



*présente*

LES  
**GARDIENS** DE   
**LA MONNAIE**

# À quoi sert ce guide ?

Ce guide a pour objectif de vous guider dans l'utilisation du jeu pédagogique en ligne « **Les Gardiens de la Monnaie** », co-conçu par la Banque de France et l'agence de conseil en pédagogie Sydo. Ce guide est divisé en plusieurs parties et vous donne toutes les clés pour animer des sessions de jeu.

## Les Gardiens de la Monnaie : qu'est-ce que c'est ?

### À qui le jeu s'adresse-t-il ?

« **Les Gardiens de la Monnaie** » est un jeu pédagogique sur les questions monétaires au programme des classes de première et de terminale, option « économie ». Plus généralement, il peut intéresser toute personne curieuse d'économie.

## Les modes de jeu

Ce jeu peut être utilisé dans deux cadres distincts et propose donc deux modes de jeu :



- **Le mode « Partie en solo » :**

lors de sessions individuelles. Chaque joueur répond seul aux questions. Il peut se connecter quand il le souhaite pour réviser les thèmes monétaires.

- **Le mode « Partie à plusieurs » :**

par exemple, des sessions collectives en classe, animées par un maître du jeu. Ce mode a une dimension à la fois coopérative (les joueurs sont répartis en équipes pour répondre aux questions) et compétitive (les différentes équipes s'affrontent au cours du jeu).



## Zoom sur le scénario

Les joueurs sont plongés dans une histoire fictionnelle dans laquelle chaque équipe de joueurs incarne un personnage différent chargé de **retrouver la clochette du président de la banque centrale**, indispensable pour prendre les décisions relatives à la politique monétaire.

En effet, lors de sa nomination, le nouveau président de la banque centrale découvre avec effroi que cette clochette a disparu ! Une mystérieuse organisation s'en est emparée, plongeant l'économie dans la tourmente. Celle-ci l'a **enfermée dans un coffre protégé par trois clés**.

L'objectif ? **Répondre correctement à un maximum de questions** sur la monnaie pour être la première équipe à **collecter les clés** et ainsi récupérer la clochette.

Le temps presse, l'économie vacille, et **l'issue de cette quête dépend des joueurs et de leur faculté à répondre correctement** aux différentes questions posées.

*Pour favoriser l'immersion des joueurs dans l'histoire, une animatique introductory sera projetée sur une télévision, un vidéoprojecteur ou directement via votre ordinateur.*

*Par ailleurs, vous retrouverez en annexe la présentation des 8 personnages qui sont attribués aléatoirement à chaque équipe.*

# Déroulé du jeu en équipe

## Aperçu général d'une session

**1 – Création des équipes**  
et lancement d'une partie

**2 – Visualisation de la vidéo**  
d'introduction qui présente le scénario

**3 – Session de jeu:**  
chaque équipe avance à son rythme et répond aux 30 questions qui lui sont proposées

**4 – Affichage du podium**  
et de l'équipe gagnante

**5 – Correction collective**  
des questions de la partie



## Le principe du jeu

Chaque session de jeu est composée de **30 questions au total** et chaque équipe a **10 minutes** pour répondre correctement à un maximum de questions. Les 30 questions sont sélectionnées aléatoirement parmi un ensemble de 100 questions :

- **Temps de réflexion :**

Pour chaque question, l'équipe bénéficie d'un **temps de réflexion collective**. Il y a donc quelques secondes durant lesquelles il est impossible de répondre. Ce temps est plus ou moins long suivant le nombre de mots que contiennent la question et les propositions de réponse et la difficulté de la question.

- **Répondre à la question :**

Ensuite, chaque équipe a de **8 à 25 secondes pour répondre juste à la question posée**, selon la longueur de la question et des réponses.

- **Niveaux de difficulté :**

Sur l'écran de jeu, une **question de niveau facile est représentée par une étoile**, une **question intermédiaire par deux étoiles** et une **question difficile par trois étoiles**.

