$ et te le donne.

AVENTURES/MÉS Aventures (A)

Un poisson crache 10 \$. Tu le ramasses.

AVENTURES/MÉS Aventures (A)

Tu trébuches sur une étoile de mer et trouves 5 \$.

AVENTURES/MÉS Aventures (A)

Ton escargot meurt. Tu hérites de 5 \$.

AVENTURES/MÉS Aventures (A)

Un ouragan détruit la cabane de tes amis. Donne 5 \$ à chaque joueur.

AVENTURES/MÉS Aventures (A)

Le vent te vole 10 \$ lors d'une tempête.

AVENTURES/MÉS Aventures (A)

Une météorite tombe sur ta maison. Tu perds 15 \$.

AVENTURES/MÉS Aventures (A)

Tu manges des bleuets sauvages qui te rendent malade. Tu passes ton tour.

AVENTURES/MÉS Aventures (A)

Garde cette carte et tu pourras changer d'île pour seulement 40 \$.

AVENTURES/MÉS Aventures (A)

Garde cette carte et tu pourras changer d'île pour seulement 45 \$.

AVENTURES/MÉS Aventures (A)

Une noix de coco te tombe sur la tête et se brise. Tu y trouves 10 \$ à l'intérieur.

AVENTURES/MÉS Aventures (A)

Tu te fais piquer par une mouche tsé-tsé. Tu es malade temporairement. Tu passes ton un tour

AVENTURES/MÉS Aventures (A)

Un garde t'arrête sur ton chemin. Tu dois lui donner 10 \$ pour qu'il te laisse passer.

AVENTURES/MÉS Aventures (A)

Tu t'égares dans la forêt et tu aperçois un coffre. Tu y trouves 15 \$.

AVENTURES/MÉS Aventures (A)

Pendant ta course contre un panda, tu as brisé la lampe du vieux pêcheur. Tu dois verser une amende de 5 \$.

AVENTURES/MÉS Aventures



Une licorne te remercie d'avoir réparé sa machine à jus de banane rose. Elle te verse 5 \$.

AVENTURES/MÉS Aventures



Un volcan fait éruption et tu te sauves jusqu'à la case Départ. Tu reçois 25 \$, mais tu perds ton prochain tour.

TÂCHES



Un villageois te demande de ramasser les feuilles de palmier qui sont tombées par terre. Il t'offre 10 \$ maintenant ou peut te remettre 5 \$ tout de suite et 5 \$ lors du prochain tour.

TÂCHES



Tu te fais offrir de distribuer le journal de l'île. Acceptes-tu? Si oui, tu peux choisir d'empocher 10 \$ tout de suite ou de recevoir 5 \$ maintenant et 5 \$ pour tes deux prochains tours.

TÂCHES



Ton père t'offre de l'argent pour broser le chameau de la famille. Il t'offre 10 \$ maintenant ou peut te remettre 5 \$ tout de suite et 5 \$ lors de ton prochain tour.

TÂCHES



Ta voisine te demande de soigner son éléphant pendant sa semaine de vacances. Elle t'offre 15 \$ tout de suite ou de recevoir 10 \$ maintenant et 5 \$ pour tes deux prochains tours.

TÂCHES



Ta tante est malade et te demande de promener son lion. Elle t'offre 10 \$ tout de suite ou de recevoir 5 \$ maintenant et 5 \$ pour tes deux prochains tours.

TÂCHES



Ta mère t'offre de l'argent si tu fais ton lit pendant toute la semaine. Elle t'offre 10 \$ tout de suite ou de recevoir 5 \$ maintenant et 5 \$ pour tes deux prochains tours.

TÂCHES



Ton père veut que tu laves son bateau. Il t'offre 10 \$ maintenant ou peut te remettre 5 \$ tout de suite et 5 \$ lors de ton prochain tour.

TÂCHES



Ton oncle Henri t'offre de l'argent pour l'aider à ramasser des morceaux de bambou pour se construire une maison. Il t'offre 15 \$ tout de suite ou de recevoir 5 \$ maintenant et 5 \$ pour tes deux prochains tours.

TÂCHES



Un crocodile te demande de lui broser les dents pour une somme d'argent. Il t'offre 10 \$ maintenant ou peut te remettre 5 \$ tout de suite et 5 \$ lors de ton prochain tour.

TÂCHES



Ta mère te demande d'aller chercher de l'eau potable à l'autre bout de l'île. Elle t'offre 10 \$ tout de suite ou de recevoir 5 \$ maintenant et 5 \$ pour tes deux prochains tours.

TÂCHES



Le forgeron t'offre une récompense pour balayer son entrée. Il t'offre 10 \$ maintenant ou peut te remettre 5 \$ tout de suite et 5 \$ lors de ton prochain tour.

