



# Inveskids

Financial literacy for kids



## Descripción general

### Segundo Grado

El aprendizaje en este libro de currículo aborda el concepto básico de la diferencia entre necesidades y deseos en la vida cotidiana. Este material está diseñado para ayudar a los estudiantes a comprender cómo identificar, diferenciar y priorizar entre las necesidades esenciales y los deseos complementarios, de manera que puedan desarrollar una actitud sabia en la toma de decisiones.



## **A. TEMA**

### **Necesidades vs Deseos**

## **B. OBJETIVOS DE APRENDIZAJE**

- Los estudiantes pueden diferenciar entre necesidades (artículos esenciales para sobrevivir/aprender) y deseos (artículos agradables de tener pero no obligatorios).
- Los estudiantes pueden analizar las razones detrás de una decisión de compra (¿Por qué compré esto?).
- Los estudiantes pueden priorizar una lista de compras según la importancia en situaciones de presupuesto limitado.

## **C. INDICADORES**

- Los estudiantes pueden clasificar correctamente al menos 5 artículos en las categorías "Necesidad" o "Deseo".
- Los estudiantes pueden explicar verbalmente por qué "Agua potable" es más importante que un "Juguete robot".
- Los estudiantes pueden tomar decisiones de compra correctas en la simulación "Compra Inteligente" con dinero limitado.

## **D. ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE**

- Primera clase (35 minutos)
- Segunda clase (35 minutos)
- Tercera clase (35 minutos)

## CLASSE 2 – PREMIER RENDEZ-VOUS

- **Durée** = 35 minutes
- **Méthode** = Discussion, jeu de classement et simulation d'achats
- **Contenu** = Concept de Besoins et Désirs
- **Matériel (Ressources)** = Objets de démonstration / matériel didactique
- **Objectif**
  - Les élèves peuvent différencier les besoins (articles essentiels pour survivre/apprendre) et les désirs (articles agréables à avoir, mais non obligatoires).
  - Indicateur
  - Les élèves peuvent classer correctement au moins 5 articles dans les catégories « Besoin » ou « Désir ».

### ➤ **Évaluation**

FEUILLE DE TRAVAIL DE L'ÉLÈVE (HTE)

Nom = ..... Classe / No= ... Date = ...

### **Tâche 1 : Découpe et Colle (ou Écris)**

**Classe les objets suivants dans la colonne correcte !**

Objets : Riz, Médicament, Jeu vidéo, Lait, Petites voitures, Vêtements, Chocolat, Maison

BESOINS (Important)	DÉSIRS (Juste envie)
1. ....	1. ....
2. ....	2. ....
3. ....	3. ....
4. ....	4. ....

### **Tâche 2 : Analyse d'images**

Observe les images ci-dessous. Si tu as seulement un peu d'argent, que devrais-tu acheter en premier ?

Coche avec un ✓.

- Eau minérale -- O -- [ ] Boisson colorée
- Chaussures scolaires à ta taille -- [ ] Patins pour jouer

## Barème d'évaluation / Notation

### A. Évaluation des connaissances

- 10 points pour chaque réponse correcte dans le tableau de classement.
- 20 points pour une justification appropriée dans l'analyse d'images.

### B. Barème d'évaluation de la performance (Activité de jeu et simulation)

Critère	Excellent (4)	Bien (3)	Suffisant (2)	Besoin d'orientation (1)
Capacité à différencier	Peut différencier correctement les besoins et les désirs sans aucune erreur.	Peut différencier correctement, mais hésite avec 1–2 objets.	Confond encore fréquemment les désirs et les besoins.	Ne peut pas différencier les deux concepts.
Prise de décision	Dans la simulation, choisit toujours d'abord les besoins essentiels avant les désirs.	Choisit les besoins, mais a besoin d'un petit rappel de l'enseignant.	Choisit davantage de désirs car ils sont visuellement attractifs.	Utilise tout l'argent pour les désirs sans acheter les besoins.
Explication logique	Peut expliquer de manière très logique pourquoi un objet est considéré comme un besoin.	Peut donner une explication simple et cohérente.	L'explication est peu claire ou se limite à suivre les camarades.	Ne peut donner aucune explication.

