



sur la route

objectifs

1. Renforcer les compétences en planification et en élaboration de budget
2. Susciter une sensibilisation aux coûts et aux économies potentiels associés aux divers moyens de transport



Discussion

Présentez la gestion financière relative au transport à l'aide des éléments de discussion suivants :

- Quels sont les principaux moyens de transport utilisés par les élèves? Quels sont les coûts associés à ces moyens de transport?
- Discutez du pour et du contre des différents moyens de transport (p. ex., l'autobus n'est pas coûteux, mais il est lent; le taxi est pratique, mais il coûte cher, etc.).
- Avez-vous des idées pour réduire les dépenses liées aux déplacements quotidiens (acheter une carte de transport, faire du covoiturage, marcher ou prendre son vélo, planifier, etc.)?



Activité

TAXI?!

Durée : 1 heure

Matériel : Instructions du jeu TAXI?!, listes des déplacements, cartes des chauffeurs, argent Faites que ça compte, affiches (tous ces éléments sont inclus dans les pages qui suivent), au moins trois quadriporteurs, enveloppes

- Dans cette activité, vous guidez les élèves dans le jeu TAXI?! Dans ce jeu, les élèves doivent réaliser une liste de déplacements et rentrer à la maison avec un budget de transport établi. Compte tenu du coût, du temps et de la disponibilité, les élèves doivent choisir entre divers moyens de transport (taxi, autobus et auto) pour atteindre leur destination et réaliser leurs déplacements. Ils ne disposent que de 15,00 \$ chacun et ils doivent s'assurer de rentrer à la maison en temps voulu et – surtout – en respectant le budget.

- Comme cette activité est basée essentiellement sur le jeu TAXI?!, veuillez lire les *Instructions du jeu TAXI?!* avant de commencer.
- L'activité est terminée lorsque tous les élèves ont eu l'occasion d'être un *coursier*.

Approfondissement

- Demandez aux élèves de créer leur propre tableau comparatif des divers moyens de transport local et de leurs coûts respectifs.

Rétroaction participative

- Discutez des enjeux associés aux frais de transport. Quels sont les points positifs et négatifs de chaque moyen de transport?
- Les tarifs indiqués dans l'activité sont fondés sur des chiffres réels – discutez de tous les coûts qu'implique le fonctionnement d'un véhicule et qui justifient ces tarifs.
- Y en a-t-il qui ont pensé à des moyens d'économiser pendant leurs déplacements?
- Y en a-t-il qui ont dépassé leur budget ou n'ont pas terminé les déplacements? Quels conseils pourraient les aider à l'avenir?



Idées pour l'enseignant

- Si le temps le permet, discutez de tous les coûts associés à l'achat et à la possession d'un véhicule – les nouveaux conducteurs ignorent probablement beaucoup de choses à ce sujet!



Instructions du jeu TAXI?!

Objet du jeu

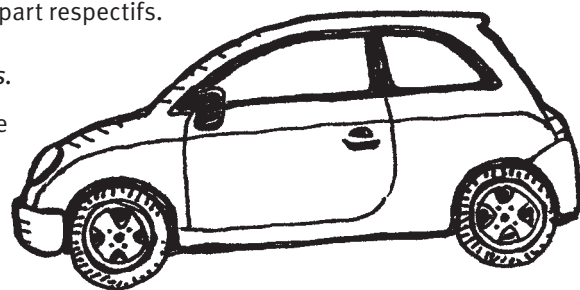
L'objet du jeu est de réaliser des déplacements puis de rentrer à la maison avec un budget de transport fixe de 15,00 \$ – cela peut sembler facile, mais l'argent risque de disparaître rapidement.

Le *coursier* a le choix entre trois moyens de transport (autobus, taxi, auto) pour réaliser la *liste des déplacements*. Le jeu se termine quand chaque *coursier* a réalisé sa *liste des déplacements*.