← Pour faciliter la prise en main du jeu par les équipes, des explications «**comment jouer**» sont proposées en début de session de jeu, avant le départ du chronomètre de 10 minutes. Ces explications peuvent néanmoins être passées si les joueurs ont déjà joué.

# Le système de points

Trois éléments permettent de déterminer le nombre de points remportés pour chaque question :

- **La justesse de la réponse donnée :**

l'équipe ne remporte des points que si elle répond juste.

- **Le temps passé :**

le nombre de points, fixé à 100 en début de question, diminue progressivement une fois le temps de réflexion prévu écoulé.

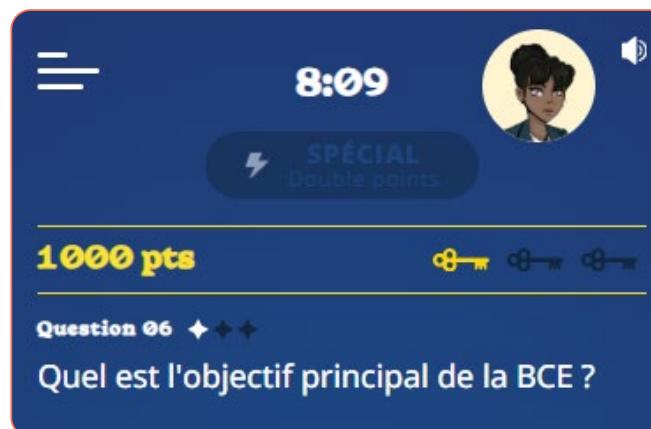
- **La difficulté de la question :**

facile, intermédiaire, difficile.

- Pour toute réponse juste à une **question facile**, les points sont multipliés par 1.
- Pour toute réponse juste à une **question intermédiaire**, les points sont multipliés par 2.
- Pour toute réponse juste à une **question difficile**, les points sont multipliés par 3.

En résumé, **plus on répond rapidement et correctement à des questions difficiles, plus on gagne de points !**

Les points gagnés par question se cumulent au fur et à mesure de la session de jeu. Le score total de chaque équipe est visible à deux endroits : **au-dessus de la question et à travers les icônes de clés**.



Les clés représentent la progression des points accumulés. **Trois paliers sont définis sur cette barre de progression**, tous les 1 000 points :

- **1 000 points**
- **2 000 points**
- **3 000 points**

À chaque palier franchi, **on gagne l'une des clés** nécessaires pour ouvrir le coffre qui renferme la clochette.

**La partie se termine au bout des 10 minutes imparties**, quand bien même une équipe aurait déjà obtenu les trois clés.

Pour remporter une partie et voir apparaître l'animation « **Bravo** », une équipe doit obtenir les trois clés, c'est-à-dire atteindre ou dépasser les 3 000 points. Ainsi, une équipe arrivée première peut ne pas être considérée comme gagnante si elle n'a pas rempli cette condition. À l'inverse, plusieurs équipes peuvent terminer leur session avec l'animation « **Bravo** » si chacune a obtenu les trois clés.



# Le système de points

En début de partie, chaque équipe devra choisir un « **pouvoir** » : un bonus pour son équipe ou un malus pour l'équipe adverse en tête. Utilisable une seule fois durant la partie et après le temps de réflexion (le bouton de jeu reste grisé durant celui-ci), celui-ci permettra soit de donner un avantage à son équipe sur une question, soit de pénaliser l'équipe adverse qui est en tête durant une question.

Voici la liste des « **pouvoirs** » :

## Bonus

### • Double-points :

l'équipe ne remporte des points que si elle répond juste.

### • Suppression d'options :

retire deux mauvaises réponses sur une question à choix multiples, augmentant les chances de succès.

### • Arrêt du temps :

gèle le compte à rebours pour permettre de réfléchir plus longtemps sur une question difficile (sans que le score ne diminue).

