



Taoa et Living  School présentent :

KIDS and TROC



le guide

Lancer un club de troc dans votre école,
un projet pédagogique vivant!





Un projet imaginé par TAOA et Living School, financé par l'association la NEF.
Design: infographics.cat

Le guide Kids & Troc de TAOA et Living School est mis à disposition selon les termes de la licence Creative Commons Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale - Partage dans les Mêmes Conditions 3.0 non transposé.
Pour accéder à une copie de cette licence, vous pouvez vous rendre à l'adresse suivante
<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/>



Première version publiée en août 2014



1

2

3

Introduction

Le club de troc et sa monnaie alternative

Le club de troc est un espace d'échanges. Les enfants y échangent des produits, des services, des savoir-faire. On y promeut une autre qualité d'échange où « **le lien vaut plus que le bien** ».

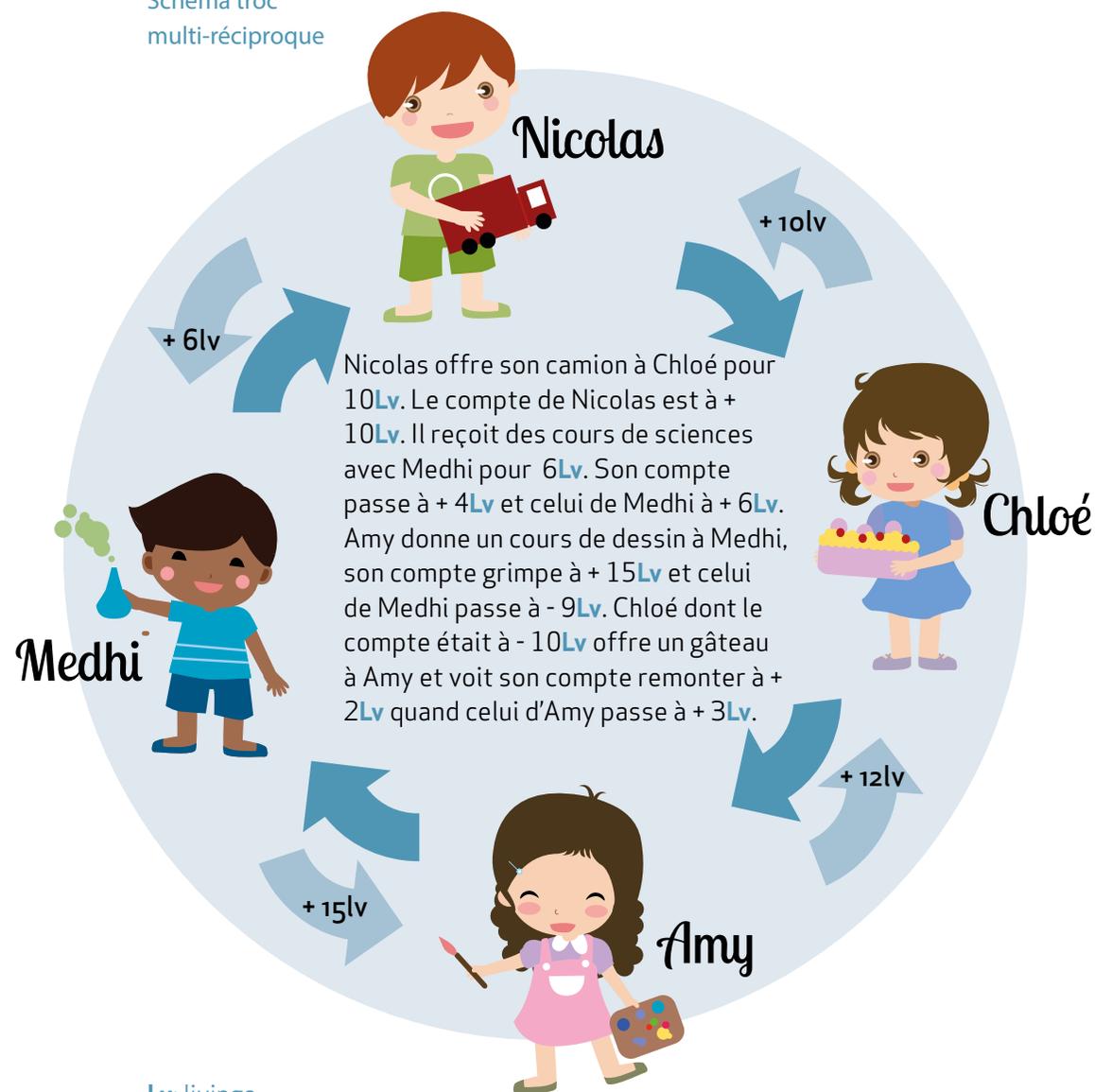
Ici pas d'euros ! Ce n'est pas non plus du troc de gré à gré où on échange un objet contre un autre. On pratique **le troc dit « multi-réciproque »** ou « **multilatéral** », voir schéma.

La monnaie retrouve ici sa fonction première : « la principale fonction de la monnaie, sa justification historique, est de faciliter l'échange et l'activité entre les êtres humains en établissant une unité de compte commune et en créant un espace de confiance (d'où le terme de monnaie fiduciaire qui signifie foi, confiance» en latin)*. On sort de la monnaie-valeur qui a entraîné les dérives de notre système monétaire (spéculation, thésaurisation) pour revenir à la monnaie-outil.

Les objets qui s'échangent dans le club de troc sont des **objets recyclés**, auxquels on donne une seconde vie, ou bien des **objets fabriqués par les enfants eux-mêmes**. On promeut une consommation autrement mais aussi une production autrement en valorisant les talents et les savoir-faire des enfants. **En d'autres mots, à travers le club de troc et sa monnaie alternative, les enfants réinventent l'économie.**

*Patrick Viveret

Schéma troc multi-réciproque



Lv: livings, monnaie utilisée par le club de troc de Living School

La Bourse Locale d'Échange

La Bourse Locale d'Échange, **dénommée BLE**, est le moment phare du club de troc. De façon régulière, pendant une petite heure, tous les membres du club de troc se retrouvent pour échanger au moyen de la monnaie qu'ils ont créé.

Club de troc



Pourquoi des clubs de troc dans les écoles primaires ?

Les enfants ont mille choses à échanger entre eux, des vêtements trop petits ou trop grands, des jouets qu'ils n'utilisent plus, des livres déjà lus mais aussi des connaissances et des savoir-faire. Les enfants n'ont pas d'argent, et c'est tant mieux ! S'ils veulent un nouveau tee-shirt, un nouveau livre ou un cours de piano, ils sont contraints de demander à leurs parents. Ils peuvent aussi échanger dans la cour de récréation, faire du troc de gré à gré en s'échangeant un objet contre un autre. Arrive alors rapidement **la question de « l'échange juste »**. Est-ce que mon objet vaut autant que le tien ? Et parfois un échange peut se finir par des larmes, l'un des enfants se sent volé ou lésé.

Les enfants n'échappent pas à l'envie d'acquérir certains produits et services et aucune des solutions existantes à leur disposition ne les rend pleinement autonomes ni conscients de la valeur des échanges. Le troc de gré à gré a ses limites, deux personnes doivent échanger un produit contre un autre, de valeurs équivalentes, à un même moment. D'une part les possibilités d'échange sont assez limitées, d'autre part il est pratiqué de façon intuitive sans cadre ni règle pourtant indispensables pour un échange juste, une collaboration réussie où chacun est gagnant.

C'est justement ce cadre de collaboration que nous vous proposons de créer avec le club de troc et sa monnaie alternative pour faciliter et multiplier les échanges entre les enfants, mais pas n'importe quels échanges ! Des échanges qui ont du sens !

Des outils pour la coopération

Le club de troc est ce qu'on appelle une institution.

Les institutions dans le jargon de la Pédagogie Institutionnelle, sont des dispositifs pédagogiques mis en place dans une classe à prétention coopérative. Elles sont une base incontournable pour que le groupe-classe fonctionne réellement de manière coopérative, pour que les élèves soient concrètement acteurs de leur classe.

« Le club de troc matérialise les échanges entre élèves. On sort de l'organisation pyramidale où les échanges se font du professeur vers les élèves et ou le professeur serait le seul à pouvoir enseigner, seul détenteur des connaissances et des savoir-faire »

Nous aborderons à travers ce guide pédagogique différentes institutions que vous pouvez mettre en place dans vos classes pour développer une véritable coopération entre les élèves. Elles sont un facteur clé pour le succès de votre club de troc.

« La réussite de notre club de troc, nous la devons pour beaucoup à tout le travail que nous faisons tout au long de l'année avec les enfants pour créer un climat positif et propice à la coopération : les cahiers de réussite, les jeux coopératifs, le panneau des mots positifs ... ce sont de véritables rituels de classe, que nous mettons en place toutes les semaines ou tous les quinze jours » Anne-Sophie de Oliveira, directrice adjointe et enseignante à Living School

Un des principes clés de la coopération est le non-jugement. Le non-jugement c'est l'absence de critique négative ou de condamnation envers les autres et envers soi-même. C'est partir du principe que chacun fait du mieux qu'il peut avec ce qu'il est, ce qu'il a et ce qu'il sait à un moment donné. C'est mettre son regard sur le potentiel des individus et leur permettre de se vivre dans ce plein potentiel et non dans les limitations et les manquements. C'est rendre chacun acteur du projet.



Des échanges qui ont du sens !

Les échanges au sein du club de troc visent à :

Réduire l'empreinte écologique*

Favoriser la seconde vie des produits en échangeant livres, jouets, vêtements trop petits, trop grands entre les enfants.

Reconsidérer la richesse

Apprendre aux enfants à échanger sans argent, à s'interroger sur le triptyque « argent, richesse, bonheur », à construire une économie basée sur la coopération et le partage.

Mesurer le bien être d'un groupe

La monnaie est indicateur du dynamisme des échanges au sein d'un groupe, elle donne ainsi une indication clé quant au bien être de ses membres.

Promouvoir le collaboratif

Le club de troc fait vivre des valeurs solidaires fondées sur le dialogue, la confiance, la convivialité, le lien social et la réciprocité au sein d'un groupe. Il permet de renforcer le sentiment d'appartenance à

un groupe. Cet outil collaboratif offrira de nouvelles opportunités aux élèves, enseignants et parents d'élèves pour se rencontrer, s'entraider, échanger.

Valoriser les talents et les savoir faire

Les enfants deviennent producteurs et consommateurs. Le club de troc est une expérience enrichissante et valorisante, favorisant l'envie et la capacité d'entreprendre, de créer, d'imaginer, de rêver. De nombreuses compétences, savoirs, talents cachés, peuvent ainsi être mis au service des autres, créant ainsi de nouvelles richesses, qui seraient sinon inexploitées.

Augmenter le pouvoir d'achat

Donner l'opportunité d'échanger sans argent des biens et services. De plus en plus de familles ont des difficultés financières et voient leur pouvoir d'achat diminuer. Mais elles peuvent disposer de temps, de compétences, de produits qu'elles n'utilisent plus, à échanger. Le club de troc leur ouvre un nouveau marché solidaire sans argent conventionnel.

Pour comprendre l'intérêt de créer sa propre monnaie, Il s'agit aussi de comprendre les dysfonctionnements de notre système monétaire dominant.

* *Empreinte Ecologique* : c'est l'impact de l'homme sur la planète. Plus d'infos sur : <http://www.wwf.fr/s-informer/calculer-votre-empreinte-ecologique>

Pourquoi notre système monétaire dysfonctionne ?

Extrait Cahier d'espérances

Richesses et Monnaies, rédigé à l'occasion des Etats généraux de l'Economie Sociale et Solidaire 2001, et coordonné par Céline Withaker.

La fonction première de la monnaie «faciliter l'échange et l'activité entre les êtres humains» est aujourd'hui gravement mise en cause.

• Par la sous monétarisation pour les milliards d'êtres humains en situation de pauvreté, qui n'ont pas accès à la monnaie. Ils ont à la fois le besoin, la capacité et le désir d'échanger, de créer de l'activité, mais ne peuvent le faire par manque de moyens monétaires. Pour eux cela signifie que la monnaie ne remplit pas sa fonction première, celle de faciliter l'échange et l'activité. En parallèle, on assiste à la sur-monétarisation d'une minorité de possédants très

riches. Cet excès de monnaie dépasse largement leur capacité à échanger, et vient alimenter les marchés financiers, pour faire de l'argent avec de l'argent.

- Par la transformation de la monnaie, qui, d'un outil de lien (faciliter les échanges) est devenu un bien synonyme de richesse.
- Par le transfert de la monnaie qui passe de l'activité productive vers l'activité spéculative (y compris avec la spéculation autour des matières premières et ses répercussions sur la production elle même).
- Par la logique d'un système où la monnaie est indifférente à la nature et à la finalité de l'échange, une logique qui ne pense que « flux monétaires » et non plus besoins, potentialités, finalités.
- Par le non contrôle démocratique de la création monétaire et de la régulation du système.
- Par l'enracinement d'une culture de la prédation et de la domination contaminant les relations sociétales, à toutes les échelles.

Face à ces dysfonctionnements, les monnaies sociales et complémentaires reprennent alors l'idée de base, celle d'une monnaie outil pour faciliter les échanges entre les êtres humains. Elles naissent là où la rareté de monnaie officielle empêche les échanges nécessaires, ou encore lorsque l'on veut privilégier, renforcer un certain type d'échange (par exemple donner une seconde vie aux produits).

Elles s'ancrent dans la définition de la monnaie comme « un accord au sein d'une communauté qui utilise un objet standard comme moyen d'échange » (Bernard Lietaer). Les monnaies sociales et complémentaires proposent une autre façon d'échanger. L'accord n'est plus le même. Cet accord se construit autour de l'idée d'un outil au service d'un projet et d'un modèle de société qui pourrait se résumer par les questions : quels échanges, pour quoi, entre qui ? Il est clair que tout projet de monnaie complémentaire, pour autant qu'il recherche effectivement à répondre aux enjeux sociaux, environnementaux et économiques actuels et non à reproduire le système, vient réinterroger en profondeur nos modes de pensées, nos pratiques (sur la richesse, la monnaie, l'échange, la rétribution, la mesure, ...).

L'enjeu est alors qu'elles puissent être vecteurs d'un autre modèle de développement économique forcément solidaire et inclusif, au service de tous et de la transformation du territoire.

Pourquoi ne pas échanger directement en € ?

- **Tout simplement car les enfants ne possèdent pas d'euros**

(où très peu) et n'ont pas de moyens d'en gagner. Avec le club de troc, on leur offre l'opportunité d'être autonomes, ils peuvent produire (offrir des produits ou services) pour consommer (acquérir des produits ou services).

- **La richesse ne fuit pas à l'extérieur du club.**

La monnaie alternative circule dans un cercle fermé, elle génère donc un cercle vertueux pour développer les richesses de la communauté. Quand un enfant dépense sa monnaie dans le club, c'est forcément un autre enfant du club qui en bénéficiera et pourra à son tour la dépenser auprès d'un autre enfant du club. Plus la monnaie circule, plus elle crée de la richesse.

- **La monnaie alternative ne contribue pas aux déviances de l'économie.**

Elle n'a pas de valeur à l'extérieur du club. Par exemple, on ne peut pas acheter d'armes avec la monnaie du club de troc ni parier sur les marchés boursiers. Alors que nos € épargnés en banque ont toute liberté de financer des projets qui pourraient être contraire à nos valeurs.



Quelques exemples d'applications scolaires

Créer et animer un club de troc est l'occasion de nombreux apprentissages en adéquation avec le programme de l'Education nationale.

Français

Rédiger une charte éthique, créer un journal de classe autour du projet, créer un ouvrage retraçant la création du club de troc, travailler sur le sens des mots (richesse, argent, bonheur, salaire, travail, valeur), exposer des travaux collectifs.

