



Développement des compétences de vie



3ème année

Préambule

Dans le cadre de la mise en oeuvre des dispositions de la loi cadre 51-17, notamment le douzième levier de la vision stratégique 2015-2030, traduit par le projet intégré N°8, une nouvelle dimension curriculaire a été adoptée en vue de rénover la structure et la fonction du modèle pédagogique actuel. Cette nouvelle dimension a pour but l'introduction des compétences de vie au cycle primaire à travers trois domaines essentiels:

- L'éducation à la sécurité routière ;
- L'éducation financière, fiscale et entrepreneuriale ;
- La découverte des métiers et initiation au projet personnel.

Dans ce contexte, le nouveau curriculum des compétences de vie se veut comme une composante dynamique et transversale susceptible de favoriser l'ouverture sur les innovations, les savoirs, les cultures et les valeurs universelles en toute conformité avec les grands choix sociétaux.

Par ailleurs, la traduction de cette vision sur le plan pédagogique, se fonde principalement sur l'adoption des scénarios didactiques qui privilégient l'ouverture, l'échange, l'autonomie et l'interaction sociale entre les apprenants en vue de les outiller des savoirs, savoir-faire et savoir-devenir nécessaires pour faire face aux défis de la vie contemporaine. En outre, la mise en oeuvre du nouveau curriculum s'inspire de l'initiative d'éducation aux compétences de vie et à la citoyenneté dans la région MENA (Middle East and North Africa), tout en l'adaptant aux spécificités socioculturelles de l'école marocaine.

Dans ce cadre, les activités relatives à ces compétences préconisent la dimension ludique à travers une approche à voies multiples qui garantit une redynamisation de l'écosystème scolaire tant sur le plan cognitif que sur le plan personnel et social.

تنظم المجالات الثلاثة على الشكل التالي :

تنظم مكونات المجالات الثلاث بكل أسدس وحسب المستويات

المستويات		الأسدس الأول		الأسدس الثاني	
المجال	عدد البطاقات المنتجة	المجال	عدد البطاقات المنتجة	المجال	عدد البطاقات المنتجة
الأول	التربية على السلامة الطرقية	15	التربية المالية والضريبية والمقاوالاتية	15	
الثاني	التربية على السلامة الطرقية	15	التربية المالية والضريبية والمقاوالاتية	15	
الثالث	التربية على السلامة الطرقية	15	التربية المالية والضريبية والمقاوالاتية	15	
الرابع	استكشاف المهن واستشراف المشروع الشخصي	15	التربية المالية والضريبية والمقاوالاتية	15	
الخامس	استكشاف المهن واستشراف المشروع الشخصي	15	التربية المالية والضريبية والمقاوالاتية	15	
السادس	استكشاف المهن واستشراف المشروع الشخصي	15	التربية المالية والضريبية والمقاوالاتية	15	
المجموع		90		90	

*يختتم كل أسدس بطاقة خاصة بالتقويم والدعم.

**Activités de développement
des compétences de vie**

**Domaine thématique: L'éducation
à la sécurité routière**

Niveau: 3^{ème} A.P.

1^{ère} Unité

**Les composantes de l'espace
routier**

Au terme de la 3^{ème} A.P. en mobilisant ses savoirs, savoir-faire, savoir- être et devenir, devant une situation complexe, ou problème en rapport avec soi-même et avec son environnement immédiat, local, régional, national et universel, l'apprenant sera en mesure de montrer :

1. une connaissance des différentes composantes de l'espace routier ;
2. une acquisition de nouveaux termes autour de la sécurité routière ;
3. une conscience des dangers de la route ;
4. un usage responsable de la route.


Axe : Les composantes de l'espace routier			3^{ème} A.P.	1^{ère} Unité
Objectifs de l'atelier : <ul style="list-style-type: none"> Observer Et Découvrir L'espace Routier ; Acquérir Un Vocabulaire Relatif A Cet Espace ; Déterminer Les Composantes De L'espace Routier Et Reconnaître Ses Usagers ; Associer La Composante Routière A Sa Fonction ; Développer Sa Perception Visuelle. 				
Fiche descriptive des activités de l'axe :				
Séances	Ateliers	L'activité déterminante	les HPS. thématiques	Les CDV transversales
1 ^{ère} séance	Sur le chemin de l'école	Observation et découverte	Observer, détecter et nommer les composantes de son chemin de l'école	<ul style="list-style-type: none"> Observer Communiquer Participer Résoudre des problèmes Se repérer
2 ^{ème} séance	Sur le chemin de l'école	Application et entraînement	Repérer les composantes de la rue, de la route.	
3 ^{ème} séance	Réalisation de parcours de maquette de route	Application et entraînement	Etablir un plan : Repérer les éléments de la route.	
4 ^{ème} séance	Réalisation de parcours de maquette de route	Appropriation et transfert	-Exploiter sa maquette ; -Associer chaque composante de l'espace routier à sa fonction ; -Placer les figurines et jouer le rôle.	
5 ^{ème} séance	Evaluation, soutien et consolidation des apprentissages de l'unité I	Evaluation	- Participer à la sortie pour : - observer et inventer les composantes ; - déterminer leurs fonctions.	

Intitulé de l'atelier : Sur le chemin de l'école		Niveau : 3 ^{ème} AEP	Atelier n° : 1	Durée de l'atelier : 30min	1 ^{ère} Unité
Objectifs de l'atelier : <ul style="list-style-type: none">▪ Découvrir l'espace routier (ses composantes et ses usagers) ;▪ Acquérir un vocabulaire relatif à cet espace ; Associer la composante routière à sa fonction.		Les CDV transversales visées : <ul style="list-style-type: none">▪ Communication ;▪ Coopération▪ Participation		Les attitudes et comportements attendus : <ul style="list-style-type: none">▪ Avoir un usage responsable de l'espace routier ;▪ Prendre conscience des règles de sécurité routière.	
Contexte de l'atelier	Déroulement de l'atelier		Portée pédagogique	Matériel et support pédagogiques	Remarques à prendre en considération
Observation et découverte : <ul style="list-style-type: none">-Les apprenants(tes) citent les composantes de l'espace de la route. (chemin de l'école) : voitures, passage piéton, camions, panneaux de signalisation...-Les apprenants(tes) observent les images et découvrent un espace routier.	I- Mise en situation : <ul style="list-style-type: none">- L'enseignant(e) invite les apprenants(es) à applaudir à chaque fois qu'ils entendent un mot relevant de l'espace routier : voitures, passage piéton, camions, panneaux de signalisation...- Il affiche des images et les invite à les observer et à les commenter. Activité ludique 1 : 'Ballon véhicule' <ul style="list-style-type: none">- L'enseignant(e) invite les apprenants(tes) à se mettre debout et former un cercle soit en classe ou dans la cour. Il leur explique les règles du jeu :<ul style="list-style-type: none">- Un/une apprenant(e) tient un ballon et le passe à un/une autre en écoutant une chanson dont les paroles sont liées au thème de l'atelier. (Chanson" Je traverse la route")- A l'arrêt de la musique, l'apprenant(e) qui tient encore la balle entre les mains, doit immédiatement donner le nom d'un véhicule et veiller à ce que le ballon ne tombe pas, sinon il perd sa place.- Celui qui résiste jusqu'à la fin du jeu sera le gagnant. Activité ludique 2 : Un mot/une image <ul style="list-style-type: none">- L'enseignant(e) répartit les apprenants(es) pour jouer en binôme.- A chaque fois, il choisit un groupe, montre l'image d'une composante de la route (exemple : le feu tricolore) à l'un/une des deux apprenants(tes) et lui demande d'expliquer à son binôme de quoi il s'agit en utilisant seulement des gestes.- Ce dernier doit se concentrer pour découvrir rapidement le maximum des éléments décrits par son camarade.- L'enseignant invite les apprenants(es) à citer les composantes de l'espace routier		Observer et identifier les composantes de l'espace routier de manière autonome ; -Respecter le point de vue de l'autre ; -S'amuser en apprenant ; -Développer la concentration	-Photos prises aux abords de l'école ; -Un ballon ; -Une boîte de carton ; -Les images des composantes de l'espace routier ; - Chanson "Je traverse la route"	Le matériel utilisé peut-être préparé par les apprenants(tes) eux-mêmes auparavant ; -La chanson proposée dans le jeu est disponible sur le Web
Techniques d'animation : Travail individuel / collectif Travail en groupe	Chanson : « sois prudent » <ul style="list-style-type: none">• Sois prudent, Sois vigilant• Sur mon vélo blanc• Je ne circule pas tout le temps• Je ne provoque pas d'accident• Je respecte les panneaux de signalisation• Le passage piéton est ma garantie• Pour traverser en sécurité				
Contenus essentiels : Route-trottoir-piéton-panneaux de signalisation-feu tricolore-usagers-conducteur-cycliste-parking-moyens de transport-passage piéton-casque-ceinture الطريق- الرصيف- الأضواء الثلاثة- مستعملي الطريق- سائق-موقف- وسائل النقل- ممر الراجلين- خوذة- حزام السلامة					

Intitulé de l'atelier : Sur le chemin de l'école		Niveau : 3 ^{ème} AEP	Atelier n° : 2	1 ^{ère} Unité	1 ^{ère} Unité
Objectifs de l'atelier : <ul style="list-style-type: none"> Découvrir l'espace routier (ses composantes et ses usagers) ; Acquérir un vocabulaire relatif à cet espace ; Associer la composante routière à sa fonction. 	Les CDV transversales visées : <ul style="list-style-type: none"> Communication Résolution de problèmes 		Les attitudes et comportements attendus : <ul style="list-style-type: none"> Éviter les mauvaises habitudes en tant qu'utilisateur de la route ; Adopter un esprit d'anticipation pour être prêt à réagir convenablement en cas de danger. 		
Contexte de l'atelier	Déroulement de l'atelier		Portée pédagogique	Matériel et support pédagogiques	Remarques à prendre en considération
Application et entraînement : Les apprenants (tes) repèrent le maximum d'objets représentant les composantes de la route et les met en application.	Mise en situation : chanson « sois prudent » Activité 1 : Jeu du papillon aveugle -L'enseignant(e) forme des équipes de plusieurs joueurs et détermine chaque fois qui sera le papillon et le conducteur. L'enseignant(e) bande les yeux du papillon puis le place sur un endroit qui désigne un espace routier. -Les joueurs d'une autre équipe donne au papillon des objets (une voiture, un panneau, ...) dont il doit d'abord découvrir le nom, et puis les placer au bon endroit en suivant les indications du conducteur de son équipe. -Dans une étape suivante, L'enseignant(e) peut rajouter des obstacles (des cailloux/des bois) sur cet espace routier pour que le jeu devienne de plus en plus amusant. Activité 2 : Jeu du petit facteur -L'enseignant(e) forme de nouveaux groupes pour que les apprenants(es) soient toujours motivés et demande à chaque groupe de désigner son représentant nommé "petit facteur". - L'enseignant(e) donne des boîtes aux lettres qui portent le nom d'une catégorie de panneaux de signalisation (panneaux d'obligation par exemple) à un groupe qui doit les placer dans des endroits (considérés comme des adresses) ignorés par le facteur qui va commencer la distribution des lettres (sous forme de panneaux en carton ou en papier). -Le groupe qui se charge de l'emplacement des boîtes doit aussi préparer auparavant le plan du chemin pour faciliter l'accès du petit facteur à ces adresses. -Le petit facteur doit distribuer son courrier à la bonne adresse (boîte) : ne pas confondre les catégories des panneaux et dans une durée bien déterminée. -Le groupe responsable doit contrôler toutes les étapes du jeu. -Vers la fin du jeu, l'enseignant(e) choisira un/une apprenant(e) qui a bien réussi le rôle du petit facteur		-Apprendre en s'amusant ; -Favoriser l'esprit d'équipe ; -Développer la concentration ; -Se localiser dans l'espace ; -Analyser et prendre des décisions ; -Coopérer pour bien accomplir sa mission.	-Une bande de tissu pour les yeux ; -Des objets représentant les composantes de l'espace routier ; -Des cailloux ou des morceaux de bois ; -des boîtes en carton ; -Des petits panneaux de signalisation fabriqués en papier ou en carton ; -Le plan du chemin ;	-Le matériel utilisé peut être préparé par les apprenants (tes) eux-mêmes auparavant ; -Les gagnants des jeux peuvent être récompensés par des cadeaux ou des cartes qui leur accorderont plus de chances à être les premiers à participer aux jeux suivants.
Contenus essentiels : Route-trottoir-piéton-panneaux de signalisation-feu tricolore-usagers-conducteur-cycliste-parking-moyens de transport-passage piéton-casque-ceinture- panneaux d'obligation, d'interdiction, de danger... الطريق-الرصيف-الرجل-علامات المرور-الأضواء الثلاثة-مستعملي الطريق- سائق موقف-وسائل النقل-ممر الراجين-خوذة-حزام السلامة-علامات الاجبار المنع, الخطر...					

Intitulé de l'atelier : Réalisation de parcours de maquette de route		Niveau : 3 ^{ème} AEP	Atelier n° : 3	Durée de l'atelier : 30min	1 ^{ère} Unité	
Objectifs de l'atelier : -Représenter par des objets l'espace routier ; -Se repérer et se déplacer convenablement dans l'espace routier.		Les CDV transversales visées : -Communication -Résolution de problèmes -Coopération - Créativité		Les attitudes et comportements attendus : -Eviter les mauvaises habitudes en tant qu'usager de la route ; -Anticiper et réagir convenablement en cas de danger.		
Contexte de l'atelier	Déroulement de l'atelier			Portée pédagogique	Matériel et support pédagogiques	Remarques à prendre en considération
Application et Entraînement -Créer des objets à poser dans une maquette sur laquelle les apprenants se déplacent . <u>Contenus essentiels :</u> route-trottoir-piéton-panneaux de signalisation-feu tricolore-usagers-conducteur-cycliste-parking-moyens de transport-passage piéton-casque-ceinture الطريق -الرصيف-الرجل-علامات المرور-الأضواء الثلاثة- مستعملي الطريق- سائق-موقف--ممر الراجلين-خوذة-حزام السلامة	Mise en situation : chanson « sois prudent» - L'enseignant(e) choisit une affiche ou une vidéo, selon les moyens disponibles, qui visualise les composantes de l'espace routier pour inciter les apprenants(es) à repérer facilement les éléments déjà vus pendant les ateliers 1 et 2. -Les apprenants observent le support présenté (image, affiche, vidéo...), repèrent ses composantes et les décrivent. (Décrire la forme, la couleur, la position sur la route...) Activité 1 : - L'enseignant(e) forme des groupes de 5 ou 6 apprenants(tes) et leur explique les tâches à accomplir pour élaborer un support ludo-éducatif. (Les éléments d'une maquette de route) en leur fournissant les moyens nécessaires. (Des boites de biscuit ou de fromage, des cordes, du papier canson ou du ruban pour créer des routes, des boites d'allumettes...) - Groupe 1 : Atelier de construction Les apprenants (es) fabriquent des maquettes (camions, motos, vélos, maisonnettes, garage, casque, ceinture...) Groupe 2 : Atelier d'art plastique Les apprenants(es) forment des panneaux, les colorient et les découpent puis les collent sur des boites en carton. Groupe 3 : Atelier d'architecture -Les apprenants tracent un plan et représentent un parcours simple pour aider au positionnement. (Se situer dans l'espace/situer les objets par rapport à soi) -D'autres groupes peuvent participer à la réalisation de la maquette de route en dessinant des moyens de transport, des panneaux... dont on peut se servir pour décorer l'espace routier sur lequel les apprenants (es) vont s'appliquer par la suite dans des jeux de rôle. - Le représentant du groupe présente et explique l'utilité du projet réalisé. - Débattre et discuter tous les travaux. - Exploiter les supports réalisés et les exposer dans les coins de la salle classe.			Développement des capacités d'expression et de communication -Enrichir la connaissance en matière d'orientation et de repérage ; -Développer la confiance en soi, Le respect du choix des autres ;	Affiche/Images/ Vidéo Boîtes en carton pour les maisonnettes et les véhicules Cordes et chaise pour la ceinture de sécurité Papier canson en couleur pour la réalisation des panneaux, du casque Des feuilles blanches pour les dessins Un sifflet pour le policier. Afficher une photo de la maquette lors de ces activités pour faciliter les tâches aux apprenants(es).	Prendre des photos de chaque étape pour garder une trace ; -Se référer toujours à l'espace réel pour améliorer sa production.