Mise en place

1. Organisez le jeu dans un gymnase (ou une grande pièce sans tapis) selon la disposition des *cartes municipales* fournies dans les *listes des déplacements*.
2. Assignez les rôles et demandez aux joueurs de se placer à leurs points de départ respectifs.
3. Des quadriporteurs sont fournis aux *chauffeurs de taxi, d'autobus et d'auto*.
4. Remettez les *listes des déplacements* et 15,00 \$ en argent fictif aux *coursiers*.

Quand tout le monde est en place, vous pouvez commencer! Rappelez-vous que le *chauffeur d'autobus* doit attendre une minute au centre commercial avant de se rendre à la station suivante!



Rôles des joueurs

1. Coursiers (au moins 4 élèves)

Les *coursiers* reçoivent une *liste des déplacements*, une *carte municipale* et 15,00 \$. Ils commencent le jeu à leur point de départ (indiqué sur la *liste des déplacements*) et le terminent à la maison. Les *coursiers* ont le choix entre prendre l'autobus, héler un taxi ou appeler à la maison pour qu'une auto vienne les prendre, selon leur destination.

Pour prendre l'autobus : Les *coursiers* peuvent attendre l'autobus à n'importe quelle station. L'autobus suit le même itinéraire tout au long du jeu et il s'arrête à chaque station pendant une minute, ce qui peut vouloir dire qu'il lui faudra beaucoup de temps à la fois pour prendre un joueur et le faire descendre à sa destination. Les *coursiers* versent 2,00 \$ au *chauffeur d'autobus* pour chaque endroit où ils descendent. **Note : les coursiers ne paient pas le chauffeur d'autobus chaque fois que l'autobus s'arrête, mais uniquement quand ils ont terminé un déplacement.**

Pour prendre le taxi : Les *coursiers* peuvent crier « TAXI » à partir de n'importe quel endroit. Le *chauffeur de taxi* les prend dès qu'il est disponible. Le *chauffeur de taxi* les conduit DIRECTEMENT à leur destination, sans arrêt ni attente. Les *coursiers* doivent verser 7,00 \$ au *chauffeur de taxi*.

Pour prendre l'auto : Les *coursiers* peuvent crier « AUTO » à partir de n'importe quel endroit. Le *chauffeur d'auto* les prend selon sa disponibilité. Le *chauffeur d'auto* ne conduit les *coursiers* qu'à l'école ou à la maison et il le fait DIRECTEMENT, sans arrêt ni attente. Les *coursiers* doivent verser 4,00 \$ au *chauffeur d'auto*.

2. Chauffeur d'autobus (1 élève)

Le *chauffeur d'autobus* part du centre commercial et tourne autour du circuit, dans le sens horaire, pendant tout le jeu. Il doit s'arrêter à chaque endroit pendant une minute et percevoir 2,00 \$ de tout nouveau passager – le *chauffeur d'autobus* ne peut prendre de raccourci. **Note : il peut y avoir plus d'un élève à bord de l'autobus en même temps.**

3. Chauffeur de taxi (au moins 1 élève)

Le *chauffeur de taxi* se tient au milieu de l'aire de jeu et attend jusqu'à ce qu'il soit hélé par un *coursier*, puis il retourne au centre après avoir laissé son passager. Le *chauffeur de taxi* perçoit 7,00 \$ de chaque joueur et le conduit directement à sa destination. Le *coursier* crie « TAXI » s'il veut être pris en charge.

4. Chauffeur d'auto (au moins 1 élève)

Le *chauffeur d'auto* se tient à la maison. Le *chauffeur d'auto* conduit les *coursiers* à l'école et à la maison SEULEMENT – C'EST TOUT! Le *chauffeur d'auto* perçoit 4,00 \$ de chaque joueur. Le *coursier* crie « AUTO » s'il veut être pris en charge. **Note : le chauffeur d'auto peut prendre un coursier à n'importe quel endroit.**

Point de départ : Dépanneur

1. Allez chez un ami
2. Allez au centre commercial
3. Allez à l'école
4. Rentrez à la maison

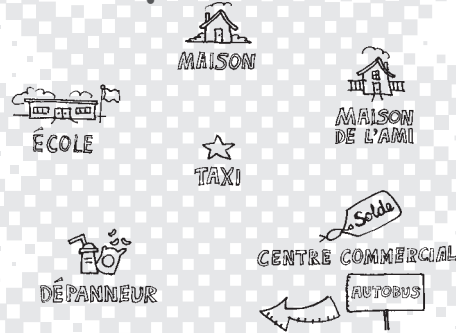
MOYENS DE TRANSPORT

Autobus : 2,00 \$ la course (Attendez qu'il arrive jusqu'à vous.) Le chauffeur d'autobus s'arrête à chaque station pendant une minute; vous devrez peut-être attendre un moment.

