

Commentaires pour l'enseignant

# Marché et formation des prix

## Aperçu

### Thématique et contenu

Ce module aborde la question de la formation des prix sur les marchés en général puis se focalise sur les marchés bien organisés et transparents (par exemple une bourse de matières premières). Les élèves découvrent le mode de fonctionnement des marchés directement dans le cadre d'un jeu en groupe.

Ce module constitue une introduction idéale, et très originale, à cette thématique et intègre des concepts économiques de base tels que la formation des prix sur les marchés, le prix d'équilibre, l'offre et la demande, les gains d'échange ou encore l'efficacité du marché.

### Format didactique

Le module repose sur le jeu de la corbeille qui se joue lors d'un cours en présentiel et s'accompagne d'une présentation interactive sur un navigateur Internet. Pour jouer, il faut un ordinateur connecté à Internet et un beamer (ou tout autre moyen permettant à l'ensemble de la classe de voir l'écran de jeu).

La présentation interactive peut être lancée à partir du lien [pitgame.iconomix.ch](http://pitgame.iconomix.ch). Configuration technique requise: une connexion Internet et un navigateur à jour (Chrome, Edge, Firefox, Safari).

### Durée

Une à quatre périodes de cours, selon l'approfondissement souhaité.

### Disciplines appropriées

Economie et droit (GYM), Economie et société (EPC)

### Niveau de difficulté

Moyen. Le jeu peut être utilisé à tous les niveaux; différentes possibilités d'approfondissement sont ensuite possibles. Les sets d'exercices 1 et 2 conviennent à tous les types d'école.

#### Ressources du module

En plus de ce commentaire, le module «Marché et formation des prix» comprend le matériel pédagogique suivant:

- [Présentation interactive du jeu de la corbeille](#)
- [Jeu de transparents «Introduction au jeu de la corbeille»](#)
- [Set d'exercices 1 \(questions générales en lien avec l'évaluation du jeu, tous niveaux\)](#)
- [Set d'exercices 2 \(transfert court, tous types d'école\)](#)
- [Propositions de solutions pour l'enseignant](#)
- [Texte scientifique](#)

## Compétences visées

### Les élèves sont capables...

... de comparer les connaissances acquises grâce au jeu avec les données de la théorie économique et les observations faites au quotidien.

... d'expliquer la formation des prix sur un marché bien organisé et le concept de prix d'équilibre.

... de décrire les concepts de gains d'échange et d'efficacité du marché.

... d'expliquer l'effet des taxes, subventions ou prix minimaux sur l'offre, la demande et le prix d'équilibre (seulement GYM/MP).

## Remarques concernant le module

### Fondements économiques

En 1948, l'économiste américain Edward Hastings Chamberlin (1899–1967) publie un article scientifique dans lequel il présente une ébauche du jeu de la corbeille comme une expérimentation du marché. Il entendait illustrer les écarts systématiques par rapport à la théorie traditionnelle du marché parfait ou de la concurrence pure et parfaite. Paradoxalement, cette expérimentation se révèle très appropriée pour expliquer aux élèves et aux étudiants des concepts de base tels que la formation des prix sur les marchés, l'équilibre, l'offre et la demande, le gain d'échange ou l'efficacité du marché.<sup>[1]</sup>

Voir le [texte scientifique](#) pour plus d'informations sur les concepts économiques étudiés.

### A propos du jeu de la corbeille

Dans ce jeu, les élèves tiennent le rôle d'un négociant en matières premières. Leur objectif consiste à acheter la matière première en question au prix le plus bas possible ou à la vendre au prix le plus élevé possible. Les élèves trouvent le prix d'achat maximal ou le prix de vente minimal sur leur carte de jeu.

**Le jeu se joue au minimum à 12 joueurs.** La présentation interactive (disponible sur Internet) aide l'enseignante ou l'enseignant à préparer le jeu, à le mener, puis à en évaluer les résultats pendant le cours.