Intitulé de l'atelier : Réalisation de parcours de maquette de route		Niveau : 3 ^{ème} AEP	Atelier n° : 4	Durée de l'atelier : 30min	1 ^{ère} Unité		
Objectifs de l'atelier : -Associer chaque composante de l'espace routier à sa fonction		Les attitudes et comportements attendus : -Eviter les mauvaises habitudes en tant qu'usager de la route ; -Anticiper et réagir convenablement en cas de danger.					
Contexte de l'atelier	Déroulement de l'atelier				Remarques à prendre en considération		
Appropriation et Transfert Placer correctement des objets relatifs à l'espace routier sur un espace réel	Mise en situation : chanson « sois prudent » Activité1 : -L'enseignant(e) invite les apprenants(tes) à placer correctement les éléments préparés auparavant (Atelier 3) pour les utiliser dans l'espace routier - Il enlève un des éléments sur la maquette et demande de trouver celui qui manque. - l'apprenant(e) peut se déplacer dans l'espace réel, à l'endroit indiqué par l'enseignant(e) ; il est appelé à respecter les règles de circulation en tant qu'usager de l'espace routier ; -L'apprenant(e) peut tracer un trajet sur la maquette. (Par exemple par une ficelle ou un ruban) ; - L'enseignant(e) demande aux apprenants(es), à tour de rôle, d'indiquer sur la maquette deux chemins pour aller vers un objet ou un endroit. (École, station, marché, maison...)				Portée pédagogique -Développer la communication et la coopération -Enrichir la connaissance en matière d'orientation et de repérage ; -Valider l'acquisition de règles et des comportements liés à l'usage routier ; -Développer de la confiance en soi et le respect des autres	Matériel et support pédagogiques - Maquette de route réalisée par les apprenants(es)	- L'enseignant(e) peut exploiter la totalité des activités d'entraînement ou seulement quelques-unes qui lui paraissent plus convenables aux capacités de ses apprenants(es) ;
Technique d'animation : Travail en groupe ou en binôme .							
Contenus essentiels : Route-trottoir-piéton-panneaux de signalisation-feu tricolore-usagers-conducteur-cycliste-parking-moyens de transport-passage piéton-casque-ceinture الطريق-الرصيف-الرجل-علامات المرور-الأضواء الثلاثة-مستعملي الطريق-سائق-موقف-وسائل النقل-ممر الراجلين-خوذة-حزام السلامة							

Intitulé de l'atelier : Evaluation et consolidation			Niveau : 3 ^{ème} AEP	Atelier n° : 5	Durée de l'atelier : 30min	1 ^{ère} Unité
Objectifs de l'atelier : - Consolider et évaluer les connaissances et habiletés acquises en matière de sécurité routière. (l'espace routier)		Les CDV transversales visées : <ul style="list-style-type: none">▪ Communication▪ Résolution de problèmes▪ Coopération▪ Créativité		Les attitudes et comportements attendus : <ul style="list-style-type: none">▪ Distinguer les composantes de l'espace routier▪ Eviter les mauvaises habitudes en tant qu'utilisateur de la route ;▪ Prendre conscience des règles de sécurité routière.		
Contexte de l'atelier	Déroulement de l'atelier				Matériel et support pédagogiques	Remarques à prendre en considération
Evaluation des acquis Exploitation du jeu de l'oie dans l'instauration du lexique thématique de l'espace routier.	Mise en situation : chanson « sois prudent » Echange avec les apprenants(tes) sur les fonctions des composantes de l'espace routier. Activité 1 : Evaluation des acquis des apprenant(es) en ayant recours à des activités ludiques telles que : Charades, mots croisés, jeu de distinction des différences, traçage du passage piéton devant l'école, aménagement d'un parking à l'école... Activité 2 : Jeu de l'oie <ul style="list-style-type: none">- Le jeu se déroule sur une piste spirale sur laquelle figurent des dessins/des images représentant des composantes de l'espace routier et des obstacles à éviter (un arrêt, une lumière jaune, un piéton qui traverse, un panneau indiquant de tourner à droite...)- Le choix du nombre de joueurs est libre (piétons, cycliste, automobilistes...)-Chaque joueur /groupe a son propre pion.- Les cases de la spirale sont numérotées de 1 à 25. (le choix du nombre des cases de la spirale est libre).- Les cases numérotées : 2-8-14-19 représentent des risques / obstacles qui obligent le joueur à reculer de trois cases.-Le nombre de points indiqués sur le dé déterminera le nombre de case à dépasser-Celui qui brûle le feu rouge est directement exclu du jeu.-Le joueur qui tombe sur la case 13 attendra qu'un autre joueur arrive au même numéro pour le remplacer.- Le premier arrivant vers le centre de la spirale sera le vainqueur.- L'enseignant pourra adapter le jeu avec les conditions de sa classe en proposant d'autres consignes/ tâches.				<ul style="list-style-type: none">- Supports à préparer au choix :<ul style="list-style-type: none">-Une grille d'évaluation-Des exercices à caractère ludique 	L'enseignant(e) peut exploiter seulement quelques activités qui lui paraissent plus convenables pour l'évaluation des acquis de ses apprenants(tes).
Technique d'animation : Débat/ Travail en groupe/ Collectif/binôme/						
Contenus Essentiels : Route -trottoir-piéton-panneaux de signalisation-feu tricolore-usagers-conducteur-cycliste-moyens de transport-passage piéton-casque-ceinture... المرور-الرصيف-الراجل-علامات المرور-الأضواء الثلاثة-مستعملي الطريق- سائق- وسائل النقل- ممر الراجل-خوذة- حزام السلامة						

**Activités de développement
des compétences de vie**
Domaine thématique:
L'éducation à la sécurité routière
Niveau: 3^{ème} A.P.

FICHE Techniques de l'unité			
Axe : Les principes de la sécurité routière.		3 ^{ème} A.P.	2 ^{ème} Unité
Objectifs de l'atelier : <ul style="list-style-type: none"> ➢ Reconnaître les principes de la sécurité routière ; ➢ Adopter des attitudes positives vers les principes de la sécurité routière ; ➢ Être conscient de l'importance de respecter des règles d'usage de l'espace routière (panneaux de signalisation...) ➢ Pouvoir utiliser l'espace routière en évitant de mauvais comportements sur la route ; ➢ Affirmer ses droits et reconnaître ses devoirs en tant qu'utilisateur de l'espace routière ; ➢ Exploiter et intégrer ses acquis sur la sécurité routière pour résoudre une situation liée à la circulation routière. 			
Fiche descriptive des activités de l'axe :			
Séances	Ateliers	L'activité déterminante	Les Hps. Thématiques
1 ^{ère} séance	Ma sécurité sur la route de l'école	Observation Et Découverte	Reconnaître les principes de la sécurité routière.
2 ^{ème} séance	Ma sécurité sur la route de l'école	Application Et Entrainement	Déduire le rôle des panneaux de signalisation dans la préservation de la sécurité routière.
3 ^{ème} séance	Je traverse la rue en toute sécurité	Application Et Entrainement	Distinguer les bons et les mauvais gestes sur la route.
4 ^{ème} séance	Mes droits et mes devoirs dans la rue	Appropriation Et Transfert	Distinguer droits et devoirs dans l'espace routière.
5 ^{ème} séance	Évaluation, soutien et consolidation des apprentissages de l'unité	Evaluation	Intégrer les acquis sur la sécurité routière pour résoudre une situation liée à la circulation routière.
			Les Cdv Transversales <ul style="list-style-type: none"> ▪ Communiquer ▪ Esprit critique ▪ Prise de décision ▪ Participer ▪ Résolution de problèmes ▪

Intitulé de l'atelier : Ma sécurité sur la route de l'école		Atelier n° : 1	Niveau : 3 ^{ème} A.P	Durée de l'atelier : 30min	2 ^{ème} Unité	
Objectifs de l'atelier : <ul style="list-style-type: none">▪ Reconnaître les principes de la sécurité routière▪ Adopter des attitudes positives vers les principes de la sécurité routière.		Les CDV transversales visées : <ul style="list-style-type: none">▪ Communication▪ Esprit critique▪ Participation▪ Coopération		Les attitudes et comportements attendus : <ul style="list-style-type: none">▪ Prise de parole.		
Contexte de l'atelier	Déroutement de l'atelier			Portée pédagogique	Matériel et support pédagogiques	Remarques à prendre en considération
Observation et découverte : A travers un jeu les apprenants observent et découvrent les principes de la sécurité routière.	La mise en situation : jeu -Regrouper les apprenants en deux équipes distinctes, puis donner à chaque membre du groupe des cartes portant un numéro allant de 0 à 9, lorsque les apprenants sont prêts, l'animateur donne des informations de type : *La vitesse de la voiture au milieu de la ville est de 60Km/h * La plaque d'immatriculation de la voiture de mon oncle porte le numéro 1435 -Les apprenants sont appelés à se déplacer pour composer le nombre énoncé. Activité1 : -Proposer aux apprenants des illustrations (des photos / des posters et/ou des vidéos et/ou des articles de presse de différents accidents routiers et/ou des dépliants de sensibilisation à la sécurité routière). -Les apprenants cherchent des éléments qui peuvent représenter un danger. C'est l'occasion d'engager un dialogue propice à l'utilisation du vocabulaire suivant : piéton, accident, stop, chaussée, trottoir, rue, panneaux, passage pour piétons, ... -Inciter les apprenants à réfléchir sur les causes et les résultats de ces accidents en déclenchant une discussion. -Elargir la discussion pour prendre conscience de l'importance d'un bon usage de l'espace routier. -Susciter des situations de communication conduisant à la production orale en utilisant le vocabulaire spécifique. - Il est alors nécessaire de lancer une chanson : Je traverse la route			-S'entraîner à la réflexion et la concentration -Apprendre de nouvelles informations. -Observer les comportements des usagers de la route. -Déduire les facteurs responsables des accidents. -Sensibiliser les apprenants aux dangers de la route -Respecter les principes de la sécurité routière.	-Des cartes numérotées de 0à 9. -Photos. -Journal. -Dépliants de sensibilisation à la sécurité routière. -Journaux électroniques. -Vidéos. -Data show.	-Favoriser la prise de parole.
Techniques d'animation : Table ronde, brainstorming, jeu						
Contenus essentiels : - Espace routier, le trottoir, le passage, le rond-point, un accident, les panneaux de signalisation, triangle, feu tricolore , carré الطريق- الرصيف- ممر الراجلين- المحور- إشارات المرور -الأضواء الثلاثة -حادثة سير - المثلث - المربع						
		<div><div><i>Il était une fois ; Un petit enfant plein de joie ; Qui connaît bien ses droits Mais quant à ses devoirs Il est temps de les revoir Pour traverser la route ;</i></div><div><i>Il ne faut pas avoir de doute ; Il faut d'abord regarder à gauche puis à droite Surtout ne soyez pas nonchalant Mais rester vigilant Avec un esprit bienveillant</i></div></div>				

Intitulé de l'atelier :Ma sécurité sur la route de l'école.	Atelier n° : 2	Niveau : 3 ^{ème} A.P	Durée de l'atelier : 30min	2 ^{ème} Unité
Objectifs de l'atelier : <ul style="list-style-type: none"> Reconnaitre la signification des panneaux de signalisation. Déduire le rôle de ces panneaux. Respecter les règles d'usage de l'espace routier 	Les CDV transversales visées : <ul style="list-style-type: none"> Communication Esprit critique Participation Coopération Empathie 	Les attitudes et comportements attendus : <ul style="list-style-type: none"> Développer l'esprit critique Développer la motricité fine. Développer l'esprit d'équipe Stimuler la créativité 		

Contexte de l'atelier	Déroulement de l'atelier			Portée pédagogique	Matériel et support pédagogiques	Remarques à prendre en considération
Application et entraînement : Les apprenants appliquent les règles de la sécurité routière.	Mise en situation : Chanson « je traverse la route » Activité ludique 1: -Regrouper les apprenants en groupe de trois à quatre , chaque groupe a des lettres (de « a » à « z ») soit sur des ardoises ou sur du papier cartonné. - L'enseignant(e) écrit sur le tableau un mot qui concerne la sécurité routière (trottoir-chaussée-passage piéton , ...), chaque apprenant doit se déplacer avec sa carte pour composer le mot rapidement avec les autres.. Activité 2. : Fabrication des panneaux de signalisation. -Afficher au tableau quelques panneaux de signalisation(modèle) <ul style="list-style-type: none">• Danger permanent• Ralentisseur• feux tricolores• -arrêt à l'intersection (stop) - Regrouper les apprenants en trois groupes de travail, et attribuer à chaque groupe une tâche à faire : Groupe 1 : Produire des panneaux triangulaires. Groupe 2 : Produire des panneaux ronds. Groupe 3 : Produire des panneaux de forme carrée. -Répartir les tâches au sein de chaque groupe (coloriage, découpage, collage...).			-Interagir positivement avec l'espace routier -Découvrir les divers panneaux de signalisation	-Des cartes contenant des lettres de « a » à « z » ou bien des lettres écrites sur les ardoises - Illustrations. -Carton recyclé /pâte à modeler ou bâtonnets en bois (de glace), des ciseaux, des crayons de couleurs /une boîte à peinture, un scotch, une colle, une règle....	-Veiller à la sécurité des apprenants(e s) lors de l'utilisation des lames aiguisée.
Techniques d'animation : Travail en groupe, jeu de rôle, Table ronde....						
Contenus essentiels Espace routier, Le trottoir, le passage piéton, le rond-point, les panneaux de signalisation, feux tricolores . الفضاء الطرقي- الرصيف- ممر الراجلين- المحور- إشارات المرور -الأضواء الثلاثة ...						

