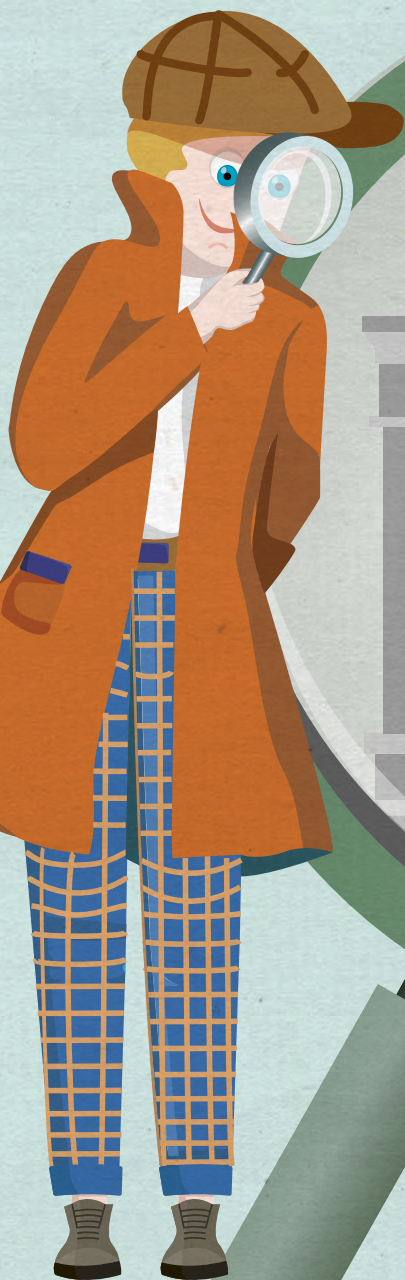


ENQUÊTE AU MUSÉE DE LA BANQUE NATIONALE!





CE CARNET APPARTIENT À

.....

NOTES



Avant d'être le musée de la Banque nationale de Belgique, le bâtiment dans lequel tu te trouves était une banque appelée l'*Union du Crédit de Bruxelles*, ou l'UCB. Au sous-sol, nous avons trouvé un coffre.

Il nous est impossible de l'ouvrir car nous ne connaissons pas le code !



Peut-être parviendras-tu à le trouver ?

Au cours de ton enquête dans le musée, tu apprendras beaucoup sur les banques et l'argent.

Bonne chance jeune détective !

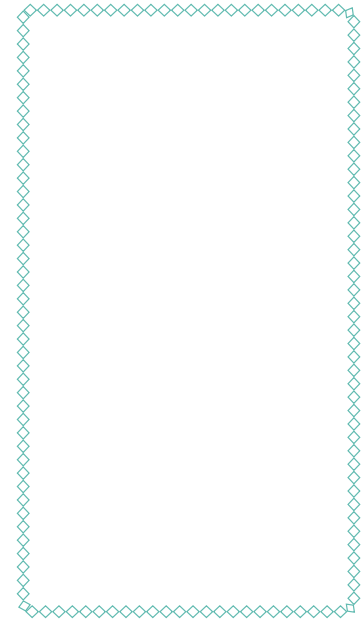
1 UN VOYAGE À TRAVERS LE TEMPS

À quoi ressemblaient autrefois les pièces et les billets ?

Voyage à travers le temps et pars à la recherche de ces personnages et de leur moyen de paiement. Écris la lettre de la pièce ou du billet sous le bon personnage.



Dessine ton portrait et note ta date de naissance dans la ligne du temps!



Depuis quelle année commence-t-on à utiliser les billets en euros ? Additionne tous les chiffres de cette date et tu obtiendras le premier chiffre pour ouvrir le coffre.

$$\bigcirc + \bigcirc + \bigcirc + \bigcirc = \bigcirc$$

-700

-200

500

1703

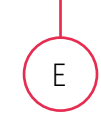


1846

1850

1960

2002



A



B



C



D



E



F



G



H

Triens

Billet en francs belges

Drachme

Billet en francs belges

Billet en euros de la série "Europe"

Denier

Ducaton

Billet en euros de la première série

2 TOUR DU MONDE DES MONNAIES

Sais-tu qu'autrefois en Chine, on payait avec du thé ? Il y a longtemps, il n'y avait ni pièces, ni billets, ni cartes bancaires, ni smartphones pour faire des paiements.

Pour payer, on utilisait différents objets que l'on trouvait tels quels dans la nature ou fabriqués par les hommes.

Ces étonnants moyens de paiement sont appelés **monnaies marchandises**.

Utilise les tablettes si tu veux en savoir plus sur les monnaies marchandises.

Sais-tu que...