Mathématiques

S'entraîner au calcul mental, créer et remplir des tableaux à double entrées, des graphiques, calculer le « Produit Intérieur Brut » du club de troc (simple addition), calculer la vitesse de circulation de la monnaie (simple division).

Arts plastiques

Dessiner les billets qui serviront à échanger, concevoir les outils de communication pour promouvoir le club de troc (logo, affiches, dessins, journal, blog).

Instruction Civique et Morale

Créer un climat de classe positif et coopératif, aborder des problématiques et y apporter des solutions ensemble, gérer et aider à la gestion de conflits par le dialogue, identifier des valeurs partagées et les faire vivre, créer une charte, établir des règles au sein du club, être responsable, aborder les sujets liés à la gouvernance (qui décide et comment) et aux dynamiques de groupe, développer son ressenti et son discernement par rapport à des notions telles que la richesse, la justesse, l'équité, la valeur...

Économie

Avoir une première idée des mécanismes monétaires, du fonctionnement d'une banque, plus largement du fonctionnement d'une économie (avec un club de troc, c'est une mini-économie que nous créons), sous une forme simple et attrayante pour des enfants d'écoles primaires.

Le mot des auteures

Lancer un club de troc par et pour les enfants dans sa classe, ou à plus grande échelle dans son école, révèle plus qu'une simple démarche pédagogique. C'est un projet porteur de nombreux apprentissages (savoir-faire comme savoir être), mais c'est aussi l'occasion pour les enfants d'être acteurs du changement, de contribuer concrètement à une économie réellement et profondément humaine, une économie juste, positive et respectueuse de l'environnement

Nous, professionnels de l'éducation, jonglons au quotidien avec toutes les exigences et responsabilités que comporte notre métier. Un tel projet peut paraître, à première vue, très ambitieux et sollicitant beaucoup d'énergie et de temps. Maintenant, il est indéniablement riche en situations d'apprentissages qui peuvent parfaitement s'inscrire dans le déploiement du programme de l'Éducation Nationale. Des compétences attendues en Français, Mathématiques, Instruction Civique et Morale seront plus aisément acquises et intégrées dans un cadre où l'enfant expérimente par lui-même, découvre et développe ses compétences dans des situations concrètes et porteuses de sens. Impulser ce projet dans sa classe c'est célébrer le

potentiel des enfants, c'est les rendre acteurs et créateurs au service de la vie et du sens, c'est les responsabiliser et les autonomiser tout en cultivant la coopération, la justesse et le respect. En contribuant à l'émergence de citoyens conscients et pleinement mobilisateurs de leur potentiel, de citoyens responsables et désireux d'agir pour la planète, nous contribuons à un monde meilleur. Aujourd'hui, nous ne pouvons plus continuer à enseigner sans prendre en compte le contexte de crise économique, d'inégalités et de profit au détriment de l'être humain et de la planète. Aussi il est essentiel dans chaque école d'inclure l'éducation à l'économie dans une dynamique de constat et surtout de renouveau économique urgemment nécessaire et porté par les générations futures, nos élèves.

Imaginez, dans 10 ans, ces enfants qui, dès le plus jeune âge, auront déployé leur potentiel pour inventer et partager leurs propres solutions, qui auront innové et créé leur propre économie basée sur des valeurs telles que la coopération, la réussite et le bien-être de tous, la responsabilité, l'élan... Ces mêmes enfants seront les leaders de demain, créateurs de qualité et de valeur ajoutée pour tous et les acteurs de nouveaux

modes de consommation, ils dessineront une nouvelle économie, durable et porteuse de sens.

Ce guide enseignant vous permet de mettre en place des projets de club de troc dans vos classes en vous donnant les ressources nécessaires pour être autonomes. Il s'adapte aux envies des enfants et à leur créativité. Les activités et les outils mis à votre disposition vous apportent une trame de travail par étapes dont vous pouvez vous inspirer pour vos projets. Ce guide est rythmé par des exemples concrets tirés du projet Troki Troc, projet pilote mené dans l'école primaire Living School avec l'association TAOA. N'hésitez pas à vous en inspirer !

Ce kit s'inscrit dans une démarche d'éducation populaire. Il se veut collaboratif et évolutif. C'est une première version et nous espérons que vous serez nombreux à l'augmenter.

**Offrons une grande place
l'imagination de nos élèves et
réinventons ensemble l'économie.**

TAOA (There Are Other Alternatives)

www.taoaproject.org

Association loi 1901 créée en 2010, TAOA soutient et promeut le développement des monnaies sociales pour construire un système monétaire plus diversifié et résilient, au service d'une économie réelle, plus respectueuse des hommes et de la planète.



Flora Arth

Chargée de mission chez TAOA

Après avoir obtenu sa licence de droit, Flora décide de faire son stage chez TAOA durant son Master 2 Ingénierie de projet en Economie Sociale et Solidaire. Elle coordonne la création du club de troc des enfants de Living School. Son objectif professionnel : Sensibiliser les enfants à l'économie grâce aux pédagogies alternatives.



Anne-Cécile Ragot

Présidente de TAOA

Présidente de l'association TAOA, Anne-Cécile est consultante en innovation sociétale, spécialiste des monnaies sociales et de l'économie collaborative, facilitatrice certifiée en intelligence collective. Elle a passé une année en Amérique Latine à la rencontre des acteurs des clubs de troc et des monnaies locales et travaille actuellement entre Paris et Barcelone pour co-créer des solutions autour de l'échange de connaissances.

Living School

www.livingschool.fr

Living School est une école maternelle et élémentaire éco citoyenne privée, innovante et bilingue, dont la raison d'être est de permettre, par la formation et l'éducation, l'émergence dans le monde de citoyens épanouis et responsables, contributeurs d'une réelle évolution de l'humanité.



Anne-Sophie de Oliveira

Directrice adjointe et enseignante à Living School

Après un Master en langues et littératures modernes Français-Anglais au Portugal, Anne-Sophie s'est spécialisée en éducation à l'Université d'Ottawa (Canada). De retour en France, elle exerce comme assistante d'éducation en collège et comme animatrice d'ateliers d'anglais pour les 3-5 ans, et suit le cursus du Master pour le Développement du Leadership Ethique. Elle souhaite d'ici quelques années développer le collège Living School, qui constituera une expérience réellement épanouissante et structurante pour les adolescents.



Julie Foubert

Enseignante à Living School

Enseignante anglophone en Grande Section – CP et au club anglophone, Julie est américaine. Elle a un B.A. en Français et en Littérature et une expérience de plusieurs années dans l'enseignement. Elle a enseigné en Pologne dans une école bilingue auprès d'enfants de primaire. Elle met en place une pédagogie active dans ses classes. Julie est également professeur de yoga certifiée et danseuse professionnelle.

1

2

3

1. Faire naître le projet

Faire naître le projet

C'est parti!

Lancer un club de troc dans son école est un projet léger si vous êtes bien entourés et bien organisés. Mobilisez une équipe projet avec d'autres enseignants et éventuellement des parents d'élèves pour accompagner les enfants dans la création de leur club de troc. Car toute l'idée est que ce soit les enfants les véritables acteurs du projet, qu'ils décident des règles et des actions et les mettent en œuvre. Pour cela vous devrez d'abord faire naître chez les enfants l'envie d'échanger, les faire réfléchir sur les différentes façons d'échanger, comment échanger juste, de façon à ce qu'ils en viennent eux-mêmes à imaginer la solution : un club de troc et sa monnaie alternative. L'idée doit venir des enfants afin qu'ils adhèrent parfaitement au projet.

A. Mobiliser une équipe projet

Créer une charte projet
Les grandes étapes du projet
Fixer un calendrier

B. Faire naître chez les enfants l'envie d'échanger autrement

Activité 1 : Mise en situation, reconstitution de scènes d'échanges de la vie quotidienne

Activité 2 : L'histoire du trombone rouge
Faire la différence entre le troc et la monnaie

Activité 3 : Jeu de rôle comprendre le troc multi-réciproque

C. Donner la gestion du projet aux enfants

Activité 4 : Créer un conseil des troqueurs

Activité 5 : Répartition des rôles et responsabilités

Activité 6 : Les cahiers de réussites

Activité 7 : Célébrer les qualités de chacun

Activité 8 : Le panneau des mots positifs

A. Mobiliser une équipe projet

Lancer un club de troc est avant tout une aventure collective, une aventure humaine.

- Entourez-vous de personnes engagées dans une démarche pédagogique pour vous soutenir et vous aider dans cette aventure. Être au moins deux porteurs de projet.
- Organisez une réunion d'information afin de présenter l'idée au collectif de l'école. Les outils pédagogiques présents dans ce kit vous aideront à légitimer cette démarche éducative innovante.

Créer une charte projet

Créer une « charte-projet » vous permettra de vous accorder sur la vision du projet, de décrire les grandes lignes du projet, de définir les rôles et responsabilités de chacun, et de vous assurer de l'adhésion de toute l'équipe.

À télécharger sur
<http://clubdetrocpourlesenfants.wordpress.com/>

Objectif	Etapes	Date	Timing
Membres équipe projet			Risques & dépendances
Membres principaux	Membres support		
Porteurs de projet			Champ d'application

Les grandes étapes

Nous avons défini 3 étapes clés, à vous de vous les réapproprier et de les ajuster en fonction de votre projet et de l'identité de votre école.

1. Faire naître le projet

- Créer une équipe projet et des outils de gestion de projet
- Expérimenter/ressentir «l'échange juste» avec les enfants
- Expliquer aux enfants le troc multi-réciproque
- Créer un conseil de troqueurs

2. Co-dessiner le club de troc

- Définir le design monétaire
- Écrire la charte des valeurs
- Définir les règles du club
- Fabriquer la monnaie

3. Échanger, faire vivre le club de troc

- Réunir les objets non utilisés pour échanger
- Fabriquer des objets à échanger
- Organiser des Bourses Locales d'Échanges pour échanger
- Débriefing régulièrement



Fixer un calendrier

Pour vous aider à organiser les grandes étapes du projet tout au long de l'année, faites un planning à partager avec l'ensemble de l'équipe projet. Le planning vous donnera la vue d'ensemble du projet mais respectez avant tout le rythme des enfants.

- Visualisez dans le temps les étapes du projet. Savoir d'où on part et où on va !
- Anticiper les éventuels obstacles.

JANVIER	FEVRIER	MARS	AVRIL	MAI	JUIN	JUILLET	AOUT	SEPTEMBRE	OCTOBRE	NOVEMBRE	DECEMBRE
ME 1	SA 1	SA 1	ME 1	JE 1	DI 1	ME 1	VE 1	LU 1	ME 1	SA 1	LU 1
JE 2	DI 2	DI 2	ME 2	VE 2	LU 2	ME 2	SA 2	ME 2	JE 2	DI 2	ME 2
VE 3	LU 3	LU 3	JE 3	SA 3	ME 3	JE 3	DI 3	ME 3	VE 3	LU 3	ME 3
SA 4	ME 4	ME 4	VE 4	DI 4	ME 4	VE 4	LU 4	JE 4	SA 4	ME 4	JE 4
DI 5	ME 5	ME 5	SA 5	LU 5	JE 5	SA 5	ME 5	VE 5	DI 5	ME 5	VE 5
LU 6	JE 6	JE 6	DI 6	ME 6	VE 6	DI 6	ME 6	SA 6	LU 6	JE 6	SA 6
ME 7	VE 7	VE 7	LU 7	ME 7	SA 7	LU 7	JE 7	DI 7	ME 7	VE 7	DI 7
ME 8	SA 8	SA 8	ME 8	JE 8	DI 8	ME 8	VE 8	LU 8	ME 8	SA 8	LU 8
JE 9	DI 9	DI 9	ME 9	VE 9	LU 9	ME 9	SA 9	ME 9	JE 9	DI 9	ME 9
VE 10	LU 10	LU 10	JE 10	SA 10	ME 10	JE 10	DI 10	ME 10	VE 10	LU 10	ME 10
SA 11	ME 11	ME 11	VE 11	DI 11	ME 11	VE 11	LU 11	JE 11	SA 11	ME 11	VE 11
DI 12	ME 12	ME 12	SA 12	LU 12	JE 12	SA 12	ME 12	VE 12	DI 12	ME 12	VE 12
LU 13	JE 13	JE 13	DI 13	ME 13	VE 13	DI 13	ME 13	SA 13	LU 13	JE 13	SA 13
ME 14	VE 14	VE 14	LU 14	ME 14	SA 14	LU 14	JE 14	DI 14	ME 14	VE 14	DI 14
ME 15	SA 15	SA 15	ME 15	JE 15	DI 15	ME 15	VE 15	LU 15	ME 15	SA 15	LU 15
JE 16	DI 16	DI 16	ME 16	VE 16	LU 16	ME 16	SA 16	ME 16	JE 16	DI 16	ME 16
VE 17	LU 17	LU 17	JE 17	SA 17	ME 17	JE 17	DI 17	ME 17	VE 17	LU 17	ME 17
SA 18	ME 18	ME 18	VE 18	DI 18	ME 18	VE 18	LU 18	JE 18	SA 18	ME 18	VE 18
DI 19	ME 19	ME 19	SA 19	LU 19	JE 19	SA 19	ME 19	VE 19	DI 19	ME 19	VE 19
LU 20	JE 20	JE 20	DI 20	ME 20	VE 20	DI 20	ME 20	SA 20	LU 20	JE 20	SA 20
ME 21	VE 21	VE 21	LU 21	ME 21	SA 21	LU 21	JE 21	DI 21	ME 21	VE 21	DI 21
ME 22	SA 22	SA 22	ME 22	JE 22	DI 22	ME 22	VE 22	LU 22	ME 22	SA 22	LU 22
JE 23	DI 23	DI 23	ME 23	VE 23	LU 23	ME 23	SA 23	ME 23	JE 23	DI 23	ME 23
VE 24	LU 24	LU 24	JE 24	SA 24	ME 24	JE 24	DI 24	ME 24	VE 24	LU 24	ME 24
SA 25	ME 25	ME 25	VE 25	DI 25	ME 25	VE 25	LU 25	JE 25	SA 25	ME 25	VE 25
DI 26	ME 26	ME 26	SA 26	LU 26	JE 26	SA 26	ME 26	VE 26	DI 26	ME 26	VE 26
LU 27	JE 27	JE 27	DI 27	ME 27	VE 27	DI 27	ME 27	SA 27	LU 27	JE 27	SA 27
ME 28	VE 28	VE 28	LU 28	ME 28	SA 28	LU 28	JE 28	DI 28	ME 28	VE 28	DI 28
ME 29	SA 29	SA 29	ME 29	JE 29	DI 29	ME 29	VE 29	LU 29	ME 29	SA 29	LU 29
JE 30	DI 30	DI 30	ME 30	VE 30	LU 30	ME 30	SA 30	ME 30	JE 30	DI 30	ME 30
VE 31	LU 31	LU 31	JE 31	SA 31	ME 31	JE 31	DI 31	ME 31	VE 31	LU 31	ME 31

À télécharger sur <http://clubdetrocpourlesenfants.wordpress.com/>

Voyez en grand !

La création d'un club de troc dans une école s'insère dans une démarche pédagogique innovante qui va bien au-delà d'un temps ludique et de découverte pour les enfants.

Elle ouvre le champ des possibilités d'apprentissage en alimentant les cours du programme national sur plusieurs années de scolarité. N'oubliez pas de prendre en compte cet aspect dans l'organisation et la vision d'un projet sur le long terme.

B. Faire naître chez les enfants l'envie d'échanger autrement

L'objectif du club de troc est de co-créer avec les enfants un cadre et des règles pour permettre les conditions propices à « un échange juste », un échange où les deux parties sont gagnantes.