## Activités d'Apprentissage

### A. INTRODUCTION (10 minutes)

- Stimulation visuelle : L'enseignant montre deux sacs à dos.
  - Sac à dos A contient : eau, boîte à lunch et cahier.
  - Sac à dos B contient : jouets de robots, bonbons et accessoires pour cheveux.
- Question initiale : « Si tu es à l'école et que tu as faim et soif, quel sac as-tu le plus besoin ? Pourquoi ne choisis-tu pas d'abord l'autre sac ? »
- Présentation de l'objectif : Aujourd'hui, nous apprendrons à différencier les objets que "Nous devons avoir" (Besoins) et ceux que "Nous voulons avoir" (Désirs).

### B. ACTIVITÉ PRINCIPALE (15 minutes)

- Explication brève : L'enseignant explique avec un langage simple :
  - Besoins : Quelque chose dont nous avons besoin pour être en bonne santé, en sécurité et pouvoir apprendre (ex. : nourriture saine, eau, maison, vêtements scolaires).
  - Désirs : Quelque chose que nous voulons pour nous sentir heureux, mais dont l'absence ne nous empêche pas de bien vivre (ex. : glace, jouets, aller au cinéma).

- Jeu “Levez-vous ou Asseyez-vous” :
  - L’enseignant mentionne un objet.
  - Si c’est un besoin, les élèves se lèvent.
  - Si c’est un désir, les élèves s’assoient.
  - (*Exemples : Lait, nouvelle bicyclette, savon, poupée*)
- Simulation “Fête d’anniversaire” :
  - Les élèves reçoivent un budget/argent de 10 000 Rp (papier découpé).
  - Ils doivent choisir les objets nécessaires pour l’école dans le catalogue d’images fourni par l’enseignant :
    - Crayon : 2 000 Rp
    - Gomme : 1 000 Rp
    - Cahier : 4 000 Rp
    - Autocollants amusants : 3 000 Rp
    - Ballons : 2 000 Rp
  - Les élèves doivent s’assurer de couvrir d’abord les besoins avant d’acheter les désirs.
- **Évaluation** : Compléter la fiche de travail préparée.
- **Barème d’évaluation** : L’enseignant complète la grille d’évaluation préparée.

### C. CLOTURE (10 minutes)

- **Conclusion** : Les élèves et l’enseignant concluent que prioriser les besoins aide à se sentir plus serein et évite de dépenser de l’argent pour des choses inutiles.
- **Réflexion** : Quel objet as-tu acheté la semaine dernière qui en réalité n’était qu’un désir ?

## CLASSE 2 – DEUXIÈME SÉANCE

- **Durée** : 35 minutes
- **Méthode** : Observation directe, questions-réponses et jeu de rôle (Role Play)
- **Thème** : Analyse des besoins et des désirs
- **Matériel** : Fournitures scolaires, cartes avec images
- **Objectifs** :
  - Les élèves peuvent analyser la raison derrière une décision d'achat (Pourquoi ai-je acheté ceci ?).
  - Les élèves ne connaissent pas seulement la définition, mais peuvent faire une analyse simple (se poser des questions) avant de réaliser la transaction.
- **Indicateur** :  
Les élèves peuvent expliquer verbalement pourquoi "Eau potable" est plus importante qu'un "Jouet robot".

Évaluation / Notation :

Nom : ...

Classe / Numéro : ...

Date : ...

### Tâche 1 : Aide ton camarade à choisir !

Trace une ligne pour donner un conseil à ton camarade sur quel objet choisir.

Condition de l'ami	Conseil sur l'objet à acheter (Analyse)
Assoiffé après le sport	A. Jouet voiture
Le seul crayon est cassé	B. Eau potable
Le ventre a faim	C. Nouveau crayon
Veut jouer à la maison	D. Pain ou riz

**Tâche 2 : Deviens Détective des Achats**  
**Tu veux acheter de la glace. Analysons :**

- Si tu n'achètes pas la glace, tomberas-tu malade ? (Oui / Non)
- La glace est-elle un aliment de base ? (Oui / Non)
- Alors, la glace appartient à : (Besoin / Désir)

**Barème d'Évaluation**

**A. Évaluation de l'attitude (Observation pendant la simulation)**

No	Nom de l'Élève	Capacité à Résister (Prioriser les Besoins)	Courage pour Expliquer la Raison
1			