L'argent sert à :

- **payer**, lorsque tu achètes quelque chose.
- **comparer** et calculer, par exemple pour trouver moins cher.
- **épargner**, dans une tirelire ou sur un compte en banque pour pouvoir l'utiliser plus tard.

Observe attentivement les boîtes.

Relie chaque boîte avec la matière que tu vois à l'intérieur.

Relie ensuite chaque mot avec la monnaie marchandise fabriquée à l'aide de cette matière.



boîte 1



sel



boîte 2



thé



boîte 3



plumes



boîte 4



peau
de castor



3 L'EURO, UNE MONNAIE COMMUNE

Depuis 2002, la Belgique utilise des pièces et des billets en euros. Aujourd'hui, déjà 20 pays ont fait le choix d'utiliser cette monnaie commune. Les billets de tous les pays sont identiques. Cependant, les pièces possèdent une face commune et une face nationale permettant de les différencier.

Observe la carte des pays qui utilisent l'euro.

Écris, à la page suivante, le nom de chacun de ces pays à côté de la pièce et du drapeau correspondants.



| | | | | | |
|---|---|-------|---|---|-------|
|  |  | |  |  | |
|  |  | |  |  | |
|  |  | |  |  | |
|  |  | |  |  | |
|  |  | |  |  | |
|  |  | |  |  | |
|  |  | |  |  | |
|  |  | |  |  | |
|  |  | |  |  | |
|  |  | |  |  | |

4 ET TON BILLET?

Comment savoir si un billet est vrai ou faux ?

Sur un billet, il existe de nombreux signes de sécurité :

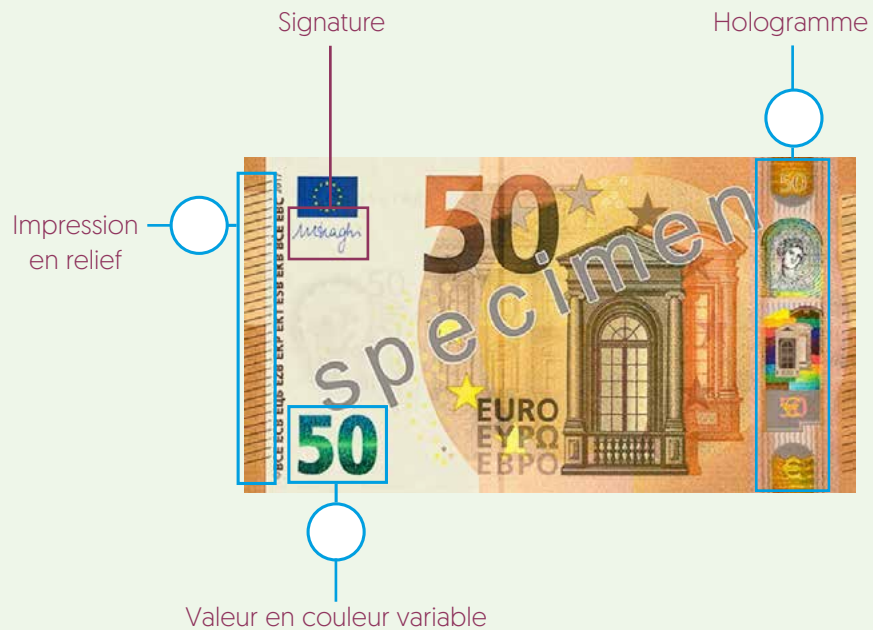
- 1 que tu peux **sentir** grâce au toucher
- 2 que tu peux **voir** si tu places le billet devant une source de lumière
- 3 qui change lorsque tu **inclines** ton billet

Place les numéros des signes de sécurité 1 2 ou 3 dans les bulles appropriées.

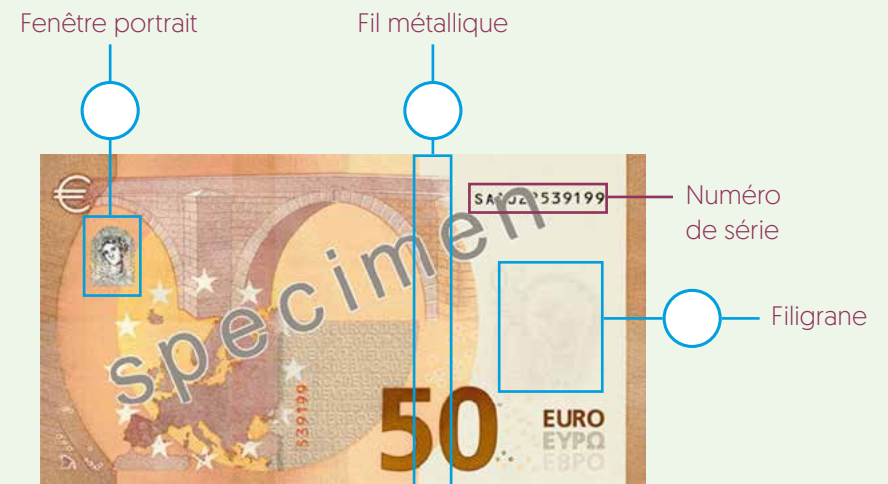
Observe le contenu du bac transparent. La matière qui se trouve dedans est utilisée pour fabriquer les billets de banque en euros. Sais-tu quelle est cette matière ?