### • Passer une question :

permet de passer une question qui n'inspire pas les joueurs, cette question revient alors à la fin quand toutes les autres questions ont déjà été posées.

## Malus impactant l'équipe adverse qui est en tête:

### • Voile mystérieux :

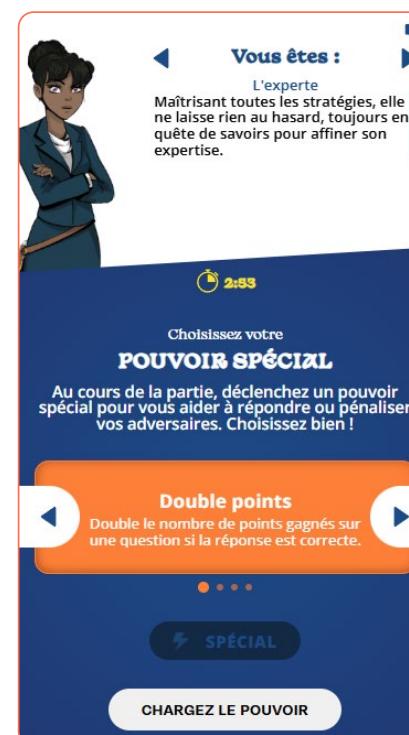
cache la question après un certain délai, ne laissant que les réponses visibles. Les adversaires doivent répondre sans voir la question.

### • Réduction du temps adverse :

réduit le temps de réflexion et de réponse pour les adversaires sur la question suivante.

### • Miroir de réponse :

si une équipe adverse répond correctement, l'équipe qui utilise le pouvoir gagne le même nombre de points.



## La correction

« **Les Gardiens de la Monnaie** » étant un outil de révision, nous vous conseillons de **vous appuyer sur le jeu pour identifier les sujets les moins maîtrisés** par les joueurs, pour insister sur ceux-ci ou donner un complément d'information.

Ainsi, à la fin du temps imparti pour la session de jeu, vous pouvez **analyser les réponses données pour chaque question**, ce qui vous permettra de **guider la correction** et les retours donnés aux joueurs. En effet, via l'écran projeté, vous aurez, ainsi que l'ensemble des joueurs, la réponse donnée par chaque équipe à chaque question.

Vous pourrez alors **interroger les équipes qui se sont trompées** sur une question ou une autre pour comprendre d'où vient l'erreur et donner des informations complémentaires ou casser certaines idées fausses sur des sujets traités dans le cadre du jeu.



## Comment animer le jeu

### Le matériel nécessaire

Pour animer une session du jeu « Les Gardiens de la Monnaie » en classe, vous aurez besoin :

- **d'un ordinateur contrôlé par vos soins**, et connecté à Internet, pour créer et animer la session de jeu ;
- **un smartphone, une tablette ou un ordinateur pour chaque équipe de joueurs** également connectés à un réseau Internet ;
- **un vidéoprojecteur ou un écran**, connecté à votre ordinateur, pour projeter aux joueurs les éléments d'animation (dont notamment le score des différentes équipes) et animer la correction des questions en fin de partie.

**Attention, avant de lancer une partie, vérifiez bien que chacun, vous comme les joueurs, a accès à Internet de manière stable (que ce soit via une connexion wifi ou via les données cellulaires, 4G ou 5G).**

# Pas à pas pour créer une partie

Suivez ces étapes pour créer une partie multi-joueurs et accompagner les joueurs pour rejoindre une session et jouer au jeu.

## 1. Créer une partie (professeur)

- Depuis l'écran d'accueil, cliquez sur « ENTRER ».



- Puis cliquez sur « CRÉER UNE PARTIE » dans la section « Partie à plusieurs ».



