



ARGENT 1 - Premières habiletés

Sous la direction scientifique de Jacques Langevin

Ce document s'adresse aux parents et aux enseignants d'élèves de 9 ans ou plus qui sont débutants en utilisation de l'argent.

NOTE : Les éléments présentés sont tirés des recherches du Groupe DÉFI Accessibilité (GDA). Les hypothèses de l'équipe sont identifiées par des encadrés en exergue.

Ce fichier PDF est disponible à l'adresse Web suivante : www.capable.ctreq.qc.ca.

Le CTREQ et les auteurs autorisent la reproduction et l'utilisation de ce guide en partie ou en totalité, à des fins non lucratives et éducationnelles seulement, à la condition d'en mentionner la source et de ne rien modifier.

Contenu élaboré par le :

Groupe DÉFI Accessibilité 

Une réalisation du :



Partenaires financiers :



*Économie, Science
et Innovation*
Québec 

CRÉDITS

Coordination

Manon Jolicoeur

À propos du GDA

Depuis sa fondation en 1984, les travaux du GDA sont consacrés à l'éducation des élèves qui ont des incapacités intellectuelles afin de les aider à maîtriser des habiletés essentielles à l'autonomie, et ce, à l'âge approprié à chaque habileté. Depuis 2004, le GDA a élargi sa population cible aux élèves et aux citoyens qui éprouvent des limitations cognitives (troubles d'apprentissage, analphabétisme, etc.), tout en conservant ses objectifs pour les élèves qui ont des incapacités intellectuelles. L'objectif premier du GDA est de rendre l'apprentissage accessible à tous, plus particulièrement aux élèves qui ont des incapacités intellectuelles.

À propos du CTREQ

Le CTREQ a pour mission de promouvoir l'innovation et le transfert des connaissances dans le but de stimuler la réussite éducative au Québec. Il base ses actions sur les connaissances scientifiques et sur les savoirs d'expérience. Il agit en créant un point de convergence entre les acteurs de la recherche, du terrain et des organisations et vise à aider le développement de la culture scientifique et d'innovation en éducation. Ses actions et services sont multiples : réalisation de projets de développement, d'adaptation, d'accompagnement, d'évaluation et de veille.

Dans cet ouvrage, la forme masculine est employée. Ce choix vise à ne pas alourdir le texte et ne reflète aucune intention discriminatoire.

© Groupe DÉFI Accessibilité, 2017

© CTREQ, 2017

© Fonds Émilie-Bordeleau, 2017

ISBN 978-2-923232-37-9

Dépôt légal – Bibliothèque et Archives nationales du Québec, 2017

Dépôt légal – Bibliothèque et Archives Canada, 2017

2^e trimestre 2017

TABLE DES MATIÈRES

1. Préalables	1
1.1 Ce que vous devez savoir avant d'initier l'élève à l'utilisation de l'argent	1
1.2 Ce que l'élève doit savoir pour s'initier à l'utilisation de l'argent	3
2. Enseignement des habiletés de paiement pour moins de 10\$	4
2.1 En simulation	4
2.2 En situation réelle d'achat	8
2.3 Hypothèses sur l'initiation à l'épargne	9
3. Acquérir de l'expérience en utilisation de l'argent (de 10 à 13 ans)	10

1

PRÉALABLES

Si vous voulez en savoir davantage sur ce qui est présenté brièvement ici, cliquez sur les [liens en bleu](#) à la fin de certains éléments d'information.

1.1 Ce que vous devez savoir avant d'initier l'élève à l'utilisation de l'argent

À quel âge enseigner ces premières habiletés? Il y a deux réponses à cette question :

- **Idéalement** à 9-10 ans, c'est-à-dire à l'âge auquel la majorité des enfants maîtrisent leurs premières habiletés d'utilisation de l'argent.



[FONDEMENTS – Pour des résultats comme les autres](#)

[FONDEMENTS - Curriculum de formation](#)

- **Il n'est jamais trop tard!** Si l'élève a plus de 10 ans et qu'il ne maîtrise pas ces habiletés, vous pouvez quand même l'initier en suivant les procédures proposées ici. Veillez seulement à ne pas utiliser des mots ou des exemples infantilisants.