Intitulé de l'atelier : je traverse la rue en toute sécurité	Atelier n° : 3	Niveau : 3 ^{ème} A.P	Durée de l'atelier : 30min	2 ^{ème} Unité
Objectif de l'atelier : <ul style="list-style-type: none"> Pouvoir utiliser l'espace routier en évitant de mauvais comportements sur la route. 	Les CDV transversales visées : <ul style="list-style-type: none"> Communication Participation Coopération 	Les attitudes et comportements attendus : <ul style="list-style-type: none"> Distinguer entre le bon et le mauvais comportement Motiver l'apprenant et le rendre acteur de son apprentissage. 		

Contexte de l'atelier	Déroulement de l'atelier	Portée pédagogique	Matériel et support pédagogiques	Remarques à prendre en considération
<p>Application et entraînement Exploiter le jeu proposé pour distinguer les bons et les mauvais gestes sur la route.</p> <p>Techniques d'animation :</p> <p>Contenus essentiels :</p> <p>Droit et devoir, moyens de transport, espace routier, policier, trottoir, passage, le rond-point, un accident, les panneaux de signalisation, feu tricolores, carré, à droite, à gauche, une flèche, piste, ceinture de sécurité,</p> <p>الفضاء الطريقي- الرصيف- مرور الراجلين- المحور- إشارات المرور -الأضواء الثلاثة - الحق والواجب - وسائل النقل - الشرطي- المين - حزام السلامة</p>	<p>Mise en situation : Chanson : Je traverse la route</p> <p>Activité ludique 1: Jeu de plateau</p> <p>L'enseignant (e) organise le jeu en utilisant un tapis plastifié ou un dessin sur le sol, avec des images et des cartes illustrant un espace routier plus un dé et trois à quatre pions, il désigne un apprenant pour compter les points gagnés ou perdus par les participants.</p> <p>Il explique les règles du jeu :</p> <p>-<i>Chaque apprenant a le même nombre de points (4 points)</i></p> <p>- <i>Chaque apprenant lance le dé, déplace son pion vers la case correspondante au nombre de points indiqué sur le dé. La case où le pion se pose, déterminera ce que l'apprenant joueur a à faire (consigne inscrite sur la carte). Le comptable doit noter au tableau les points gagnés ou perdus par le joueur.</i></p> <p>-<i>Le dé est passé par le joueur au suivant une fois son tour est terminé</i></p> <p>- <i>Celui qui a le meilleur score (plus de points) sera Le gagnant.</i></p> <div><p>Les cartes :</p><p>A -une série de questions concernant la sécurité routière (- +1)</p><p>B- tu es un cycliste imprudent (-1point) ;</p><p>C- quand je roule j'utilise les équipements de sécurité (+1p)</p><p>D-retour au départ ;</p><p>E-identifier un panneau de signalisation (+1point) ;</p><p>F- je dance ;</p><p>G- tu joues au ballon dans la rue (-2 points) ;</p><p>H- je chante une cantine ;</p><p>I-je cite deux composantes de l'espace routier ;(+1 point)</p><p>J-que fais-je avant de traverser la route ?(+ - 1 point) ;</p><p>K-non-respect de feu rouge (-2points) ;</p><p>L- il contrôle et gère la circulation routière. C'est qui ?(+1p)</p><p>M- des questions sur les bons et les mauvais gestes sur la route (- +1p) ;</p><p>N- stop : le pion doit s'arrêter (+ -1 point) ;</p><p>O- emprunter toujours le passage pour piéton (+1point) ;</p></div>  <td><p>-Amener les apprenants à distinguer entre les bons comportements et mauvais gestes sur la route.</p><p>-Faire appel à ses acquis.</p><p>-Développer ses habiletés de communication et de créativité.</p><p>- Intégrer les devoirs et les droits des apprenants en tant qu'utilisateurs de l'espace routier tout en s'amusant.</p></td> <td><p>-Plateau de jeu</p><p>- Des cartes (A,B,C....)</p><p>-Un dé</p><p>-Pion (moto)</p><p>-Pion (vélo)</p><p>-Pion (voiture)</p></td> <td><p>-Veiller à l'implication de l'ensemble des apprenants.</p><p>-Simplifier les consignes.</p></td>	<p>-Amener les apprenants à distinguer entre les bons comportements et mauvais gestes sur la route.</p> <p>-Faire appel à ses acquis.</p> <p>-Développer ses habiletés de communication et de créativité.</p> <p>- Intégrer les devoirs et les droits des apprenants en tant qu'utilisateurs de l'espace routier tout en s'amusant.</p>	<p>-Plateau de jeu</p> <p>- Des cartes (A,B,C....)</p> <p>-Un dé</p> <p>-Pion (moto)</p> <p>-Pion (vélo)</p> <p>-Pion (voiture)</p>	<p>-Veiller à l'implication de l'ensemble des apprenants.</p> <p>-Simplifier les consignes.</p>

L'enseignant adapte ce jeu aux besoins des apprenants.

Intitulé de l'atelier : Mes droits et mes devoirs dans la rue	Atelier n° : 4	Niveau : 3 ^{ème} A.P	Durée de l'atelier : 30min	2 ^{ème} Unité
Objectifs de l'atelier : <ul style="list-style-type: none"> Affirmer ses droits et reconnaître ses devoirs en tant qu'usager de l'espace routier. 	Les CDV transversales observées : <ul style="list-style-type: none"> Communication Esprit critique Participation Résolution de problèmes 			
Les attitudes et comportements attendus : <ul style="list-style-type: none"> Usage responsable de l'espace routier Avoir l'esprit d'organisation. Stimuler l'imagination chez l'apprenant. Améliorer la confiance en soi. 				

Contexte de l'atelier	Déroulement de l'atelier	Portée pédagogique	Matériel et support pédagogiques	Remarques à prendre en considération
Appropriation et transfert Exploiter le produit des séances précédentes pour construire un espace routier simulé susceptible de l'aider à distinguer ses droits et ses devoirs qu'utilisateur de l'espace routier.	Mise en situation : Chanson : Je traverse la route Activité ludique 1 : -Regrouper les apprenants en deux équipes distinctes, puis donner à chaque membre du groupe des cartes portant un numéro allant de 0 à 9, lorsque les apprenants sont prêts, l'animateur donne des informations de type : *La vitesse de la voiture au milieu de la ville est de 60Km/h * La plaque d'immatriculation de la voiture de mon oncle porte le numéro 1435 -Les apprenants sont appelés à se déplacer pour composer le nombre énoncé. Activité ludique 2 : Un parcours de circulation -Inviter les apprenants à dessiner un circuit routier (craie- peinture- scotch en couleurs...) Dans la cour. -Ajouter les panneaux de signalisation préparés lors de l'atelier 2, pour simuler un espace routier. -Organiser des déplacements sur le circuit en tant que piéton ou cycliste en utilisant des voitures à la taille des enfants ou bien des vélos. -S'entraîner à réagir aux signaux sonores et visuels et aux obstacles. -Exploiter des situations permettant d'interpréter les panneaux de signalisation les plus fréquents dans l'entourage de l'apprenant (Ecole, quartier, ville,...) -Diversifier les situations pour permettre aux apprenants de développer leurs habiletés en tant qu'utilisateurs responsables de la route.	-S'entraîner à la rapidité de réflexion. - Motiver la concentration . -Apprendre de nouvelles informations.	-Des cartes numérotées de 0 à 9. -Tapis plastifié	-Veiller sur la sécurité des apprenants lors du déplacement. -Prévoir un moyen d'enregistrement de la séance (si possible). -Focaliser l'évaluation sur l'esprit critique et le pouvoir argumentatif.
Techniques d'animation : Jeu de rôle, travail en groupe				
Contenus essentiels : Droit et devoir, espace routier, Le trottoir, le passage piéton, le rond-point, un accident, les panneaux de signalisation, feu tricolore, carré, à droite, à gauche, une flèche, la ceinture de sécurité, obligation, interdiction, policier, voiture, vélo, conducteur, piste cyclable, chaussé, traverser, piéton, les feux rouges, la priorité, les passages réservés, les zones de rencontre, les carrefours à sens unique, les giratoires, les voies réservées aux bus, les zones de stationnement réglementé, les places de parking, les zones de livraison, les zones de chargement/déchargement, les zones de transit, les zones de stockage, les zones de dépôt, les zones de distribution, les zones de collecte, les zones de traitement, les zones de recyclage, les zones de valorisation, les zones de gestion des déchets, les zones de gestion des ressources, les zones de gestion de l'eau, les zones de gestion de l'énergie, les zones de gestion de l'air, les zones de gestion du bruit, les zones de gestion des nuisances, les zones de gestion des risques, les zones de gestion de la qualité de vie, les zones de gestion de l'aménagement urbain, les zones de gestion de l'habitat, les zones de gestion de l'équipement public, les zones de gestion de l'infrastructure, les zones de gestion de l'environnement, les zones de gestion de la culture, les zones de gestion de l'économie, les zones de gestion de la société, les zones de gestion de la politique, les zones de gestion de la justice, les zones de gestion de la santé, les zones de gestion de l'éducation, les zones de gestion de la formation, les zones de gestion de la recherche, les zones de gestion de l'innovation, les zones de gestion de la technologie, les zones de gestion de l'industrie, les zones de gestion de l'agriculture, les zones de gestion de la pêche, les zones de gestion de la sylviculture, les zones de gestion de la viticulture, les zones de gestion de l'horticulture, les zones de gestion de la floriculture, les zones de gestion de la mariculture, les zones de gestion de la pisciculture, les zones de gestion de la cynégétique, les zones de gestion de la faune, les zones de gestion de la flore, les zones de gestion de la géologie, les zones de gestion de la météorologie, les zones de gestion de l'océanographie, les zones de gestion de l'atmosphère, les zones de gestion de l'hydrosphère, les zones de gestion de la lithosphère, les zones de gestion de la biosphère, les zones de gestion de la pédosphère, les zones de gestion de la cryosphère, les zones de gestion de la climatologie, les zones de gestion de l'astrophysique, les zones de gestion de la cosmologie, les zones de gestion de la physique, les zones de gestion de la chimie, les zones de gestion de la biologie, les zones de gestion de la médecine, les zones de gestion de la pharmacologie, les zones de gestion de la toxicologie, les zones de gestion de la nutrition, les zones de gestion de l'alimentation, les zones de gestion de l'hygiène, les zones de gestion de la sécurité alimentaire, les zones de gestion de la sécurité sanitaire, les zones de gestion de la sécurité civile, les zones de gestion de la sécurité nationale, les zones de gestion de la sécurité internationale, les zones de gestion de la sécurité globale, les zones de gestion de la sécurité humaine, les zones de gestion de la sécurité animale, les zones de gestion de la sécurité végétale, les zones de gestion de la sécurité minérale, les zones de gestion de la sécurité énergétique, les zones de gestion de la sécurité informatique, les zones de gestion de la sécurité numérique, les zones de gestion de la sécurité électronique, les zones de gestion de la sécurité spatiale, les zones de gestion de la sécurité aérienne, les zones de gestion de la sécurité maritime, les zones de gestion de la sécurité terrestre, les zones de gestion de la sécurité sous-marine, les zones de gestion de la sécurité aérienne, les zones de gestion de la sécurité maritime, les zones de gestion de la sécurité terrestre, les zones de gestion de la sécurité sous-marine...	-Amener les apprenants à observer, communiquer, critiquer, conseiller, réagir et justifier. -Rafraîchir la mémoire.	-Peinture (blanche, rouge), la craie. -Panneaux de signalisation (séance 2) -Voitures/ jouet à la taille des enfants/ Vélos - Enregistrements du bruit de la rue.		

Intitulé de l'atelier : Evaluation, Soutien et consolidation des apprentissages de l'unité 2	Atelier n° : 5	Niveau : 3 ^{ème} A.P	Durée de l'atelier : 30min	2 ^{ème} Unité
Objectif de l'atelier : <ul style="list-style-type: none"> Exploiter et Intégrer les acquis sur la sécurité routière pour résoudre une situation liée à la circulation routière. 		Les CDV transversales visées : <ul style="list-style-type: none"> Communication Esprit critique Résolution de problème. 		Les attitudes et comportements attendus : <ul style="list-style-type: none"> Avoir le réflexe critique et proposer des solutions face aux différentes situations problématiques.

Contexte de l'atelier	Déroulement de l'atelier	Portée pédagogique	Matériel et support pédagogiques	Remarques à prendre en considération
Evaluation et soutien : Intégrer les acquis sur la sécurité routière pour résoudre une situation liée à la circulation routière. Techniques d'animation : Jeu de rôle, travail en groupe Contenus essentiels : Droit et devoir, espace routière, Le trottoir, le passage piéton, le rond-point, un accident, les panneaux de signalisation, feux tricolores, carré, à droite, à gauche, une flèche, la ceinture de sécurité, obligation, interdiction, voiture, vélo, conducteur, piste cyclable, chaussé, traverser, piéton, الإيجار - المنع - الدراجة - السائق - حزام الأمان - الإيقاف - إشارات المرور - ممر الراجلين - المحور - إشارة المرور - الأضواء الثلاثة - حادثة سير - الحق والواجب - وسائل النقل - الشرطي - البينين - اليسار - حزام السلامة - سبهم - السيارة	Mise en situation : -Former un cercle avec les apprenants, l'animateur lance la balle, quand un apprenant attrape la balle, il prononce un mot en rapport au thème de la sécurité routière (les composantes de l'espace routier, panneaux de signalisation...), puis il passe la balle à un autre, recommencer jusqu'à ce que tout le monde ait eu l'opportunité de parler. Activité 1 : -Réalisation d'une sortie en groupe avec les parents si c'est possible pour repérer les dangers sur le trajet de l'école et faire des photographies, au retour un inventaire des dangers rencontrés est dressé. (Sinon voir une vidéo ou jouer une saynète en classe qui met en exergue les dangers de circulation que parcourent les enfants dans leurs trajets à l'école) - -Classification des dangers, obstacles sur le trottoir, voitures mal garées, difficultés liées à l'infrastructure ... à partir des photos prises ou les situations dramatisées. -Activité 2 : Inviter les apprenants à lire et à compléter la réclamation adressée au président de la commune par : <i>des panneaux de signalisation - des ralentisseurs</i> Objet : Mr le président Au nom des apprenants(es) de l'école nous tenons à vous envoyer ce message pour vous informer de l'absence..... et devant notre école. En vous remerciant de l'intérêt que vous porterez à ce courrier nous vous prions de croire monsieur le président à l'assurance de notre considération.	-Etre conscient des dangers de la route. -Impliquer les apprenants dans des situations réelles. -Amener les apprenants à réfléchir sur les problématiques qui les entourent. -Savoir ces devoirs et ces droits.	-Une balle -Téléphone ou appareils photos. -Les panneaux de signalisations, scotch, peinture ou craie multi couleur.	-Veiller à la sécurité des apprenants lors du déplacement. -Prévoir un moyen d'enregistrement de la séance (si possible). -Focaliser l'évaluation sur l'esprit critique et le pouvoir argumentatif.