TÂCHES



Ton oncle t'offre de l'argent pour construire une cabane pour son oiseau. Il t'offre 15 \$ tout de suite ou de recevoir 5 \$ par tour pour les quatre prochains tours.

TÂCHES



Le flamant rose qui vend de la limonade rose dans des verres de plastique rose veut t'embaucher pour travailler pendant la période la plus achalandée de l'année. Il t'offre 15 \$ tout de suite ou de recevoir 10 \$ maintenant et 5 \$ pour tes deux prochains tours.

TÂCHES



Ta mère te demande de nettoyer et de ranger ta maison de bambou pendant les quatre prochaines semaines. Tu peux choisir de recevoir 20 \$ maintenant ou 10 \$ par tour pour les trois prochains tours.

TÂCHES



Ta mère te demande d'arroser son jardin tropical. Elle t'offre 10 \$ maintenant ou peut te remettre 5 \$ tout de suite et 5 \$ lors de ton prochain tour.

TÂCHES



Un groupe de touristes te demandent d'être leur guide pour la semaine. Ils t'offrent 10 \$ tout de suite ou de recevoir 5 \$ par tour pour les trois prochains tours.

TÂCHES

Ton voisin te demande de lui construire un mur en pierre afin d'empêcher les hippopotames d'entrer dans la cour pendant la nuit. Il t'offre 10 \$ maintenant ou peut te remettre 5 \$ tout de suite et 5 \$ lors de ton prochain tour.

TÂCHES

Un pirate t'offre de l'argent pour lui fabriquer une jambe de bois. Il t'offre 10 \$ tout de suite ou de recevoir 5 \$ maintenant et 5 \$ pour tes deux prochains tours.

TÂCHES

Un groupe de dauphins te demandent d'être leur entraîneur de nage synchronisée. Tu peux recevoir un paiement de 10 \$ maintenant ou recevoir 5 \$ maintenant et 5 \$ par tour pour les deux prochains tours.

TÂCHES

La sorcière de l'île t'offre de l'argent pour remplir son chaudron de feuilles sèches. Elle t'offre 10 \$ maintenant ou peut te remettre 5 \$ tout de suite et 5 \$ lors de ton prochain tour.

TÂCHES

La toiture de la cabane voisine a été détruite par le vent. Si tu peu la réparer, ta voisine t'offre 15 \$ tout de suite ou de recevoir 10 \$ maintenant et 5 \$ pour tes deux prochains tours.

TÂCHES

Ton voisin est affamé et te demande d'aller lui cueillir des kiwis. Il t'offre 10 \$ maintenant ou peut te remettre 5 \$ tout de suite et 5 \$ lors de ton prochain tour.

TÂCHES

Ton grand-père te demande de creuser un puits d'eau. Il t'offre 15 \$ maintenant ou peut te remettre 10 \$ tout de suite et 5 \$ lors des deux prochains tours.

TÂCHES

Le vétérinaire du village t'offre de l'argent pour brosser le bec d'un perroquet. Il t'offre 10 \$ maintenant ou 5 \$ par tour pour les deux prochains tours.

TÂCHES

Ta grand-mère a échappé par mégarde sa canne à pêche dans l'océan. Si tu réussis à la récupérer, elle t'offre 10 \$ maintenant ou 5 \$ par tour pour les trois prochains tours.

TÂCHES

Le maire de l'île t'offre un contrat pour écrire des articles pour le journal local. Tu peux recevoir 15 \$ maintenant ou recevoir 10 \$ tout de suite et 5 \$ lors des deux prochains tours.

TÂCHES

Un crabe te demande de lui construire un château de sable. Il t'offre 10 \$ maintenant ou peut te remettre 5 \$ tout de suite et 5 \$ lors de ton prochain tour.

TÂCHES

La tribu de l'île te demande de lui bâtir un totem. La tribu t'offre 10 \$ maintenant ou 5 \$ par tour pour les trois prochains tours.

TÂCHES

Ta cousine te demande de l'aider à porter son canoë jusqu'à sa caverne. Elle t'offre 10 \$ maintenant ou 5 \$ par tour pour les deux prochains tours.

TÂCHES

Un éléphant te demande de lui tailler les ongles. Il t'offre 10 \$ maintenant ou peut te remettre 5 \$ tout de suite et 5 \$ lors de tes deux prochains tours.

TÂCHES

Un lion est malade et te demande d'inventer un remède pour le guérir. Il t'offre 10 \$ maintenant ou 5 \$ par tour pour les trois prochains tours.

TÂCHES

Un voisin te demande de s'occuper de sa plante et en échange, il t'offre 10 \$ maintenant ou peut te remettre 5 \$ tout de suite et 5 \$ lors du prochain tour.