Canada, États-Unis, Europe, etc. : Que ce soit avec des pièces 1 \$ canadiens ou de 1 € ou des billets de 1 \$ américains, les procédures d'enseignement proposées ici s'appliquent. Il est possible que des adaptations soient nécessaires pour d'autres types de monnaie. Par exemple, au Liban, c'est le billet de 1000 livres qui pourrait être utilisé.

Habiletés essentielles : Les habiletés d'utilisation et de gestion de l'argent font partie des habiletés essentielles à l'autonomie.



[FONDEMENTS - Balises pour guider le choix des objectifs](#)

Pourquoi est-ce si compliqué (facteurs d'obstacle)? Plusieurs caractéristiques des pièces de monnaie et des billets de banque sont incompatibles avec les caractéristiques de l'enfant et de ce qu'on lui a enseigné. Par exemple, il aura beaucoup de mal à comprendre que deux 5 sous sont équivalents à un 10 sous.



- L'enfant est attiré par ce qui est concret (nombre de pièces, taille, couleur).
- La valeur des pièces est abstraite, invisible.

- On lui a enseigné que 2, c'est plus que 1 et que grand c'est plus que petit. Alors, comment pourrait-il comprendre que 2 GRANDS = 1 petit? L'acharnement à lui enseigner ces équivalences mène inévitablement à un double échec : celui de l'enfant qui ne comprend pas où sont toutes ces pièces dont on lui parle alors qu'il n'en voit que trois, et votre propre échec d'enseignement. C'est d'autant plus décourageant que tous ces efforts ne mènent pas à l'acquisition des habiletés autonomes d'utilisation de l'argent, ces petites pièces n'ayant pas assez de valeur.



[FONDEMENTS – Identification et réduction des facteurs d'obstacle à l'apprentissage](#)

Ce qui compte vraiment : C'est d'obtenir un résultat équivalent à celui des autres pour payer convenablement. C'est ça être **Capable comme les autres!**



[FONDEMENTS - Autonomie \(habileté alternative\)](#)

[FONDEMENTS - Pour des résultats comme les autres](#)

Indispensable collaboration école-famille : L'initiation à l'utilisation de l'argent est un parfait exemple de l'importance d'une collaboration étroite. L'école est capable de se procurer le matériel nécessaire pour l'initiation à ces habiletés et les parents sont les mieux placés pour donner à leur enfant des occasions fréquentes d'achat. Comme on le verra plus loin, même des commerçants du quartier peuvent apporter leur contribution.

Occasions fréquentes d'achat : Que ce soit en simulation ou en situation réelle d'achat, il est indispensable d'offrir à l'élève des occasions fréquentes pour exercer ses nouvelles habiletés (trois fois par semaine ou plus).



[FONDEMENTS - Identification et réduction des facteurs d'obstacle à l'apprentissage \(5^e règle d'aménagement\)](#)

Initiation à l'épargne : L'initiation à l'utilisation de l'argent doit en couvrir les deux principaux usages, soit dépenser et épargner.



[FONDEMENTS - Curriculum de formation](#)

Hypothèse sur l'initiation prématurée aux cartes de débit et de crédit

Il peut être tentant de sous-estimer l'importance de l'enseignement progressif des habiletés de gestion de l'argent proposé ici sous prétexte qu'il sera plus facile d'initier l'élève à l'utilisation d'une carte de débit ou de crédit à l'adolescence ou à l'âge adulte. Mais il y a lieu de craindre que cet « argent virtuel » très abstrait maintienne l'élève dans l'ignorance et la vulnérabilité s'il n'a pas vécu au préalable suffisamment d'expériences d'achat-épargne pour acquérir une connaissance de la valeur raisonnable des produits ou services courants.

58 \$ pour un stylo, est-ce cher ou pas ?

1.2 Ce que l'élève doit savoir pour s'initier à l'utilisation de l'argent

Les stratégies traditionnelles de paiement exigent des connaissances mathématiques complexes (p. ex. : savoir compter au moins jusqu'à 100, savoir additionner des pièces et des billets, etc.). Les stratégies d'initiation proposées ici réduisent considérablement ces exigences pour arriver à un résultat équivalent.