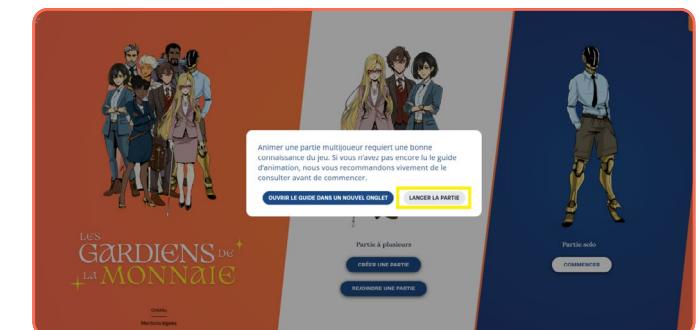
- Puis choisissez le nombre d'équipes pour la partie (minimum 2 et maximum 8) et cliquez sur « VALIDER ».



- Un code unique sera généré pour la session. Partagez ce code avec les joueurs pour qu'ils rejoignent la partie.



- Ensuite, suivant si vous connaissez déjà le jeu ou pas, vous avez le choix entre **découvrir le guide ou directement lancer une partie à plusieurs**.



**Note:** ce code sera utilisé par toutes les équipes pour rejoindre la session. Par ailleurs, vous devez rester connecté pendant toute la durée d'une session sous peine de la stopper.

## 2. Rejoindre une partie (pour les joueurs)

Les équipes peuvent se connecter à la session en allant sur ce lien : <https://lesgardiensdelamonnaie.vercel.app/> ou en scannant le QR code affiché par le professeur. Pour se connecter, elles peuvent utiliser différents appareils : smartphone, tablette ou ordinateur.

- Depuis l'écran d'accueil, les joueurs doivent cliquer sur « ENTRER ».



- Puis, ils doivent cliquer sur « REJOINDRE UNE PARTIE » dans la section « Partie à plusieurs ».



- Chaque équipe doit taper le code de la session généré par le professeur.



**Note:** Une fois le code validé, les joueurs rejoignent la salle d'attente.

### 3. Lancement de la partie

1. Chaque équipe doit attendre que toutes les équipes soient connectées. Une fois tout le monde présent, vous pouvez cliquer sur « Lancer l'animatique ».



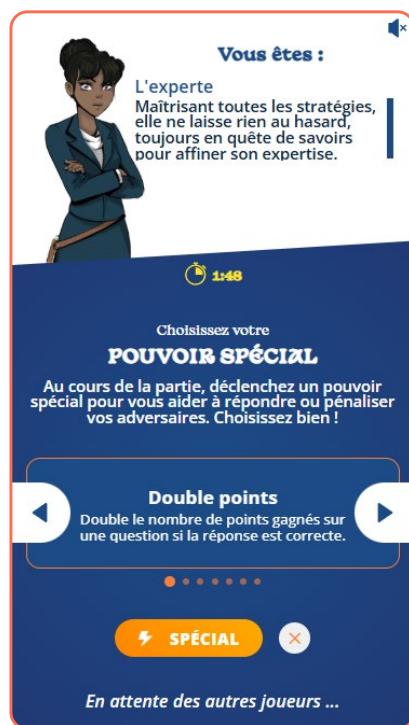
2. La vidéo introductive annonçant la quête est alors jouée. Une fois l'animatique terminée, vous devez cliquer sur « COMMENT JOUER ».



3. Une fois que toutes les équipes ont découvert comment jouer, vous devez cliquer sur « LANCER LE CHOIX DES POUVOIRS ».



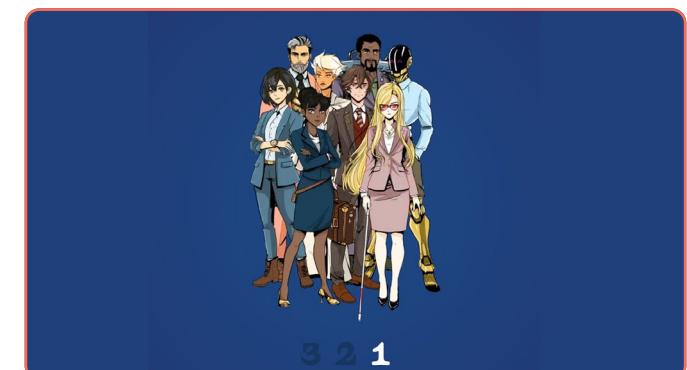
4. Chaque équipe voit un écran où il peut **choisir son pouvoir spécial** durant un temps imparti.