**Activités de développement
des compétences de vie**
Domaine thématique:
L'éducation à la sécurité routière
Niveau: 3^{ème} A.P.

3^{ème} Unité
**Les dangers de le route et la
prévention des accidents de la
route**

FICHE technique de l'unité

Axe : les dangers de la route et la prévention des accidents de la route		3 ^{ème} A. .P	3 ^{ème} Unité
Objectifs : Permettre à l'apprenant de : <ul style="list-style-type: none"> ➢ Gérer les risques et prendre des décisions adéquates pour éviter les dangers de la route. ➢ S'autonomiser à un bon usage de la route. ➢ Être capable de distinguer entre les mauvaises habitudes et les bons comportements sur la route. ➢ S'approprier des habiletés de prévention des dangers de la route. ➢ Conseiller/interdire envers les dangers de la route. 			
Fiche descriptive des activités de l'axe :			
Séances	Ateliers	L'activité Déterminante	Les HPS ¹ Thématiques
1 ^{ère} séance	Repérer les dangers sur la route	Observation Et Découverte	Découverte des dangers routiers
2 ^{ème} séance	La route n'est pas un terrain de jeu	Application Et Entrainement	Distinguer les comportements à risque dans l'espace routier
3 ^{ème} séance	La route n'est pas un terrain de jeu	Application Et Entrainement	Développer une résistance devant les mauvaises influences liées à l'usage périlleux de l'espace routier
4 ^{ème} séance	Je me déplace en respectant le code de la route	Appropriation Et Transfert	Adopter des comportements propices à la sécurité routière
5 ^{ème} séance	Évaluation, soutien et consolidation des apprentissages de l'unité 3	Évaluation	Surmonter un problème dans une situation liée aux dangers de la route
			Les CDV² Transversales <ul style="list-style-type: none"> ▪ Communiquer ▪ Réflexion critique ▪ Résolution de problèmes de manière participative ▪

Intitulé de l'atelier : Repérer les dangers sur ma route.		Atelier n° : 1	Niveau : 3 ^{ème} A.P	Durée de l'atelier : 30min	3 ^{ème} Unité	
Objectif de l'atelier : Les apprenants(tes) doivent être capables de : <ul style="list-style-type: none">Repérer les dangers imminents sur la route.Prévenir et adopter les comportements pertinents face aux dangers permanents de la route.		Les CDV transversales visées : <ul style="list-style-type: none">La communicationLa réflexion critiqueLa gestion des risques et la prise des décisions		Les attitudes et comportements attendus : <ul style="list-style-type: none">Le bon usage de la routeL'appropriation des habiletés de prévention des dangers de la route		
Contexte de l'atelier	Déroulement de l'atelier			Portée pédagogique	Matériel et support pédagogiques	Remarques à prendre en considération
Observation et découverte Les apprenants(es) observent et découvrent à travers les spots les dangers de la route et les attitudes à adopter.	Mise en situation : Chanson «sur le chemin de l'école » <i>Quand c'est l'heure pour moi de traverser</i> <i>Je m'arrête, j'attends, je regarde des deux côtés</i> <i>Je veille à ma sécurité</i> <i>Je marche toujours</i> <i>Jamais je ne cours</i> <i>Je ne joue pas</i> <i>Mais je fais plus attention en lançant mes pas.</i>			-Habituer les apprenants(es) à se documenter. - Amener les apprenants(es) à distinguer entre les bons et les mauvais comportements sur la route.	Chanson / vidéo Ordinateur ; projecteur ; posters	Le matériel utilisé doit être testé avant le déroulement de la séance.
Techniques d'animation : travail collectif en « U »/	Activité 1 : <ul style="list-style-type: none">Aménager l'espace-classe en « U » pour que tous les apprenants(es) suivent aisément la projection/l'affichage (posters)Projeter des spots réels de durée de quelques minutes, qui transgressent quelques règles de la sécurité routière :<ul style="list-style-type: none"><i>Une moto qui brûle le feu rouge ;</i><i>Un enfant qui traverse la route en jouant ;</i><i>Des accidents devant des établissements scolaires...</i>Ouvrir une discussion, par le biais de question réponse, sur les causes des accidents sur la route.Les apprenants expriment leurs points de vue et justifient leurs observations.Capitaliser les bons comportements et exhorter les apprenants (es)à se méfier des comportements négatifs.La séance se termine par la chanson présentée au début de l'atelier.			-Favoriser la réflexion critique.		Les supports doivent être du voisinage immédiat (abords) de l'école (autant que possible).
Contenus essentiels : Les feux tricolores - passage piétons - les conducteurs - les piétons - le casque - le passage cyclable – Le danger - être vigilant الأضواء الثلاثة - ممر الراجلين – السائقون – الراجلون – الخوذة - ممر الدراجات - الخطر- حذر						Demander aux apprenants (es) de collecter des images/photos sur le thème pour les ateliers prochains.

Intitulé de l'atelier : La route n'est pas un terrain de jeu		Atelier n° : 2	Niveau : 3 ^{ème} A.P	Durée de l'atelier : 30min	3 ^{ème} Unité	
Objectifs de l'atelier : <ul style="list-style-type: none">▪ Inciter les apprenants(es) à être plus vigilants en route.▪ Distinguer les comportements dangereux dans l'espace routier et les éviter.		Les CDV transversales visées : <ul style="list-style-type: none">▪ La communication▪ La réflexion critique▪ La prise de décision		Les attitudes et les comportements attendus : <ul style="list-style-type: none">▪ Adopter une conduite positive dans l'espace routier.		
Contexte de l'atelier	Déroulement de l'atelier			Portée pédagogique	Matériel et support pédagogiques	Remarques à prendre en considération
Application et Entraînement Au terme de cette séance, les apprenants(es) distinguent les comportements à risque en utilisant l'espace routier.	Mise en situation : chanson «sur le chemin de l'école » <i>Quand c'est l'heure pour moi de traverser</i> <i>Je m'arrête, j'attends, je regarde des deux côtés</i> <i>Je veille à ma sécurité</i> <i>Je marche toujours</i> <i>Jamais je ne cours</i> <i>Je ne joue pas</i> <i>Mais je fais plus attention en lançant mes pas.</i> Activité1 : <ul style="list-style-type: none">- Aménager l'espace-classe en « U » pour que tous les apprenants suivent aisément la projection/l'affichage : vidéo / posters/photos...- Projeter deux spots d'enfants jouant au ballon dans une rue du quartier et l'autre avec des enfants qui s'accrochent aux voitures avec leurs rollers.- Discuter des comportements négatifs observés dans les spots- Aider les apprenants(es) à donner leurs points de vue sur ces mauvais comportements.- Amener les apprenants à proposer des solutions ;- Exploiter leurs propositions pour en faire un dépliant de sensibilisation contre les dangers de la route. Activité 2 : Réaliser un dépliant Ludo-éducatif intitulé ' sur le chemin de mon école ' pour sensibiliser les apprenants (es) à utiliser l'espace de la route en toute sécurité en répondant aux questions suivantes : <ul style="list-style-type: none">- Comment traverser la route?- Quelles sont les risques/les dangers de jouer sur le trottoir ?- Quelles sont les précautions à prendre/ règles de prudence /quand on fait du vélo ?- Comment réagir face aux comportements des autres usagers ?...			Réfléchir sur les dangers qui les entourent en prenant la route. -Assumer leur responsabilité dans l'espace routier. - Gérer les risques	Ordinateur projecteur posters Dépliant	Classer les images/photos collectées par les apprenants(es). Il est conseillé de /faire des jeux de rôles des situations présentant la nonchalance des enfants sur la route Organiser des sorties de découverte des espaces dédiés aux jeux et loisirs.
Techniques d'animation : Travail collectif en « U » travail en groupe						
contenus essentiels : L'interdiction – la rue – stop – à droite – à gauche – le klaxon – le comportement المنع – الطريق – قف – على اليمين – على اليسار – منبه السيارات - السلوك						

Intitulé de l'atelier : La route n'est pas un terrain de jeu		Atelier n° : 3	Niveau : 3 ^{ème} A.P	Durée de l'atelier : 30min	3 ^{ème} Unité									
Objectifs de l'atelier : <ul style="list-style-type: none">Sensibiliser les apprenants (es) aux dangers de la route.Développer un comportement positif face aux mauvaises influences.		Les CDV transversales visées : <ul style="list-style-type: none">CommunicationRésolution des problèmesPrise de décision			Les attitudes et comportements attendus : <ul style="list-style-type: none">Eviter le jeu dans l'espace routier									
Contexte de l'atelier		Déroulement de l'atelier			Remarques à prendre en considération									
Application et Entraînement Au terme de cette séance, les apprenants(es) développent un comportement civique dans l'espace routier	Mise en situation : Chanson : «sur le chemin de l'école » <i>Quand c'est l'heure pour moi de traverser</i> <i>Je m'arrête, j'attends, je regarde des deux côtés</i> <i>Je veille à ma sécurité</i> <i>Je marche toujours</i> <i>Jamais je ne cours</i> <i>Je ne joue pas</i> <i>Mais je fais plus attention en lançant mes pas.</i>													
Techniques d'animation : Jeu de rôles / travail collectif	Activité 1 : -Afficher ou projeter un poster qui représente des enfants jouant un match de football en plein chaussée. -Faire observer minutieusement tous les détails, les risques parcourus... -Déduire l'attitude ou la conduite adéquate à adopter.													
Contenus essentiels : la chaussée – le trottoir – le terrain de jeu – l'agent de police – la circulation – les véhicules – الطريق – الرصيف – الملعب – الشرطي – حركة المرور – السيارات	Activité 2: Jeu de rôles -Répartir les apprenants(es) en groupes de 3 à 4, l'un a le rôle du policier et les autres jouent le rôle des panneaux de signalisation qu'ils portent sur leurs gilets. -Chaque groupe produit un dialogue sur les dangers auxquels sont exposés les apprenants(es) -Intervenir pour fournir le lexique nécessaire et aider les groupes en difficultés. Présentation du travail : -Chaque groupe joue sa scène devant l'ensemble de la classe en mettant l'accent sur les risques du jeu dans l'espace routier : <table><tr><td>Un apprenant</td><td>- 'je suis la route, je vous présente mes enfants.</td></tr><tr><td>1^{er} groupe</td><td>nous sommes des panneaux d'interdiction, nous sommes des ronds bordés d'un liseré rouge, notre rôle est de vous protéger pour vivre en toute sécurité, ..."</td></tr><tr><td>2^{ème} groupe</td><td>nous sommes des signaux bleus, on oblige les usagers de la route à respecter quelques règles pour ne pas gêner la circulation des piétons</td></tr><tr><td>3^{ème} groupe</td><td>.....</td></tr></table>				Un apprenant	- 'je suis la route, je vous présente mes enfants.	1^{er} groupe	nous sommes des panneaux d'interdiction, nous sommes des ronds bordés d'un liseré rouge, notre rôle est de vous protéger pour vivre en toute sécurité, ..."	2^{ème} groupe	nous sommes des signaux bleus, on oblige les usagers de la route à respecter quelques règles pour ne pas gêner la circulation des piétons	3^{ème} groupe	- Convaincre et persuader -Responsabiliser les apprenants (es) Posters ...	Recourir à tout outil/support utile à une meilleure imprégnation du contenu par les apprenants(es). Demander aux apprenants(es) d'apporter du papier carton, peinture, pinceaux... pour la séance prochaine
Un apprenant	- 'je suis la route, je vous présente mes enfants.													
1^{er} groupe	nous sommes des panneaux d'interdiction, nous sommes des ronds bordés d'un liseré rouge, notre rôle est de vous protéger pour vivre en toute sécurité, ..."													
2^{ème} groupe	nous sommes des signaux bleus, on oblige les usagers de la route à respecter quelques règles pour ne pas gêner la circulation des piétons													
3^{ème} groupe													

Intitulé de l'atelier : Je me déplace en respectant le code de la route	Atelier n° : 4	Niveau : 3 ^{ème} A.P	Durée de l'atelier : 30min	3 ^{ème} Unité
Objectifs de l'atelier : <ul style="list-style-type: none"> Amener les apprenants à être conscients de leurs droits et de leurs devoirs dans l'espace routier Adopter une bonne conduite dans l'espace routier. 				
Les CDV transversales visées : <ul style="list-style-type: none"> Esprit critique Prise de décision Communication Empathie 		Les attitudes et comportements attendus : <ul style="list-style-type: none"> Avoir un comportement civique dans l'espace routier. 		

Contexte de l'atelier	Déroulement de l'atelier			Portée pédagogique	Matériel et support pédagogiques	Remarques à prendre en considération							
Appropriation et transfert : L'apprenant élabore des règles à suivre dans son parcours de l'école à la maison.	Mise en situation : Chanson : «sur le chemin de l'école » <i>Quand c'est l'heure pour moi de traverser</i> <i>Je m'arrête, j'attends, je regarde des deux côtés</i> <i>Je veille à ma sécurité</i> <i>Je marche toujours</i> <i>Jamais je ne cours</i> <i>Je ne joue pas</i> <i>Mais je fais plus attention en lançant mes pas.</i>			-Distinguer la signification des différents signaux de l'espace routier.	- Poster - Vidéo réelle	Il est souhaitable que/ les situations exploitées en classe soient proches de l'environnement socio-culturel de l'apprenant (e)							
Techniques d'animation : Travail collectif/ groupes/ateliers	Activité 1 : Afficher un poster ou projeter une vidéo dans laquelle les apprenants peuvent voir les différents signaux routiers et leurs fonctions dans la mesure d'être conscients de leurs droits et de leurs devoirs dans l'espace routier -Déclencher une discussion sur ces signaux, leurs rôles et fonctions. -S'assurer de la bonne assimilation des fonctions de ces signaux			- Adopter des comportements raisonnés/positifs/ sur la route.	les apprenants(es) : papier cartonné, feutres, peinture, stylos correcteurs,								
Contenus essentiels : l'interdiction – l'obligation – l'indication – le danger– les tricolores – stop المنع – الإيجاب – الإشارات – الخطر – الأضواء الثلاثة - قف	Activité 2 : - Inviter les apprenants (es) à remplir le tableau suivant : <table><tr><td>Mes droits dans l'espace routier</td><td>Mes devoirs dans l'espace routier</td></tr><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr></table>			Mes droits dans l'espace routier	Mes devoirs dans l'espace routier								-Parcourir son chemin de l'école en respectant les règles de sécurité routière.
Mes droits dans l'espace routier	Mes devoirs dans l'espace routier												
	- discuter les réponses des apprenants (es) - Les apprenants (es) tirent les conclusions et établissent une charte à afficher en classe concernant l'usage de l'espace routier.												