L'idée de créer un club de troc doit venir des enfants. Aidez les enfants à identifier les problèmes qu'ils rencontrent dans des situations d'échange tirées directement de leur quotidien, les aider à visualiser d'autres types d'échanges en stimulant leur imagination grâce à des contes et histoires. Laissez-les eux-mêmes cheminer vers la solution du club de troc et de sa monnaie alternative. En les orientant habilement, créer leur propre monnaie devrait leur apparaître comme une évidence.



Activité 1

Mise en situation, reconstitution de scènes d'échange

Principe

Pour que les enfants prennent conscience des enjeux d'une problématique et de sa solution, il est essentiel de les mettre en situation. En ramenant les enfants à des problèmes concrets et à des situations réelles tirées de leur quotidien, le projet fera sens pour eux et ils s'impliqueront avec élan dans sa concrétisation.

Compétences

Expression orale et corporelle, développement du ressenti.

Impacts

Identifier un problème et définir une solution.

Durée
conseillée
30 à 40
minutes

Préparation • Un groupe de 10 enfants maximum réunis en cercle.

Déroulé

- Demandez aux enfants de se rappeler des situations d'échange qu'ils auraient pu trouver injustes, dans la cour de récréation par exemple.
- Invitez deux enfants à représenter une situation d'échange injuste afin de leur faire ressentir concrètement cette notion d'injustice.
- Puis demandez leur de partager leur ressenti.
- Demandez aux autres enfants ce que cette mise en situation évoque pour eux, s'ils se sont déjà retrouvés dans des situations similaires.
- Aidez-les à définir les tensions suscitées par cette situation d'échange et rédigez avec précision les problèmes ainsi identifiés.
- Tachez d'ordonner les situations par ordre de gravité.
- Demandez aux élèves de proposer des solutions pour résoudre ces problèmes.
- Vous pouvez également faire le lien avec d'autres approches comme celle du commerce équitable par exemple.

Troki Troc raconte

Très rapidement, les enfants ont identifié un problème clé : Quels critères utiliser pour déterminer la valeur de quelque chose ?
Pour alimenter la réflexion, nous avons débattu sur les choses que l'on peut mesurer avec des unités de mesure : le poids et les kg, la taille et les cm, le temps et les minutes.
Puis sur les choses qu'on peut plus difficilement mesurer : l'amour, l'amitié, la tristesse, la qualité, le goût. Qu'en est-il du prix ? Comment se mesure-t-il ?

Après l'activité

Dans un cahier dédié, répertoriez l'ensemble des exemples de situations d'échange injustes associées aux solutions imaginées pour résoudre la tension. Ce cahier pourra être complété tout au long de l'année avec de nouveaux exemples.

Activité 2 (1/2)

L'histoire du trombone rouge

Principe

Grâce à la fiction, suscitez l'imaginaire des enfants afin qu'ils puissent se projeter dans des situations différentes de leur quotidien...

Compétences

Lecture, capacité à se projeter.

Impacts

Cela permettra aux enfants d'alimenter leur imagination quant à tous les échanges possibles et parfois inimaginables.

Durée
conseillée
30
minutes

Préparation • Lire l'article l'incroyable histoire du trombone rouge » sur le site agoravox
<http://www.agoravox.fr/actualites/societe/article/l-incroyable-histoire-du-trombone-11573>

Déroulé

• Racontez l'histoire du trombone rouge aux enfants.

Le jeune canadien, Kyle Mac Donald, vient de remporter son audacieux pari : échanger un trombone contre une maison. Un jour, son regard croise un trombone rouge à moitié tordu qui traîne sur sa table. Il va l'échanger contre... une maison. Il se donne un an très exactement pour y arriver. Et vous savez quoi ? Son pari un peu fou a abouti.

Comment y est-il arrivé ? Le principe du jeu, c'était "bigger and better". Il consistait à échanger son trombone, en diffusant des annonces, contre un objet d'une valeur supérieure. Le trombone a d'abord été échangé contre un stylo en forme de poisson (Vancouver), puis un bouton de porte sculpté (Seattle), ensuite un barbecue (Massachussets) suivi d'un générateur électrique (Californie). A chaque fois, Kyle s'est rendu sur place, et chaque échange a donné lieu à un

reportage sur son blog. L'occasion de parler de tous ces gens qu'il a rencontrés. Il est en quelque sorte revenu aux sources du mot commerce, c'est-à-dire à la communication, à la rencontre humaine, à la découverte de l'autre à travers des objets.

Au fil des mois, le Web et les médias américains s'emparent du projet fou et s'intéressent à l'incroyable pari du jeune homme. "J'irais n'importe où dans le monde pour échanger un objet", assure Kyle.

C'est ainsi qu'il va sillonner le continent américain pour une pompe à bière, un skidoo, une camionnette, un contrat avec une maison de disques pour enregistrer un CD, puis une année de location gratuite, et même un après-midi avec son idole le chanteur Alice Cooper. Et puis voilà qu'il échange cette journée contre un globe de cristal, à l'effigie du groupe Kiss, rempli d'eau et de neige. Une horreur ! Ses fans sont dubitatifs, l'objet coûte moins de 50 dollars. Mais Kyle veut prouver que

Activité 2 (2/2)

ce n'est pas la valeur monétaire de l'échange qui importe. Un objet atroce pour les uns, peut être un bonheur pour d'autres qui voudront absolument l'échanger. C'est le cas ! Un acteur de séries américaines, Corbin Bernsen, grand collectionneur de globes à neige, propose à Kyle un superbe deal : son globe contre un rôle dans un film (avec contrat à la clé). Enfin, l'incroyable finit par arriver sous la forme d'un courriel : la commune de Kipling échange ce rôle contre une maison fraîchement rénovée.

- Invitez les enfants à exprimer leurs impressions sur cette histoire. L'occasion de commencer à les faire réfléchir sur le troc de gré à gré (objet contre objet) versus l'utilisation d'une monnaie, ses avantages et ses limites.

Troki Troc raconte

Nous avons également travaillé à partir d'autres contes et histoires.

- L'album Un ballon contre un tromblon de Bob Gill et Alastair Reid permet aux enfants d'alimenter leur imagination quant à tous les échanges possibles et inimaginables.
- L'ouvrage Les contes du serpent de Marguerite W. Davol évoque un échange qui donne naissance aux contes et aux histoires.
- L'album Une soupe au caillou d'Anais Vaugelade, qui a pour thématique la coopération, l'importance pour chacun de contribuer comme il peut.
- L'album Ado-ka-fré de Sylvain Victor qui retrace le trajet d'un t-shirt, ses différentes vies. Encourage le fait de recycler et donner une nouvelle vie à ses objets.

Faire la différence entre le troc et la monnaie

Grâce à ces deux premiers ateliers, les enfants ont pu réfléchir à la notion d'échange sous différentes perspectives. Il est important qu'à ce stade il différencie les échanges avec argent et les échanges sans argent (le troc ou le don) et qu'ils identifient les avantages et limites de ces deux modes d'échanges.

Pensez à laisser un espace de réflexion autour du DON.

	Avantages	Inconvénients
Don	Plaisir d'offrir sans contrepartie.	Pas de réciprocité. À terme peut entraîner des déséquilibres entre ceux qui donnent et ceux qui reçoivent.
Troc	Pas besoin d'€. Dimension solidaire et humaine dans l'échange. (Le lien est plus important que le bien).	Avoir au même moment un objet qui plaise à la personne avec qui on veut échanger. S'accorder sur la valeur de l'objet. Avoir des objets à échanger d'une valeur équivalente.
Échange en €	Une monnaie outil d'échange qui permet de faciliter et multiplier les possibilités d'échanges et dépasser les limites du troc.	Les enfants n'ont pas d'€.

En dehors du don, du troc, et des €, existe-t-il d'autres solutions pour faciliter les échanges au sein d'un groupe ? et si on inventait notre propre monnaie ?

Activité 3

Comprendre le troc multi-réciproque

Principe

Faire comprendre aux enfants l'intérêt de la monnaie, un outil pour faciliter et multiplier les échanges.

Compétences

Identifier des offres et des besoins, les rédiger, les partager, identifier des

correspondances, coopérer, faire un bilan.

Impacts

En coopérant, les enfants comprennent le principe et l'intérêt de la monnaie outil, ils prennent conscience qu'ils ont tous quelque chose à apporter aux autres.

Durée
conseillée
45
minutes

Préparation • Prévoir des post-it de couleur, et des petits objets qui pourraient faire office d'unités de compte (jetons, cailloux, billes).

Déroulé

Demandez aux enfants d'écrire sur un post-it rose ce qu'ils pourraient offrir (produits et/ou services) et sur un post-it vert ce qu'ils souhaiteraient acquérir (produits et/ou services). Sur chaque post-it l'enfant écrit également son nom. Utilisez un post-it pour chaque produit ou service à offrir (n'écrivez pas plusieurs offres ou demandes sur un même post-it).

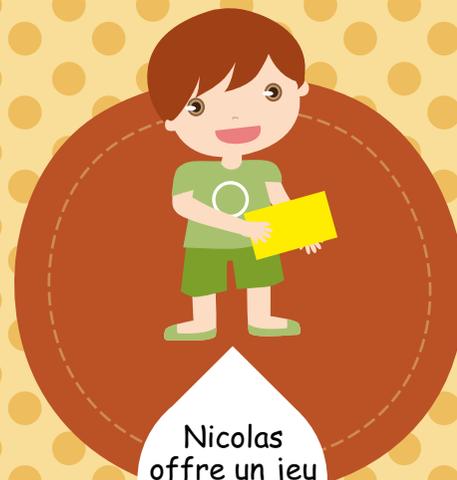
Situation 1

Sans monnaie

Regardez s'il y a des "matches" (une offre qui coïncide avec une demande).

Nicolas offre un jeu de Pokémon qu'aimerait avoir Amy. Mais Amy a-t-elle quelque chose à échanger qu'aimerait avoir Nicolas ?

Comptez le nombre d'échanges fictifs réalisés de gré à gré (objet contre objet)



Nicolas offre un jeu de carte Pokémon



Amy aimerait un jeu de cartes de Pokémon



Chloé offre un ballon de football

Amy offre une Barbie

Chloé aimerait un bracelet

Situation 2

Avec monnaie

Introduisez les unités de compte (cailloux, jetons, billes).
Refaites une simulation d'échanges.
Comptez le nombre d'échanges réalisés.

Comparez le nombre d'échanges réalisés dans les deux situations et décidez (ou non) de créer une monnaie pour échanger.

C. Créer un climat coopératif

Rendre les enfants acteurs du projet est primordial pour la réussite du projet. C'est un club de troc pour et PAR les enfants ! L'équipe projet (page 12) a défini une charte projet dont la vision est d'accompagner les enfants dans la co-création d'un club de troc, et non pas d'arriver avec un projet déjà tout prêt, dans lequel les enfants ont juste besoin de participer. C'est pourquoi on parle de projet COLLABORATIF et non participatif.

L'idée est d'offrir une solution innovante aux enfants pour qu'ils puissent plus aisément échanger entre eux produits, services, savoir faire. Ce sont eux les bénéficiaires principaux du projet, les enfants seront les plus à mêmes de définir les règles pour faire fonctionner ce projet.

Les solutions viennent des enfants. A vous de les guider et de les écouter. A eux de décider et à eux de faire ! Ainsi ils mobilisent tout leur potentiel au service du projet, ils sont acteurs du projet!



Activité 4 (1/2)

Créer un Conseil des Troqueurs

Principe

Le Conseil des Troqueurs accueille l'ensemble des membres du club de troc. La gouvernance est un élément clé et crucial dans un club de troc.

Qui décide des règles et comment décide-t-on ? Permettre aux enfants de créer eux-mêmes une institution de gouvernance pour élaborer un cadre et des règles.

Ces conseils sont l'occasion de suggérer des améliorations, de célébrer des réussites et de gérer d'éventuelles problématiques.

Compétences

Eveiller la responsabilité politique des enfants, éducation civique, écriture, se présenter devant un groupe, leadership, lecture d'une horloge (découverte du monde), participation à la vie de la classe.

Impacts

Prendre des décisions en intelligence collective pour une meilleure adhésion de tous au projet. Développer la coopération et la citoyenneté.

Durée conseillée

Selon l'âge des enfants le conseil peut durer de

15 à 45 minutes. Nous recommandons qu'il ait lieu avant et après chaque Bourse Locale d'Echange

Préparation • Disposez les chaises en cercle

- Choisissez un président de séance qui anime, un secrétaire qui prend des notes et un gardien du temps.
- Vous pouvez mettre à disposition un cahier dans la classe ou un panneau avec des post-it permettant aux enfants de construire l'ordre du jour en alimentant trois catégories de sujets
 - « Je veux célébrer » (réussite à célébrer qui correspond souvent à la mise en place d'une décision prise lors d'un précédent conseil).
 - « Je veux résoudre » (problème d'organisation, conflit entre enfants).
 - « Je veux parler de » (des ateliers créatifs, du thermomètre des valeurs, des billets ...).
- Toutes les notes postées par les enfants seront signées afin que chacun assume pleinement ses responsabilités/ besoins.
- Tenir à jour le journal des Conseils des Troqueurs pour garder une trace des décisions et des suggestions d'une séance à l'autre et pour mesurer les avancées en fin d'année.

Activité 4 (2/2)

Déroulé

- Le président annonce que le conseil commence et rappelle les règles du conseil.
 - Relecture des décisions prises lors du conseil précédent. Ont-elles été mises en œuvre? Si oui célébrer. Sinon, les remettre à l'ordre du jour.
 - Partage des réussites : le président lit toutes les notes « Je veux célébrer ».
 - Partage des points à résoudre : le président lit toutes les notes « Je veux résoudre ».
- Le conseil cherche ensemble des solutions. S'il s'agit d'un conflit entre deux enfants, on appliquera les étapes de la gestion des conflits (à télécharger sur notre site). S'il s'agit d'un sujet qui concerne tout le monde, on pourra décider de voter une règle de vie.
- Partage des autres points : le président lit toutes les notes « Je veux parler de ».
- Les enfants s'expriment chacun leur tour et le conseil statue sur les éventuelles décisions à prendre. C'est le moment où les enfants peuvent proposer des développements pour le club de troc.
- C'est également le moyen de faire un bilan sur la Bourse Locale d'Echange (page 60)
 - Le président conclue : « Le conseil est maintenant terminé, merci à tous pour votre coopération. Les points qui n'ont pas été abordés le seront lors du prochain conseil »

Troki Troc raconte

Living School comptait déjà un Conseil des Enfants qui régissait les règles de la vie dans l'école. Ils ont donc décidé de créer une Commission de Transmission propre au club de troc qui soumet les idées et sujets à débattre au Conseil des Enfants. La Commission de Transmission du club est composée de 6 ou 7 enfants, les plus motivés par le projet, elle se réunit une à deux fois par semaine et soumet des idées lors des Conseils d'Enfants. C'est un moment clé dans la préparation du Club de Troc : brainstorming de quels types d'objets ils vont faire pour la prochaine Bourse Locale d'Echange, discussions et votes pour la monnaie, organisation des responsabilités, etc.

Après l'activité

- Gardez le journal des conseils.
- Notez bien qui a été le président, secrétaire et gardien du temps pour faire une rotation d'enfants au prochain conseil.

Les fondamentaux de la coopération

- **Le cercle.** S'installer en cercle, éviter les obstacles entre les enfants comme les chaises et les tables par exemple.
- **Le tour de parole.** C'est la responsabilité des « je ». Le pouvoir du silence permet de décoller les émotions du contenu. Chacun est responsable de ses besoins, de ses émotions, de ses actes, et le tour de parole crée un cadre de confort et de sécurité pour que chaque enfant puisse décider de s'exprimer ou non.
- **La parole au centre.** On dépose la parole au centre, les avis et les personnes sont dissociés, les avis s'additionnent ne se combattent pas. Rompre avec la culture de la propriété d'idées.
- **L'animateur.** Choisir un facilitateur, gardien du cercle, des règles. Choisir également un gardien du temps.