TÂCHES

Un marchand a besoin de ton aide pour vendre ses bananes bleues. Acceptes-tu? Si oui, il t'offre le choix d'empocher 15 \$ tout de suite ou de toucher 5 \$ maintenant et 5 \$ au prochain tour.

TÂCHES

Un rhinocéros vert à lunettes s'est fait frapper par un éclair et sa corne s'est brisée. Il te demande de la réparer avec de la colle de pissenlit. Il t'offre 15 \$ tout de suite ou de recevoir 5 \$ par tour pour les quatre prochains tours.

TÂCHES



Une madame étrange te demande d'aller à l'étable pour tirer sa vache. Elle t'offre 10 \$ maintenant ou peut te remettre 5 \$ tout de suite et 5 \$ lors du prochain tour.

CHOIX ÉCONOMIQUES



Besoins contre désirs (pour 10 \$)

Tu vas à ton magasin préféré parce que tu as besoin d'un chandail. Tu en trouves deux qui sont vraiment de ton goût. Que feras-tu?

Réponse : Tu as besoin d'un chandail, mais tu en veux deux. Étant donné le besoin, tu devrais seulement en acheter un.

CHOIX ÉCONOMIQUES



Besoins contre désirs (pour 10 \$)

Tu as huit jeux vidéo et tu en veux un autre parce que tous tes amis l'ont. Est-ce un besoin ou un désir?

Réponse : C'est un désir.

CHOIX ÉCONOMIQUES



Besoins contre désirs (pour 10 \$)

La rentrée scolaire approche. Ton sac d'école de l'année dernière est encore en très bon état. Toutefois, tu veux vraiment un nouveau sac. Est-ce un besoin ou un désir?

Réponse : C'est un désir.

CHOIX ÉCONOMIQUES



Besoins contre désirs (pour 10 \$)

Tu as déjà un lecteur de CD que tu utilises. Cependant, tu veux te procurer le nouveau modèle plus compact au magasin. Est-ce un besoin ou un désir?

Réponse : C'est un désir.

CHOIX ÉCONOMIQUES



Besoins contre désirs (pour 10 \$)

Ta famille utilise une marque de shampooing particulière qu'elle achète depuis toujours, mais tu préfères l'odeur de fruits d'une autre marque. Est-ce un besoin ou un désir?

Réponse : C'est un désir.

CHOIX ÉCONOMIQUES



Besoins contre désirs (pour 10 \$)

Ta mère va magasiner avec ton petit frère pour lui acheter des vêtements. Est-ce un besoin ou un désir?

Réponse : C'est un besoin.

CHOIX ÉCONOMIQUES



Besoins contre désirs (pour 10 \$)

Ton professeur d'arts visuels te dit que tu dois acheter un ensemble de crayons de couleur. Est-ce pour toi un désir ou un besoin?

Réponse : C'est un besoin.

CHOIX ÉCONOMIQUES



Besoins contre désirs (pour 10 \$)

La rentrée des classes arrive à grands pas et tes parents doivent donner une somme d'argent à l'école pour tes livres. Est-ce un besoin ou un désir?

Réponse : C'est un besoin.

CHOIX ÉCONOMIQUES



Besoins contre désirs (pour 10 \$)

Tu vas chez l'optométriste et elle constate que ta vue a baissé. Elle te prescrit des lunettes. Toutefois, tu n'as pas le goût de porter des lunettes et tu veux des verres de contact qui sont beaucoup plus coûteux. Est-ce un besoin ou un désir?

Réponse : C'est un désir.

CHOIX ÉCONOMIQUES



Besoins contre désirs (pour 10 \$)

Tu fais une randonnée en vélo et, assoiffé, tu arrêtes au dépanneur pour acheter une bouteille d'eau. Est-ce un besoin ou un désir?

Réponse : C'est un besoin.

CHOIX ÉCONOMIQUES



Besoins contre désirs (pour 10 \$)

Ton amie Véronique a reçu un nouveau chaton pour son anniversaire et tu en veux vraiment un toi aussi. Est-ce un besoin ou un désir?

Réponse : C'est un désir.

CHOIX ÉCONOMIQUES



Besoins contre désirs (pour 10 \$)

Ton hamster Ti-Pet a une cage de grandeur standard mais, lors de ta visite à l'animalerie, tu vois une cage plus grande avec plein de jeux pour l'amuser. Est-ce un besoin pour Ti-Pet ou est-ce un désir?

Réponse : C'est un désir.

CHOIX ÉCONOMIQUES



Besoins contre désirs (pour 10 \$)

Tu reçois un vélo pour ton anniversaire et tu es très heureux. Deux mois plus tard, ton petit frère reçoit lui aussi un vélo neuf. Tu préfères le modèle de ton frère et tu demandes à tes parents de t'en acheter un comme celui de ton frère. Est-ce un besoin ou un désir?

Réponse : C'est un désir.

