



Activité "L'enquête des achats"



Objectif de l'activité : apprendre à reconnaître certaines pratiques commerciales abusives



Étape 1 : Mettez les élèves en binôme. Distribuez une fiche (ci-dessous) à chaque groupe. Les élèves doivent relier chaque terme à sa définition.

Étape 2 : En classe entière, faites la correction de l'activité. Vous pouvez demander aux élèves s'ils ont bien répondu et demander à ceux qui se sont trompés d'explicitier leur choix.



Consigne : Après l'affaire de Phiminus, Lou décide d'enquêter sur les différentes techniques d'achats qu'on peut trouver en ligne. Aidez-la en reliant chaque terme à sa définition.

Les applications "freemium"*

*de l'anglais "gratuit" et du latin "supérieur"

Les appels passés et SMS envoyés sur ces numéros coûtent de l'argent. Même si c'est obligatoire, leur prix est rarement précisé.

Les périodes d'essai

Pour progresser dans certains jeux, on est obligé de payer.

Les numéros surtaxés

Certains jeux proposent des "coffres à butin" payants pour gagner aléatoirement des objets et des améliorations.

Le "pay-to-win"*

*de l'anglais "payer pour gagner"

Certaines applications donnent accès à une version limitée gratuite, mais la version complète est payante.

Les loot-box*

*de l'anglais "boîte à butin"

Certains jeux ou logiciels permettent de tester leur contenu gratuitement, mais seulement pendant quelques jours.

Correction

Consigne : Après l'affaire de Phiminus, Lou décide d'enquêter sur les différentes techniques d'achats qu'on peut trouver en ligne. Aidez-la en reliant chaque terme à sa définition.