Activité 5

Répartition des rôles et responsabilités

Principe

Apprendre à gérer un projet, à s'organiser, à travailler en équipe. Il est important que les différentes équipes travaillent en parallèle et communiquent entre elles sur leurs avancées.

Compétences

Identifier des rôles et des responsabilités et s'engager à les réaliser.

Impacts

Responsabilisation des enfants, efficacité du projet harmonie dans le travail d'équipe, meilleure communication.

Durée
conseillée
40
minutes

Préparation • De grandes feuilles blanches, ou un grand tableau, des marqueurs et des post-it.

Co-dessiner le club de troc

Tâches	Compétences requises	Qui
Réfléchir au design monétaire	Mathématiques, économie	
Rédiger la charte des valeurs et écrire les règles du club	Écriture	
Créer des panneaux d'affichage pour la charte des règles	Arts plastiques	
Fabriquer les billets	Arts plastiques	

Déroulé

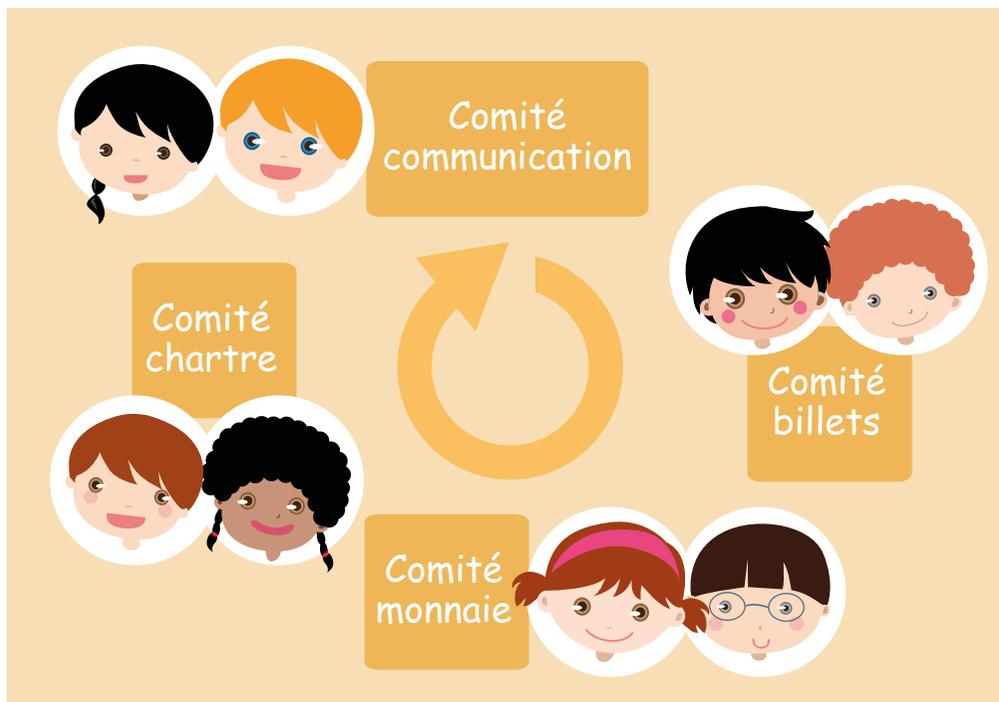
Lister les missions

- Listez et écrivez l'ensemble des missions à exécuter. Par exemple pour la phase « Codessiner le club de troc » (chapitre suivant)
- Expliquez bien aux enfants en quoi consiste chaque mission.
- S'assurer par un tour de parole que chaque enfant a compris la mission énoncée.
- Pour chaque tâche, listez avec eux l'ensemble des compétences et connaissances qui leur semblent requises pour exécuter la mission.
- Choisir les enfants qui travailleront dans chaque groupe. Pour cela deux options :
Demandez aux enfants de choisir le groupe dans lequel ils souhaitent travailler. Organisez des élections sans candidats. Une fois que les enfants ont collectivement dressé le profil idéal des personnes pour exécuter chacune des missions, leur demander de réfléchir à qui serait l'enfant le plus compétent pour tel ou tel rôle (ils peuvent se nommer). Chacun écrit le nom d'un enfant sur un post-it. Puis tour de parole et chacun s'adresse à celui qu'il a choisi et lui explique pourquoi il pense qu'il a les qualités requises.
- Remplissez le tableau ci-contre des rôles et responsabilités. Les rôles peuvent bien sûr évoluer.

Activité 5 (2/2)

Dessiner un organigramme

- Dessinez un organigramme, qui sera affiché, pour que les rôles et responsabilités de chacun soient clairs pour tout le monde. Chaque grande tâche listée au préalable est gérée par un comité. Exemple: Réfléchir au design monétaire > Comité Monnaie.
- Rajoutez les photos des enfants autour des Comités auxquels ils participent.
- Faites en sorte que les photos des enfants soient amovibles afin qu'ils puissent changer d'équipe s'ils le souhaitent.



Faire un Kanban

Préparez le tableau suivant qui sera affiché dans la classe et auquel chaque équipe pourra se référer. Chaque tâche est inscrite sur un post-it. 1 post-it pour 1 tâche.

Histoires	Tâches		
	À faire	En cours	Fait
Fonctionnement monétaire			■ ■ ■ ■
Charte et règles	■	■ ■ ■	■
Organisation de la Bourse Locale d'Echange n°1	■ ■		
Fabrication billets	■ ■ ■ ■		

- Organisez régulièrement des mini réunions pour faire des points sur l'avancée des différentes actions.
- Ces points doivent être rapides, pas plus de 10 min. Tous les enfants se réunissent autour du tableau.
- Chaque Comité a un nombre d'actions à faire, en cours et réalisées.
- Chacun commente ses actions et déplacent les post-it sur le tableau.

Dédier un mur au projet pour afficher tous les éléments

À fin de créer un climat de classe positif et propice à la coopération, nous vous proposons 3 autres activités complémentaires :

Les cahiers de réussites.



Célébrer les qualités de chacun.



Le panneau des mots positifs.



Activité 6

Les cahiers de réussite

Principe

Célébrer les réussites et le potentiel de chaque enfant et créer un climat de classe positif et porteur.

Compétences

Coopération, développer l'écoute, écriture, dessin, devenir élève.

Impacts

Climat positif, élèves épanouis, esprit coopératif créé.

Durée
conseillée

30 minutes en
rassemblement,
15-30 minutes pour
les cahiers à table,
1 fois par
semaine.

Préparation • Procurez-vous autant de cahiers que d'enfants + un pour soi.

- Décorez la couverture.
- Choisissez un moment dédié dans l'emploi du temps pour célébrer les réussites chaque semaine.

Déroulé

En rassemblement (de préférence en cercle) avec toute la classe, vous expliquez le principe :

« **Chaque semaine, nous allons célébrer nos réussites tous ensemble. Une réussite, c'est quelque chose dont nous sommes contents et qui nous a donné de la joie. ...** ».

Chacun est invité à s'exprimer et personne ne critique les réussites des autres. Valoriser les réussites de chacun en applaudissant et rappelez à certains les réussites qu'ils auraient oubliées.

A la fin de la séance, vous distribuez les futurs cahiers de réussites et invitez chacun à le décorer. Pour les enfants plus jeunes, c'est l'adulte qui écrira la réussite sous la dictée de l'enfant.

Après l'activité

Chaque semaine, lors du créneau défini, les enfants partagent en rassemblement leurs réussites. Les enfants peuvent célébrer des réussites de l'école comme de la maison.

Pour les enfants qui ont tendance à inventer des réussites ou à rester dans le monde de l'imaginaire, nous accueillons leurs paroles puis par des exemples du quotidien, nous les encourageons à célébrer des réussites bien concrètes et réelles.

Chacun est ensuite invité à dessiner sa ou ses réussites dans son cahier en utilisant un maximum de couleurs, en prenant de la place et en décrivant en une phrase ou plus ce qu'il souhaite célébrer.

Ces moments de savoir-être sont des investissements précieux qui se révèlent tout au long de l'année dans les apprentissages, leurs relations entre eux et avec les adultes, et même l'image qu'ils ont d'eux-mêmes.

Activité 7

Célébrer les qualités de chacun

Principe

Célébrer les qualités et le potentiel de chaque enfant, et créer un climat de classe positif et porteur.

Compétences

Coopération, développer l'écoute, participation.

Impacts

Climat positif, élèves épanouis, esprit de coopération.

Durée
conseillée

2-3 séances de
30
minutes

- Préparation**
- Réunissez des images illustrant les qualités suivantes: généreux, serviable, courageux, drôle, agile, inventif, intelligent, beau (ce sera l'occasion de parler de la beauté intérieure), empathique, doux, gentil, calme, poli...
 - Imprimez les en plusieurs formats: un format bien visible (1 feuille A4 par qualité) à afficher au tableau et faire une planche A4 avec toutes les vignettes à

Déroulé

En rassemblement (de préférence en cercle) avec toute la classe. Annoncez que nous allons parler de nos qualités : « Qu'est-ce qu'une qualité ? » (une façon d'être positive pour soi, pour les autres, pour le monde). « Est-ce que tout le monde en a ? » (oui, car tout le monde a du potentiel). Présentez les images et leur demandez de quelles qualités il s'agit. Quand c'est deviné, affichez l'image au tableau. Prendre un temps de valorisation mutuelle : « **Qui souhaite dire à un des copains une qualité qu'il apprécie à son sujet ?** » Lancez le mouvement. « **Si je vous montre cette qualité au tableau à qui vous fait-elle penser dans la classe ?** ».

Sur une grande feuille A3, les enfants vont coller leurs qualités personnelles en les découpant sur la planche.

En activité

Sur une grande feuille A3, dessinez un cœur au centre avec écrit: « Mes qualités » et en option y coller son portrait. Découpez les vignettes de la planche et les coller autour du cœur. Coloriez et décorez. Passez voir chaque enfant et incitez les à passer se voir pour que personne n'oublie de qualités. Encouragez ceux qui ont du mal à se trouver des qualités.

Après l'activité

N'hésitez pas à afficher directement les feuilles que les enfants ont créées, pour pleinement les mettre en valeur dans la classe. Appuyez sur les fiches pendant les semaines qui suivent en faisant référence quand un enfant démontre une de ses qualités, ou bien quand il/elle en aurait besoin de voir qu'il/elle a plein de qualités:

“Regarde Cyril, tu vois que tu es souriant! Tu l'as même mis sur ta feuille!” ou bien **“Ne t'inquiètes pas, Sarah, tu vois que tu peux réussir! Regarde bien ta feuille, regarde toutes les qualités que tu as!”**

Activité 8

Le panneau des mots positifs

Principe

Créer un climat de classe positif et constructif favorisant l'entraide et la reconnaissance des qualités de chacun...

Compétences

Coopération, développer l'écoute, participation.

Impacts

Climat positif, élèves épanouis, esprit positif et de coopérations créées.

**Durée
conseillée**
5-30
minutes lors des
moments d'arts
plastiques, conseil
d'enfant.

Préparation • Se procurer des feuilles, des formes que vous allez utiliser (cœurs, ronds, feuilles d'arbre...).

- Avoir à disposition de quoi décorer (paillettes, gommettes, crayons, feutres...).

Déroulé

Les panneaux positifs peuvent prendre plein de formes différentes et peuvent se combiner avec de nombreuses activités d'arts plastiques. Vous pouvez par exemple, mettre l'accent sur l'entraide et décider de mettre en avant tous les moments d'entraide entre les enfants. Pour cela, vous pouvez peindre avec les enfants un ciel sur un grand panneau et proposer aux enfants de dessiner ou décorer de nombreux soleils. Chaque fois qu'un enfant sera témoin d'un moment d'entraide, il prendra un soleil pour écrire: « J'ai vu un tel aider un tel en faisant ceci » et il collera ce nouveau soleil dans le ciel.

Vous pouvez également décider de mettre l'accent sur tout ce que les enfants aiment et faire un arbre à cœurs. Chaque enfant notera dans un cœur qu'il aura au préalable décoré, tout ce qu'il aime dans la vie (ses parents, ses grands-parents, ses animaux, la nature, les tomates, etc.). Cette activité peut aussi se concevoir comme un échange. Nous allons donner nos cœurs à une autre classe (dans la même école, dans une autre école, dans un autre pays) et les enfants de cet autre lieu vont nous envoyer leurs cœurs.

2. Co-dessiner le club de troc

Co-dessiner le club de troc

A ce stade vous êtes fin prêts pour vous lancer. Après une sensibilisation autour de « l'échange juste », les enfants ont eux-mêmes identifié la solution du club de troc. Ils ont bien compris la différence entre le troc de gré à gré et le troc multi-réciproque et tout l'intérêt de créer leur propre monnaie. L'envie est là ! Vous avez clairement identifié la liste des missions à réaliser, les rôles et responsabilités de chacun, et le mode de gouvernance. Vous êtes prêts à co-dessiner un club de troc pour et par les enfants.

A. Design monétaire

Les 3 grandes fonctions de la monnaie
Les modalités de fonctionnement de la monnaie

Activité 9 : Jeu de rôle pour comprendre le fonctionnement de la monnaie

Activité 10 : Le thermomètre des valeurs

B. Valeurs et règles du club

Activité 11 : Rédiger la charte

Activité 12 : Définir les règles

C. Fabrication des billets

Activité 13 : La planche à billets

A. Design monétaire

La monnaie n'est qu'un outil au service d'un projet, un outil pour faciliter et multiplier les échanges. Il s'agit maintenant de bien dessiner cet outil, de donner les bonnes caractéristiques à notre monnaie pour qu'elle favorise le type d'échanges que nous voulons voir dans notre club de troc.

« Il est temps de déterminer où nous voulons aller, et concevoir un système monétaire pour nous y emmener »

Bernard Lietaer*

Les 3 grandes fonctions de la monnaie

La monnaie est définie par Aristote par trois fonctions :

- **Unité de compte** : pour mesurer les prix et la valeur des biens échangés.
- **Moyen d'échange** : la monnaie sert d'intermédiaire entre les échanges de biens et de services. Elle permet ainsi de dépasser les limites du troc (où pour acquérir un bien auprès d'une personne il faut être en mesure de lui offrir un autre bien d'une valeur équivalente). Grâce à la monnaie, on vend un produit à une personne et avec la monnaie gagnée on peut acheter d'autres produits auprès d'autres personnes.
- **Réserve de valeur** : la monnaie conserve la valeur dans le temps, elle peut être conservée sans perte de pouvoir d'achat.

Mais à y regarder de plus près, ces fonctions sont parfois contradictoires entre elles.

Pour en savoir plus, retrouvez l'article dans les annexes sur :

<http://clubdetrocpourlesenfants.wordpress.com>

*Bernard Lietaer : ancien haut fonctionnaire de la banque centrale de Belgique, co-fondateur de l'écu et grand promoteur des monnaies sociales et complémentaires.

Les modalités de fonctionnement de la monnaie

La monnaie est à la fois un élément essentiel de notre vie sociale et une chose insaisissable. Peu de gens savent comment marche une monnaie.

Une architecture monétaire peut être résumée au travers des caractéristiques suivantes :

- le mode d'émission monétaire,
- le taux d'intérêt,
- l'unité de compte utilisée,
- les acteurs du dispositif et leur gouvernance.

Le mode d'émission monétaire

C'est l'une des premières questions à se poser, comment allons-nous créer la monnaie ?

Comment se crée la monnaie traditionnelle, l'€ ?

- Premièrement, rappelons que depuis le 15 août 1971, la monnaie n'est plus du tout indexée sur l'or.

- Deuxièmement, contrairement à une idée très largement répandue, les États créent aujourd'hui moins de 10 % de la masse monétaire globale. Dans le cas des États européens, s'ils ont besoin d'argent pour investir et créer des biens publics, ils doivent demander un prêt aux banques. Dans les faits, la création de la monnaie a été déléguée comme un monopole par l'État au secteur bancaire.