CHOIX ÉCONOMIQUES



Besoins contre désirs (pour 10 \$)

Ta mère prépare ta boîte à lunch pour ton repas à l'école mais, à la cafétéria, on sert ton mets préféré. Tu veux qu'elle te donne de l'argent pour manger à la cafétéria. Est-ce un besoin ou un désir?

Réponse : C'est un désir.

CHOIX ÉCONOMIQUES



Besoins contre désirs (pour 10 \$)

Tu trouves que tes parents choisissent toujours les émissions de télévision. Tu penses que tes parents pourraient acheter une petite télévision pour mettre dans ta chambre. Est-ce un besoin ou un désir?

Réponse : C'est un désir.

CHOIX ÉCONOMIQUES



Besoins contre désirs (pour 10 \$)

Tu veux apprendre à jouer de la guitare. Tu as le choix de prendre la vieille guitare à ton père, qui sonne encore bien, ou d'en acheter une neuve, qui sonne très bien. Qu'est-ce que tu choisis et pourquoi?

Réponse : La guitare de ton père parce qu'elle fait encore très bien l'affaire.

CHOIX ÉCONOMIQUES



Publicité (pour 10 \$)

Vrai ou faux? Lorsque quelqu'un de célèbre (un athlète, un artiste, un chanteur...) aime une sorte de souliers de course, c'est parce que cette marque est vraiment meilleure que les autres.

Réponse : Faux. Les vedettes sont payées pour mettre en valeur les biens de consommation.

CHOIX ÉCONOMIQUES**Publicité (pour 10 \$)**

Vrai ou faux? Tu vois ta vedette préférée qui sirote une boisson gazeuse dans une publicité à la télévision. Cette vedette consomme seulement cette sorte de boisson dans la vie de tous les jours.

Réponse : Faux. Les vedettes sont payées pour mettre en valeur les biens de consommation et parfois utilisent d'autres produits.

CHOIX ÉCONOMIQUES**Publicité (pour 10 \$)**

Vrai ou faux? Lorsque tu passes devant un magasin qui annonce un rabais de 40 %, ça veut dire que tous les prix dans ce magasin sont moins élevés que dans les autres magasins.

Réponse : Faux. Certains articles dans ce magasin seront moins coûteux que d'habitude.

CHOIX ÉCONOMIQUES**Publicité (pour 10 \$)**

Vrai ou faux? Quand tu vois une annonce à la télévision pour un service de clairvoyance qui t'invite à composer un numéro commençant par 1 900, cet appel coûte de l'argent.

Réponse : Vrai. Les numéros de téléphone commençant par 1 800, 1 888 et 1 866 sont sans frais.

CHOIX ÉCONOMIQUES**Publicité (pour 10 \$)**

Vrai ou faux? Toutes les annonces publicitaires nous donnent l'information nécessaire pour nous aider à faire des choix judicieux.

Réponse : Faux. Certaines publicités utilisent des tactiques de marketing pour nous inciter à consommer leur produit seulement.

CHOIX ÉCONOMIQUES**Publicité (pour 10 \$)**

Jean voit une annonce à la télévision qui présente des jeunes s'amusant avec leur vélo de montagne. Jean veut maintenant un vélo de montagne exactement comme celui à la télévision. Crois-tu que l'annonce a influencé son choix?

Réponse : Oui.

CHOIX ÉCONOMIQUES**Publicité (pour 10 \$)**

Une annonce de tablette de chocolat est présentée à la télévision pendant ton émission préférée. Tu veux soudainement manger une tablette de chocolat. Crois-tu que la publicité a influencé ta faim?

Réponse : Oui.

CHOIX ÉCONOMIQUES**Publicité (pour 10 \$)**

En te rendant à l'école, tu vois une affiche qui annonce un film et qui dit que c'est le meilleur film du monde. Devrais-tu aller voir ce film?

Réponse : Jugez de la réponse et accordez l'argent si vous aimez le raisonnement.

CHOIX ÉCONOMIQUES**Publicité (pour 10 \$)**

Vincent n'aime pas la lecture. Son père décide de l'emmener à un magasin de livres, où Vincent s'intéresse à la couverture d'un livre de science-fiction. Il veut donc que son père lui achète la collection au complet. Est-ce que son désir est véritable ou a-t-il été influencé?

Réponse : Jugez de la réponse et accordez l'argent si vous aimez le raisonnement.

CHOIX ÉCONOMIQUES**Publicité (pour 10 \$)**

Les parents de Jennifer l'ont emmenée au cinéma pour voir un film mettant en vedette un acteur dont la photo est affichée partout. Elle ne cesse pas de dire combien elle aime cet acteur et désire aller voir le film encore et encore. Penses-tu que Jennifer est influencée par la qualité du film ou par sa publicité?