Intitulé de l'atelier : Evaluation et soutien		Atelier n° : 5	Niveau : 3 ^{ème} A.P	Durée de l'atelier : 30min	3 ^{ème} Unité	
Objectifs de l'atelier : <ul style="list-style-type: none">Distinguer les comportements responsables et honnêtes envers les dangers de la routeEncourager l'esprit de compétitivité et du respect des concurrents.Être capable d'assurer sa propre sécurité et celle des autres.		Les CDV transversales observées : <ul style="list-style-type: none">Prise de décisionsRésolution de problèmesCommunicationEmpathie			Les attitudes et comportements attendus : <ul style="list-style-type: none">Résoudre une situation- problème relative aux dangers de la route.	
Contexte de l'atelier	Déroulement de l'atelier			Portée pédagogique	Matériel et support pédagogiques	Remarques à prendre en considération
Evaluation et Soutien Evaluer et soutenir les habiletés visées à travers les ateliers de l'unité 3.	Mise en situation : Chanson «sur le chemin de l'école » Activité 1 : Inviter les apprenants à exploiter le lexique de la sécurité routière dans des situations de la vie réelle (piéton – Signaux et règles de circulation – Code de la route-...) - Les apprenants (es) dramatisent quelques situations.			Evaluer les comportements liés à la bonne conduite dans l'espace routier.	PC Projecteur Posters Images Maquette du jeu Règlement du jeu	Aménager l'espace de la classe pour une meilleure prestation. Impliquer les apprenants(es) dans la fabrication de la maquette.
Techniques d'animation : Travail par groupes jeu	Activité ludique 2 : Permis de bonne conduite Encourager les apprenants(es) à exploiter et à enrichir le matériel didactique et les supports déjà réalisés lors des ateliers précédents (maquette de l'espace de la route).			Evaluer les attitudes face aux bons ou mauvais comportements sur la route.		
Contenus essentiels : le piège – griller le feu – avancer – reculer – départ – arrivée الفخ – المرور في ضوء ممنوع – تقدم – تراجع – انطلاق - وصول	<u>Respecter les règles du jeu :</u> <ul style="list-style-type: none">Effectuer un parcours en se déplaçant sur cette maquette ;Respecter les règles de la circulation (piéton / cycliste/ conducteur de véhicule...);Partager la piste avec les autres /la vie sociale ;Evaluer les conduites et attribuer un point pour chaque bon geste.Remettre le permis de bonne conduite à celle ou celui qui a respecté le code de la route.			Encourager l'esprit de coopération et de compétition. Etre autonome et conscient des dangers et risques de la circulation ;		

● Intitulé de l'atelier : Evaluation du semestre		Les attitudes et comportements attendus :		
Objectifs de l'atelier : <ul style="list-style-type: none"> ● Découvrir l'espace routier (ses composantes et ses usagers) ; ● Associer la composante routière à sa fonction. ● Adopter des attitudes positives vers les principes de la sécurité routière ; ● Pouvoir utiliser l'espace routière en évitant de mauvais comportements sur la route ; ● Affirmer ses droits et reconnaître ses devoirs en tant qu'usager de l'espace routière ; S'approprier des habiletés de prévention des dangers de la route.		Les CDV transversales visées : <ul style="list-style-type: none"> ■ Communication ; ■ Coopération ■ Participation ■ Empathie ■ Esprit critique ■ Résolution de problèmes Créativité	Les attitudes et comportements attendus : <ul style="list-style-type: none"> ■ Avoir un usage responsable de l'espace routier ; Prendre conscience des règles de sécurité routière.	
Contexte de l'atelier	Déroulement de l'atelier	Portée pédagogique	Matériel et support pédagogiques	Remarques à prendre en considération
-Les apprenants(es) participent à des situations susceptibles d'évaluer leurs acquis en explorant l'espace routier, d'adopter des attitudes positives vers les principes de la sécurité routière et de s'approprier des habiletés de gérer les risques de la route. Techniques d'animation : Travail individuel / collectif Travail en groupe Contenus essentiels : Route-trottoir-piéton-panneaux de signalisation-feu tricolore-usagers-conducteur-cycliste-parking-moyens de transport-passage piéton-casque-ceinture الطريق-الرصيف-الرجل-علامات المرور-الأضواء الثلاثة-مستعملي الطريق-سائق-موقف-وسائل النقل-ممر الراجلين-خوذة-حزام السلامة	Mise en situation : Activité 1 : <ul style="list-style-type: none"> - L'enseignant(e) forme des groupes de 4 à 6 apprenants(es) et leur explique les tâches à accomplir pour présenter un produit récapitulatif de la sécurité routière (les composantes de l'espace routier , les principes de la sécurité routière.....) en leur fournissant les moyens nécessaires. (un imprimé représentant le quartier , le douar le village ..., Des dessins ,autocollants de composantes de l'espace routier ...) - Groupe 1 : Atelier de coloriage Les apprenants (es) colorient le plan de leur quartier (des maisons, l'école, la route , la chaussée , ...) - Groupe 2 : Atelier de collage Les apprenants(es) forment des panneaux, les colorient et les découpent puis les collent sur les imprimés représentant leur quartiers ... activités 2: <ul style="list-style-type: none"> - L'enseignant(e) invite les apprenants(es) à présenter et à expliquer leurs choix en mettant l'accent sur les éléments suivants : <ul style="list-style-type: none"> ● Commenter leur production ; ● Justifier leurs choix ; ● Expliciter leurs droits et devoirs ; ● Gréer les risques de la route. -La séance se termine par une chanson	Observer et identifier les composantes de l'espace routier de manière autonome ; -s'approprier des attitudes positives envers les principes de la sécurité routière -S'amuser en apprenant ; -Développer la concentration	-Photos prises aux abords de l'école ; -Imprimés ; -Autocollants ; -Une boîte de carton ; -Les images des composantes de l'espace routier ; - Chanson "Je traverse la route"	Le matériel utilisé peut-être préparé par les apprenants(es) eux-mêmes auparavant ;

Activités de développement des compétences de vie

Domaine thématique : l'éducation financière, fiscale et entrepreneuriale

Axes de développement

- o l'argent**
- o les opérations financières**
- o l'épargne**



Compétence finale



Au terme de la 3èmeAP. en mobilisant ses savoirs, savoir-faire, savoir- être et devenir, devant une situation complexe, ou problème en rapport avec soi-même et avec son environnement immédiat et local, l'apprenant sera en mesure de montrer :

- une compréhension des enjeux de la sécurité routière.
- une connaissance du vocabulaire lié à l'éducation routière.
- un respect avisé des règles d'usage de l'espace routier
- un usage responsable des ressources financières ou matérielles à son échelle.
- une connaissance de quelques méthodes de gestion des ressources financières.

Et ce, en mobilisant ses habiletés de prise de décisions, de créativité, de communication, de gestion des risques, et de résolution de problèmes.

**Fiches d'éducation financière,
fiscale et entrepreneuriale**
Niveau 3 AEP

éducation financière , fiscale et entrepreneuriale			projet : Visite du musée de la banque	
Axe : l'argent .			3 ^{ème} A.P.	Unité 4
Objectifs				
<ul style="list-style-type: none">○ Utiliser des billets et des pièces de monnaie d'une façon efficace○ Comprendre la relation : Argent/Acquisition○ Prédire le prix de certains achats qui relèvent de son environnement immédiat.○ Reconnaître et Distinguer les différentes sources de revenu (revenu stable et revenu non stable)○ Être capable de bien gérer ses ressources financières.○ Développer le sens de responsabilité○ Favoriser la confiance en soi				
fiche descriptive des activités de l'axe :				
séances		ateliers	l'activité déterminante	les HPS. thématiques
1 ^{ère} séance	Mon argent de poche	observation et découverte	application et entraînement	Développement du sens de responsabilité. Construction d'un budget simple La capacité de planifier
2 ^{ème} séance	le magasin de l'école	application et entraînement		
3 ^{ème} séance	Dans le magasin de l'école	application et entraînement	appropriation et transfert	Compréhension du rôle de l'argent dans l'achat La valorisation du travail
4 ^{ème} séance	d'où vient l'argent : le revenu	appropriation et transfert		
5 ^{ème} séance	Évaluation, soutien et consolidation des apprentissages de l'unité 4	évaluation	La découverte de la relation : argent /acquisition <ul style="list-style-type: none">▪ Le sens de responsabilité▪ L'écoute.	

Intitulé de l'atelier : <i>Mon argent de poche</i>		Atelier n° : 1	3 ^{ème} AEP ; Unité didactique : 4	Durée de l'atelier : 30min	
Objectifs de l'atelier : <ul style="list-style-type: none"> Favoriser la confiance en soi Utiliser des billets et des pièces de monnaie d'une façon efficace 		Les CDV transversales visées : <ul style="list-style-type: none"> La communication La coopération L'esprit critique 		Les attitudes et comportements attendus : <ul style="list-style-type: none"> Développement du sens de responsabilité. Construction d'un budget simple 	
Contexte de l'atelier	Déroulement de l'atelier		Portée pédagogique	Matériels et supports pédagogiques	Remarques à prendre en considération
Observation et découverte : Les apprenants(es) observent et découvrent l'importance de l'argent de poche à travers un jeu	<p>Mise en situation</p> <p>L'enseignant(e) répartit les apprenants(es) en quatre groupes. Chaque groupe doit utiliser une seule ardoise.</p> <p>Il leur pose des questions sur les tables de multiplication.</p> <p>Loi du jeu : À chaque réponse correcte sur les tables de multiplication, le groupe obtient les billets ou pièces selon la table de multiplication :</p> <p>De 1 à 2: 5 dirhams De 3 à 4: 10 dirhams De 5 à 6: 20 dirhams De 7 à 8: 50 dirhams De 9 à 10: 100 dirhams</p> <p>Activité :</p> <p>Répartir les apprenants(es) en quatre groupes séparés, l'enseignant(e) distribue des billets et des pièces à chaque groupe :</p> <p>6 billets de 200 Dh, 5 billets de 50 Dh, 4 pièces de monnaie de 10 Dh, 3 pièces de 5Dh et 2 pièces de 2Dh.</p> <p>Consignes : Demander à chaque groupe de répondre aux questions :</p> <p>1- Combien d'argent avez-vous ? 2- choisissez les billets convenables pour acheter un vélo qui coûte 1500 Dh ? 3 – choisissez les pièces de monnaie pour acheter un jouet qui coûte 37 Dh ?</p> <p>Déroulement :</p> <p>🗨️ L'enseignant(e) lit le problème trois fois et l'explique aux apprenants. 🗨️ Il invite les apprenants(es) à accomplir la tâche.</p>		Objectifs/résultats : <ul style="list-style-type: none"> Motiver les apprenants(es) S'amuser Favoriser l'écoute Encourager l'authenticité des idées 	Des images, des billets et des pièces de monnaie.	
Technique d'animation : <ul style="list-style-type: none"> Le Travail de groupe La discussion Contenus essentiels : <ul style="list-style-type: none"> Des billets et des pièces de monnaie Acheter Le coût <p>أوراق وقطع نقدية يشتري الكلفة</p>			 		

Intitulé de l'atelier : le magasin de l'école		Atelier n° : 2	3 ^{ème} AEP ; Unité didactique : 4	Durée de l'atelier : 30min
Objectif de l'atelier : <ul style="list-style-type: none">▪ Comprendre la relation : Argent/Acquisition		Les attitudes et comportements attendus : <ul style="list-style-type: none">▪ La capacité de planifier▪ La résolution de problèmes		
		Les CDV transversales visées : <ul style="list-style-type: none">▪ La collaboration▪ Communication▪ L'esprit critique		

Contexte de l'atelier	Déroulement de l'atelier	Portée pédagogique	Matériels et supports pédagogiques	Remarques à prendre en considération												
Application et entraînement : Décrire sur quoi va porter l'atelier Faire découvrir la relation entre l'argent collecté et les objets acquis.	Mise en situation : L'enseignant(e) lit à haute voix des montants d'argent figurants sur une liste (20dh,35dh,60dh...) et d'autres nombres intrus en autres unités (10kg,28m,42 hl...). L'apprenant(e) tape ses mains seulement quand il entend les nombres en dh. Activité : L'enseignant(e) répartit en groupes de 3 à 4 ,les amène les invite à découvrir le tableau de multiplication vide projeté, et l'illustration du magasin (articles avec leurs prix) Déroulement : L'enseignant(e) demande aux apprenants(es) de remplir le tableau proposé. ➤ Les apprenants(es) gagnent l'équivalent du produit trouvé en Dh. (Ex :5 fois 4 égale 20 ; Le groupe gagne 20 Dh) ➤ Chaque groupe remplit son tableau de multiplication. ➤ A tour de rôle, le représentant du groupe remplit une case du tableau. ➤ Pour chaque réponse correcte, le groupe gagne l'équivalent du produit en argent. ➤ Vers la fin de l'atelier, l'enseignant(e) affiche le total gagné par chaque groupe. ➤ Chaque représentant passe au magasin pour acheter l'article(s) convenable(s) aux montants gagnés, en respectant l'ordre décroissant.	Motiver les apprenants	● Une liste de montants en dh, dont il y a des intrus en d'autres unités (kg,dal,m,...)	L'enseignant(e) encourage les apprenants(es) à remplir												
Techniques d'animation : Brainstorming Travail de groupe		Identification auditive de l'unité(dh)	● Tableau noir	premièrement les cases à hautes valeurs pour gagner le plus d'argent.												
Contenus essentiels : -Le pouvoir d'achat -Recettes et dépenses -Gestion du budget - article - magasin - montant - total		Identification visuelle et compréhension	● Tableau de multiplication vide (en papier) ● Projecteur													
- القدرة الشرائية - المداخيل و المصاريف - تدبير الميزانية - منتج - متجر - مبلغ - مجموع	Liaison entre les sommes écrites dans les cases et les prix illustrés au magasin	● Illustration(magasin) contenant des articles avec leurs prix.	<table><tr><td>Articles</td><td>Prix</td></tr><tr><td>Puzzle</td><td>35 DH</td></tr><tr><td>Ballon</td><td>45 DH</td></tr><tr><td>Dictionnaire</td><td>110DH</td></tr><tr><td>Les crayons de couleurs</td><td>19 DH</td></tr><tr><td>Calculatrice</td><td>170 DH</td></tr></table>	Articles	Prix	Puzzle	35 DH	Ballon	45 DH	Dictionnaire	110DH	Les crayons de couleurs	19 DH	Calculatrice	170 DH	
Articles	Prix															
Puzzle	35 DH															
Ballon	45 DH															
Dictionnaire	110DH															
Les crayons de couleurs	19 DH															
Calculatrice	170 DH															