- 90 % de la monnaie qui circule sur la planète est tout simplement créée par les banques via l'octroi de crédit.

La monnaie est créée par le simple fait de signer une demande de prêt à la banque. Les banques créent alors cette somme par une opération d'écriture, et elles le déposent sur votre compte. Cet argent est ensuite détruit au fur et mesure du remboursement de la dette. Les banques créent de la monnaie ex nihilo et maîtrisent donc plus de 90 % des moyens de paiement qui permettent les échanges entre les hommes.

L'émission monétaire dans un club de troc : le crédit mutuel

Dans un club de troc, la monnaie n'est pas créée ex-nihilo. « Il faut produire pour consommer » : on produit, on vend, on gagne de la monnaie, on achète... Les membres des clubs de troc sont des prosommateurs, contraction de producteur et consommateur. Pour commencer à faire circuler les premiers billets, il y a deux options :

- Soit on donne à chaque membre un même montant de monnaie complémentaire à son entrée dans le club. Par exemple, tout le monde commence avec +20 unités de compte. Pour acquérir plus de monnaie complémentaire, il faut vendre des produits et/ou services aux autres membres du club.

- Soit tout le monde commence à 0 et on permet aux membres du club d'être en négatif (sans pénalité bien sûr). En réalité cela revient à un crédit à taux zéro.

La somme des soldes de tous les comptes est égale à 0 : l'acquéreur est débité de x unités de compte quand l'offreur est crédité du même montant. C'est ce qu'on appelle un modèle de crédit mutuel.

Le taux d'intérêt négatif ou comment faire circuler la monnaie

Dans notre système monétaire traditionnel, quand on emprunte de l'argent, on paye des intérêts et quand on épargne de l'argent sur un compte en banque on gagne des intérêts. Plus on est pauvre plus l'argent coûte cher ! Les taux d'intérêt des microcrédits, destinés aux personnes les plus pauvres souhaitant emprunter de petites sommes sur de courtes durées, sont bien plus élevés que les taux d'intérêt accordés à des personnes ayant un compte en banque bien rempli (en raison du niveau de risque que le prêteur prend au vue des garanties de l'emprunteur et des frais de gestion). C'est ce taux d'intérêt positif qui entraîne les principaux travers de notre système monétaire traditionnel à savoir la thésaurisation et la spéculation (gagner de l'argent avec de l'argent).

La monnaie du club de troc n'a bien sûr pas de taux d'intérêt positif. On peut même imaginer un taux d'intérêt négatif, un système de fonte. La monnaie du club de troc perd de la valeur si elle n'est pas utilisée. La fonte de la monnaie permet d'inciter les troqueurs à acquérir des produits et services et donc à faire circuler la monnaie.

C'est la circulation de la monnaie qui crée la richesse !

L'unité de compte ou comment fixer la valeur

Comment fixer l'unité de compte ou comment définir le prix d'un produit ou service en monnaie complémentaire ? La monnaie complémentaire peut être définie:

- par rapport à la monnaie officielle : une unité de monnaie complémentaire = un euro, en d'autres mots on établit une parité avec l'euro ;
- par rapport à une autre unité de mesure comme le temps. Par exemple si on est dans un club de troc où s'échangent exclusivement des services : 1 heure = 1 heure ;
- par rapport à un système de mesure personnalisé basé sur des critères subjectifs (voir atelier thermomètre des valeurs (page 43) .

Les acteurs du dispositif et leur gouvernance

- **Quel est le cercle des utilisateurs ? Qui peut être membre du club de troc ?**
- **Quelle sont les modalités d'entrée et de sortie du club de troc ?**
- **Quel mode de «gouvernance»?** Comment se prennent les décisions quant au fonctionnement du dispositif ? Qui définit les règles et comment sont-elles définies ?
- **Quels sont les rôles et redevabilités de chacun ?**

! EN SAVOIR PLUS SUR LA MONNAIE

Si vous souhaitez mieux comprendre comment fonctionne une monnaie, l'architecture monétaire, l'intérêt des monnaies sociales et complémentaires, nous vous recommandons les lectures suivantes :

- **Les architectures monétaires**
<http://www.monnaiesendebat.org/spip.php?article53>
- **Pourquoi les monnaies sociales et complémentaires ?**
<http://www.taoaproject.org/les-monnaies-sociales/en-quelques-mots/pourquoi-les-monnaies-sociales-et-compl%C3%A9mentaires/>
- **Diversité et richesses des dispositifs de monnaies sociales**
<http://www.taoaproject.org/les-monnaies-sociales/en-quelques-mots/diversite-et-richeesse-des-dispositifs/>
- **De l'innovation monétaire aux monnaies de l'innovation**
<http://www.cornu.eu.org/news/de-l-innovation-monetaire-aux-monnaies-de-l-innovation>

Troki Troc raconte ...

Vous avez maintenant compris les grands mécanismes monétaires. Pour vous aider à les rendre pratiques pour les enfants, ci-dessous le tableau des modalités de fonctionnement choisies par Troki Troc. Gardez en tête qu'aucune règle n'est figée, les enfants pourront ajuster ces règles de fonctionnement grâce aux enseignements tirés au fil de l'expérience.

Nom de la monnaie	Les Livings
Quel mode de gouvernance ? Comment prendre les décisions ?	Le conseil des troqueurs (voir atelier p) > les décisions sont prises de façon collaborative avec l'ensemble des membres du club de troc, en intelligence collective.
Quel cercle d'utilisateurs ?	Tous les enfants de l'école qui le souhaitent à partir du CP.
Modalités d'entrée dans le club ?	Il faut signer la charte des valeurs (voir atelier page 46) .
Création monétaire Quel organe crée la monnaie ?	On a donné 10 Livings de départ à chaque enfant. Au début on voulait que les enfants produisent tous un objet à échanger afin de recevoir cette première somme. La création monétaire aurait donc été adossée à des produits tangibles et le rôle du prosommateur souligné puisqu'il fallait commencer par produire pour pouvoir consommer. Finalement, les enfants ont décidé que leur travail collectif pour créer le club de troc pouvait être reconnu en offrant à chacun une somme de 10 Livings pour commencer. Les enfants qui participent à la préparation et à l'organisation des Bourses Locales d'Echanges (BLE) reçoivent également 10 Livings en contrepartie.
Monnaie fondante	Les enfants ont décidé de fixer un plafond pour éviter l'accumulation de billets. Ceux qui dépassent 30 Livings remettent le surplus à la « banque des Livings ». Les Livings sont alors redistribués aux enfants qui en manquent pendant une BLE, sous forme de crédit.
Crédit	Pendant les BLE, certains enfants ont rapidement vendu tous leurs objets et dépensé tous leurs Livings de sorte qu'ils ne peuvent plus participer aux échanges. Ils peuvent alors demander un crédit de 10 Livings. Bien sûr c'est un crédit à taux zéro. En échange soit ils amènent à la prochaine BLE des objets à échanger d'une valeur totale de 10 Livings, soit ils offrent un échange de connaissance à un autre enfant qui pourra avoir lieu dans les jours qui viennent. Ils ne peuvent demander qu'un seul crédit par BLE. Avant de permettre la possibilité du crédit, il est important de faire une séance de discussion sur le sujet pour bien leur expliquer la responsabilité qu'implique la prise d'un crédit.
Quelle unité de valeur, que mesure la monnaie ?	Thermomètre des valeurs défini collectivement (voir atelier page 43). Des enfants médiateurs des valeurs donnent leurs ressentis sur la valeur attribuée aux objets apportés pour tendre vers une objectivité vis à vis de la communauté Troki-Troc.
Gestion des billets	Au départ les enfants avait opté pour la création d'une institution bancaire dans sa fonction de gardienne de Livings. Les enfants faisaient la queue à la banque pour retirer des Livings et chaque débit était inscrit sur la feuille des comptes. Mais ça prenait du temps et ça freinait les échanges pendant la BLE. Ils ont donc opté pour un portefeuille des Livings : chaque enfant a une enveloppe à son nom avec ses Livings qu'il retire au début de la BLE et redépose à la fin de la BLE à « la garderie des Livings » (une caisse de dépôt qui évite la circulation des Livings en dehors des BLE et réduit ainsi les risques de falsification et de perte). Les enfants un peu distraits ont tendance à égarer leurs Livings pendant la BLE, les oublier sur une table. A chaque échange, le nom de l'enfant qui a acquis les Livings en dernier est inscrit sur le billet. Ainsi on sait qui est le propriétaire des billets et on peut également mesurer la vitesse de circulation des billets (au nombre de noms écrits sur le billet).
Quel type de produits	Black List : les règles du club indiquent qu'on ne peut pas échanger de produits de grande valeur.

Activité 9 (1/4)

Jeu de rôle pour comprendre le fonctionnement de la monnaie

Principe

Faire plusieurs mises en situation afin de permettre aux enfants de ressentir les mécanismes monétaires pour qu'ils puissent par eux-mêmes comprendre les dysfonctionnements de notre système monétaire traditionnel, trouver les clés pour créer leur propre monnaie, se réapproprier l'outil monnaie.

Compétences

Déployer sa créativité dans la création de sa propre monnaie.

Impacts

Les enfants créent et sont pleinement acteurs de leur projet, ils entreprennent !

Durée
conseillée
2 à 3 ateliers de
30 minutes

- Préparation**
- Fabriquez des cartes avec des illustrations d'objets
 - Fabriquez des billets
 - Faites des groupes de 4 à 6 enfants et les installer en cercle.

Déroulé

Imaginez différents scénarii et laissez les enfants proposer intuitivement des solutions puis ouvrir la discussion autour des conséquences qu'elles impliquent. Votre rôle est de les aider à se poser les bonnes questions, pas de leur donner les réponses. Les laisser expérimenter librement, gardons en tête que c'est par l'erreur qu'on apprend (s'inspirer des enseignements du marshmallow challenge : <http://unjouravec.net/2010/04/le-defi-marshmallow/>).

Activité 9 (2/4) Exemples de scénarii et solutions possibles.

Scénario 1 : autour de l'émission monétaire

- Demandez à chaque enfant de piocher/choisir/dessiner une ou plusieurs cartes avec les objets et/ou les connaissances qu'il souhaite offrir.
- Chaque enfant a donc devant lui ce qu'il est prêt à échanger avec ses camarades.
- Mais pour l'instant il n'a pas de billet pour échanger.
- L'ensemble des billets se trouvent dans un cercle au milieu des enfants que l'on pourra appeler « la tirelire du club ».

Question n°1 : Comment faire sortir les billets de la tirelire ?

- Option 1 : On distribue l'ensemble des billets à parts égales entre les enfants. Puis les enfants échangent leurs produits (leurs cartes) entre eux grâce aux billets.
- Option 2 : Pour obtenir des billets, les enfants doivent déposer leurs produits (leurs cartes) dans « la tirelire du club » (qui va ainsi constituer le fond de garanti sur lequel est adossé la monnaie du club). Les enfants obtiennent ainsi la valeur de leur produit en billets. Ils peuvent ensuite acquérir des produits auprès des autres enfants ou un produit placé dans la tirelire, moyennant leur valeur en billets...
- Autre ...

Scénario 2 : autour du taux d'intérêt et du crédit

- Demandez à chaque enfant de piocher/choisir/dessiner une ou plusieurs cartes avec les objets et/ou les connaissances qu'il souhaite offrir.
- Distribuez des billets à chaque enfant.
- Dites à un seul enfant, sans que les autres enfants ne l'entendent, de « vendre » toutes ses cartes mais de ne rien « acheter » (et lui donner plus de cartes à vendre).
- Invitez les enfants à échanger leurs cartes moyennant des billets.
- A la fin, l'enfant qui n'a fait que vendre devrait avoir presque tous les billets, quand les autres enfants ont dépensé tous les leurs. C'est la fin de la première BLE*.
- Projetez les enfants 1 mois plus tard pour une deuxième BLE. Chacun a produit de nouveaux objets donc chacun pioche de nouvelles cartes. Par contre, il n'y a pas eu d'émission monétaire additionnelle. Chacun commence la nouvelle BLE avec les mêmes billets avec lesquels ils ont fini la première BLE.

Question n°2 : Que se passe-t-il si celui qui a tous les billets ne veut pas acheter ?

- Option 1 : Les échanges sont bloqués puisque les autres enfants n'ont plus de billets pour échanger.
- Option 2 : On peut envisager de fixer un plafond pour éviter l'accumulation de billets. Exemple : On ne peut pas finir une BLE avec plus de 30 unités de compte.
- Option 3 : On peut mettre en place une monnaie fondante, une monnaie qui perd de sa valeur d'une bourse d'échange à l'autre. Exemple : pour inciter les enfants à échanger plutôt qu'à thésauriser, la monnaie

perd 30% de sa valeur entre deux BLE. Donc si un enfant finit une BLE avec 100 unités de comptes, il devra remettre 30 unités de compte dans la tirelire du club qui pourront être redistribués ...

- Autre ...

Question n°3 : Que se passe-t-il si un enfant souhaite acheter un produit mais qu'il n'a pas assez de billets ?

- Option 1 : Il doit impérativement offrir des produits ou des services à ses camarades pour gagner de nouveaux billets.
- Option 2 : Un crédit peut être envisagé. Sous quelle forme ? Sous quelles conditions ?
- Autre ...

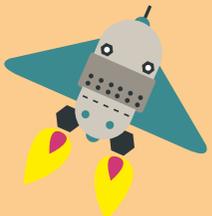
Question n°4 : Que se passe-t-il si la monnaie a un taux d'intérêt positif ?

- Imaginons que d'une BLE à l'autre, vos billets gagnent 10% de leur valeur. A contrario, si vous avez pris un crédit, vous devez rembourser 10% d'intérêt d'une BLE à l'autre.
- L'enfant qui a fini la première BLE avec la quasi-totalité des billets aura encore plus de billets pour commencer la deuxième BLE. S'il a fini avec 100 unités de compte, il aura 110 unités de compte.
- Les enfants qui ont emprunté à crédit devront encore plus d'argent. S'ils ont emprunté 100, ils devront maintenant rembourser 110.
- Laissez les enfants réagir sur ces règles du jeu (qui sont celles de notre système monétaire traditionnel).