Réponse : Jugez de la réponse et accordez l'argent si vous aimez le raisonnement.

CHOIX ÉCONOMIQUES**Publicité (pour 10 \$)**

Où trouve-t-on des annonces publicitaires?

- a. À la télévision
- b. À la radio
- c. Dans les revues
- d. Sur les affiches dans la rue
- e. Toutes ces réponses

Réponse : e. Toutes ces réponses.

CHOIX ÉCONOMIQUES**Publicité (pour 10 \$)**

Un catalogue annonçant des jouets de Noël est-il une forme de publicité?

Réponse : Oui.

CHOIX ÉCONOMIQUES**Publicité (pour 10 \$)**

Vrai ou faux? Le logo sur vos chaussures de course est une forme de publicité.

Réponse : Vrai.

CHOIX ÉCONOMIQUES**Publicité (pour 10 \$)**

Vrai ou faux? Les bons de réduction que nous pouvons découper dans un journal ou ailleurs ne sont pas une forme de publicité.

Réponse : Faux. C'est de la publicité sous forme de promotion.

CHOIX ÉCONOMIQUES**Publicité (pour 10 \$)**

Les affiches à l'entrée des magasins ou des banques annonçant un concert au centre communautaire sont-elles une forme de publicité?

Réponse : Oui. C'est une invitation à consommer.

CHOIX ÉCONOMIQUES**Biens et services (pour 10 \$)**

Entre des bananes et un caissier ou une caissière d'une épicerie qui met des bananes dans un sac, lequel est un bien et lequel est un service?

Réponse : Les bananes sont un bien tandis que le caissier ou la caissière qui met les bananes dans un sac fournit un service.

CHOIX ÉCONOMIQUES**Biens et services (pour 10 \$)**

Lequel est un bien et lequel est un service entre un sac à ordures et le fait de ramasser un sac à ordures?

Réponse : Le sac à ordures est un bien et le fait de le ramasser est un service.

CHOIX ÉCONOMIQUES**Biens et services (pour 10 \$)**

Lequel est un bien entre une paire de chaussures et la cire à chaussures?

Réponse : Tous les deux sont des biens.

CHOIX ÉCONOMIQUES**Biens et services (pour 10 \$)**

Lequel est un bien et lequel est un service entre un livre et le fait d'emprunter un livre à la bibliothèque?

Réponse : Le livre est un bien et la bibliothèque fournit un service.

CHOIX ÉCONOMIQUES**Biens et services (pour 10 \$)**

Lequel est un bien et lequel est un service entre un examen médical fait par un médecin et du sirop contre la toux?

Réponse : L'examen médical est un service et le sirop contre la toux est un bien.

CHOIX ÉCONOMIQUES**Biens et services (pour 10 \$)**

Lequel est un bien et lequel est un service entre la nourriture au restaurant et le serveur ou la serveuse qui apporte la nourriture.

Réponse : Votre nourriture est un bien et le serveur ou la serveuse fournit un service.

CHOIX ÉCONOMIQUES**Biens et services (pour 10 \$)**

Lequel est un bien et lequel est un service entre ton sac d'école et l'éducation qui t'est transmise par ton enseignant ou enseignante.

Réponse : Le sac est un bien et l'éducation qui t'est transmise par l'enseignant ou l'enseignante est un service.

CHOIX ÉCONOMIQUES**Biens et services (pour 10 \$)**

Lequel est un bien et lequel est un service entre l'essence et le préposé ou la préposée qui fait le plein d'essence de la voiture de tes parents.

Réponse : Le préposé ou la préposée fournit un service et l'essence est un bien.

CHOIX ÉCONOMIQUES**Biens et services (pour 10 \$)**

Lequel est un bien et lequel est un service entre un CD ou voir ta vedette préférée en spectacle.

Réponse : Un CD est un bien et le concert est un service.

CHOIX ÉCONOMIQUES**Biens et services (pour 10 \$)**

Lequel est un bien et lequel est un service entre aller au cirque et l'article de souvenir?

Réponse : Le spectacle est un service et l'article de souvenir est un bien.

CHOIX ÉCONOMIQUES**Biens et services (pour 10 \$)**

Lequel est un bien et lequel est un service entre une maison et ce que fait l'électricien pour faire fonctionner les lumières.

Réponse : La maison est un bien et le travail de l'électricien est un service.

CHOIX ÉCONOMIQUES**Biens et services (pour 10 \$)**

Lequel est un bien et lequel est un service entre du shampooing et se faire laver les cheveux chez le coiffeur ou la coiffeuse?

Réponse : Le shampooing est un bien et se faire laver les cheveux est un service.

CHOIX ÉCONOMIQUES**Biens et services (pour 10 \$)**

Lequel est un bien et lequel est un service entre des verres de contact et l'examen que fait l'optométriste de tes yeux?