## Scénario de cours possible

Le matériel est conçu pour un enseignement axé sur l'apprentissage par l'action et l'apprentissage par résolution de problèmes (voir à ce propos [www.iconomix.ch/didactique](http://www.iconomix.ch/didactique)). Les compétences opérationnelles visées peuvent être développées en trois phases:

### Phase 1: Apprendre en agissant

Durant cette première phase, les élèves jouent au jeu de la corbeille. L'enseignante ou l'enseignant dirige le jeu et enregistre les transactions conclues, sauf si cette tâche a été déléguée à une ou à un élève (à l'aise en informatique).

1. L'enseignante ou l'enseignant met le jeu en place (préciser le nombre de participants, choisir le bien qui sera échangé) et imprime les cartes (soit à l'avance, soit en début de cours).
2. A l'aide du jeu de transparents « [Introduction au jeu de la corbeille](#) », elle ou il donne aux élèves des explications leur permettant de se familiariser avec le jeu et ses règles.
3. Les cartes attribuant les rôles (acheteur ou vendeur) et les ordres d'achat ou de vente sont distribuées aux élèves.
4. Durant la première manche, les joueuses et les joueurs essaient de faire des échanges dans la zone de transaction selon les indications qui se trouvent sur leurs cartes.
5. Lorsque deux joueurs sont tombés d'accord sur une transaction, ils se rendent auprès de l'enseignante ou l'enseignant (ou au poste d'enregistrement) et y déposent leurs cartes. L'enseignante ou l'enseignant (ou la personne préposée à l'enregistrement) saisit les noms des deux élèves et le montant de la transaction dans l'ordinateur. Le prix des transactions enregistrées est immédiatement projeté à l'écran et devient visible pour les autres joueuses et joueurs.
6. Lorsqu'il n'y a plus de transaction possible, l'enseignante ou l'enseignant annonce la fin de la manche, redistribue les cartes et lance une nouvelle manche.



Lorsque les élèves jouent au jeu de la corbeille, la classe prend des allures de salle de marché (photos: Stefan Huser).



La joueuse ou le joueur doit effectuer la transaction inscrite sur la carte: «Achetez 100 livres de café pour 46 dollars maximum!»



Une fois que les élèves ont réfléchi à la façon dont ils se sont comportés dans le jeu, l'enseignante ou l'enseignant récapitule les principaux enseignements du jeu.

The screenshot shows a user interface for selecting the first commodity. It features a header "Choix de la matière première" and five options: Café, Blé, Pétrole, Soja, and Sacre. Each option has a brief description and a "Sélectionnez" button below it. The "Café" section is currently active.

Lors de la préparation du jeu, l'enseignante ou l'enseignant peut choisir entre les cinq matières premières suivantes: café, blé, pétrole, soja et sucre (capture d'écran de la présentation interactive sur le navigateur).

### ► Remarques sur la préparation du jeu

- Pour pouvoir imprimer les cartes de jeu directement dans la classe, l'enseignante ou l'enseignant doit disposer d'une imprimante raccordée à l'ordinateur de la classe.
- Il est toutefois recommandé d'imprimer les cartes à l'avance et de les apporter en cours. Ainsi, il ne restera plus qu'à sélectionner sur l'ordinateur de la classe le même nombre de joueuses et de joueurs et le même bien à échanger, ce qui permet d'utiliser les cartes imprimées au préalable (il ne faut pas sélectionner d'autres données, sinon les noms et les prix indiqués sur les cartes ne correspondent plus à ceux de la présentation interactive).

- Si la classe compte moins de joueuses et de joueurs que de cartes, il existe deux possibilités:
  - a. Tout d'abord, on retire la carte indiquant le prix d'achat maximal le plus bas. Si nécessaire, on peut aussi retirer la carte indiquant le prix de vente minimal le plus élevé, et ainsi de suite.
  - b. L'enseignante ou l'enseignant prépare un deuxième jeu de cartes et choisit le jeu qui sera utilisé (par exemple, si la classe compte 20 élèves, elle ou il a deux jeux de cartes à disposition, un pour 20 joueurs et un autre pour 18).