RECTO



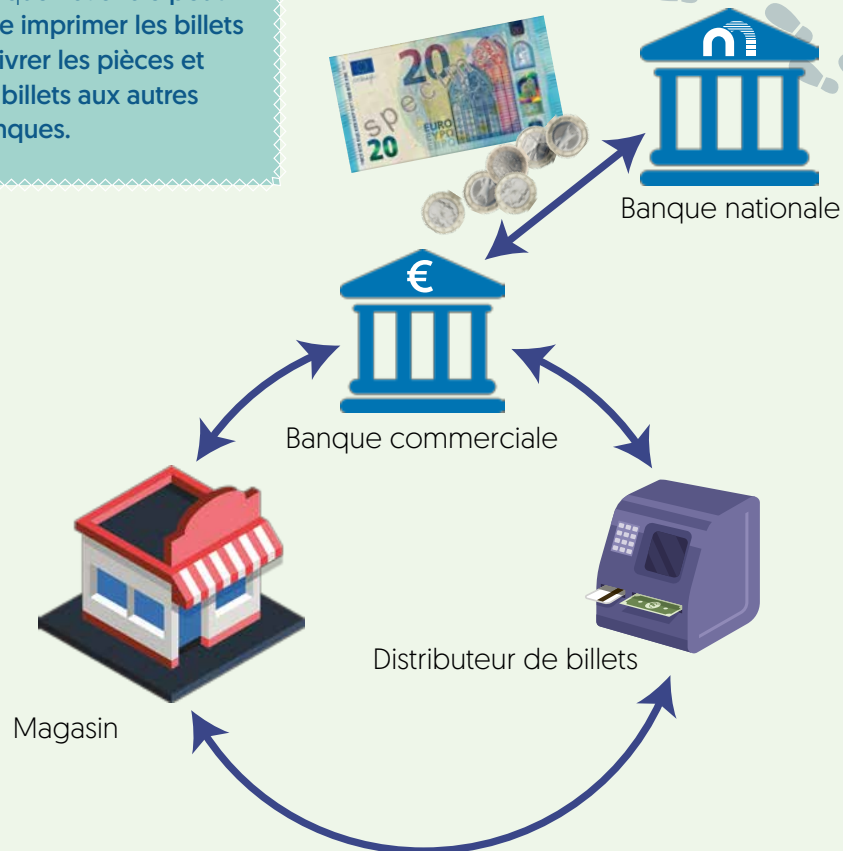
VERSO



5 LE PARCOURS D'UN BILLET

Au cours de sa vie, un billet de banque va passer par de nombreux endroits différents. **Encerle les endroits où tu t'es déjà rendu.**

Aujourd'hui encore, nous utilisons très souvent les pièces et les billets pour payer nos achats. En Belgique, seule la Banque nationale **peut faire imprimer les billets et livrer les pièces et les billets aux autres banques.**



6 PANIQUE DEVANT LES PORTES D'UNE BANQUE

Retrouve cette image dans le musée (voir plan n° 6). Une foule de gens se bousculent devant une banque. Ils désirent à tout prix récupérer leur argent! Cette image montre bien la panique des clients lorsqu'une banque a des soucis d'argent.

Aujourd'hui, la Banque nationale **aide et contrôle** les banques pour que les clients de ces banques soient toujours certains de pouvoir récupérer leur argent.

L'image ci-dessous n'est pas la même que celle du musée. Combien de différences peux-tu trouver? Il s'agit du deuxième chiffre du code!



7 INFLATION? LES PRIX AUGMENTENT!

Dans la vitrine, tu vois une série de billets. Quels gros montants! Et pourtant, ces billets ne valent pas grand-chose. Ils ont été utilisés à un moment où les prix des biens ont augmenté très fortement. On appelle cela l'hyperinflation.

Les prix avaient tellement augmenté qu'il fallait une brouette de billets pour acheter un pain!

Voici une petite devinette, parviendras-tu à retrouver le bon billet dans la vitrine?

- Le montant sur le billet est supérieur à 5000
- Ce billet est très coloré
- On peut voir un personnage sur ce billet
- Le personnage sur le billet n'a pas de moustache
- Le personnage porte des lunettes

Quel est le premier chiffre du montant de ce billet? C'est le troisième chiffre du code!