Réponse : L'optométriste fournit un service et les verres de contact sont un bien.

CHOIX ÉCONOMIQUES**Biens et services (pour 10 \$)**

Lequel est un bien et lequel est un service entre se faire nettoyer les dents chez le ou la dentiste et une brosse à dents?

Réponse : Une brosse à dents est un bien et se faire nettoyer les dents est un service.

CHOIX ÉCONOMIQUES**Biens et services (pour 10 \$)**

Lequel est un bien et lequel est un service entre un appareil photo et l'impression photographique.

Réponse : L'appareil photo est un bien et l'impression photographique est un service.

Les billets

Découpez la monnaie le long des lignes pointillées.
Vous pouvez imprimer sur du papier de couleur différente les
billets de 5 \$ et les billets de 10 \$
afin de pouvoir mieux les différencier.



Les billets

Découpez la monnaie le long des lignes pointillées.
Vous pouvez imprimer sur du papier de couleur différente les
billets de 5 \$ et les billets de 10 \$
afin de pouvoir mieux les différencier.



Le dé

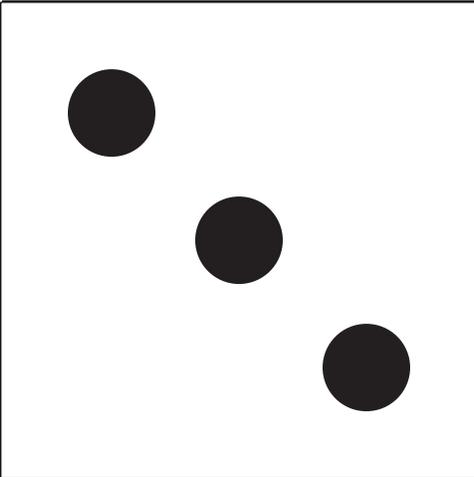
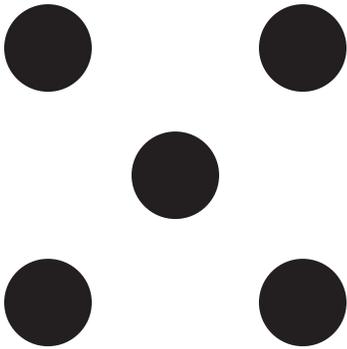
Vous pouvez utiliser un dé que vous avez à la maison ou en créer un en suivant les instructions suivantes.

Découpez le long des lignes pointillées. Les lignes pleines vous indiquent où il faut plier. Une fois que vous avez fait tous vos plis, appliquez de la colle sur les parties ombragées du dé et collez. Il est préférable de terminer avec la surface du dé qui porte le chiffre 1.