Voici ce dont l'enfant a besoin pour commencer cette initiation :

Connaître la pièce de 1 \$: Sa valeur est suffisante pour les besoins d'achat d'un enfant. De plus, elle est facile à reconnaître (grande, dorée) et, surtout, elle vaut 1, de sorte que **le nombre de pièces = la valeur totale**.



Maîtriser des habiletés numériques initiales : Les stratégies de paiement proposées ici exigent de reconnaître les chiffres (de 0 à 9) et d'être capable de former des collections d'objets au moins jusqu'à 9.



[NOMBRES 1 - Premières habiletés](#)

Manipuler un porte-monnaie : Lors des expériences menées par le GDA et ses partenaires scolaires, un porte-monnaie à deux compartiments était toujours utilisé pour l'initiation aux premières habiletés de paiement : un compartiment pour les pièces de 1 \$ et un compartiment pour ranger la monnaie et le reçu après paiement. Il en existe avec fermeture éclair ou avec fermoir.

Avec fermeture éclair



Avec fermoir



2

ENSEIGNEMENT DES HABILITÉS DE PAIEMENT POUR MOINS DE 10

Les enfants ont des dépenses modiques, généralement de moins de 10\$. L'enfant développera ses premières habiletés de paiement d'abord en simulation, puis en situation réelle d'achat.

2.1 En simulation

Pour éviter à l'enfant de vivre des échecs en public, il vaut mieux l'initier « en faisant semblant » de payer. Pour cela, il faut aménager un « coin magasin » pour simuler des situations d'achat.

Coin magasin : Plus une simulation ressemble à une situation réelle, plus elle est propice aux apprentissages et à leur utilisation en situation réelle.



[FONDEMENTS – Caractéristiques cognitives \(Difficulté de transfert\)](#)

Caisse :

- L'école devrait être en mesure de se procurer une vraie caisse enregistreuse, soit neuve (environ 400\$), soit d'occasion, pour tous les élèves qui ont besoin d'un enseignement adapté.
- Des parents peuvent aussi créer un coin magasin à la maison pour une courte période (de 6 à 12 semaines). La location d'une caisse est alors plus avantageuse.
- Autre possibilité, une association de parents peut mettre une caisse à la disposition de ses membres.

Choix d'achat : Pour jouer au magasin, il est facile de réunir sur une tablette un choix de produits intéressants pour les enfants (petits jouets, friandises, lait, bijoux d'enfant, etc.) et à des prix réalistes variant de 0,25 \$ et 8,50 \$ (+ taxes).

Argent : Pour préparer tout achat, vous devez vous assurer qu'il y a 10 pièces de 1 \$ dans le porte-monnaie de l'élève. Nous avons toujours recommandé l'utilisation d'argent réel, mais une enseignante a fait valoir la possibilité de créer deux types de situations d'achat à l'école : en simulation avec de fausses pièces ressemblant à des vraies, et en situation réelle de paiement (p. ex. : le repas du midi).

Jeu : Afin de rendre les simulations plus intéressantes, il est possible d'en faire un jeu amusant en se déguisant et en jouant des rôles de commis-clients. Les enfants aiment jouer au magasin.

Durée et fréquence des simulations : Selon notre expérience, trois séances de simulation de 10 minutes par semaine durant 6 à 12 semaines sont nécessaires pour bien maîtriser toutes les étapes du paiement, soit un maximum de 6 heures en tout. C'est bien peu si l'on considère les bénéfices pour le développement de l'autonomie.

Participants à une simulation : À l'école, des élèves plus âgés peuvent être invités à tour de rôle pour venir jouer au commis tout en exerçant leur habileté à faire des opérations sur des nombres avec décimales. À la maison, un parent, la fratrie ou un voisin peuvent être mis à contribution.

Déroulement d'une simulation : Que ce soit à l'école ou à la maison, il est recommandé de faire vraiment semblant, que chacun joue bien son rôle, afin que l'enfant ne soit pas surpris plus tard en situation réelle.