Auto : 4,00 \$ la course (Criez « AUTO ») Le chauffeur d'auto vous prend n'importe où, mais il ne vous conduit qu'à la maison ou à l'école.

Taxi : 7,00 \$ la course (Criez « TAXI ») Le chauffeur de taxi vous prend et vous conduit n'importe où directement.

Liste des déplacements 1



Vous n'avez que 15,00 \$, alors essayez de rentrer à la maison à peu de frais!

Point de départ : École

1. Allez au dépanneur
2. Allez au centre commercial
3. Allez chez un ami
4. Rentrez à la maison

MOYENS DE TRANSPORT

Autobus : 2,00 \$ la course (Attendez qu'il arrive jusqu'à vous.) Le chauffeur d'autobus s'arrête à chaque station pendant une minute; vous devrez peut-être attendre un moment.

Auto : 4,00 \$ la course (Criez « AUTO ») Le chauffeur d'auto vous prend n'importe où, mais il ne vous conduit qu'à la maison ou à l'école.

Taxi : 7,00 \$ la course (Criez « TAXI ») Le chauffeur de taxi vous prend et vous conduit n'importe où directement.

Liste des déplacements 2



Vous n'avez que 15,00 \$, alors essayez de rentrer à la maison à peu de frais!

Point de départ : Centre commercial

1. Allez à l'école
2. Allez chez un ami
3. Allez au dépanneur
4. Rentrez à la maison

MOYENS DE TRANSPORT

Autobus : 2,00 \$ la course (Attendez qu'il arrive jusqu'à vous.) Le chauffeur d'autobus s'arrête à chaque station pendant une minute; vous devrez peut-être attendre un moment.

Auto : 4,00 \$ la course (Criez « AUTO ») Le chauffeur d'auto vous prend n'importe où, mais il ne vous conduit qu'à la maison ou à l'école.

Taxi : 7,00 \$ la course (Criez « TAXI ») Le chauffeur de taxi vous prend et vous conduit n'importe où directement.

Liste des déplacements 3



Vous n'avez que 15,00 \$, alors essayez de rentrer à la maison à peu de frais!

Point de départ : Maison de l'ami

1. Allez au centre commercial
2. Allez à l'école
3. Allez au dépanneur
4. Rentrez à la maison

MOYENS DE TRANSPORT

Autobus : 2,00 \$ la course (Attendez qu'il arrive jusqu'à vous.) Le chauffeur d'autobus s'arrête à chaque station pendant une minute; vous devrez peut-être attendre un moment.

Auto : 4,00 \$ la course (Criez « AUTO ») Le chauffeur d'auto vous prend n'importe où, mais il ne vous conduit qu'à la maison ou à l'école.

Taxi : 7,00 \$ la course (Criez « TAXI ») Le chauffeur de taxi vous prend et vous conduit n'importe où directement.

Liste des déplacements 4



Vous n'avez que 15,00 \$, alors essayez de rentrer à la maison à peu de frais!

Chauffeur d'autobus

Le *chauffeur d'autobus* part du centre commercial et tourne autour du circuit, dans le sens horaire, pendant tout le jeu. Il doit s'arrêter à chaque endroit pendant une minute et percevoir 2,00 \$ de tout nouveau passager – le *chauffeur d'autobus* ne peut prendre de raccourci.
Note : il peut y avoir plus d'un élève à bord de l'autobus en même temps.