PLIER ET COLLER
LA PARTIE OMBRAGÉE
FOLD AND GLUE
THIS SHADED AREA



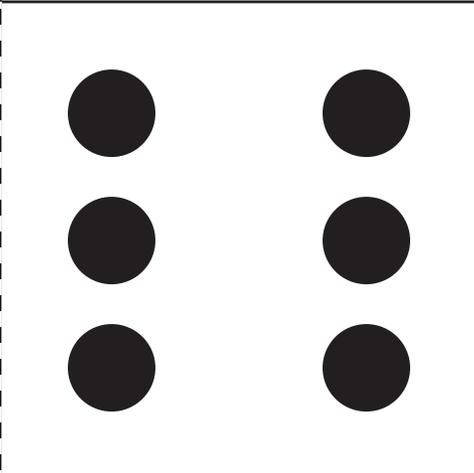
PLIER ET COLLER
LA PARTIE OMBRAGÉE
FOLD AND GLUE
THIS SHADED AREA



PLIER ET COLLER
LA PARTIE OMBRAGÉE
FOLD AND GLUE
THIS SHADED AREA



PLIER ET COLLER
LA PARTIE OMBRAGÉE
FOLD AND GLUE
THIS SHADED AREA



PLIER ET COLLER
LA PARTIE OMBRAGÉE
FOLD AND GLUE
THIS SHADED AREA

PLIER ET COLLER
LA PARTIE OMBRAGÉE



FOLD AND GLUE
THIS SHADED AREA

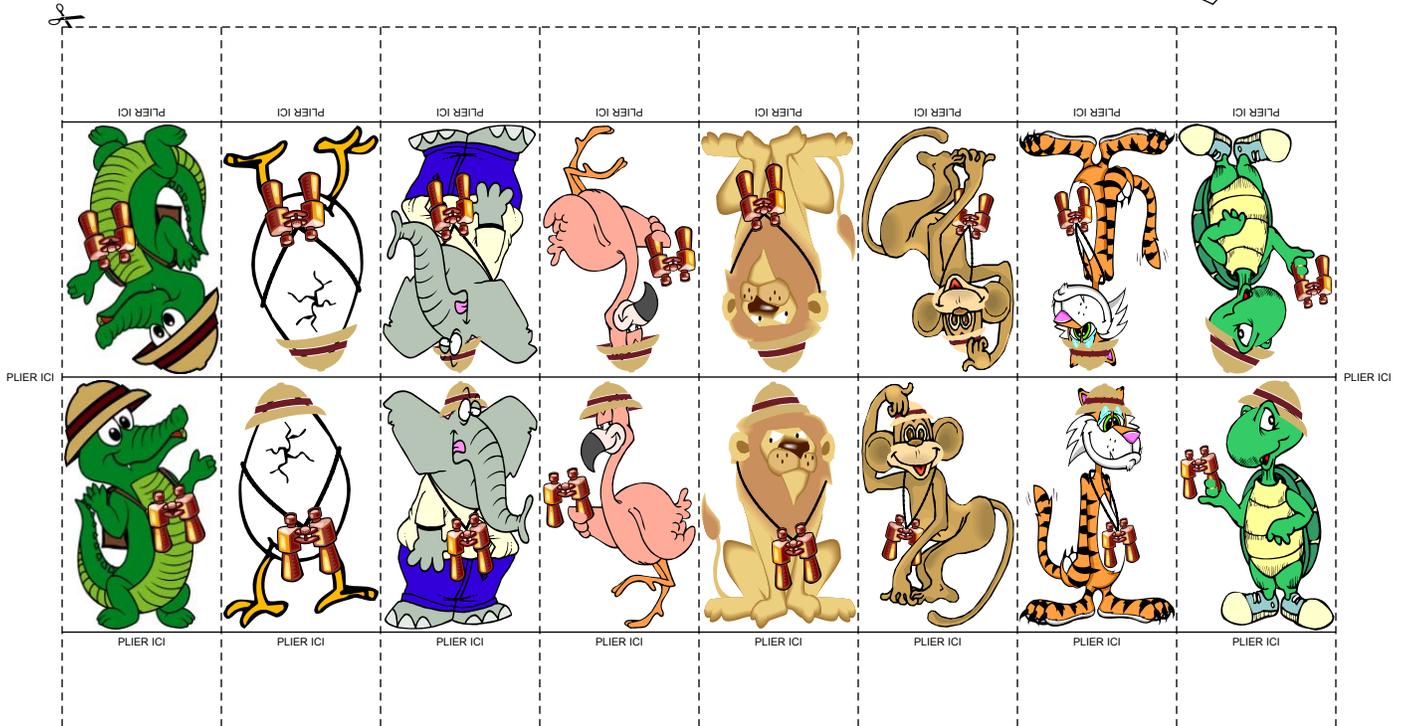
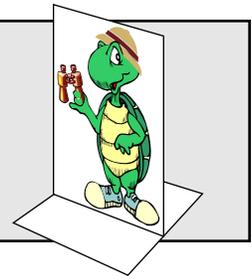
FOLD AND GLUE
THIS SHADED AREA



PLIER ET COLLER
LA PARTIE OMBRAGÉE

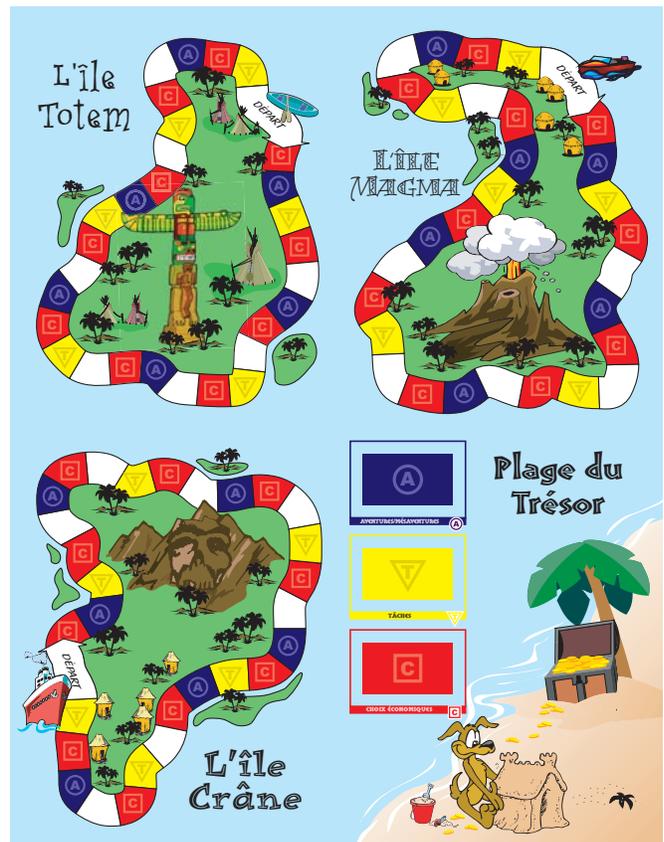
Les pions de jeu

Découpez le long des lignes pointillées. Les lignes pleines vous indiquent où il faut plier. Utilisez ensuite un morceau de ruban adhésif que vous apposerez sous la base du pion pour maintenir ensemble les deux parties qui forment le pied. Le pion de jeu devrait ressembler à celui-ci.