- Commis : « Bonjour! »
- Client : « Bonjour »
- Commis : « Comment ça va? »
- Client : « Bien, merci »
- etc.

Pour apprendre et exercer la stratégie prudente de paiement et de s'y exercer : Le diaporama [ARGENT 1.1 - Sais-tu payer?](#) initie l'élève à la stratégie de paiement prudent pour payer un montant de moins de 10 \$. Il lui présente ensuite trois sortes de prix à payer pour s'exercer à utiliser cette stratégie. Quel que soit le prix à payer, l'élève remet toujours « des 1\$ comme le premier chiffre, et un autre 1 \$ pour les autres chiffres », et il attend la monnaie et la facture. Il devrait **toujours** recevoir quelque chose (la monnaie ou 1 \$ versé en trop).

Les consignes pour aider l'élève figurent à la page 2 du diaporama qui est disponible en quatre versions :

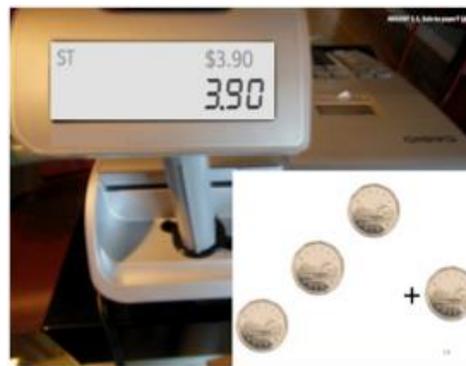
ARGENT 1.1 - Sais-tu payer ? (Sc)

(en orthographe traditionnelle et sans correcteur)



ARGENT 1.1 - Sais-tu payer ? (Ac)

(en orthographe traditionnelle et avec correcteur)



ARJAN 1.1 - Sê tu pêyé ? (Sc)

(en ortograf altêrnativ et sans correcteur)



ARJAN 1.1 - Sê tu pêyé ? (Ac)

(en ortograf altêrnativ et avec correcteur)

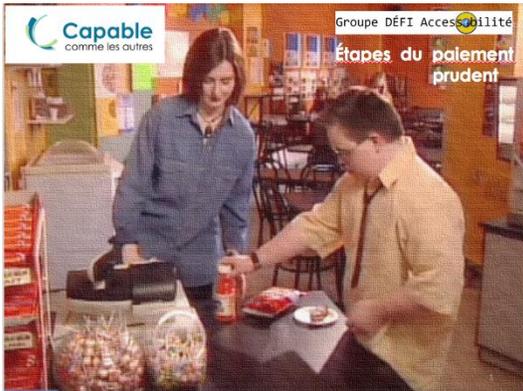


Pour apprendre les étapes du paiement et s'y exercer : Le diaporama [ARGENT 1.2 - Étapes du paiement prudent](#) explique comment aider l'élève à s'initier à la suite des actions à réaliser pour compléter un achat à la caisse d'un magasin.

Ce diaporama est disponible en orthographe traditionnelle et en orthographe altérnative.

[ARGENT 1.2 - Étapes du paiement prudent](#)

(en orthographe traditionnelle)



[ARJAN 1.2 - Étapes du paiement prudent](#)

(en orthographe altérnative)



NOTE : Au besoin, la remise des 1 \$ peut se faire avec la stratégie alternative de formation de collections d'objets : voir NOMBRES 1 - Premières habiletés.

Pour s'exercer à l'ordre des étapes du paiement :

- L'élève devrait revoir ce diaporama sur les étapes du paiement à la caisse avant chaque simulation d'achat et même en préparation à ses premiers achats réels, jusqu'à ce qu'il soit en mesure de les suivre sans hésitation.
- Le diaporama « ARGENT 1.3 - Jeu du magasin » propose à l'élève des séquences de trois étapes à la fois, d'abord dans le bon ordre, puis dans le désordre. Le jeu consiste à replacer les étapes dans le bon ordre. Ce diaporama est aussi disponible en orthographe traditionnelle et en orthographe altérnative.

