



en ville

objectifs

1. Favoriser la créativité en recherchant des divertissements abordables
2. Se familiariser avec les techniques de recherche et les ressources communautaires



Discussion

Présentez la gestion financière relative aux sorties en ville à l'aide des éléments de discussion suivants :

- Définissez avec la classe ce qu'est un divertissement. Étant donné que la notion de divertissement peut être très personnelle, favorisez la créativité et la réflexion « en dehors des sentiers battus ».
- Faites un remue-méninges sur les activités de divertissement favorites de la classe et écrivez-les au tableau.
- Où allez-vous pour trouver des événements et des activités dans votre ville?
- Demandez aux élèves d'établir un budget de divertissement hebdomadaire raisonnable.



Activité

Bulletin de nouvelles

Durée : 45 minutes

Matériel : fiche de l'élève En ville, brochures et dépliants d'un bureau de tourisme local pour chercher des idées

- Dans cette activité, demandez aux élèves de former des groupes (2-3) et de réfléchir à deux activités de divertissement économiques de leur choix. Il peut s'agir d'idées comme jouer aux quilles ou faire une promenade dans un parc en dégustant une crème glacée.
- Sur leur fiche *En ville*, les élèves notent leurs idées ainsi que les coûts suivants : coût de l'activité, frais de transport, coût des aliments et autres coûts.
- Une fois que les élèves ont trouvé leurs idées, ils peuvent proposer un moyen astucieux et

créatif de les présenter à la classe sous la forme d'un bulletin de nouvelles sur le monde du divertissement.

Plaisir à peu de frais

Durée : 45 minutes

Matériel : fiche de l'élève En ville, brochures et dépliants d'un bureau de tourisme local pour chercher des idées

- Dans cette activité, divisez les élèves en sept groupes (un pour chaque jour de la semaine) et demandez-leur de trouver une activité hebdomadaire offrant un rabais et qui a lieu dans la collectivité le jour qui leur a été assigné. Les élèves peuvent écrire leurs idées dans la section « Activité à peu de frais pour notre journée » de la fiche *En ville*.
- Une fois que cela a été fait, demandez à tous les groupes d'écrire leur activité au tableau. Les élèves peuvent alors remplir la section « Plaisir à peu de frais pour la semaine » de la fiche *En ville*, qui leur servira de ressource pour des divertissements abordables chaque jour de la semaine!

Approfondissement

- Filmez l'activité. Si les élèves se sentaient vraiment créatifs, ils pourraient faire un reportage sur le terrain, le filmer et le présenter à la classe.
- Essayez-les. À l'intérieur d'une période donnée, demandez aux élèves d'essayer les deux activités suggérées et de modifier leur idée originale en fonction du « facteur plaisir » et du budget.

Rétroaction participative

- Discutez des obstacles rencontrés dans la recherche de divertissements à rabais.
- Discutez des meilleures ressources pour trouver des divertissements abordables dans votre collectivité.



Idées pour l'enseignant

- Présentez le segment « Divertissement » ou « Que se passe-t-il dans votre collectivité ? » du bulletin de nouvelles locales pour que les élèves aient une meilleure idée de ce à quoi pourrait ressembler un bulletin de nouvelles.

en ville

Bulletin de nouvelles

Imaginez que vous et les membres de votre groupe serez au bulletin de nouvelles. Remplissez le tableau ci-dessous avec deux idées de divertissements créatifs et abordables. Puis proposez vos idées au public (vos camarades de classe) sous la forme d'un bulletin de nouvelles.

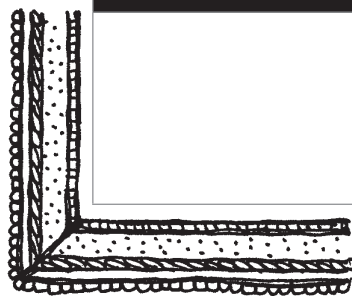
	Idée 1	Idée 2
Nom de l'activité		
Coût de l'activité		
Frais de transport aller-retour		
Coût des aliments		
Autres coûts		

Plaisir à peu de frais

Trouvez une activité à rabais dans votre collectivité pour le jour de la semaine qui vous a été assigné.

Jour de la semaine de votre groupe : _____

Activité à peu de frais pour notre journée...



Plaisir à peu de frais pour la semaine (ajoutez les idées de vos camarades de classe ci-dessous)

Dimanche	Lundi	Mardi	Mercredi	Jeudi	Vendredi	Samedi