Chauffeur de taxi

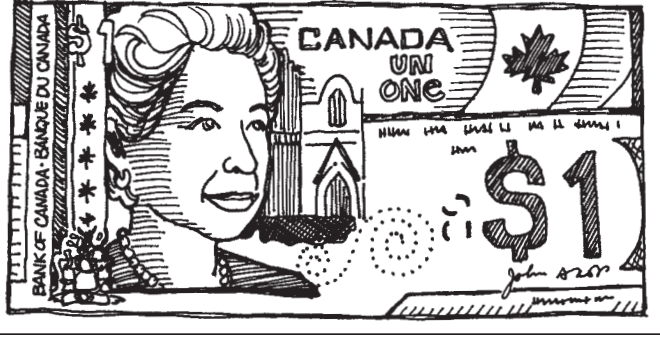
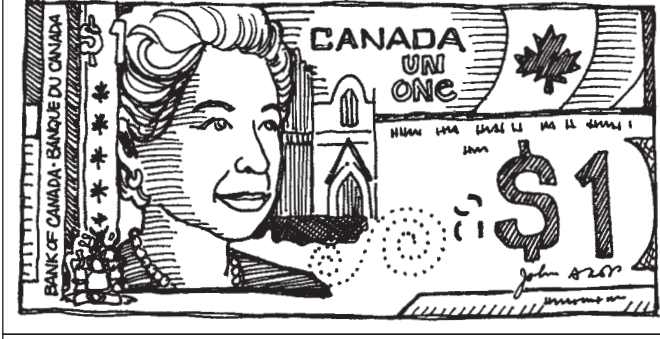
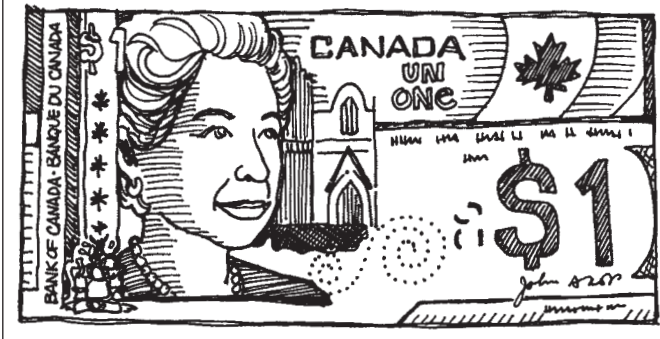
Le *chauffeur de taxi* se tient au milieu de l'aire de jeu et attend jusqu'à ce qu'il soit hélé par un *coursier*, puis il retourne au centre après avoir laissé son passager. Le *chauffeur de taxi* perçoit 7,00 \$ de chaque joueur et le conduit directement à sa destination. Le *coursier* crie « TAXI » s'il veut être pris en charge.