---

► Remarques sur le déroulement du jeu

- Il faut bien organiser l'espace de jeu. Les transactions doivent pouvoir s'effectuer à un seul endroit (au sein de la zone de transaction). Les joueurs doivent pouvoir se rendre au poste d'enregistrement et en revenir sans gêner les autres joueuses et joueurs ni passer devant le beamer.
- L'enseignante ou l'enseignant peut considérablement alléger sa tâche s'il délègue la saisie des transactions à une ou à un élève (à l'aise en informatique).
- Pour que le rôle de chacun soit clair, avant le début de chaque manche, tous les vendeurs peuvent se tenir d'un côté de la salle (zone de transaction) et tous les acheteurs de l'autre.
- Il est conseillé de jouer trois manches au minimum. En règle générale, un prix relativement stable se forme rapidement. Le jeu peut alors prendre fin.
- Pour atteindre rapidement le prix d'équilibre, les élèves ne doivent pas se répartir en groupes (ou en marchés partiels); ils ont tout intérêt à observer les prix projetés à l'écran et à négocier des prix avantageux pour eux, sans accepter la première meilleure offre, et à faire ainsi preuve d'ambition. Si nécessaire, l'enseignante ou l'enseignant peut attirer leur attention sur ces éléments à partir de la deuxième manche.

---

**Phase 2: Echange et réflexion**

A ce stade, le module prévoit que la classe procède, individuellement ou en plenum, à l'évaluation des transactions enregistrées afin d'alimenter la réflexion sur ce qui s'est passé pendant le jeu.

**Réflexion sur le déroulement du jeu de manière individuelle ou en plenum**

Après avoir joué au jeu de la corbeille, les élèves réfléchissent à leur comportement pendant le jeu. Des questions écrites accompagnent leurs réflexions (set d'exercices 1). Les élèves doivent réfléchir aux raisons qui les ont poussés à prendre telle ou telle décision à tel moment ou à tel autre. Cela leur permet de tirer eux-mêmes leurs premières conclusions (en partie encore intuitives) sur le mécanisme de formation des prix sur un marché.

**Evaluation dans le cadre de la présentation interactive**

Les élèves étudient les graphiques d'évaluation et le tableau contenus dans la présentation interactive (qui peuvent être imprimés via la fonction «Imprimer» du navigateur). En répondant à des questions générales (set d'exercices 1), ils interprètent leurs observations et font le lien avec des concepts tels que le prix d'équilibre, ou encore l'offre et la demande. L'enseignante ou l'enseignant anime la discussion et, au besoin, aide les élèves.

---

► Remarques pour l'évaluation du jeu

- Pour inciter les élèves à réfléchir et pour éviter que l'évaluation ne leur paraisse (à tort) banale, il est recommandé de ne commencer par leur montrer que le déroulement du jeu et de ne projeter le graphique représentant la courbe de l'offre et de la demande que pendant la discussion.
  - Pour générer une capture d'écran (par exemple dans le but d'enregistrer les résultats de l'évolution et de l'aperçu des transactions), utilisez la fonction «Imprimer» de votre navigateur. Pour redémarrer ou terminer le jeu de la corbeille, utilisez la fonction «Actualiser» de votre navigateur.
- 

**Phase 3: Apprendre en vérifiant**

Cette phase vise la consolidation (réalisation d'exercices aux fins d'assimilation des compétences acquises) et le transfert (élargissement et assouplissement des compétences par la résolution de problèmes présentant un niveau de difficulté plus élevé). Le set d'exercices 2 peut être utilisés à cet effet.

**Set d'exercices 2:** Les exercices de transfert visent à expliquer les concepts abordés par le jeu de la corbeille d'une manière compréhensible. Ils utilisent des exemples se référant au quotidien des élèves. Les exercices étant indépendants les uns des autres, leur utilisation relève du seul choix de l'enseignante ou de l'enseignant.