[ARGENT 1.3 - Jeu du magasin](#)

(en orthographe traditionnelle)



[ARJAN 1.3 - Jeu du magasin](#)

(en orthographe altérnative)



Simulation de problèmes : Quand l'élève commence à maîtriser assez bien les étapes du paiement, confrontez-le à des problèmes qui peuvent survenir en situation réelle d'achat pour qu'il apprenne à réagir correctement. Exemples :

- Introduisez un nouveau produit attrayant dans le magasin, comme un jouet valant plus de 10 \$. S'il le choisit, que fera l'élève au moment de payer? Aidez-le à comprendre qu'il n'a pas assez d'argent et que c'est trop cher quand il y a quatre (4) chiffres dans le prix à payer.
- Sa stratégie de paiement est simple et stable : toujours donner « des 1 \$ comme le premier chiffre, et un autre 1 \$ pour les autres chiffres », même quand la somme à payer se termine par .00, parce que sa stratégie se termine par « attendre la monnaie et la facture ». Normalement, la personne à la caisse devrait donc lui remettre le 1 \$ versé en trop. Qu'arrivera-t-il si le caissier ne lui rend pas ce 1 \$? Insistera-t-il pour qu'on lui remette quelque chose?
- S'il oublie son porte-monnaie sur le comptoir, faites-le disparaître. Va-t-il s'en apercevoir? Si oui, que fera-t-il?

Rangement du porte-monnaie : Il existe plusieurs façons de le ranger selon les goûts de chacun : poche de vêtement, sac de taille ou d'épaule, sac à main ou à dos, etc. L'enseignant ou l'orthopédagogue peut en discuter avec les parents et l'élève pour les aider à choisir ce qui conviendra le mieux.



Prochain objectif : Même s'il arrive à l'élève d'hésiter encore un peu, il est temps de l'initier au véritable but des simulations, c'est-à-dire à des situations réelles d'achat.

2.2 En situation réelle d'achat

Les parents sont les mieux placés pour s'assurer que les premiers achats autonomes de l'élève se font dans les meilleures conditions.

Préparation du passage aux situations réelles d'achat :

- *Choix du commerce* : C'est généralement un commerce que fréquente déjà la famille, comme le dépanneur du quartier. L'élève y est donc déjà connu.
- *Demande de collaboration du commerçant* : Les parents peuvent préparer le terrain en demandant au commerçant s'il accepterait que leur enfant réalise ses premiers achats dans son établissement. Ils peuvent aussi discuter avec lui des heures les plus appropriées de la journée pour ce client débutant.
- Enfin, il est important que les parents fassent comprendre au commerçant que leur enfant est **capable** de faire ses achats, même s'il est un peu lent, et qu'il faut **l'aider le moins possible**.



Occasions fréquentes d'achat : Plus l'élève s'exercera à ses nouvelles habiletés, plus il les maîtrisera. Les parents peuvent par exemple lui donner des responsabilités d'achat de produits domestiques ou de nourriture.

Diminution graduelle de la supervision : Pour les premiers achats faits dans un vrai commerce, il est normal que les parents s'assurent que tout se passe bien. Mais cette supervision rapprochée devrait être réduite rapidement afin de permettre à leur enfant de vivre enfin sa première expérience autonome d'achat. C'est là qu'il pourra vraiment dire **Capable comme les autres** !

2.3 Hypothèses sur l'initiation à l'épargne

Gagner «son» argent : À 9-10 ans, l'élève n'a pas encore de responsabilité financière. Mais s'il s'initie au paiement, il doit aussi comprendre que l'argent s'obtient par le travail. Comme bien des enfants, il peut gagner des pièces de 1 \$ en participant aux travaux domestiques.

Épargner : Il est tout aussi important d'initier l'élève à l'épargne que de lui enseigner à payer ses achats. Il faut l'encourager à faire attention à l'argent et à accumuler **son argent** en vue d'un projet spécial. Compter fréquemment **ses** 1 \$ l'aidera aussi à s'exercer à la suite des nombres au-delà de 9.