Intitulé de l'atelier : Dans le magasin de l'école.	Atelier n° : 3	3 ^{ème} AEP ; Unité didactique : 4	Durée de l'atelier : 30min
Objectif de l'atelier : <ul style="list-style-type: none"> Prédire le prix de certains achats qui relèvent de son environnement immédiat. 	Les CDV transversales visées : <ul style="list-style-type: none"> La coopération La communication La prise de décisions 	Les attitudes et comportements attendus : <ul style="list-style-type: none"> Compréhension du rôle de l'argent dans l'achat 	

Contexte de l'atelier	Déroulement de l'atelier	Portée pédagogique	Matériels et supports pédagogiques	Remarques à montant prendre en considération
Application et entraînement : Prédire les prix des achats.	<p>Mise en situation : Estimation des prix</p> <p>L'enseignant(e) répartit les apprenants(es) en quatre groupes, leur propose des articles puis leur demande d'estimer le prix de chaque article.</p> <p>Activité 1 :</p> <p>Distribuer à chaque groupe un montant de vingt dirhams et leur demander d'effectuer des achats.</p> <p><i>Tilila est la vendeuse du magasin de classe, ce dernier contient : des bouteilles d'eau, yaourts, cahiers, biscuits, ballons, dont les prix sont cachés. L'acheteur doit estimer les prix des articles.</i></p> <p>Après la négociation avec tous les membres du groupe, le représentant (l'acheteur) de chaque groupe passe au magasin pour faire des achats. Le groupe gagnant est celui qui a le maximum d'articles achetés et Le groupe qui dépasse son budget sera éliminé du jeu.</p> <p>Activité 2 :</p> <p>Devinez le prix</p> <p>Proposez deux articles de prix différents à comparer en utilisant :</p> <p>Moins cher que/ plus cher que</p> <p>* un litre de lait.....une pizza.</p> <p>* une horlogeun téléviseur</p> <p>* un vélo.....une moto.</p> <p>Continuer le jeu de comparaison avec des articles proposés par les apprenants(es).</p> <p>Inviter Les apprenants(es), qui n'arrivent pas à bien estimer les prix, à consulter des affiches et des catalogues publicitaires pour avoir une idée sur les prix du marché.</p>	<p>-Motiver et développer la concentration</p> <p>-Estimer les prix des articles.</p> <p>-Gérer le budget.</p> <p>-Acheter plus à moindre budget.</p> <p>-Estimer et comparer les prix des articles.</p>	<p>Des articles et produits différents</p> <p>Articles à vendre.</p> <p>Cartes des prix</p> <p>Résultats des achats.</p> <p>Des illustrations des articles</p>	<p>Les groupes auront le même montant avec un ensemble de pièces différents.</p> <p>Varié les objets à acheter.</p> <p>Mobiliser les savoirs mathématiques</p> <p>Insister sur la gestion.</p> <p>Encourager la bonne gestion des ressources</p>
Technique d'animation : Le travail de groupe Jeu de rôle. Jeu d'étiquettes				
Contenus essentiels Magasin- achat- prix- budget - monnaie- billet- acheteur- vendeur- argent- vente- acquisition- le coût- dépenses- pièce - total - estimation- prédiction - متجر - شراء - ثمن - ميزانية - عملة نقدية - أوراق مالية - مشتري - بائع - مال - بيع - اقتناء - الكلفة - مصاريف - قطعة نقدية - مجموع - تقدير - توقع .				




Intitulé de l'atelier : d'où vient l'argent : le revenu	Atelier n° : 4	3 ^{ème} AEP ; Unité didactique : 4	Durée de l'atelier : 30min
Objectifs de l'atelier : <ul style="list-style-type: none"> Reconnaître la notion du revenu Distinguer entre revenu stable et revenu non stable Reconnaître les différentes sources de revenus 	Les CDV transversales visées : <ul style="list-style-type: none"> La communication La participation L'écoute 	Les attitudes et comportements attendus : <ul style="list-style-type: none"> La responsabilité La valorisation du travail 	

Contexte de l'atelier	Déroulement de l'atelier	Portée pédagogique	Matériels et supports pédagogiques	Remarques à prendre en considération
<p>Appropriation et transfert : Faire découvrir à travers le jeu la notion et les différentes sources de revenus</p> <p>Technique d'animation : intégration de la nouvelle technologie.</p> <p>Contenus essentiels : Revenu, coopérative, argent, revenu stable, revenu non stable, qualité, quantité, vente, achat Salaire, secteur privé, le secteur de l'agriculture, le secteur du commerce, le travail, un salarié ... دخل / تعاونة / مال / دخل قار / دخل غير قار / جودة / كمية / بيع / شراء / أجر / قطاع خاص / قطاع فلاحي / قطاع تجاري / عمل / أجير .</p>	<p>Mise en situation : je bouge, j'apprends Le jeu peut être pratiqué dans la classe ou bien dans la cour, l'enseignant(e) répartit les apprenants(es) en 3 groupes, chaque groupe désigne son représentant. L'enseignant(e) explique les règles de jeu : Lever la main droite si l'apprenant(e) entend : argent ,20 dh, 10 dh ,50 dh.... Sauter si l'apprenant(e) entend un métier : avocat, commerçant, menuisier... Bonne réponse = applaudissement de tous les apprenants(es). Activité L'enseignant(e) pose la question suivante : d'où vient l'argent ? les apprenants(es) émettent des hypothèses. L'enseignant(e) diffuse une vidéo ou des illustrations présentant trois situations différentes d'activités professionnelles pour vérifier les hypothèses : Anir travaille dans une agence d'assurance, il a un salaire mensuel de 4500dh. (Le secteur privé) Tilila a créé une coopérative de l'huile d'argan, son revenu varie selon la quantité produite et la saison. (Le secteur de l'agriculture) Bouchta : vendeur de fruits et légumes dans un marché central, son revenu varie selon les ventes. (Le secteur du commerce) Pour s'assurer de la bonne compréhension, l'enseignant(e) propose les questions suivantes: ➢ Que font Anir, Tilila et Bouchta ? Dans quel secteur travail chacun d'eux ? ➢ Qui a un revenu stable ? Combien gagne-t-ils ? Les apprenants(es) discutent ensemble, puis ils tirent la conclusion : on a deux types de revenu : revenu stable et revenu variable, et on a plusieurs secteurs d'activité comme le commerce, l'agriculture, le secteur de la fonction publique ou privée.... Evaluation Complète la phrase suivante : Papa est (le métier)son revenu est..... (stable /variable)</p>	<p>Motiver les apprenants (es)</p> <p>Apprendre en jouant</p> <p>Respecter les règles du jeu</p> <p>Exploiter ses apprentissages dans des situations authentiques</p>	<p>Pc portable</p> <p>Data show</p> <p>Images</p>	<p>Faire découvrir que le revenu variable encourage la personne à faire plus d'effort</p> <p>Ex : la création des petites et moyennes entreprises</p>

Intitulé de l'atelier : Évaluation, soutien et consolidation	Atelier n° : 5	3 ^{ème} AEP ; Unité didactique : 4	Durée de l'atelier : 30min
Objectifs de l'atelier : <ul style="list-style-type: none"> ▪ Développer le sens de responsabilité ▪ Être capable de bien gérer ses ressources financières. ▪ Distinguer les différentes sources de revenus. 			
Les CDV transversales visées : <ul style="list-style-type: none"> ▪ La communication ▪ La coopération ▪ La participation ▪ La résolution de problèmes. 		Les attitudes et comportements attendus : <ul style="list-style-type: none"> ▪ La découverte de la relation : argent /acquisition ▪ Le sens de responsabilité ▪ L'écoute 	

Contexte de l'atelier	Déroulement de l'atelier	Portée pédagogique	Matériel et support pédagogiques	Remarques à prendre en considération
Évaluation : Évaluation et soutien des habiletés visées à travers les activités de la 4 ^{ème} UD	1- Mise en situation : La balle magique (faites passer la balle) Le concept du jeu consiste à faire passer la balle entre les apprenants(es), et chaque apprenant(e) est invité à donner un mot en rapport avec le lexique thématique de l'argent ex : (acheter /vendre/consommer/dirham ...) et celui qui n'arrive pas à proposer <u>un nouveau mot</u> sera éliminé du jeu. 2- Activité : Déroulement : Répartir les apprenants(es) en groupe portant le nom d'un métier. Un membre de chaque groupe présente le métier désigné, la source des revenus, comment gère-t-il ces ressources financières, tout en présentant des exemples de la vie quotidienne. L'enseignant(e) invite les autres groupes à poser des questions pour guider et enrichir la discussion. <ul style="list-style-type: none"> ➢ Le métier exercé ? ➢ Le salaire gagné / son type (stable/variable) ? ➢ Les dépenses ? ➢ La méthode de gestion (responsable/non responsable) ? ➢ Mise en commun : Les membres de chaque groupe discutent les présentations et en tirent des conclusions.	Évaluer la présence d'esprit et la motivation des apprenants.	Petite balle/ une balle de tennis...	Assurer la mise en œuvre de la consigne. Veiller à la bonne compréhension de la consigne. Encourager et valoriser les interventions.
Technique d'animation : <ul style="list-style-type: none"> ▪ Jeux ▪ Travail de groupe. Contenus essentiels : Billets d'argent Pièces de monnaie Dirham / centimes Consommer – acheter – vendre Budget – les courses..... أوراق مالية قطع نقدية درهم / سنتيم يستهلك / يشتري / يبيع . ميزانية / مشتريات .				

Intitulé de l'atelier : D'où vient l'argent ?	Atelier n° : 1	3AEP- UD 5	Durée de l'atelier : 30min
Objectifs de l'atelier : <ul style="list-style-type: none"> ▪ Distinguer les différentes sources de revenus. ▪ Sensibiliser les apprenants à l'importance de la diversification des sources de revenu. 	Les CDV transversales visées : <ul style="list-style-type: none"> ▪ La créativité ▪ La coopération ▪ La résolution de problèmes. ▪ La communication 	Les attitudes et comportements attendus : <ul style="list-style-type: none"> ▪ Sens de responsabilité. ▪ Reconnaître les différentes sources de revenus. 	

Contexte de l'atelier	Déroulement de l'atelier	Portée pédagogique	Matériels et supports pédagogiques	Remarques à prendre en considération
Observation et découverte : Les apprenants(es) observent et découvrent à travers un jeu les différentes sources de revenus.	Mise en situation :  Répartir les apprenants(es) en 4 groupes.  Attribuer à chaque groupe deux cartes (rouge et verte).  Chaque groupe lève la carte verte lorsque la phrase indique une source de revenu, et la carte rouge si c'est le contraire. <ul style="list-style-type: none"> • Acheter des jouets. • Vendre des légumes. • Voyager à Tanger. • Travailler en tant que professeur. • Rendre des services gratuits. • Louer sa maison. • Vendre des produits sur internet • Utiliser sa voiture en covoiturage • Payer les factures. • Louer sa voiture. • Acheter des vêtements. 	Objectif/résultats : <ul style="list-style-type: none"> ➢ Apprendre en jouant ➢ Amener les apprenants(es) à reconnaître les différentes sources de revenus d'une personne. ➢ Favoriser l'écoute ➢ Encourager l'authenticité des idées 	➢ Des cartes : Verte /rouge	
Techniques d'animation : <ul style="list-style-type: none"> ➢ Travail de groupe ➢ Discussion 				
Contenus essentiels : <ul style="list-style-type: none"> ➢ Les sources de revenus ➢ La créativité ➢ Les pièces de monnaie et les billets. مصادر الدخل الإبداع القطع النقدية و الأوراق المالية.	Activité : Karima possède un appartement meublé à Agadir, qu'elle a loué à une famille pour 200 dirhams la nuitée, pendant 15 jours du mois de janvier. Elle travaille dans une entreprise pour un salaire mensuel de 8500 dirhams. 1 - Quelles sont ses sources de revenus ? 2 - Quel est son revenu total en janvier ? Déclencher une discussion avec les apprenants(es) portant sur les sources de revenus des membres de leurs familles.			

Intitulé de l'atelier : Un guichet magique	Atelier n° : 2	3AEP- UD 5	Durée de l'atelier : 30min
Objectifs de l'atelier : <ul style="list-style-type: none"> Distinguer les différentes formes d'acquisition /d'achat 	Les CDV transversales visées : <ul style="list-style-type: none"> La Communication L'esprit critique La créativité 		Attitudes et comportements attendus : <ul style="list-style-type: none"> La manipulation des outils technologiques Résolution de problèmes

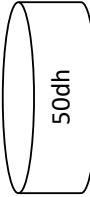
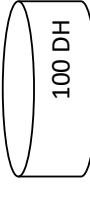
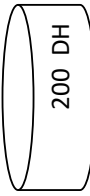
Contexte de l'atelier	Déroulement de l'atelier			Portée pédagogique	Matériels et supports pédagogiques	Remarques à prendre en considération
<p>Application et entraînement :</p> <p>Décrire sur quoi va porter l'atelier</p> <p>L'atelier doit amener l'apprenant(e) à acquérir les différentes démarches pour effectuer l'achat sur un guichet automatique.</p>	<p>Mise en situation :</p> <p>Le jeu du malentendu : Dans ce jeu , chaque deux personnes, assises dos à dos. La personne A reçoit le nom d'un objet et doit le décrire à la personne B (sans dire explicitement de quel objet il s'agit). La personne B doit ensuite le dessiner en se basant sur les descriptions de la personne A.</p> <p>Activités :</p> <p>Activité n°1 : L'enseignant(e) présente l'image d'un distributeur de boissons et invite les apprenants (es) à déterminer ces différentes composantes :</p> <p><i>Guichet, écran, clavier, entrée de monnaie, boutons de sélection, tiroir (sortie de la boisson).</i></p> <p>L'enseignant(e) explique aux apprenants(es) les étapes d'achat d'une boisson :1-Insérez des pièces de monnaie.2-Faites votre choix.3- Un moment d'attente.4- Prenez votre boisson.5- récupérez votre monnaie.</p> <p>Activité n°2 : <u>Mets en ordre les étapes suivantes.</u></p> <p>-----_récupérez la monnaie dans le tiroir</p> <p>-----_insérez des pièces de monnaie.</p> <p>-----_faites votre choix</p> <p>-----_prenez votre boisson.</p> <p>-----_un moment d'attente.</p>			<p>Développement de la communication créative</p> <p>Identification visuelle et compréhension</p> <p>Acquisition du lexique thématique d'un guichet automatique</p> <p>Maitrise des étapes d'un achat automatique</p>	<ul style="list-style-type: none">• Une liste d'objets à dessiner• Tableau de la classe• Illustration d'un distributeur automatique• Projecteur	Ateliers de trois à quatre apprenants par groupe.
<p>Technique d'animation :</p> <ul style="list-style-type: none">-Le jeu du malentendu-Brainstorming-Travail de groupe <p>Contenus essentiels :</p> <ul style="list-style-type: none">-La consommation-Le pouvoir d'achat- Dépenses- Crédit/débit-Gestion du budget <p>❖ الاستهلاك</p> <p>❖ القدرة الشرائية</p> <p>❖ مصاريف</p> <p>❖ دائن / مدين</p> <p>❖ تدبير الميزانية</p>						