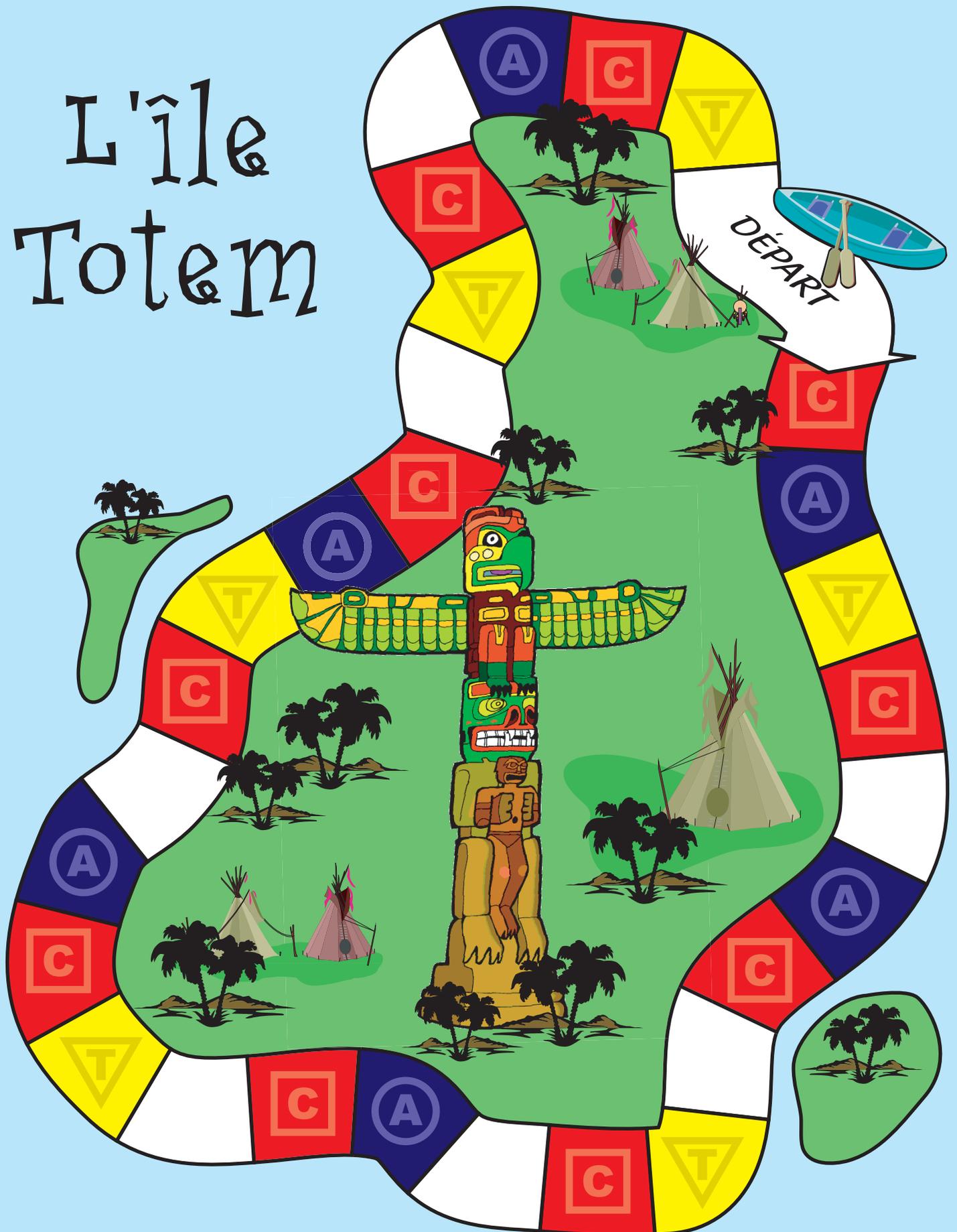


La planchette de jeu

Les quatre feuilles qui suivent forment la planchette de jeu. Une fois imprimées, assemblez-les en suivant l'ordre illustré ici. Utilisez du ruban adhésif que vous apposerez au dos de chaque feuille.



L'île Totem





IL'ILE
MAGNIA



L'île Crâne

Plage du Trésor



AVENTURES/MÉS Aventures



TÂCHES



CHOIX ÉCONOMIQUES