5. Quand tous les équipes ont sélectionné leur pouvoir, une confirmation s'affiche sur votre écran. Vous pouvez alors cliquer sur « LANCER LA PARTIE » pour démarrer le jeu.



6. Une fois tous les pouvoirs choisis, un **compte à rebours** s'affiche automatiquement à l'écran (3, 2, 1) avant le début de la partie.



## 4. Déroulement de la partie

Vous pouvez suivre le déroulement du jeu, notamment l'avancement dans les questions et les scores.

## 5. En cas de difficultés ou de déconnexion

**En cas de déconnexion**, un joueur peut revenir dans le jeu en retournant sur la page d'accueil, puis en saisissant à nouveau le code affiché en haut à gauche de l'écran du professeur. Sa présence et son score sont alors conservés.

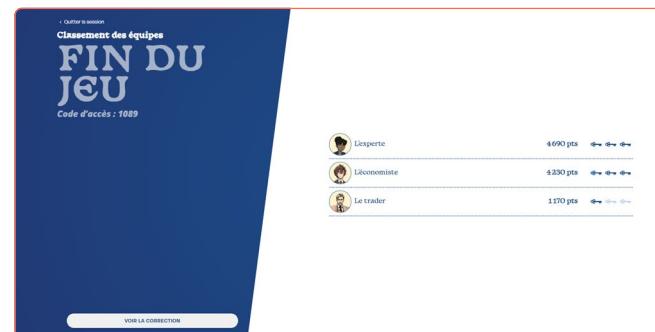
Attention : si un joueur est déconnecté, il ne pourra pas être remplacé par un autre, ni se reconnecter depuis un autre appareil — même s'il s'agit de la même personne. Seul le joueur initial, avec l'appareil utilisé lors de la première connexion, peut rejoindre à nouveau la partie.

En cas de bug, demandez au joueur de réactualiser la page, soit en cliquant sur le pictogramme de rechargement  situé à gauche de la barre d'adresse, soit en utilisant un raccourci clavier :

- **Ctrl + R** ou **F5** sur Windows,
- **Cmd (⌘) + R** sur Mac.

## 6. Correction et fin de la partie

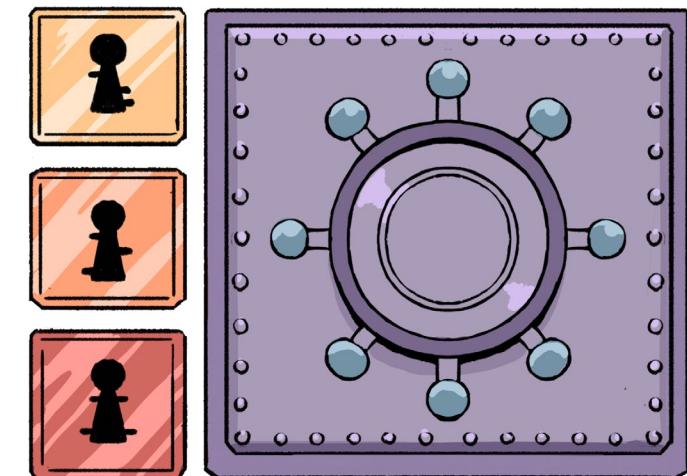
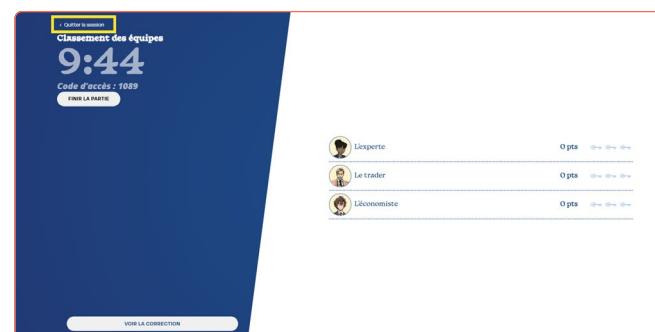
1. À la fin de la partie, **un récapitulatif s'affiche**, présentant les questions posées, les réponses données par les équipes ainsi que les points obtenus. Ce tableau de synthèse facilite le retour pédagogique à faire aux joueurs.