**B. Grille d'Évaluation des Critères de Compréhension (Analyse)**

Critères	Excellent (4)	Bien (3)	Moyen (2)	Besoin d'orientation (1)
<b>Analyse de décision</b>	Peut utiliser les « 3 Questions Magiques » de façon indépendante pour déterminer la catégorie de l'objet.	Peut analyser correctement, mais hésite parfois.	Peut différencier, mais la raison donnée n'est pas logique (se contente de suivre les autres).	Ne peut pas expliquer pourquoi un objet est choisi.
<b>Précision dans la classification</b>	Classe correctement tous les objets (5/5) selon le contexte des besoins.	Classe correctement 4 des 5 objets.	Classe correctement 3 des 5 objets.	Ne peut classer correctement que 1-2 objets.
<b>Gestion du budget</b>	Choisit des combinaisons d'objets qui ne dépassent pas l'argent et priorise la fonction.	Choisit des objets selon le budget, mais la priorité est encore un peu mélangée.	Choisit des objets qui dépassent l'argent disponible (dépense trop).	Ne comprend pas la relation entre le montant d'argent et le prix des objets.

**Activités d'Apprentissage**

**A. INTRODUCTION (10 minutes)**

- Histoire motivante : L'enseignant raconte l'histoire de « Boni Confus ». Boni a 5 000 Rp, il a très faim, mais il voit aussi un joli jouet avec des autocollants. Que doit faire Boni ?
- Présentation des « 3 Questions Magiques » : L'enseignant présente les trois questions que les élèves doivent se poser avant d'acheter :
  - Vais-je tomber malade / avoir faim / avoir un problème si je n'achète pas ceci ?
  - Ai-je déjà quelque chose de similaire à la maison ?
  - Mon argent est-il suffisant pour acheter quelque chose de plus important après ?

## B. ACTIVITÉ PRINCIPALE (15 minutes)

- **Activité « Détective d'Objets »**
  - L'enseignant montre un objet (par exemple : un crayon neuf et joli).
  - Les élèves analysent ensemble en utilisant les 3 Questions Magiques.
  - Exemple d'analyse : Mon crayon est encore long, donc si je n'achète pas celui-ci, je peux toujours écrire. Cela signifie que c'est un Désir.
- **Travail en groupe : Trier les Cartes d'Achats**
  - Chaque groupe reçoit 5 cartes avec des images (ex. : Médicament, Lait, Glace, Chapeau de fête, Savon).
  - Les élèves doivent placer les cartes sur l'Arbre des Besoins ou dans la Boîte des Désirs selon l'analyse et la discussion du groupe.
- **Simulation « Défi de la Cantine »**
  - Chaque élève reçoit 5 000 Rp en argent factice.
  - Devant la classe, il y a un Menu de la Cantine :
    - Nasi Uduk (4 000 Rp)
    - Eau (2 000 Rp)
    - Jouet Sifflet (3 000 Rp)
  - Les élèves doivent choisir et écrire la raison de leur choix sur un petit papier.
- **Évaluation** : Compléter la fiche de travail) fournie.
- **Barème d'évaluation** : L'enseignant remplit la grille préparée à l'avance.

## C. CONCLUSION (10 minutes)

- **Conclusion** : Acheter les besoins nous rend en sécurité, acheter des désirs modérément nous rend heureux, mais il faut toujours prioriser ce qui est nécessaire.
- **Slogan financier** : Réfléchis d'abord, puis achète ! Les besoins passent en priorité !

## CLASSE 2 – SÉANCE 3

- **Durée** : 35 minutes
- **Méthode** : Observation directe, questions-réponses, jeu de rôle
- **Thème** : Prioriser les besoins par rapport aux désirs
- **Matériel (Aides pédagogiques)** :
  - Fournitures scolaires
- **Objectifs d'apprentissage** :
  - Les élèves peuvent prioriser une liste d'achats selon l'importance dans une situation de budget limité.
  - Les élèves peuvent créer un ordre de priorité dans leurs achats et reporter l'acquisition des désirs si les besoins ne sont pas encore couverts.

Indicateurs de compétence :

- Les élèves peuvent prendre des décisions correctes dans la simulation « Achats Intelligents » avec de l'argent limité.

### Évaluation / Examen :

Nom : .....

Classe / N° : .....

Date : .....