Intitulé de l'atelier : Les œufs de Fatouma !		Atelier n° : 3	3AEP- UD 5	Durée de l'atelier : 30min	
Objectif de l'atelier : <ul style="list-style-type: none"> Distinguer les différentes formes d'achats 		Les CDV transversales visées : <ul style="list-style-type: none"> L'Empathie La coopération La communication 		Attitudes et comportements attendus : <ul style="list-style-type: none"> Encourager les petits projets Évaluer les produits. Prendre l'initiative 	

Contexte de l'atelier	Déroutement de l'atelier			Portée pédagogique	Matériels et supports pédagogiques	Remarques à prendre en considération
<p>Application et entraînement : Découvrir les formes d'acquisitions et d'achats.</p> <p>Techniques d'animation : Travail de groupe Jeu de rôle Brainstorming</p>	<p>Mise en situation : la balle magique : Proposer un sujet : les composantes du guichet bancaire. Faire passer la balle, quand une personne reçoit la balle, elle annonce une des composantes du guichet (entrée de la carte- clavier- écran- sortie de billets-sortie de reçu...) puis passe la balle à une autre personne. Recommencez jusqu'à ce que tous les apprenants(es) participent.</p> <p>Activité : 1 - L'enseignant(e) joue le rôle de Fatouma dans la situation suivante : "Bonjour les enfants, je me présente, je m'appelle Fatouma et je vis à la campagne, je suis une fermière je n'ai aucune source de revenu sauf que j'élève 30 poules chacune pond un œuf par jour. Que dois-je faire pour avoir un revenu" ? Les apprenants(es) forment des groupes portant les noms suivants : Revenu-achat-guichet-argent-consommation-vente.... Inciter les apprenants(es) à proposer à Fatouma des idées pour avoir un revenu hebdomadaire : ➤ Vendre les œufs / les poules.</p> <p>2- Fatouma commence à vendre les œufs au souk à 2dh l'unité. Déterminer son revenu hebdomadaire ? (280dh- 390dh - 420dh)</p> <p>3 - Fatouma : "je dépense au souk 200dh pour acheter mes besoins" . Combien me restera-t-il ? Que dois-je faire avec le reste ? Après réflexion, partager les suggestions (épargner le reste afin d'acheter d'autres poules ponduses, couveuse d'œufs à court terme et un magasin au souk, une ferme de poules ponduses à long terme) Chaque groupe défend sa réponse</p> <p>Mise en commun La participation à la discussion portant sur des expériences similaires de son entourage.</p>			<p>Identifier les composantes du guichet bancaire. Développer un esprit entrepreneurial. Préparer les apprenants(es) aux responsabilités financières. Encourager la prise de décisions et la bonne gestion financière. Amener les apprenants(es) à réfléchir sur des problématiques qui les entourent.</p>	<p>Une balle Illustration d'un guichet bancaire et ses composantes. Image de fermière qui ramasse des œufs.</p>	<p>Veiller à la participation de tous les apprenants(es). Mobiliser l'habilité de résolution des problèmes Le groupe gagnant est celui qui lui suggérera la vente des œufs et non pas les poulets. Mobiliser les savoirs mathématiques. Insister sur l'épargne. Éviter le gaspillage</p>
<p>Contenus essentiels : acquisition- achat – revenu – dépenses Les besoins- guichet automatique - épargne- consommateur- marché- bénéfice- vente Investissement- argent- consommation- projet- compte bancaire- rendement- gain- vendeuse- développement- expériences- étude de marché- gaspillage</p> <p>❖ اقتناء / شراء / دخل / مصاريف / حاجيات / صراف آلي / ادخار / مستهلك / سوق / أرباح / بيع / استثمار / مال / استهلاك / مشروع / حساب بنكي / مربي دية / ربح / بائعة / تطوير تجارب / دراسة السوق / تئبير .</p>						

Intitulé de l'atelier : je consomme sans abus.		Atelier n° : 4	3AEP- UD 5	Durée de l'atelier : 30min	
Objectifs de l'atelier : <ul style="list-style-type: none"> Distinguer entre consommateur responsable et consommateur irresponsable 		Les CDV transversales visées : <ul style="list-style-type: none"> La responsabilité La prise de décision La créativité 		Attitudes et comportements attendus : <ul style="list-style-type: none"> La gestion raisonnée des ressources financières 	

Contexte de l'atelier	Déroulement de l'atelier			Portée pédagogique	Matériel et support pédagogiques	Remarques à prendre en considération
Appropriation et transfert : La gestion raisonnable des ressources financières Techniques d'animation : le jeu La résolution de problèmes Contenus essentiels : Argent, responsable, irresponsable, billets, Budget, consommateur....	Mise en situation : je joue, j'apprends L'enseignant(e) organise la classe en trois groupes puis il donne la consigne : vous avez trois paniers magiques ; pour gagner de l'argent vous lancez la balle dans les paniers (4 essais), Le représentant de chaque groupe nomme un seul participant. <div> 50dh</div> <div> 100 DH</div> <div> 200 DH</div> Vers La fin du jeu, chaque groupe aura une somme d'argent gagnée : C'est le budget du groupe. Activité : « je consomme sans abus » L'enseignant(e) donne à chaque groupe un billet de 200DH, plus la somme gagnée, puis leur distribue des cartes qui contiennent des produits alimentaires avec leurs prix. La consigne : je construis un plat équilibré en choisissant au moins quatre aliments Les apprenants(es) discutent ensemble les plats proposés et l'enseignant(e) détermine le groupe gagnant selon le critère : un plat équilibré et moins cher.			La motivation des apprenants La prise de décision Le choix rationnel	3 paniers Une balle Un billet de 200dh Tableau des aliments proposés (voir ci-dessous)	
	Après la discussion les apprenants(es) écrivent la conclusion : « Je suis un consommateur responsable, je consomme sans abus. » Evaluation : Complète les situations avec : Consommateur responsable /consommateur irresponsable. <ul style="list-style-type: none">Essalka a un budget de 100 Dh, elle a acheté des bonbons et des boissons gazeuses →.....Touda a un budget de 100 Dh, elle a acheté des fruits et des poissons →				Produits alimentaires Fromage Viande Friandises Légumes Chocolat Yaourt Fruits Poisson Gâteau Chips	Prix 20 DH 80 DH 50 DH 60 DH 25 DH 8 DH 80 DH 120 DH 120 DH 15 DH
	❖ مال / مسؤول / غير مسؤول / أوراق مالية / مستهلك .					





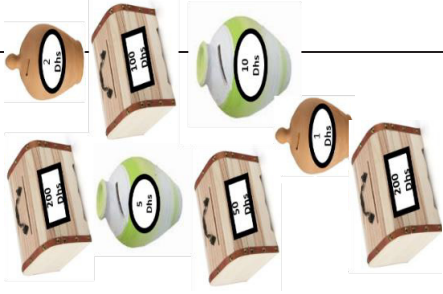
<p>Intitulé de l'atelier :</p> <p>Évaluation, soutien et consolidation des apprentissages de l'unité 5</p>	<p>Atelier n° : 5</p>	<p>3AEP- UD 5</p>	<p>Durée de l'atelier : 30min</p>
<p>Objectif de l'atelier :</p> <ul style="list-style-type: none"> Évaluer les habiletés des activités de l'unité 5 	<p>Les CDV transversales visées :</p> <ul style="list-style-type: none"> La communication L'esprit critique La résolution de problèmes 	<p>Attitudes et comportements attendus :</p> <ul style="list-style-type: none"> Être capable de reconnaître les formes d'acquisitions/d'achats Être capable de connaître ses responsabilités et devoirs du consommateur. 	

Contexte de l'atelier	Déroulement de l'atelier	Portée pédagogique	Matériels et supports pédagogiques	Remarques à prendre en considération
<p>Évaluation et soutien : Evaluation et soutien des habiletés visées à travers les activités de la 5^{ème} UD</p>	<p>Mise en situation : (jeux de simulation) /marchand—consommateur Mamadou a besoin d’acheter des aliments pour sa famille, il a dans sa poche une somme de 150dh. Il veut 2kg de viande au prix de 70dh/kg, 2kg de tomates à 5 dh/kg et 1 kg de bananes à 8dh/kg. Est-ce qu’il y arrivera avec la somme qu’il possède ?</p> <p>Activité Titrit voulait vendre son vélo à 1000dh, elle a décidé d’acheter une tablette à 950dh, et un casque Bluetooth à 250dh, mais malheureusement il lui manque encore d’argent. Pour lui venir en aide, son père l’accompagne au guichet, et lui donne sa carte bancaire pour retirer la somme qui lui manque. Aidons Titrit à faire cette opération en lui rappelant les étapes du retrait au guichet automatique. Entamer une discussion pour amener l’apprenant(e) à :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Découvrir les services proposés par le distributeur automatique. - Ne jamais partager son code secret, afin de protéger sa carte bancaire. 	<p>Évaluer la motivation des élèves.</p>	<p>Billets en papier</p> <p>Pièces d’argent en papier</p> <p>Images des articles et des produits.</p> <p>Image d’un distributeur automatique.</p>	<p>Veiller sur le respect de la consigne.</p> <p>Classer les apprenants en difficultés afin d’élaborer des activités spécifiques pour chaque catégorie.</p>
<p>Techniques d’animation : Jeux de simulation</p>				
<p>Contenus essentiels : Billets – Monnaie – acheter Dépenser – vendre – produits Marchand – consommateur Distributeur automatique..... أوراق مالية / نقود / يشتري / يصرف / يبيع منتجات / تاجر / مستهلك / صرف آلي .</p> <p>Enrichissement :</p>		<p>Évaluer l’exécution de la consigne et la capacité d’effectuer la tâche demandée</p>		

éducation financière , fiscale et entrepreneuriale		projet : Visite du musée de la banque	
○ Axe : l'épargne .		3ème A.P.	Unité 6
Objectifs <ul style="list-style-type: none"> ○ Reconnaître les différentes formes d'épargne. ○ Sensibiliser de l'importance de l'épargne ○ Sensibiliser des inconvénients du gaspillage d'argent. ○ Gérer convenablement les ressources limitées. ○ Reconnaître le rôle de l'épargne dans la satisfaction de ses besoins et la réalisation de ses projets. ○ Distinguer besoins et désirs et résister aux tentations de gaspillage des ressources matérielles et non-matérielles. ○ Épargner et dépenser judicieusement. 			
fiche descriptive des activités de l'axe :			
séances	ateliers	l'activité déterminante	les HPS. thématiques
1ère séance	<i>Ma tirelire, c'est ma banque</i>	<i>observation et découverte</i>	Les HPS transversales <ul style="list-style-type: none"> ○ L'observation ○ La communication ○ L'empathie ○ La coopération ○ La collaboration ○ La participation ○ L'écoute ○ La responsabilité ○ La créativité ○ La résolution de problèmes. ○ La prise de décisions ○ L'esprit critique
2ème séance	<i>Encore loin les vacances d'été !</i>	<i>application et entraînement</i>	
3ème séance	<i>dans le magasin, dans le supermarché...</i>	<i>application et entraînement</i>	
4ème séance	<i>Les ressources autour de moi !</i>	<i>appropriation et transfert</i>	
5ème séance	<i>Évaluation, soutien et consolidation des apprentissages de l'unité 6</i>	<i>Évaluation</i>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Être capable de reconnaître les formes d'épargnes. ▪ Être capable de savoir épargner et réaliser ses projets sans gaspiller.
6ème séance	<i>Évaluation, soutien et consolidation des apprentissages du 2ème semestre</i>	<i>Évaluation et soutien</i>	

La gestion responsable des ressources financières.
La connaissance de quelques méthodes de gestion.

Intitulé de l'atelier : <i>Ma tirelire, c'est ma banque</i>		Atelier n° : 1	3 ^{ème} AEP UD : 6	Durée de l'atelier : 30min
Objectifs de l'atelier : <ul style="list-style-type: none"> Reconnaître les différentes formes d'épargne. Sensibiliser de l'importance de l'épargne Sensibiliser des inconvénients du gaspillage d'argent. Gérer convenablement les ressources limitées. 		Les CDV transversales visées : <ul style="list-style-type: none"> La communication La coopération L'esprit critique 		Les attitudes et comportements attendus : <ul style="list-style-type: none"> Construire son budget personnel Reconnaître différentes formes d'épargnes. Reconnaître les inconvénients du gaspillage d'argent.