*BLE : Bourse Locale d'Echange, voir page 61

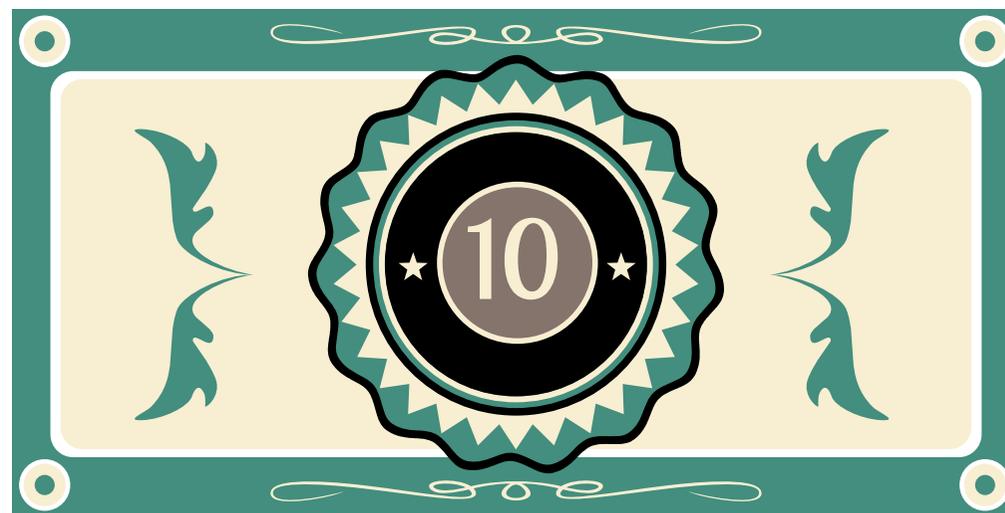
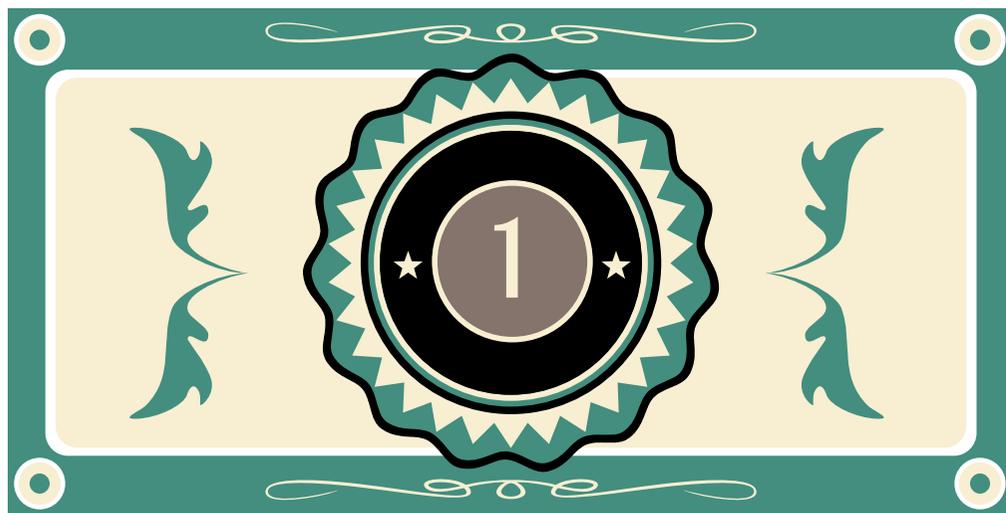
Activité 9 (3/4)

Vous pouvez photocopier cette planche de vignettes et les découper, ou les enfants peuvent aussi s'en inspirer pour dessiner leurs propres cartes.

<p>CAMION</p>  <p>valeur</p>	<p>COURS D'ALCHIMIE</p>  <p>valeur</p>	<p>BALLON</p>  <p>valeur</p>	<p>TEE-SHIRT</p>  <p>valeur</p>	<p>OURS</p>  <p>valeur</p>	<p>COURS DE PEINTURE</p>  <p>valeur</p>
<p>POUPÉE</p>  <p>valeur</p>	<p>BRACELET</p>  <p>valeur</p>	<p>ROBOT</p>  <p>valeur</p>	<p>VOITURE</p>  <p>valeur</p>	<p>COURS DE MUSIQUE</p>  <p>valeur</p>	<p>FUSÉE</p>  <p>valeur</p>

Activité 9 (4/4)

Vous pouvez photocopier cette planche de billets et les découper, ou les enfants peuvent aussi s'en inspirer pour dessiner leurs propres billets.



Activité 10 (1/2)**Le thermomètre des valeurs****Principe**

Elaborer un outil de référence pour estimer dans la justesse la valeur des produits et services à échanger.

Compétences

Coopération, développer l'écoute, participation, partager son ressenti, argumenter.

Impacts

Décisions collectives justes, respect des valeurs du travail et du ressenti de l'autre.

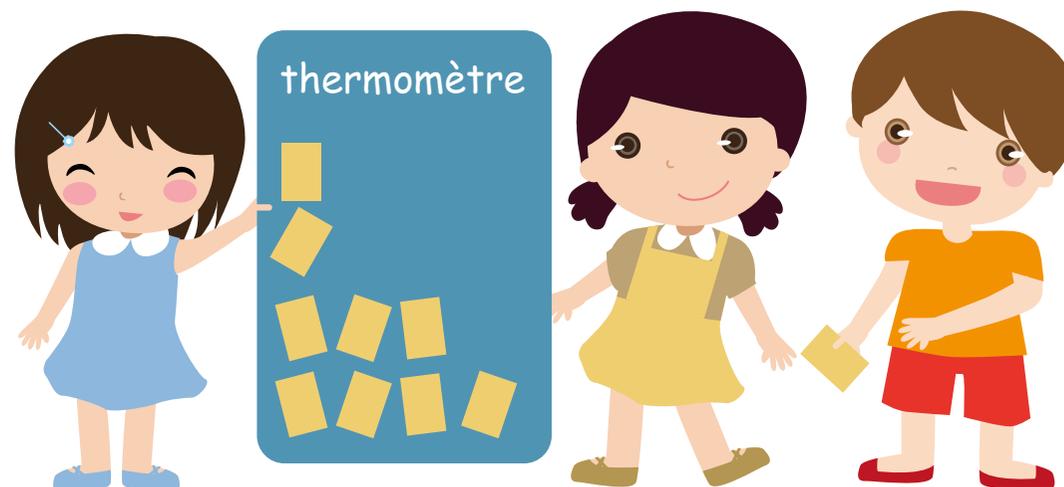
Durée
conseillée
15-30 minutes

2-3
fois par semaine, en
petits groupes avant
chaque BLE*.

Préparation

• Déterminez la valeur des objets et des créations apportées pour le club de troc est une étape essentielle de son fonctionnement. Plus cette étape sera fluide, plus les échanges lors de la BLE seront fluides également car basés sur des valeurs décidées ensemble. Au départ, les estimations sont encadrées par un adulte qui veille au respect des valeurs établies. Une fois le procédé bien installé, les enfants seront en mesure de faire ces estimations en autonomie.

Avant la première BLE, un thermomètre sous forme de graphique sera dessiné sur une grande feuille bien visible afin de servir de référence le jour de la BLE et pour les prochaines sessions d'estimation. C'est l'occasion d'aborder l'étude des tableaux à double entrées et les graphiques en mathématique avec les élèves.



Activité 10 (2/2)

Déroulé

- En petit groupe autour du thermomètre, chaque enfant apporte son objet ou sa création.
- Dans les premières sessions d'estimation, relisez la charte des valeurs (activité page 46).
- Déterminez qui sera le responsable photos et prendra chaque objet en photo pour le faire figurer sur le thermomètre, ainsi que le responsable qui notera la liste des objets/créations et leur valeur.
- Un premier enfant partage son ressenti quant à la valeur de son objet ou sa création tout en expliquant les raisons de son choix (matière, utilité, temps de création).
- Tour à tour, les autres membres du groupe donnent également leur ressenti. Si les valeurs exprimées sont bien inférieures ou supérieures à celle donnée par le premier enfant, chacun exprime ce qui a motivé son choix. Le but est de trouver une valeur dans la justesse, respectueuse de l'avis de tous et correspondant le plus possible à la première valeur exprimée. Il est important que chacun puisse se mettre dans la peau de l'autre pour prendre une décision juste.
- Une fois les premières estimations faites et affichées sur le thermomètre, elles serviront de repère pour les estimations futures. Le déroulé de l'activité sera plus fluide et pourra être pris en charge par les enfants.

Après l'activité:

- Le responsable photo (accompagné d'un adulte dans un premier temps) sélectionne et imprime les photos qu'il placera sur le thermomètre avec l'aide du responsable qui a noté toutes les décisions prises sur une feuille.
- Le thermomètre complété avant chaque BLE sera affiché, visible de tous pour servir de référence.



B. Valeurs et règles du club

Comment les échanges vont-ils fonctionner au sein du club de troc ? Quelles sont les valeurs que les enfants souhaitent mettre en avant dans leur club de troc et qu'ils auront donc à cœur d'incarner et de respecter ? Donner un cadre avec les règles et du sens aux échanges avec la charte des valeurs.



Activité 11 (1/2)

La charte des valeurs

Principe

Amener les enfants à choisir quelles valeurs ils souhaitent mettre en avant dans leur club de troc.

Compétences

Français, restituer oralement un travail de groupe.

Impacts

En définissant et écrivant eux-mêmes leurs propres valeurs ils auront à cœur de les incarner et de les respecter.

Durée
conseillée
40
minutes

Préparation • Grandes feuilles de couleur, feutres et crayons de couleur.

Déroulé

- Utilisez la technique créative du «remue-méninge», collecte informelle d'idées.
- Afin que chaque enfant ait l'espace de parole pour s'exprimer, optez pour le tour de parole : une idée de valeur pour la charte est donnée par un enfant puis la parole tourne.
- Les enfants ont tout à fait le droit de sauter leur tour si aucune idée ne leur vient, ils disent « je passe ».
- Chaque idée est écrite sur un post-it et posée au tableau.
- Ne posez aucune limite quantitative de valeurs aux enfants. Plus il y en a, mieux c'est !

- Regroupez les valeurs entre elles quand elles sont très proches l'une des autres.
- L'instituteur répète et reformule chaque valeur.
- Toutes les valeurs sont maintenant écrites en gros au tableau.
- On fait un dernier tour de parole où l'on demande à chaque enfant s'il a une objection quant aux différentes valeurs définies.
- La charte de valeurs est adoptée par consentement.

Après l'activité

- Le groupe responsable de la rédaction de la charte expose son travail au Conseil des Troqueurs.
- Validez la charte des valeurs au sein du Conseil des Troqueurs.
- Demandez à un groupe d'enfants (qui peut être différent du premier) d'exposer visuellement leur travail sous forme d'affiches par exemple.
- Affichez la charte sur le mur dédié au club de troc.
- Pensez également à l'afficher pendant les BLE.

Activité 11 (2/2)

exemple:

Notre charte

- * Le club de troc est ouvert à tous ceux qui le souhaitent dans l'école.
- * Ses échanges se font dans la joie et la bonne humeur pour le bonheur de tous.
- * Les échanges sont équitables et justes pour tous et dans le respect de chacun.
- * Le club de troc valorise les savoir-^{aimer}être et les savoir-faire que la responsabilité de chacun pour la coopération et la solidarité.
- * Nous prenons soin de nous et des autres lors des échanges, avec amour et amitié. Les échanges sont honnêtes au sein du club de troc.



Activité 12 (1/2)

Définir les règles

Principe

Rédiger de façon collective les règles générales qui régiront le club de troc.

Compétences

Créativité, définir des règles.

Impacts

Conscientiser et impliquer pleinement les enfants par rapport à leurs actes et dans leurs engagements vis-à-vis des nouveaux élèves qui entreront dans le club de troc à chaque rentrée scolaire.

Durée
conseillée
40
minutes

Préparation • Grandes feuilles de couleur, feutres et crayons de couleur.

• Il peut être intéressant de croiser le travail sur les valeurs et le travail sur les règles afin que les enfants distinguent bien ces deux notions.

Déroulé

- Utilisez la technique créative du «remue-méninge», collecte informelle d'idées.
- Afin que chaque enfant ait l'espace de parole pour s'exprimer, optez pour le tour de parole : une idée de règle est donnée par un enfant puis la parole tourne.
- Les enfants ont tout à fait le droit de sauter leur tour si aucune idée ne leur vient, ils disent « je passe ».
- Chaque idée est écrite sur un post-it et posée au tableau.
- Invitez les enfants à formuler les règles de façon positive et à éviter les « il faut » et l'utilisation de phrase négative « on ne doit pas ... ». Exemple : « Je respecte mes amis », « j'échange dans la joie et la coopération »...
- Si une règle décidée par les enfants vous semble problématique, mettez-la en situation avec eux

pour en montrer ses limites. Les enfants doivent comprendre eux-mêmes en quoi cette règle ne peut s'appliquer au sein du club de troc.

- Regroupez les règles entre elles quand elles sont très proches l'une des autres.
- L'instituteur répète et reformule chaque règle.
- Toutes les règles sont maintenant écrites en gros au tableau.
- On fait un dernier tour de parole où l'on demande à chaque enfant s'il a une objection quant aux différentes règles définies.
- Les règles du club de troc sont adoptées par consentement.
- N'hésitez pas à faire évoluer les règles ! Les enfants

peuvent amener des modifications quand celles-ci répondent à un besoin collectif.

Après l'activité

- Le groupe responsable de la rédaction des règles expose son travail au Conseil des Troqueurs.
- Validez les règles au sein du Conseil des Troqueurs.
- Demandez à un groupe d'enfants (qui peut être différent du premier) d'exposer visuellement leur travail sous forme d'affiches par exemple.
- Affichez les règles sur le mur dédié au club de troc.
- Pensez également à les afficher pendant les BLE.

Activité 12 (2/2)

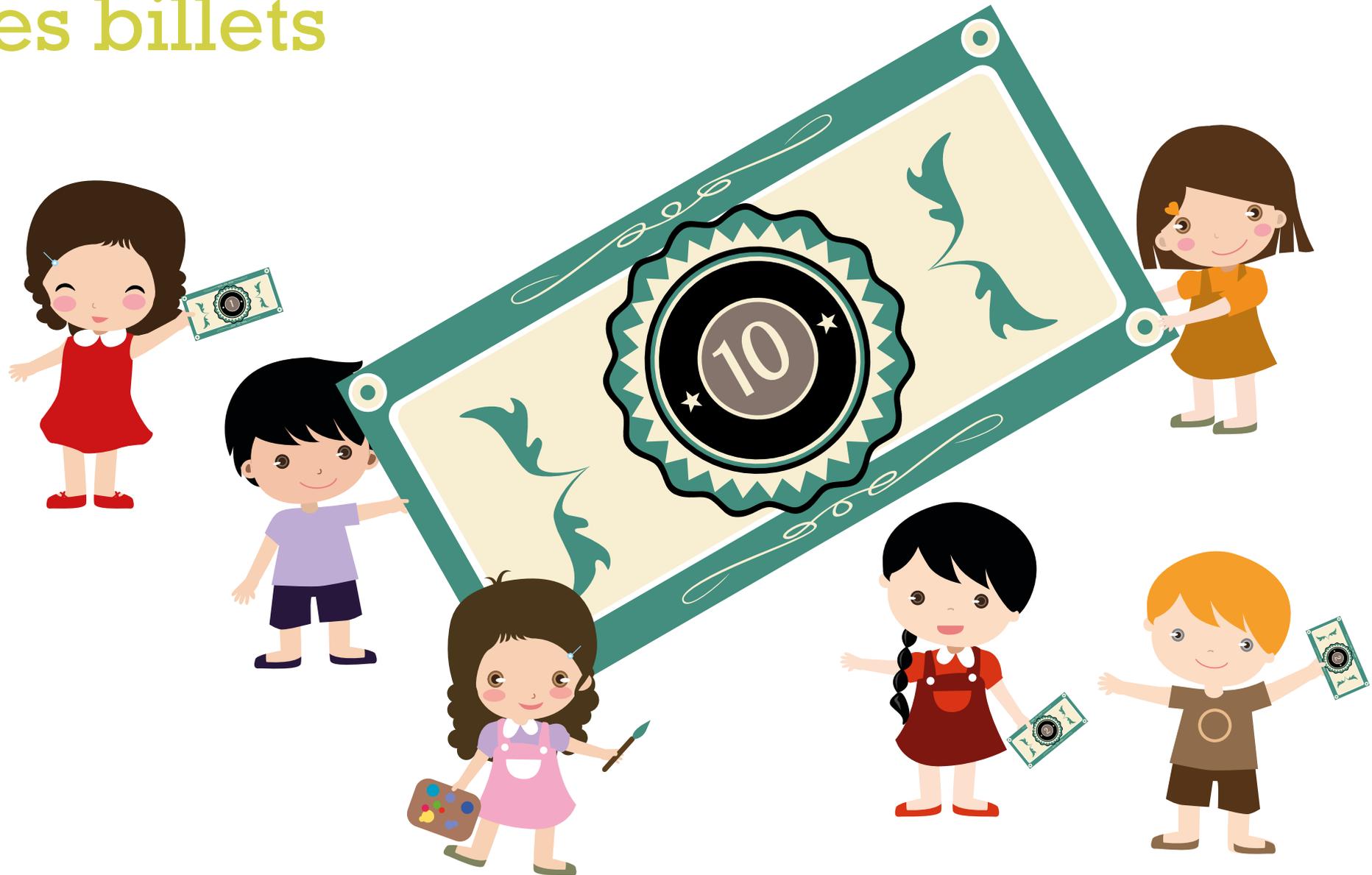
exemple:

Les règles de Troki-troc

- Être sûr de vouloir échanger l'objet que l'on propose pour ne pas faire marche arrière.
- Les échanges se feront dans la coopération et avec un accord commun entre les personnes.
- Les objets seront stockés dans la cave de Living School et seront sortis uniquement le jour de la BLE.
- Les livings ne sont pas utilisables en dehors du club de troc.
- On peut échanger un objet qui nous appartient ou alors quelque chose que l'on a fabriqué.
- ~~Le nombre de livings versés dépendra de ce que l'on apporte ou fabrique.~~
- Les livings ne pourront être donnés sans échange préalable.
- Aucun euro en circulation dans le club de troc.
- Les BL auront lieu une fois par période, c'est-à-dire entre deux vacances scolaires.