### Tâche 1 : Attribue des numéros de priorité !

Classe les objets suivants du plus important (Numéro 1) au moins important / peut être reporté (Numéro 4) :

1. ( ... ) Cahier pour l'école
2. ( ... ) Nouvelle voiture jouet
3. ( ... ) Eau potable lorsqu'on a soif
4. ( ... ) Chocolat

### Tâche 2 : Deviens le Conseiller Financier

Ton amie Ani a 5 000 Rp. Ses chaussures sont cassées et elle ne peut pas les utiliser pour l'école. Mais Ani veut acheter un bandeau fleuri pour 5 000 Rp.

1. Que devrait acheter Ani ? .....
2. Pourquoi ? .....

## Barème d'Évaluation

### A. Évaluation de l'attitude et de la performance (Observation)

No	Nom de l'Élève	Capable de classer les objets selon leur importance	Capable de résister à la tentation des désirs pendant la simulation
1			

### B. Grille d'Évaluation des Critères de Compréhension (Connaissances)

Critère	Excellent (4)	Bien (3)	Moyen (2)	Besoin de guide (1)
<b>Capacité à Prioriser</b>	Peut organiser correctement l'ordre de priorité et donner des raisons logiques.	Peut organiser les priorités correctement, mais les raisons sont simples.	Ne peut déterminer que 1-2 priorités, il y a encore confusion.	Ne peut pas déterminer ce qui doit être priorisé en premier.
<b>Analyse de Cas</b>	Donne des conseils très précis et explique les risques d'un mauvais choix.	Donne des conseils corrects avec une explication brève.	Donne des conseils corrects mais ne peut pas expliquer la raison.	Donne des conseils en priorisant les désirs au lieu des besoins.

<p><b>Gestion de l'Argent (Simulation)</b></p>	<p>Utilise l'argent pour acheter les besoins principaux et il reste encore (économie).</p>	<p>Utilise l'argent pour tous les besoins sans reste.</p>	<p>Achète les besoins mais mélange argent entre besoins et désirs, se retrouve à court.</p>	<p>Dépense tout l'argent uniquement pour les désirs.</p>
--	--	---	---	--

## Activités d'Apprentissage

### A. INTRODUCTION (10 minutes)

- **Aperception** : L'enseignant apporte un cartable contenant des livres et un gros jouet. Il demande : Si ce cartable est trop lourd et que tu ne peux prendre qu'un seul objet pour pouvoir étudier en classe, lequel devrais-tu garder dans le cartable ?
- **Concept de base** : Expliquer que **la priorité** signifie choisir ce qui est le plus important et urgent à faire ou à acheter en premier.

### B. ACTIVITÉ PRINCIPALE (15 minutes)

- **Activité 1 : « Échelle des Priorités »**
  - L'enseignant colle sur le tableau l'image d'une échelle.
  - Les élèves reçoivent des cartes avec des images (ex. : Médicament quand on est malade, Riz, Lait, Poupée, Montre en or, Chaussures scolaires).
  - Les élèves doivent placer les cartes : les objets les plus importants (**Besoins**) sur les échelons supérieurs, les objets supplémentaires (**Désirs**) sur les échelons inférieurs.
- **Activité 2 : Simulation « Défi de 10 000 Rp »**
  - Les élèves reçoivent 10 pièces de monnaie factices (chacune vaut 1 000 Rp).
  - L'enseignant ouvre la **Boutique de l'Honnêteté** avec la liste des prix :
    - **Besoins** : Crayon (2 000 Rp), Gomme (1 000 Rp), Pain pour la faim (4 000 Rp)
    - **Désirs** : Autocollants brillants (3 000 Rp), Barbe à papa (2 000 Rp), Sifflet jouet (5 000 Rp)
  - **Scénario** : « Tu as faim et demain il y a un examen d'écriture, mais tu veux vraiment le sifflet jouet. »
  - Les élèves doivent rédiger leur **Liste d'Achats** sur un petit papier.
  - **Évaluation** : Compléter la fiche de travail (LKS) fournie.
  - **Barème d'évaluation** : L'enseignant remplit la grille d'évaluation préparée à l'avance.

### C. CONCLUSION (10 minutes)

- **Réflexion** : « Que se passerait-il si les 10 000 Rp étaient utilisés immédiatement pour acheter le Sifflet Jouet ? »  
(Les élèves comprendront qu'ils ne pourraient pas acheter du pain lorsqu'ils ont faim.)
- **Conclusion** : Les besoins doivent être priorisés pour rester en bonne santé et pouvoir étudier.