2. Une fois la correction entièrement terminée, cliquez sur « **Terminer la partie** », en bas à gauche de l'écran, pour revenir à la page du podium.



3. Enfin, lorsque vous souhaitez mettre fin à la session de jeu, veillez à bien cliquer sur « **Quitter la partie** », en haut à droite de l'écran.



# Conseils d'animation

## à qui le jeu s'adresse-t-il ?

Pour animer une session de jeu et toutes ses composantes (installation du matériel, explication des règles du jeu, création des équipes, connexion à l'application web, choix du pouvoir par les équipes, temps de jeu et retour aux joueurs), comptez entre **40 et 60 minutes**.

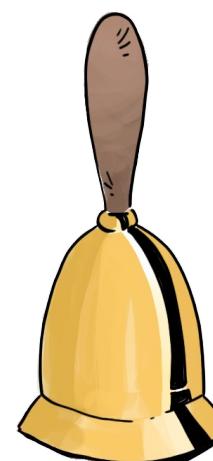
Une partie multi-joueurs se joue avec **2 à 8 équipes de joueurs** maximum. Nous vous recommandons ainsi de former des équipes de **3 à 4 joueurs**. Voici quelques conseils spécifiques pour la création de équipes :

- Vous pouvez **réfléchir aux équipes en amont** de la séance afin de créer des équipes polyvalentes et mixer les profils.
- Vous pouvez également **créer les équipes lors d'une séance précédente**, afin de vous assurer qu'il y aura bien un smartphone fonctionnel pour chaque groupe et afin de demander aux joueurs qui mettront leur équipement à disposition de l'équipe de veiller à ce qu'il soit bien chargé le jour J.

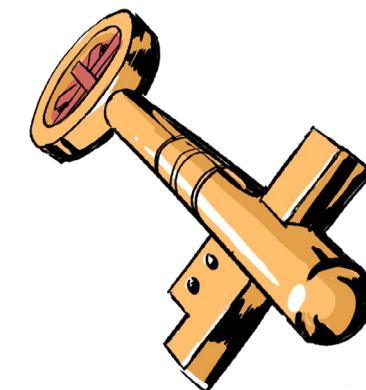
**Testez le jeu en amont** de votre séance pour bien maîtriser l'interface et être facilement en mesure d'animer la partie et guider les joueurs.

Prenez le temps en début de partie de **bien expliquer les consignes du jeu**, le calcul des points et de vous assurer que tous les joueurs ont bien compris. Cela évitera des questions et des frustrations pendant la partie.

Une fois les équipes constituées, précisez bien aux joueurs que si c'est un jeu de compétition entre équipes, c'est **aussi un jeu de collaboration** au sein de chaque équipe. Ainsi, ils doivent **discuter tous ensemble durant le temps imparti**, avant que le chronomètre par question ne se déclenche.



Après la vidéo d'introduction, vous pouvez donner **quelques informations sur cette fameuse clochette du président** (cf. annexe 1).



N'hésitez pas à **rajouter une dose de compétition** pendant la partie pour motiver les joueurs. Vous pouvez, par exemple :

- **Proposer à chaque équipe de présenter son personnage** et son pouvoir de manière un peu théâtralisée pour créer une ambiance ludique.
- **Demandez à chaque équipe de noter le nom de son personnage** sur une feuille et de l'afficher sur sa table pour que vous puissiez identifier facilement quelle équipe incarne quel personnage et célébrer le vainqueur à la fin.
- **Commenter le podium pendant la partie** : « L'experte passe en tête », « Allez l'économiste, on ne lâche rien », etc. Cela rendra la séance plus engageante et amusante.