**MobLab: «Competitive Market Game», compléments pour GYM et MP:**

La simulation en ligne de MobLab «Competitive Market» est une extension appropriée du «Jeu de La corbeille». Elle permet en effet d'expérimenter, de manière ludique, l'impact de l'introduction de taxes, subventions ou prix minimaux sur l'offre, la demande et le prix d'équilibre.

La simulation, en anglais, est accessible gratuitement avec un login Iconomix:

- Où puis-je trouver la simulation en ligne de MobLab?
  - [MobLab Classroom Log In](#)
- Comment utiliser une simulation en ligne MobLab?
  - [Un guide en six étapes](#)
  - [Tutoriels vidéos](#)
- Et qu'en est-il de «Competitive Market Game»?
  - [Petit descriptif de la simulation](#)

## Aperçu d'un déroulement possible du cours

	Etape	Description	Médias/Ressources	Durée
<b>Phase 1</b> Apprendre en agissant 45 min.	Introduction	Introduction au jeu de la corbeille	Jeu de transparents «Introduction au jeu de la corbeille», Ordinateur et beamer	10 min.
	Phase de jeu	Effectuer le jeu	Présentation interactive du jeu de la corbeille, Ordinateur et beamer	35 min.
<b>Phase 2</b> Echange et réflexion 40–65 min.	Evaluation du contenu et réflexion	Evaluation du jeu à l'aide des questions-clés du set d'exercices 1. Activité individuelle ou en groupe. Analyse des conclusions en plenum	Set d'exercices 1, propositions de solutions	30–45 min.
	Partie théorique	Etude du texte scientifique (éventuellement comme travail à domicile) ou présentation de l'enseignante ou de l'enseignant	Texte scientifique	10–20 min.
<b>Phase 3</b> Apprendre en vérifiant 45 min.	Exercices de transfert	Exercices de transfert individuels ou en groupe	Set d'exercices 2, propositions de solutions	45 min.

### Questions et réponses utiles sur le fonctionnement du jeu de la corbeille

- ▶ **Le résultat (prix d'équilibre) n'est-il pas déterminé d'avance puisque les prix de réserve sont donnés?** Les prix de réserve délimitent uniquement une fourchette relativement grande, au sein de laquelle des prix tout à fait différents du prix d'équilibre peuvent apparaître. Ainsi, il est possible qu'une personne vendeuse et une personne acheteuse, ayant chacune un prix de réserve extrêmement bas, concluent une transaction à un prix nettement inférieur au prix d'équilibre.
- ▶ **Pourquoi les cartes sont-elles mélangées à l'issue de chaque manche?** Pour que ce ne soit pas toujours les mêmes joueuses et joueurs qui ne puissent pas conclure de transactions ou qui aient de faibles chances d'en conclure.
- ▶ **Pourquoi les élèves ne peuvent-ils pas donner les instructions eux-mêmes (fixer les prix de réserve)?** Ils n'ont aucune marge de décision! Cette décision tient à des raisons pratiques. Ce système permet de préparer le jeu à l'avance et de lancer les parties rapidement. Fixer les prix de réserve soi-même n'apporterait rien de neuf au niveau du jeu. En revanche, les joueuses et les joueurs doivent prendre une décision importante lorsqu'ils décident combien ils sont prêts à céder.

- Des prix de réserve fixés d'avance ne sont-ils pas artificiels? A quoi servent-ils réellement? Les acheteuses et les acheteurs ont tous un prix au-dessus duquel ils ne sont plus prêts à acheter. Le fait que ce prix soit écrit sur la carte donne au phénomène un côté artificiel, alors qu'au quotidien, c'est plutôt un mécanisme inconscient. Il en va de même pour les vendeuses et les vendeurs: tous ont un prix au-dessous duquel ils renonceront à vendre. On pourrait aussi partir de l'hypothèse que les élèves sont des négociantes et négociants qui doivent respecter les limites de prix fixées par la clientèle qui leur donne les ordres d'achat ou de vente.
- 

Note de bas de page:

[1] Source: Charles A Holt (2007), Markets, Games & Strategic Behavior, Addison Wesley (Boston, USA)