Contexte de l'atelier	Déroulement de l'atelier			Portée pédagogique	Matériels et supports pédagogiques	Remarques à prendre en considération
Observation et découverte : Les apprenants(es) observent et découvrent à travers un jeu les différentes formes d'épargne.	Mise en situation :  Répartir les apprenants(es) en 4 groupes.  Distribuer à chaque groupe 2 tirelires, une consacrée aux billets et l'autre aux pièces de monnaie, comme indiqué sur l'image.  Distribuez à chaque groupe des pièces de monnaie : 1dh, 2dhs, 5dhs et 10 Dh. Et des billets de 20dhs, 50dhs, 100dhs et 200dhs.  Chaque groupe est invité à classer cet argent selon les montants figurants sur ses deux tirelires. Vers la fin de cette activité chaque groupe calcule la somme d'argent qu'il possède et qui sera épargnée comme cotisation à la journée de l'environnement. Calculer le montant épargné.			Objectifs/résultats :		
	Activité : - Afin d'enrichir la bibliothèque de la classe, les groupes ont décidé d'acheter des livres et des histoires qui coûtent 1164 DH ; Est-ce que l'argent restant (après épargne) suffira pour acheter les livres et les histoires ? - Chaque groupe doit cotiser avec la même somme d'argent pour couvrir le montant demandé ; Est ce que tous les groupes peuvent assurer leurs parts ? Au cas où la réponse est Non, qu'est-ce que vous proposez ? Discuter les différentes propositions.			- S'amuser - Favoriser l'écoute - Sensibiliser à l'importance de l'épargne - Encourager l'authenticité des idées - Développer le sens de solidarité et de coopération chez les apprenants(es).		
Techniques d'animation :						
➤ Travail en groupe						
➤ Discussion						
Contenus essentiels :						
➤ Epargne.						
➤ Cotisation						
➤ Pièces de monnaie						
➤ Billets d'argent.						
➤ Tirelire.						
	ادخار ✓ مساهمة ✓ قطع نقدية ✓ أوراق نقدية ✓ حصالة ✓					

Intitulé de l'atelier : Encore loin les vacances d'été !			Atelier n° : 2	3 ^{ème} AEP UD : 6	Durée de l'atelier : 30min
Objectifs de l'atelier : <ul style="list-style-type: none">▪ Reconnaître le rôle de l'épargne dans la réalisation des projets.			Les CDV transversales visées : <ul style="list-style-type: none">▪ Prise de décisions▪ La coopération▪ L'esprit critique		Les attitudes et comportements attendus : <ul style="list-style-type: none">▪ Prévenir et planifier les recettes et les dépenses.▪ Résolution de problèmes

Contexte de l'atelier	Déroulement de l'atelier	Portée pédagogique	Matériels et supports pédagogiques	Remarques à prendre en considération
<p>Application et entraînement :</p> <p>Décrire sur quoi va porter l'atelier</p> <p>L'atelier doit amener l'l'apprenant(e) à reconnaître les différents types de l'épargne et leur rôle dans le financement des projets.</p>	<p>Mise en situation :</p> <p>Le jeu des yeux bandés : les joueurs sont répartis en équipes de deux. Un membre par équipe a les yeux bandés et se lance dans une course à obstacles en se fiant aux directives de son coéquipier.</p> <p>Activités :</p> <p>Activité n°1 : L'enseignant(e) propose aux apprenants(es) quatre situations pour épargner leur argent de poche. L'apprenant(e) en choisira deux méthodes qu'il juge pertinentes.</p> <ul style="list-style-type: none"> Garder tout son argent toujours dans sa poche. Épargner son argent dans un porte-monnaie. Épargner son argent dans une tirelire. Épargner son argent chez un membre de la famille sans carnet. Épargner son argent chez un membre de la famille avec carnet. <p>L'enseignant(e) explique les avantages et les inconvénients de chaque méthode, et les aide à choisir les méthodes les plus pertinentes.</p> <p>Application :</p> <p>Activité n°2 :</p> <p>L'enseignant(e) propose aux apprenants(es) des projets et leur demande d'entourer ceux qui nécessitent l'épargne afin de les réaliser :</p> <p>Vacances- excursion- sucette- vêtements- jeu vidéo- chips.</p> <p>Inviter les apprenants(es) à justifier leurs choix.</p>	<p>Favoriser à travers le jeu :</p> <ul style="list-style-type: none"> L'écoute La confiance en autrui <p>Reconnaître différentes façons de l'épargne.</p> <p>Assimiler la notion du projet personnel</p> <p>La conscience de l'importance de l'épargne fréquent</p>	<ul style="list-style-type: none"> Une bande, des tables, un bureau, une chaise, ...(obstacles) Tableau de la classe Illustrations Projecteur 	<p>Les ateliers se font sous forme de groupes de trois à quatre apprenants(es)(es).</p>
<p>Technique d'animation :</p> <p>Le jeu des yeux bandés</p> <p>Brainstorming</p> <p>Travail de groupe</p> <p>Contenus essentiels :</p> <p>-L'épargne - La durée de l'épargne- Les types d'épargne</p> <p>-Gestion du budget</p> <p>الادخار - مدة الادخار - أنواع الادخار - تدبير الميزانية.</p>				








Intitulé de l'atelier : dans le magasin, dans le supermarché...	Atelier n° : 3	3 ^{ème} AEP UD : 6	Durée de l'atelier : 30min
Objectifs de l'atelier : <ul style="list-style-type: none"> Distinguer besoins et souhaits et résister aux tentations de gaspillage des ressources matérielles et non-matérielles Épargner et dépenser judicieusement. 			
Les CDV transversales visées : <ul style="list-style-type: none"> Résolution de problèmes Maitrise de soi Prise de décision 		Les attitudes et comportements attendus : <ul style="list-style-type: none"> La gestion et L'usage responsable des ressources financières ou matérielles à son échelle. 	

Contexte de l'atelier	Déroulement de l'atelier	Portée pédagogique	Matériels et supports pédagogiques	Remarques à prendre en considération
Application et entraînement : Apprendre à épargner	Mise situation : pigeon-vole Le jeu consiste à lever la main à l'entente d'une forme d'épargne. Tirelire- supermarché – banque- monnaie- carnet d'épargne – achats. Activités : Après la coupure d'eau à la maison, Amadou a accompagné son père au supermarché pour acheter de l'eau minérale à boire. A leur retour, Amadou a pris le ticket de caisse et il a commencé la classification des achats en : besoins / désirs. -Amener les apprenants(es)à distinguer, les besoins des désirs, selon la vision d'Amadou et sa classification des achats. -Inciter les apprenants(es)à préserver l'eau et ne pas la gaspiller pour éviter les coupures, et les factures élevées (comparer les montants de quelques factures)	Distinguer les formes d'épargne et de dépense. Prendre la décision en distinguant les besoins et les désirs. . Résister aux tentations de gaspillage	Ticket de caisse Des achats suivants : Eau minéral 5l.....25Dh Paquet de Chocolat.....15Dh Pain.....10Dh Bonbons.....10Dh Factures d'eau Des cartes contenant des images	Le jeu peut être pratiquer dans la classe individuellement ou en groupe. Faire circuler les synonymes du besoin : La nécessité /l'essentiel à la vie. Et du souhait : Le désir / ce qui est secondaire dans la vie.
Techniques d'animation : Jeu pigeon vole. Travail en groupe.				
Contenus essentiels : L'épargne- les besoins- les désirs - les ressources matérielles- les ressources non matérielles- le gaspillage- gestion- les dépenses- الإدخار – الحاجات – الرغبات – الموارد المادية – الموارد غير المادية – التنبير – تدبير النفقات				

Intitulé de l'atelier : Les ressources autour de moi !	Atelier n° : 4	3 ^{ème} AEP UD : 6	Durée de l'atelier : 30min
Objectif de l'atelier : <ul style="list-style-type: none"> L'apprenant(e) doit comprendre comment préserver les ressources matérielles et non matérielles de son environnement. 		Les CDV transversales visées : <ul style="list-style-type: none"> La responsabilité La prise de décisions La créativité 	Les attitudes et comportements attendus : <ul style="list-style-type: none"> La gestion raisonnable des ressources matérielles et non matérielles.

Contexte de l'atelier	Déroulement de l'atelier				Portée pédagogique	Matériels et supports pédagogiques	Remarques à prendre en considération																															
<p>Appropriation et transfert :</p> <p>Décrive sur quoi va porter l'atelier</p> <p>La gestion raisonnable des ressources</p> <p>Matérielles et non matérielles.</p> <p>Techniques d'animation :</p> <p>Le jeu</p>	<p>Mise en situation : je joue, j'apprends</p> <p>L'enseignant(e) répartit la classe en trois groupes puis il donne la consigne suivante : vous sautez d'une case à l'autre pour gagner la plus grande somme d'argent, les cases bleues sont interdites.</p> <table><tr><td></td><td></td><td>45 Dh</td><td></td><td></td></tr><tr><td>30 Dh</td><td>2 Dh</td><td>4 Dh</td><td>80 Dh</td><td>15 Dh</td></tr><tr><td></td><td>50 Dh</td><td></td><td>10 Dh</td><td>70 Dh</td></tr><tr><td>20 Dh</td><td></td><td>60 Dh</td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td>30 Dh</td><td></td><td>50 Dh</td><td>5 Dh</td></tr><tr><td>15 Dh</td><td></td><td></td><td>3 Dh</td><td>10 Dh</td></tr></table> <p>Le représentant de chaque groupe nomme deux participant(e)s.</p> <p>Le groupe gagnant est celui qui a le plus d'argent.</p> <p>Activités :</p> <ul style="list-style-type: none">- L'enseignant(e) organise une sortie au barrage de Youssef bn tachafin dans les régions de Tiznit pour découvrir l'eau comme ressource naturelle, il invite les apprenants(es)à observer la diminution de la quantité d'eau dans ce barrage à cause de la sécheresse et du gaspillage.- De retour en classe l'enseignant(e) distribue des factures de consommation d'eau potable pour sensibiliser les apprenants(es)à bien gérer la consommation de l'eau.- Entamer une discussion portant sur les modes de consommation d'eau dans la vie quotidienne en évoquant des exemples (douche /lavage de voiture/piscine/fuites/arrosage...)- A la fin, les apprenants(es) tirent la conclusion suivante : <p>" L'eau est une ressource précieuse, je dois la préserver".</p> <p>Evaluation :</p> <p>L'enseignant(e) demande aux apprenants(es) de compléter par le mot convenable : responsable/ irresponsable</p> <ul style="list-style-type: none">- Je paye 100Dh d'eau par mois ; je suis un consommateur.....- Je paye 100Dh d'eau par mois ; je suis un consommateur.....						45 Dh			30 Dh	2 Dh	4 Dh	80 Dh	15 Dh		50 Dh		10 Dh	70 Dh	20 Dh		60 Dh				30 Dh		50 Dh	5 Dh	15 Dh			3 Dh	10 Dh	Motivation des Apprenants(es)			
		45 Dh																																				
30 Dh	2 Dh	4 Dh	80 Dh	15 Dh																																		
	50 Dh		10 Dh	70 Dh																																		
20 Dh		60 Dh																																				
	30 Dh		50 Dh	5 Dh																																		
15 Dh			3 Dh	10 Dh																																		
					Exploitation de la notion « La préservation des ressources matérielles et non matérielles »	Les jeux																																
					Prise de décisions	Une sortie pédagogique																																
					Observation Comparaison																																	

Intitulé de l'atelier : Évaluation, Soutien et consolidation des apprentissages de l'unité.		3 ^{ème} AEP UD : 6		Durée de l'atelier : 30min
Objectif de l'atelier : <ul style="list-style-type: none"> Évaluer la capacité de l'apprenant(e) à reconnaître l'épargne et son rôle dans la satisfaction de ses besoins et la réalisation de ses projets. 		Atelier n° : 5		Les attitudes et comportements attendus : <ul style="list-style-type: none"> -Être capable de reconnaître les formes d'épargnes. -Être capable de savoir épargner et réaliser ses projets sans gaspiller.

Contexte de l'atelier	Déroulement de l'atelier	Portée pédagogique	Matériels et supports pédagogiques	Remarques à prendre en considération																			
<p>Évaluation et soutien : Évaluation et soutien des habiletés visées à travers les activités de UD 6.</p>	<p>Mise en situation : (Jeu de devinette) / qui suis-je ? Je suis fabriquée en argile, plastique, papier... je suis en plusieurs formes ; pratique pour ranger la monnaie, quand je suis remplie tu deviens riche et je t'aide à réaliser tes projets. Qui suis-je ?</p> <p>Activités : Après l'étude de la situation financière de votre club sportif de l'école vous avez remarqué que le montant existant ne répond pas aux besoins de votre équipe (8 maillots / 20 espadrilles /et 5 ballons). Alors, vous avez décidé de collecter l'argent par vos propres moyens.</p> <p>1 -Remplis la facture et calcule la somme :</p> <table><tr><th>Articles</th><th>Prix unité</th><th>Quantité</th><th>Somme</th></tr><tr><td>Espadrilles</td><td>.....</td><td>.....</td><td>.....</td></tr><tr><td>Ballons</td><td>.....</td><td>.....</td><td>.....</td></tr><tr><td>Maillots</td><td>.....</td><td>.....</td><td>.....</td></tr><tr><td colspan="3">TOTAL</td><td>.....</td></tr></table> <p>   </p>	Articles	Prix unité	Quantité	Somme	Espadrilles	Ballons	Maillots	TOTAL			<p>Évaluer la motivation des apprenants(es)</p> <p>Billets simulés Pièces de monnaie Tirelires.</p>	<p> Veiller au respect de la consigne</p> <p> Orienter les apprenants(es)</p> <p> Élaborer le soutien nécessaire</p>
Articles	Prix unité	Quantité	Somme																				
Espadrilles																				
Ballons																				
Maillots																				
TOTAL																						
<p>Techniques d'animation : Jeu de devinette</p>																							
<p>Contenus essentiels : Épargne – Argent – Banque Billets – ressources – projet Tirelire ادخار – مال – بنك – أوراق نقدية – موارد – مشروع – حصة .</p> <p>Enrichissement</p>																							

Intitulé de l'atelier : Evaluation, soutien et consolidation des apprentissages du 2 ^{ème} semestre			Niveau :3ème AP	Durée de l'atelier : 30min
Objectif de l'atelier : <ul style="list-style-type: none">▪ Évaluer et consolider les apprentissages du 2^{ème} semestre.	Les CDV transversales visées : <ul style="list-style-type: none">▪ La communication▪ La résolution de problèmes▪ La prise de décision▪ La coopération		Les attitudes et comportements attendus : <ul style="list-style-type: none">▪ La gestion responsable des ressources financières.▪ La connaissance de quelques méthodes de gestion.	

Contexte de l'atelier	Déroulement de l'atelier	Portée pédagogique	Matériels et supports pédagogiques	Remarques à prendre en considération
Evaluation, soutien et consolidation des acquis antérieurs du 2^{ème} semestre Techniques d'animation : Jeu/ travail en groupes / travail manuel Contenus essentiels : Pièces de monnaie – Argent- Épargne - Paiement - Prix..... قطع نقدية - مال - ادخار - أداء - ثمن	<p>Mise en situation : « Jeu d'étiquettes » L'enseignant(e) répartit la classe en groupes, leur distribue des cartes représentant des pièces de monnaie et demande aux apprenants(es) de :</p> <ul style="list-style-type: none"> ➢ Découper les cartes. ➢ Calculer le montant figurant sur chaque carte. ➢ Relier le montant calculé à l'étiquette convenable. <p>Le groupe qui accomplit la tâche en premier sera nommé vainqueur.</p> <p>Activités : L'enseignant(e) répartit les apprenants(es) en groupes et leur explique la consigne suivante : Comment fabriquer sa tirelire ?</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Prendre une bouteille. ❖ Faire une ouverture sur le côté de la bouteille (Fente de la tirelire) ❖ Dessiner le nez, les yeux et les oreilles d'un animal (chat/chien/poisson...) ❖ Décorer la tirelire avec du papier coloré ou de la peinture. <p>Mise en commun : Les groupes présentent et discutent leurs travaux. Puis, l'enseignant(e) pose des questions portant sur le rôle de la tirelire dans la gestion de ses ressources financières.</p>	Développer la concentration et la réaction rapide (réflexe) Développer l'esprit coopératif Être capable de fabriquer un objet utile (Tirelire)	Des cartes Des étiquettes Pièces de monnaie en papier Bouteilles, boîtes Papier coloré Colle Ciseaux Peinture, crayons	Veiller au respect de la consigne Orienter les apprenants et soutenir ceux en difficultés L'enseignant encourage tout le monde.