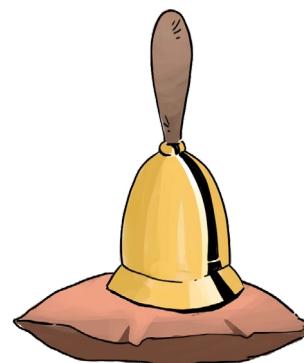
Vous trouverez en annexe 3 **la liste des questions** (100 au total), ce qui vous permettra de préparer au mieux votre session, notamment la phase de correction.

# Annexes

## Annexe 1: pourquoi une clochette ?

Voici quelques informations que vous pouvez fournir aux joueurs sur la clochette de la banque centrale :

- Le **Conseil des gouverneurs** est le principal organe de décision de la Banque Centrale Européenne (BCE) et est composé des six membres du directoire et des gouverneurs des banques centrales nationales des pays de la zone euro.
- Dans la **salle du conseil**, au 41<sup>e</sup> étage de la tour de la BCE, à Francfort-sur-le-Main, sur la table, trône une clochette. Elle est ainsi devenue un symbole du conseil des gouverneurs.
- En fin de mandat, le **président remet d'ailleurs à son successeur une clochette**, pour signifier le passage de flambeau. Elle est aussi utilisée par la présidence pour attirer l'attention des gouverneurs lors d'une prise de parole.



## Annexe 2: les personnages

Chaque équipe incarnera un personnage parmi une galerie de huit profils :

- **L'experte**: maîtrisant toutes les stratégies, elle ne laisse rien au hasard, toujours en quête de savoirs pour affiner son expertise.
- **Le trader**: risquant tout pour la promesse de gros gains, il inspecte sans cesse les marchés, guidé par un instinct redoutable et une audace inébranlable.
- **L'économiste**: visionnaire éclairé, il décrypte les mystères monétaires et anticipe les fluctuations en s'appuyant sur ses connaissances infinies.
- **La boss**: expérimentée et avisée, elle anticipe chaque mouvement monétaire et sait guider les siens avec des réponses éclairées pour gérer ressources et risques.
- **Le protecteur**: gardien des monnaies, il protège contre les pertes et donne des conseils fiables sur la sécurité monétaire et la gestion du risque.
- **L'analyste**: avec son regard acéré, elle répond aux questions complexes par des données précises, révélant tendances et données saisissantes pour élucider les énigmes.



- **Le système**: calculateur infaillible, il donne des réponses fondées sur des algorithmes rigoureux, optimisant les décisions monétaires grâce à son analyse froide.
- **La prédictrice**: douée d'un sens de l'anticipation inné, elle prévoit les cycles monétaires et guide les autres grâce à ses intuitions sur l'avenir monétaire.

Pour éviter de perdre du temps et se retrouver avec plusieurs fois le même profil, **les personnages sont attribués aléatoirement** aux différentes équipes.

Le choix du personnage n'a **aucune incidence sur le jeu**, les questions posées ou les points. Les personnages ont été seulement créés pour ajouter un aspect ludique et de l'épaisseur à l'histoire.

# Annexes (suite)

## Annexe 3: les questions

Pour faciliter la prise en main de ce jeu pédagogique et son animation, vous retrouverez ci-après **l'ensemble des questions qui composent le jeu**. La banque de questions est composée de **100 items**. Ces questions sont classées par **niveau de difficulté**: facile / intermédiaire / difficile.

Attention, pour chaque session de jeu, seules **30 questions sur ces 100 sont proposées aléatoirement** aux joueurs.

Lien des questions :

[Cliquez ici pour accéder aux questions](#)