[NOMBRES 2 - Utilisation des nombres au moins jusqu'à 100](#)

3

ACQUÉRIR DE L'EXPÉRIENCE EN UTILISATION DE L'ARGENT (10 À 13 ANS)

Apprendre à payer ses achats dans un commerce n'est que le début d'un long processus d'initiation à d'autres habiletés d'utilisation de l'argent. La valeur de l'argent, un choix judicieux d'achat ou la gestion des dépenses ne s'acquièrent que par l'expérience. C'est d'autant plus important que l'adolescence approche, ce qui entraînera de nouveaux besoins. Voici donc quelques suggestions pour aider l'élève à prendre de l'expérience.

Nouvelles responsabilités d'achat dans d'autres commerces :

Le transfert des habiletés d'achat dans un deuxième commerce, puis leur généralisation à plusieurs établissements peuvent impliquer de légers changements dans le scénario de paiement. Par exemple, dans un établissement de restauration rapide, le paiement se fait avant de manger, alors qu'il a lieu après le repas dans un restaurant de qualité.

Nouvelles simulations de problèmes : Il est possible que la fréquentation de commerces différents confronte l'élève à de nouveaux problèmes. N'hésitez pas à les simuler en classe ou à la maison pour aider l'élève à y faire face adéquatement.



Hypothèses pour préparer à l'utilisation de l'argent à l'adolescence

De 10 à 13 ans, les expériences d'achat-épargne devraient être nombreuses et variées pour bien préparer l'élève aux nouveaux défis qui l'attendent à l'adolescence. Vers 11 ans, il devrait déjà commencer à faire des sorties avec un aîné de confiance (frère, sœur, ami de la famille). Il devrait aussi s'habituer à avoir son porte-monnaie en permanence avec lui et donc à adopter des habitudes de prudence.



[ARGENT 2 - Consommateur-épargnant \(de 13 ans à 20 ans\)](#)

RÉFÉRENCES

Contributions aux travaux du GDA sur l'initiation à l'utilisation de l'argent

ARTICLE

- Langevin, J., Dionne, C. et Rocque, S. (2004). Incapacités intellectuelles, Contexte d'inclusion et processus d'adaptation de l'intervention. Dans N. Rousseau et S. Bélanger (dir.). *La pédagogie de l'inclusion scolaire* (p.174-203). Sainte-Foy : Presses de l'Université du Québec.

LIVRE

- Drouin, C., Langevin, J., Germain, C. et Rocque, S. (1998). *MONERGO, Guide d'enseignement d'un scénario prudent de paiement*. Montréal : Éditions Nouvelles.

MÉMOIRES

- Drouin, C. (1992). *Initiation à la gestion de l'argent chez des enfants présentant une déficience intellectuelle* (Mémoire de maîtrise). Université de Montréal, Québec, Canada.
- Fourcand, A. (1993). *L'initiation à la gestion de l'argent en contexte d'intégration scolaire* (Mémoire de maîtrise). Université de Montréal, Québec, Canada.
- Larivière-Plante, D. (2004). *Conception d'un prototype pour l'enseignement d'habiletés de gestion de l'argent auprès d'adolescents qui ont des incapacités intellectuelles* (Mémoire de maîtrise). Université de Montréal, Québec, Canada.
- Savoie, J. (1990). *L'apprentissage du paiement prudent chez des élèves présentant une déficience intellectuelle* (Mémoire de maîtrise). Université de Montréal, Québec, Canada.
- Thibeault, M.-E. (2003). *Analyse de l'efficacité de Monergo* (Mémoire de maîtrise). Université de Montréal, Québec, Canada. Repéré à https://papyrus.bib.umontreal.ca/xmlui/bitstream/handle/1866/14914/Thibeault_Marie-Elaine_2003_memoire.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Ce fichier PDF est disponible à l'adresse Web suivante : www.capable.ctreq.qc.ca.

Le CTREQ et les auteurs autorisent la reproduction et l'utilisation de ce guide en partie ou en totalité, à des fins non lucratives et éducationnelles seulement, à la condition d'en mentionner la source et de ne rien modifier.

Contenu élaboré par le :

Groupe DÉFI Accessibilité 

Une réalisation du :



Partenaires financiers :

