



# GUIDE À L'USAGE DU BANQUIER

1 PROFESSEUR + 1 CLASSE + 1 JEU + 1 BANQUIER

=

1 HEURE D'ÉDUCATION FINANCIÈRE À L'ÉCOLE

## L'OPÉRATION

Dans le cadre de la quatrième édition de la Semaine européenne de l'argent, du 12 au 18 mars 2018, initiée par la Fédération bancaire européenne et relayée par la majorité des pays membres, la Fédération bancaire française, par son programme d'éducation financière « Les clés de la banque », renouvelle son opération **J'invite un banquier dans ma classe**.

### LE PRINCIPE

Ludique et pédagogique, l'opération vise à sensibiliser les enfants de 8-11 ans à la gestion de leur budget.

Elle repose sur l'organisation d'un **atelier d'une heure** dans des **classes de CM1 et CM2**. Animé par l'enseignant et un banquier invité, il se met en place autour d'un **jeu de plateau collaboratif** : tous les élèves gagnent ou perdent ensemble. Par équipe, ils répondent à des **questions de la vie quotidienne**.

### ORGANISEZ 1 RENCONTRE AVEC 1 CLASSE EN MARS 2018 !

#### DEPUIS 2015

- 10 000 élèves sensibilisés
- 410 classes
- 52 départements

## TÉMOIGNAGE



*Ce jeu a permis de grands débats. Les questions ont interpellé les enfants et ils m'ont interrogée sur mon métier : « Pourquoi prélevez-vous des taux d'intérêts sur les prêts ? »  
« Êtes-vous payée pour travailler dans la banque ? »  
« Est-ce que vous prenez votre salaire sur les comptes en banque ? » J'ai dû leur expliquer qu'une banque, c'est comme un commerce.*

*Catherine,*

*responsable d'agence à Brignoles*

# UNE OPÉRATION QUI MOBILISE

LA BANQUE



L'ÉCOLE

## LES CLÉS DE LA BANQUE

Le programme d'éducation financière de la Fédération bancaire française est à l'origine de l'opération ; il s'occupe de la coordination nationale des ateliers et de la communication autour de l'opération.

## LES COMITÉS TERRITORIAUX DE LA FBF

assurent le relais local de l'opération

## LES BANQUIERS

Ambassadeurs de l'opération, votre rôle est de :

- **prendre contact** avec les directeurs des écoles à proximité, leur présenter l'opération et monter un atelier en classe ;
- **apporter votre expertise** pour valider les réponses lors de l'atelier ;
- **rester neutre** : aucune publicité pour votre enseigne ou un produit bancaire.

## LES ACADÉMIES

sont averties de l'opération.

## LES ENSEIGNANTS

- vous invitent à participer, en tant qu'expert, à un atelier dans leur classe ;
- sont responsables de l'animation et de la gestion du groupe en classe.

## LES DIRECTEURS D'ÉTABLISSEMENT

doivent être avertis de la démarche en amont pour autoriser votre entrée dans l'établissement.

# VOUS SOUHAITEZ PARTICIPER ?

## ÉTAPE 1 - CONTACTER UNE ÉCOLE PRIMAIRE

Prenez contact avec le directeur ou l'enseignant (CM1-CM2) de votre enfant (ou neveu, cousine...) ou de l'enfant d'amis ou de collègues... Vous pouvez aussi contacter le maire de votre commune et les écoles de votre quartier.

## ÉTAPE 2 - ÉCHANGER AVEC L'ENSEIGNANT

**Voici les éléments clés à rappeler sur l'atelier :**

- le jeu, conçu par un enseignant, s'appuie sur des objectifs et compétences au programme (mathématiques, champ lexical, autonomie...);
  - aucune publicité (enseigne ou produit) ne sera effectuée, vous signez une charte déontologique;
  - l'enseignant est maître de sa classe; vous n'intervenez que pour partager vos connaissances et expériences;
  - c'est l'occasion d'échanger avec les élèves sur un métier.
- Vous lui remettez le « Mémo à l'usage de l'enseignant » avec vos coordonnées.

## ÉTAPE 3 - S'INSCRIRE

- Une fois la date convenue avec l'enseignant, vous vous inscrivez sur le site <http://unbanquierdansmaclasse.com>, acceptez la charte déontologique et indiquez la date de l'atelier qui **se tient idéalement entre le 12 et le 18 mars 2018**.
  - Vous fournissez un code à l'enseignant pour qu'il s'inscrive. Rappelez-lui de faire signer à son chef d'établissement une lettre autorisant votre venue; il la poste sur le site [unbanquierdansmaclasse.com](http://unbanquierdansmaclasse.com)
- Une fois l'inscription validée, le jeu est envoyé à l'adresse de l'école.

## ÉTAPE 4 - RÉALISER L'ATELIER

**1 ou 2 semaines avant, prenez un peu de temps pour consulter sur le site :**

- les éléments du jeu (les règles, le livret des questions avec des éléments de réponses);
- le module interactif qui permet de faire un tour complet sur le principe de l'opération.

**Quelques jours avant, contactez l'enseignant pour :**

- déterminer les aspects pratiques (heure d'arrivée, organisation de l'animation par exemple);
- prévoir une petite intervention sur le métier de banquier (vous pourrez remettre le livre *Raconte-moi ton métier : la banque*).

**Quelques jours après :**

- connectez-vous sur le site pour témoigner de votre expérience.