C. Fabriquer ses billets



Activité 13 (1/2)

La planche à billets

Principe

Dessiner les billets de la monnaie du club de troc.

Compétences

Créativité, arts plastiques, calcul, écriture, observation.

Impacts

Créer ensemble sa propre monnaie, s'investir pleinement dans un projet de classe qui a du sens, climat de classe positif, dans la coopération et la joie de co-créer.

Durée
conseillée
2 à 3 ateliers de
30 minutes

Préparation • Préparez le matériel nécessaire : feuilles de papier, feutres, crayons de couleurs, ciseaux, colle ...

Déroulé

Les questions à se poser :

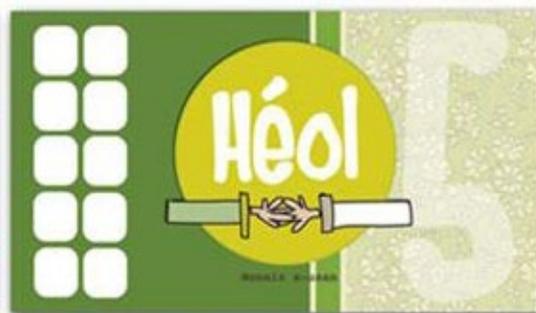
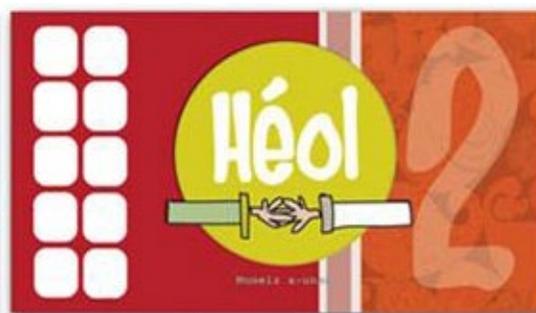
- Quel nom pour la monnaie ?
- Quels dessins faire figurer sur les billets ?
- Qui souhaite-on voir représenter sur les billets ?
- Qu'écrire sur les billets ?
- Combien de coupures et quelle valeur faciale ? Vous pouvez calculer le montant de la façon suivante : nombre d'enfants membres du club x nombre d'unité de compte offertes à l'entrée dans le club + penser à fabriquer plus de billets et des petites coupures pour pouvoir faire de la monnaie.
- Comment éviter la falsification ? Les numéroter ? Leur mettre un tampon spécial ? Un papier spécial ? ...
- Montrez des exemples aux enfants pour les inspirer (voir page suivante).

Troki Troc raconte

- Les enfants de Living School ont surnommé leur monnaie : **les Livings !**
- Ils ont décidé de créer des **coupures allant de 1 à 5 Livings**.
- Afin de mettre en adéquation leur monnaie avec leurs échanges, ils ont inscrit sur chaque coupure les **valeurs fondamentales** qui imprègnent l'esprit de leur club de troc.
- Ils ont également dessiné ainsi un logo spécifique.

Activité 13 (2/2)

Voici différents billets de monnaie locale pour inspirer les enfants



3. Echangez ! Faire vivre le club !

Echangez ! Faire vivre le club !

Voilà tout est prêt pour échanger, les enfants ont décidé d'un design monétaire (qui pourra évoluer au fil de l'expérience), ils ont rédigé et affiché les règles et la charte des valeurs et ont fabriqué les billets. Maintenant il ne reste plus qu'à échanger !

Les clubs de troc ne sont pas des marchés comme les autres où se rencontrent vendeurs et acheteurs. Elles sont la réunion de prosommateurs ! Le Prosommateur* est la contraction des termes « producteur » et « consommateur ». **Prosommer c'est produire pour consommer.** Producteur, mais aussi consommateur, il est tout aussi important de gagner de la monnaie complémentaire que de la dépenser pour que la monnaie circule au maximum entre les différents membres du club.

Le rendez-vous clé du club de troc est **la Bourse Locale d'Echange, la BLE** (voir illustration page 4), où les membres du club se retrouvent pour échanger.

A. Produire, qu'allons-nous échanger ?

Le cycle de vie des produits

Activité 14 : Donner une seconde vie aux produits

Activité 15 : Des ateliers de créativité

B. Consommer, acquérir produits et services pendant les Bourses Locales d'Echange

Préparer la Bourse Locale d'Echange

Le jour J : la Bourse Locale d'Echange

Echanger des services

Activité 16 : Le marché des connaissances

Activité 17 : Suivi des indicateurs du club de troc

C. Aller plus loin

Créer des outils de communication

Impliquer les parents d'élèves

* Le terme Prosommateur est emprunté à Alvin Toffler dans son livre *La troisième Vague*.

A. Produire, qu'allons-nous échanger ?

L'idée du club de troc est de donner une seconde vie aux produits que nous n'utilisons plus mais aussi de valoriser les talents de création des enfants à travers différents ateliers pour fabriquer eux-mêmes des objets à échanger.

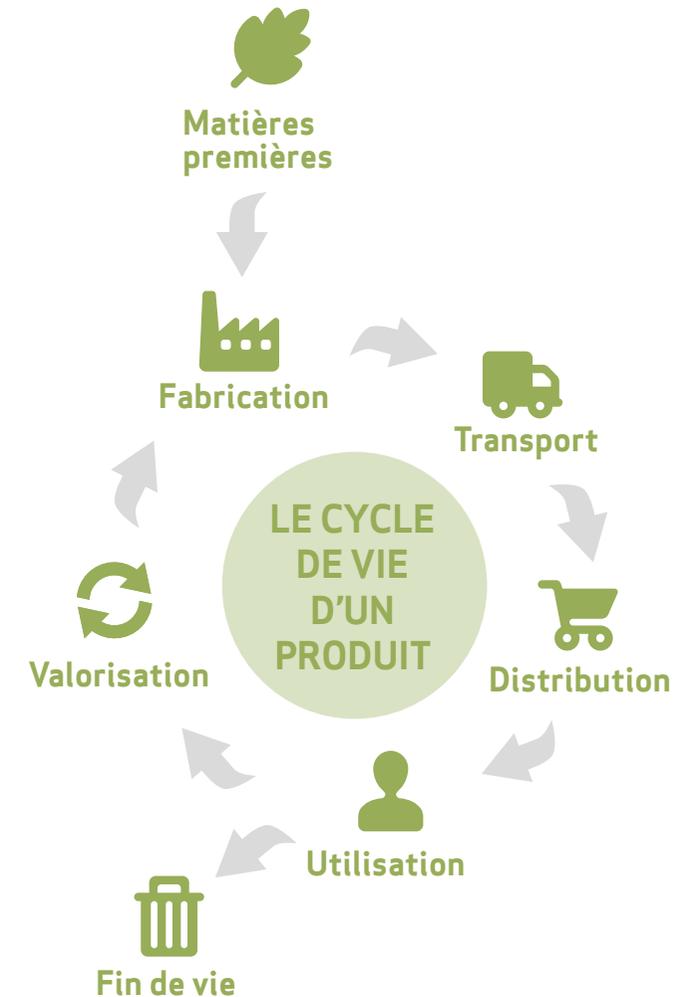
Le cycle de vie des produits

Pour que les enfants comprennent l'intérêt d'échanger des produits qu'ils n'utilisent plus, il est important de les sensibiliser à la notion de cycle de vie du produit et à son impact sur l'environnement.

Chaque produit suit un parcours

Le cycle de vie d'un produit, ce sont toutes les étapes de la vie d'un produit, de sa fabrication à la fin de sa vie : depuis l'extraction des matériaux qui le constituent jusqu'à son élimination, en passant par sa fabrication, sa distribution, son achat et son utilisation. À chacune de ces étapes, tout produit peut générer des impacts sur l'environnement : épuisement des matières premières, consommation d'énergie, pollution de l'air, de l'eau, des sols, production de déchets*.

C'est pour ça qu'il est important de prolonger au mieux la phase d'utilisation d'un produit notamment en lui donnant une seconde vie.



*http://www.developpement-durable.gouv.fr/IMG/pdf/Guide_ADEME_Consommer_mieux_mars_2012x.pdf

L'histoire d'un jean

Afin d'illustrer le cycle de vie d'un produit, prenez un exemple, comme l'histoire d'un jean et ses impacts sur l'environnement aux différentes étapes de son cycle de vie. Vous pouvez télécharger le dossier pédagogique d'e-graine :

Le cycle de vie d'un jean sur :

http://www.conso.net/images_publications/Cycle_un_jean.pdf

Pour aller plus loin :

Malette pédagogique : la consommation :

www.e-graine.org/creation_pedagogique-la_consommation-4-article-544.html

Dossier II
C'est l'histoire d'un fil de coton qui...
Thème : Le cycle de vie d'un jean.

POUR L'ÉDUCATEUR

Lien avec le film documentaire : Chapitre 2, Le cycle de vie d'un jean et ses conséquences sur l'homme et l'environnement.

Découpage de la fiche :

- Chaque fiche pédagogique - dossier - est structurée en deux parties :
- 1/ Première partie : les documents (photos, schémas, textes...).
- 2/ Deuxième partie : les questions.

Objectif : appropriation et compréhension des documents.

- Dans un premier temps, les questions qui se rapportent aux documents.
- Dans un deuxième temps, les questions pour aller plus loin : les réponses ne figurent pas dans les documents.

Objectif : analyse des documents et approfondissement des connaissances.

Objectifs pédagogiques :

- 1/ Comprendre le cycle de vie d'un jean.
- 2/ Prendre conscience des impacts sur l'homme et l'environnement de chaque étape du cycle de vie d'un jean.
- 3/ Comprendre comment limiter ces impacts négatifs.

Correspondances avec le socle commun des connaissances et des compétences :

- Pailer 2 compétence 3.
- Pailer 3 compétence 3.

Liens fiches :

- Dossier N° 6 : La réévaluation vertel, N° 6 : La publicité, N° 7 : La réalité de consommation, N° 10 : Les conditions de travail, N° 12 : Le cycle de vie d'une tablette de chocolat, N° 13 : La consommation équitable.
- Animations N° 5 : Le jeu de rôle de la fabrication d'un jean, N° 6 : Le cycle de vie d'un téléphone portable, N° 7 : Des matières premières aux produits finis.
- Projets : N° 1 : Réaliser une exposition ACV, N° 4 : Organiser un Troc party.

POUR L'APPRENANT

C'est l'histoire d'un jean qui...

DOC 0 : Interview d'Arno Chandra Ambiquti, Directeur de l'association des producteurs de coton biologique Chino Indes à propos des difficultés des producteurs de coton.

DOC 1 : La texture des étapes de la fabrication d'un jean.

Culture du coton : Étape pendant laquelle la matière première de jeans, le coton, est le plus de coton en 2010 (selon le ministère de l'Agriculture).

produits de votre bon sens d'argent, dire qu'ils doivent s'écarter alors souvent - redits mettent en n les champs. votre l'agriculture a décomposé de la

ce stade - coton grain - le combustible.

spéli à ce stade - coton

ces minutes, sur les illor de sept heures jours.

de deux heures par déshydratés et les parfois en deux de té, en fonction des

du fait d'assembler

Durée. Cette taille requi pour les caractéristiques

tre un pantalon.

tel donner un aspect sé

puits mis en vente dans un

allors se de leur être pende équilibre de leur s'ajouté pimenté re ainsi les.

L'objectif à à choisir est comme qui sont, e, l'aspect respect des questions

Issue de la brochure « Pourquoi acheter, choisir d'acheter » de la Fédération Française de Bioconsommation

© 2010 e-graine

Document réalisé sur l'association e-graine pour sa maquette pédagogique. Le développement durable et moi ! - la consommation / Reproduction et diffusion libre de droit. www.e-graine.org

Le développement durable et moi
FILM DOCUMENTAIRE
FICHES PÉDAGOGIQUES
CONTENUS ADAPTÉS AUX PROGRAMMES SCOLAIRES
DVD avec ÉDUCATIF
0012

La consommation

FAIRE NAÎTRE ET GRANDIR L'INITIATIVE SOLIDAIRE ET RESPONSABLE

e-graine

DVD

Activité 14 (1/2)

La chasse aux trésors oubliés

Principe

Aidez les enfants à identifier les objets, vêtements, jouets qu'ils n'utilisent plus et auxquels ils pourraient donner une seconde vie en les échangeant dans le club de troc.

Compétences

Recycler, trier, prendre conscience de l'importance du recyclage pour la planète, prendre des décisions.

Impacts

Recycler des produits sous ou non utilisés et réduire son empreinte écologique.

**Durée
conseillée**
2 à 3 ateliers de
30 minutes

Préparation • Photocopiez le poster ci-après pour chacun des enfants.

Déroulé

Aidez les enfants à identifier les objets qu'ils ont chez eux et dont ils n'ont plus besoin.

- Est-ce que l'objet a été utilisé dans les 12 derniers mois ?
- Est-ce que je vais regretter cet objet ?
- Est-ce que mes parents seraient d'accord pour que j'échange cet objet dans le club ?
- Ressentir s'il est en assez bon état pour vivre une deuxième vie.

Après l'activité

- Ramenez les objets à l'école (avec l'accord des parents).
- Mesurez leur valeur avec le thermomètre des valeurs.

Activité 14 (2/2)

Poster la chasse aux trésors oubliés



la Chasse aux trésors cachés



Photocopie cette page et notes toi-même
les objets que tu peux trouver dans les
différentes pièces de ta maison!

chambre

salon

garage

cuisine



Activité 15

Des ateliers de créativité

Principe

Proposez aux enfants des ateliers de créations pour qu'ils puissent fabriquer eux-mêmes des produits à échanger au club de troc.

Compétences

Arts plastiques.

Impacts

Valorisez les talents et la créativité des enfants.

Durée
conseillée
40
minutes

Préparation • Mettez à leur disposition un bac plein de matériaux divers (chutes de tissus, papiers, bouchons de liège, briques de lait, rouleaux de papier toilette...).

Déroulé

Dans le cadre du club de troc, les enfants auront plaisir à échanger non seulement des objets auxquels ils souhaiteront donner une nouvelle vie mais aussi leurs propres créations. Il est donc essentiel de créer des moments pour que les enfants déploient leur créativité et soient de réels prosommateurs. Ils contribuent aux échanges par leurs créations et à un nouveau mode de consommation dans lequel ils sont pleinement acteurs.

Pour stimuler et cultiver la créativité des enfants, ils ont besoin de ressentir qu'ils ont le potentiel de créer des choses et que leurs idées sont bienvenues.

Invitez-les à présenter à leurs amis les créations qu'ils auront réalisées à la maison et planifiez un temps de partage de leurs connaissances à travers le marché des connaissances par exemple ou un atelier dédié (voir atelier suivant).