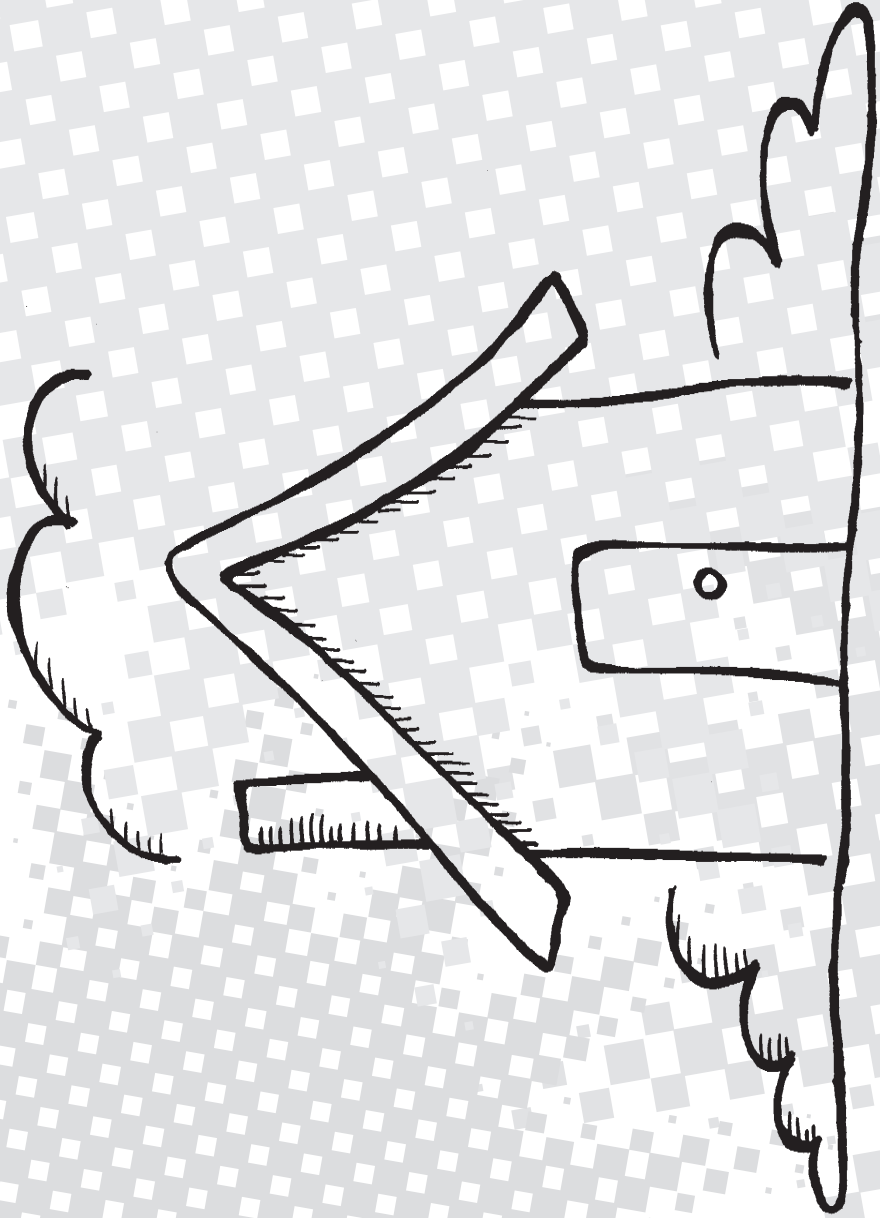


Chauffeur d'auto

Le *chauffeur d'auto* se tient à la maison. Le *chauffeur d'auto* conduit les *coursiers* à l'école et à la maison SEULEMENT – C'EST TOUT! Le *chauffeur d'auto* perçoit 4,00 \$ de chaque joueur. Le *coursier* crie « AUTO » s'il veut être pris en charge. **Note : le chauffeur d'auto peut prendre un coursier à n'importe quel endroit.**