La tâche la plus importante de la Banque nationale de Belgique est de mettre tout en œuvre **pour que les prix de ce que l'on achète n'augmentent pas trop. Pour qu'il n'y ait donc pas trop d'inflation!** Son but est que dans un an, tu puisses toujours acheter autant avec l'argent que tu as dans ta tirelire ou sur ton compte en banque qu'aujourd'hui.

8 DANS LES COFFRES-FORTS...

Tu as devant toi une série de coffres-forts alignés sur le mur, qui vont des numéros 1 à 47.

Il n'y a pas que l'argent qui a de la valeur.

Ci-dessous, tu peux voir trois objets que les gens enferment dans leur coffre-fort. Retrouve-les, écris le numéro du coffre-fort correspondant dans la bulle.



Pour trouver le dernier chiffre du code, fais maintenant un petit calcul. Additionne uniquement les premiers chiffres de chaque nombre.

Par exemple, si tu as trouvé le nombre 17, utilise le chiffre 1.

$$\dots + \dots + \dots = \bigcirc$$

9 SAIS-TU QUE...

Autrefois, la Banque nationale de Belgique demandait à de grands artistes de dessiner les billets.

Un billet de banque n'est donc pas seulement un moyen de paiement mais également une œuvre d'art!

Parmi les différents dessins exposés sur la grande table, cherche les cinq détails ci-dessous et note la lettre du texte – la légende – qui explique les dessins.

Place les lettres dans le bon ordre pour former le nom de la monnaie belge utilisée après la Première Guerre mondiale.

Et non, ce n'est pas le franc!

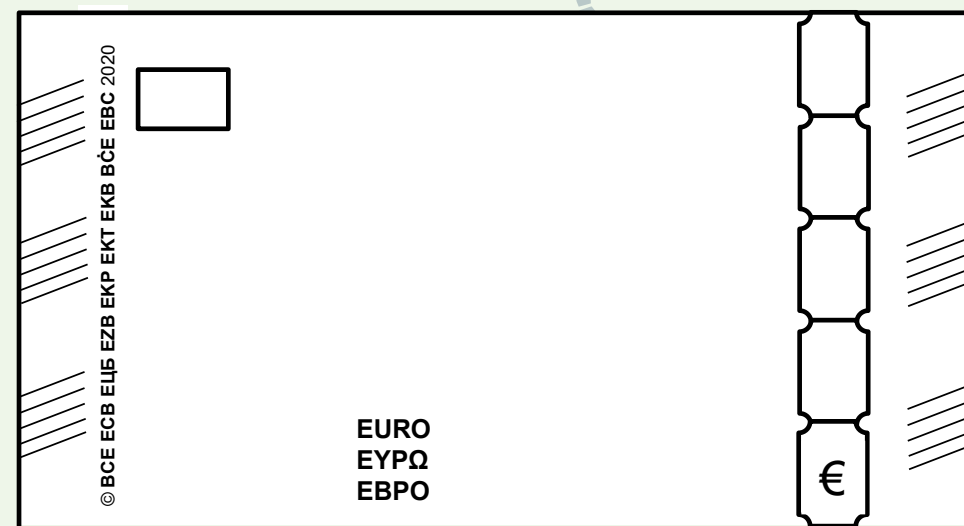


Le mot que tu viens de trouver est le nom d'une monnaie utilisée en Belgique entre 1926 et 1946. Une unité de cette monnaie valait cinq francs belges.



LAISSE ALLER TON IMAGINATION!

... et dessine ton propre billet!



Maintenant que tu en sais plus sur l'argent, la Banque nationale et l'euro, retrouve tous ces mots dans la grille ci-dessous.

| | | |
|------------|---------|---------|
| Argent | Drachme | Prix |
| Signature | Franc | Pièce |
| Musée | Thé | Guichet |
| Banque | Billet | |
| Hologramme | Denier | |

| | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| T | N | E | G | R | A | C | E | E | X | N | U |
| C | A | U | R | I | E | E | R | E | J | P | V |
| X | V | T | Z | S | U | U | G | G | S | V | C |
| I | E | W | M | Q | T | Q | K | P | F | U | R |
| R | U | Z | N | A | R | E | I | N | E | D | M |
| P | D | A | N | T | C | E | C | X | B | T | H |
| M | B | G | U | I | C | H | E | T | F | R | J |
| U | I | D | O | E | V | X | U | M | H | F | F |
| S | H | O | L | O | G | R | A | M | M | E | R |
| E | B | I | L | L | E | T | M | T | C | C | A |
| M | D | R | A | C | H | M | E | F | F | V | N |
| R | U | E | G | N | A | H | C | C | L | N | C |

Relie les points et découvre ce qui se cache derrière.

Qu'est ce que c'est ?