Mettez à leur disposition un bac plein de matériaux divers en libre service, avec lesquels ils pourront se lancer dans des créations pendant des moments d'activités libres (1/4 d'heure ou une demi-heure par jour ou tous les deux jours). L'essentiel est que les enfants se sentent libre de créer à leur guise.

Avant chaque BLE, il est essentiel de planifier plusieurs temps pour les ateliers DO IT YOURSELF* afin d'encourager les enfants à créer pour échanger.

Vous pouvez également leur montrer des exemples de créations pour les inspirer. Cela peut constituer un rituel hebdomadaire de présentation d'un objet insolite ou du quotidien complètement créé à partir de déchets par exemple.

Vous pouvez leur raconter l'histoire incroyable de l'orchestre recyclé au Paraguay (lien vidéo http://www.youtube.com/watch?v=x0N_mXoDLWI) où un professeur de musique a pris l'initiative de recycler des objets trouvés dans une décharge et d'en faire des instruments de musique. Tous ces exemples donneront envie aux enfants de se lancer dans leurs propres créations et de faire eux-mêmes des objets pour eux-mêmes et pour échanger avec leurs amis.

Après l'activité

Après chaque réalisation, les enfants peuvent prendre une photo de leur création qui figurera dans le livre des créations de la classe et qui pourra être utilisée dans le cadre de l'activité thermomètre de valeurs (voir atelier page 43) si les enfants souhaitent échanger leur création lors d'une BLE.

* fabriquer soi-même

B.

Consommer avec les BLE

Les enfants ont préparé les objets qu'ils souhaitent échanger, c'est parti pour les échanges !! Pour cela, on organise ce qu'on appelle une BLE = Bourse Locale d'Echange, le temps fort du club de troc. On peut bien sûr lui donner un autre nom : feria, marché solidaire, bourse aux merveilles...



Préparer la BLE

La BLE est un moment convivial où les enfants échangent dans la bonne humeur et l'entraide mutuelle. C'est un instant de négociation mais surtout de partage intense. Tout le travail pédagogique fait en amont avec les enfants leur permettra d'appréhender sereinement leur première BLE afin qu'ils aient confiance en eux et utilisent tout leur potentiel. A vous de déterminer la fréquence des BLE tout au long de l'année scolaire.

Choisir un thème

Proposer des thématiques différentes à chaque BLE afin de sensibiliser les enfants à d'autres approches :

- Donner une seconde vie aux produits (cf. activité page 55)
- Do It Yourself (cf. activité page 60)
- Le marché des connaissances (cf. activité page 64)
- Les saisons
- La musique

Écoutez les envies des enfants.

Définir les rôles

Définir ensemble les rôles importants qui seront nécessaires pour que les échanges se passent dans la convivialité et le respect d'autrui. Les enfants apprennent ainsi à travailler en équipe et à coordonner leurs actions. Il est important de mettre en place une rotation des responsabilités afin d'éviter une concentration des responsabilités par les mêmes enfants.

Troki Troc raconte

« 3 grandes responsabilités ont été attribuées aux enfants :

- **Les trésoriers** : ils distribuent les enveloppes de Livings aux enfants, les récupèrent à la fin et font du change si besoin. Ils apprendront ainsi le sens de l'organisation et s'exerceront aux mathématiques.
 - **Les médiateurs** : ils aident à renouer le dialogue quand un conflit d'échange apparaît lors d'une BLE et trouvent un accord durable. Cela permet aux enfants de développer leur communication et de solutionner eux-mêmes leurs différends de manière pacifique.
 - **Les préparateurs** : ils aident à préparer les BLE, agencement du lieu, étiquetage des objets, rangement ...
- Encouragez l'implication de tous! Bien d'autres responsabilités sont à inventer en fonction des besoins du club de troc.

Pour cette aide précieuse, chaque enfant reçoit 10 Livings en échange de sa contribution... »

Préparer la salle et les tables avec les objets exposés.

- Par exemple, vous pouvez disposer les objets sur des tables par fourchettes de valeurs pour que les enfants se repèrent plus facilement. A eux de décider comment ils préfèrent s'y prendre pour un accès facile aux objets afin d'avoir un cadre agréable et pratique pour échanger.
- Il est primordial que les enfants sachent à qui appartiennent les objets et leurs estimations en monnaie locale, grâce à des étiquettes par exemple.

Pendant la BLE

Troki Troc raconte :

1/ Remise des enveloppes de Livings à chaque enfant. Chacun a donc des billets pour commencer les échanges.

2/ Phrase d'ouverture de la BLE : Un enfant monte sur une table et ouvre officiellement la BLE : « Troki-Troc ouvre toi ! ». Par ailleurs, les enfants de Living School ont inventé une histoire, celle de Troki, un personnage imaginaire qui fait du troc. C'est un bon moyen de développer leurs aptitudes rédactionnelles et leur imagination.

3/ Echangeons !

- Les échanges peuvent commencer. Soit les enfants échangent de gré à gré leurs objets, soit ils utilisent leurs Livings.

- Accompagnez les enfants dans leurs échanges ! Vous êtes un repère pour eux et c'est vers vous qu'ils viendront s'ils sont bloqués dans leurs échanges. Mettre en place plusieurs médiateurs pour orienter les enfants. Être un appui pour les apprentis troqueurs.

- Environ 30 minutes plus tard les échanges commencent à s'essouffler.

4/ Fermer la BLE

- De même qu'au début de la BLE un enfant clôture les échanges : « Troki-Troc ferme toi ».

5/ Debrief

- Afin que l'expérience soit riche d'enseignements pour les enfants, réservez un temps après la BLE pour échanger sur les différents échanges, les ressentis, les bonnes pratiques à dupliquer, les situations qui ont éventuellement posé problème.

Echanger des services

On peut échanger des produits mais également des services, des connaissances, des savoir-faire.

Tout type de services et connaissances peut-il être échangé ?

- Certaines connaissances doivent-elles être interdites dans le club ? ex : compter en rotant, dire des gros mots...
- Certains services doivent-ils être interdits ? Ex : porter mon sac à dos toute une journée, faire mes devoirs ...

Comment évaluer la valeur d'un service ?

Une des questions clés sera d'évaluer la valeur d'un échange de connaissance par rapport à la valeur d'un produit. Plusieurs options s'offrent à vous :

- On peut échanger produits et services avec la même monnaie et placer les échanges de connaissances dans le thermomètre de valeurs.
- On peut aussi imaginer créer une deuxième monnaie complémentaire basée sur le temps où 1 heure = 1 heure (quelque soit le type de connaissances ou services

Activité 16

Le marché des connaissances

Principe

Inspiré de la pédagogie Freinet, tous les enfants ont une passion, des connaissances qu'ils peuvent valoriser et partager! Ils transmettront avec plaisir

ce qu'ils font avec plaisir!

Compétences

Prendre conscience de ce que l'on peut transmettre, se valoriser et valoriser les autres, enseigner des connaissances.

Impacts

Les enfants échangent, transmettent avec joie et confiance des connaissances, des passions, ils sont acteurs et bâtisseurs de leurs apprentissages.

Durée conseillée
Plusieurs séances de préparation pour en discuter/planifier;

organiser une BLE spéciale connaissances de
45-60 minutes

Préparation 1. En introduisant le marché des connaissances, l'essentiel est de leur donner envie et de leur faire confiance ! Commencer par partager avec eux la joie que vous ressentez quand vous enseignez ou échangez des connaissances ainsi que l'intérêt et l'enthousiasme d'apprendre et de découvrir de nouvelles choses. Dites-leur que ce ne sont pas que les adultes ou les enseignants qui peuvent transmettre des choses car chacun sait des choses, chacun aime faire des choses et les partager.

2. Qu'est-ce que vous avez envie de partager ? D'apprendre aux amis de la classe ? Notez toutes les offres des enfants. Certains voudront être seuls,

d'autres en binômes. Exemples d'offres : apprendre aux amis à compter jusqu'à 10 en japonais, apprendre à faire une roulade de capoeira, apprendre à jouer une note au violon. Toutes les offres sont les bienvenues ! Encouragez-les à sortir des savoirs scolaires.

3. Demandez aux enfants quels seront les besoins spécifiques pour chaque stand en termes de matériel de nombre de participants, de consignes etc. Pour les enfants qui savent écrire, leur faire remplir une fiche de préparation sur leur stand.

4. Demandez aux enfants de créer une affiche de

présentation de leur stand et un feu rouge/vert pour gérer l'accès à leur stand.

5. Déterminez avec les enfants la date et le lieu de tenue des stands. Elaborez la liste des stands et demandez aux enfants de s'inscrire aux stands de leurs choix. Plusieurs sessions de marché des connaissances auront lieu afin de permettre à tous les enfants d'animer et de participer à un stand. Chaque enfant possède une fiche de participation avec la liste des stands. Cette fiche sera validée/tamponnée/signée par l'animateur de chaque stand qu'il visitera.

Déroulé

1. Le jour J, donnez un temps de préparation à chaque enfant pour qu'il mette en place son stand puis lancez le marché ! Laissez les enfants animer leur stand en vous assurant que les règles soient bien respectées et que la circulation entre les stands se fait dans la fluidité.

2. A la fin du marché, tout le monde aide au rangement et prend un temps pour célébrer les temps forts du marché, les nouvelles connaissances et les réussites de chacun!

Après l'activité

Un bilan peut être fait par la suite, il permettra à chacun d'analyser les points forts et les points d'amélioration. Par la suite, vous pourrez élargir le marché des connaissances, en invitant les parents, les voisins, les autres classes ou d'autres écoles.

Activité 17 (1/2)**Suivi des indicateurs du club de troc****Principe**

Apprendre aux enfants à mesurer l'impact de leurs actions. Le club de troc remplit-il son objectif ? Les enfants fixent eux-mêmes des indicateurs de succès pour leur projet et

des moyens de les mesurer.

Compétences

Mathématiques, graphiques et tableaux, prendre le recul et faire le bilan à tous les niveaux.

Impacts

Prendre conscience des points positifs et des points d'amélioration du projet, célébrer les réussites et faire preuve de la créativité pour améliorer le projet.

Durée
conseillée
45
minutes

Déroulé

- Listez avec les enfants les critères de succès du club de troc, par exemple :
 - Nombre de membres du club.
 - Nombre de produits/connaissances échangés.
 - Nature des échanges, nombre de catégories de produits différents (mesurer la variété des échanges).
 - Masse monétaire (nombre de billets) en circulation.
 - Somme totale échangée dans le club (Produit Intérieur Doux).
 - Vitesse de circulation de la monnaie
 - Satisfaction des enfants.
 - Nombre de conflits.
 - Aidez les à prioriser les critères qui leur semblent les plus importants.

- Définissez des indicateurs, comment mesurer chacun de ces critères ?
- Préparez un tableau de suivi.

Trois indicateurs clés à mesurer**Le Produit Intérieur Doux**

- C'est la somme des valeurs de tous les produits et services échangés au sein du club de troc. Les enfants notent chaque échange et leur valeur puis on additionne l'ensemble des échanges de tous les enfants.
- Il est également intéressant de connaître le Produit Intérieur Doux par enfant : le solde de chaque enfant à

la fin des BLE afin de tracer ceux qui vont se retrouver en difficulté, n'ayant presque ou plus de monnaie, et ceux qui en amassent trop. Les enfants comptent eux-mêmes la somme de monnaie qui leur reste.

- Pensez également à comptabiliser et valoriser les échanges faits de gré à gré par les enfants (demandez aux enfants de les noter également).

Activité 17 (2/2)

La vitesse de circulation de la monnaie

« C'est la circulation de la monnaie qui crée la richesse ». L'indicateur important n'est pas tant la masse monétaire en circulation (le nombre de billets émis et distribués aux troqueurs) mais la circulation de la monnaie. Pour la calculer c'est très simple !

Sur une BLE :

- Faites la somme de toute la monnaie que les enfants ont en leur possession au début de la BLE (c'est la masse monétaire en circulation).
 - Calculer le Produit Intérieur Doux = somme des valeurs de chaque échange qui ont eu lieu pendant la BLE.
 - Pour obtenir la vitesse de circulation de la monnaie : divisez le Produit Intérieur Brut par la masse monétaire en circulation, une simple division.
- Pour que cet indicateur ait du sens, il faut pouvoir le comparer à la vitesse de circulation d'autres monnaies. Par exemple, la vitesse de circulation de l'euro est de 2,5 fois (avant de sortir de l'économie réelle, d'être thésaurisé ou de partir sur les marchés financiers).

Troki Troc raconte

« Les enfants de Living School ont décidé de coller un tableau récapitulatif de leurs échanges au dos de leurs porte-monnaie de Livings. Ils indiquent lors de chaque BLE la nature des échanges qu'ils ont faits (avec des Livings ou sans) ainsi que la somme de Livings qui leur reste à la fin. Ils ont ainsi un suivi régulier de leurs activités à Troki-Troc et peuvent renflouer leur porte-monnaie en se portant volontaire pour se voir attribuer une responsabilité lors de la prochaine BLE (médiateur, préparateur ou encore trésorier). »

La satisfaction des enfants

Sans aucun doute, l'indicateur le plus important ! Pour le mesurer, à chaque fin de BLE, vous pouvez par exemple demander aux enfants de dessiner un smiley reflétant leur satisfaction (en fonction de sa couleur par exemple). Puis vous collerez l'ensemble des smiley sur une grande feuille et cela vous donnera visuellement la satisfaction des enfants. Vous pourrez ainsi comparer aisément la satisfaction d'une BLE à l'autre.



C. Pour aller plus loin

Des outils de communication

Pour animer et faire vivre le club de troc, vous pouvez créer des outils de communication :

- Editer le journal du club de troc où les enfants peuvent raconter leurs échanges, les dessiner, écrire des poèmes, promouvoir une connaissance ou un produit qu'ils aimeraient échanger.
- Faire un poster pour promouvoir les BLE.
- Faire un grand tableau où à n'importe quel moment de la semaine, les enfants pourraient venir écrire leurs demandes pour la prochaine BLE (un peu comme leur liste de Noël). Cela permettrait aux enfants d'anticiper sur les demandes de leurs camarades avant la prochaine BLE.

Impliquer les parents d'élèves

Sensibiliser les parents à l'économie collaborative par le biais des enfants, vecteurs du changement. L'implication des parents dans les projets de votre école est primordiale pour l'adoption de comportements positifs des enfants en classe. C'est un réel travail de coopération parents-enseignants à mettre en place avec tous les acteurs de l'environnement éducatif.

De quelle manière ?

- La participation des parents peut se faire par des encouragements au projet, des discussions formelles ou informelles, mais aussi par une implication active au montage du club de troc et/ ou à sa pérennité.
- Vous pouvez présenter le projet aux parents lors d'un spectacle organisé avant les vacances de Noël et clôturer l'année scolaire de la même manière.
- Inventer une chanson, des sketches, une histoire avec les enfants autour de leur club de troc.
- Les parents peuvent se voir attribuer une responsabilité spécifique au sein du club de troc (exemples : prendre des photos et vidéos, gérer la trésorerie...)
- Inclure les parents dans le club de troc s'ils sont désireux d'échanger des biens et des services.

Troki Troc raconte

Les enfants ont rédigé un mail à destination de leurs parents afin de présenter leur projet de club de troc et de les informer sur les prochaines BLE à venir où ils étaient cordialement conviés. Les réponses ont été élogieuses, soulignant l'intérêt pédagogique d'une telle aventure. Certains sont même prêts à participer activement au club de troc en élaborant des échanges de services ou d'objets entre parents.

**Merci à tous les enfants
de Living School qui ont
co-construit avec nous
ce beau projet !**



Retrouvez-nous sur le web

Plus d'informations sur le site internet de Kids & Troc

<http://kidsandtroc.org>

Retrouvez :

- Le guide en téléchargement
- La vidéo de Troki Troc
- Les annexes pour en savoir plus
- Les actualités des écoles qui lancent des clubs de troc
- Pour nous contacter : annececile.taoa@gmail.com