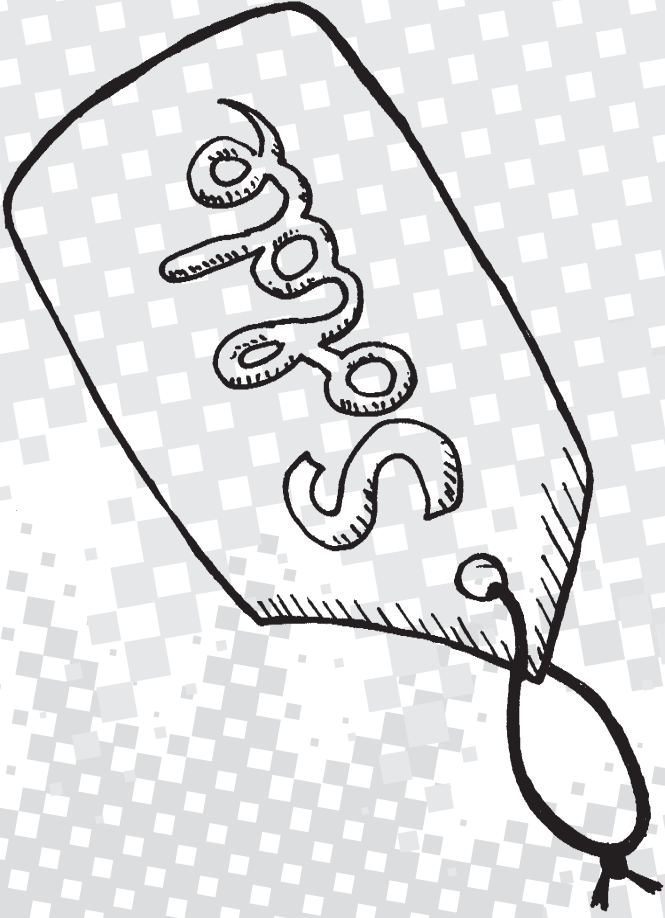




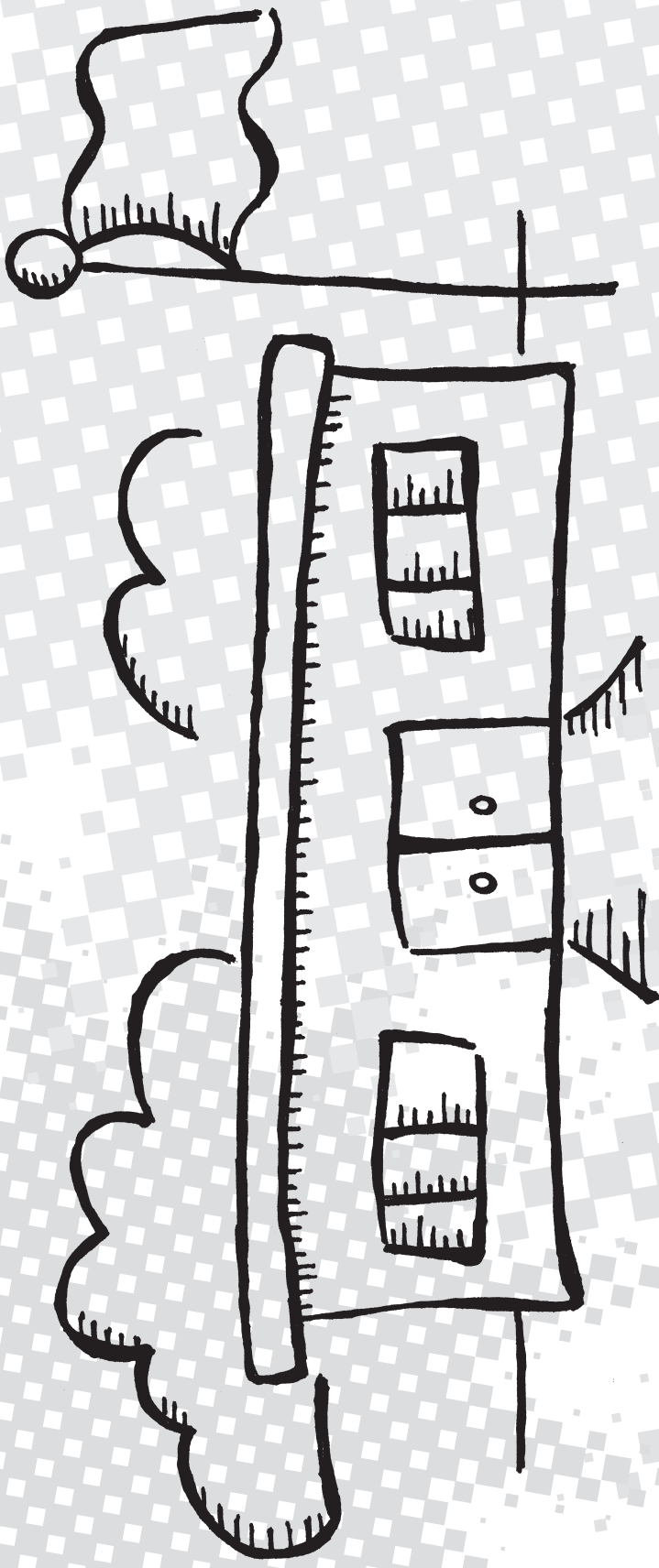
W A I S O N



MAISON
DE
MILLAWI



CENTRE COMMERCIAL



WELCOME