

MARCHÉ ET FORMATION DES PRIX

Commentaires pour l'enseignant

1 Aperçu

1.1 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.

1.2 Format didactique

«Jeu de groupe»: Le cœur de ce module consiste en un jeu qui se déroule en classe, le **jeu de la corbeille**. Le déroulement du jeu est facilité par la présentation interactive qui en est faite. Ce jeu nécessite un ordinateur avec une connexion à Internet et un beamer. Le jeu de la corbeille peut être lancé à partir du lien suivant www.iconomix.ch/fr/marche. Configuration technique requise: une connexion Internet et un navigateur actuel (Internet Explorer, Safari, Firefox, Chrome).

1.3 Durée

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

1.4 Disciplines appropriées








Economie et société

1.5 Niveau

Moyen. Le jeu de groupe peut être utilisé à tous les niveaux; différentes possibilités d'approfondissement sont ensuite possibles. Les sets d'exercices 2 et 3B s'adressent aux élèves des GYM et MP, tandis que le set d'exercices 3A a été conçu pour les élèves des EPC.

1.6 Documents

Outre ce commentaire et la présentation interactive du jeu de la corbeille, le module comprend matériel pédagogique suivant:

-  Jeu de transparents «Introduction au jeu de la corbeille»
-  Article spécialisé
-  Set d'exercices 1
(niveau de difficulté simple, s'appuie sur le jeu de la corbeille, évaluation du jeu pour tous les types d'école)
-  Set d'exercices 2
(niveau de difficulté plus exigeant, s'appuie sur le jeu de la corbeille, GYM/MP)
-  Set d'exercices 3A
(niveau de difficulté simple, porte sur la thématique, questions de transfert pour EPC)
-  Set d'exercices 3B
(niveau de difficulté plus exigeant, porte sur la thématique, questions de transfert pour GYM/MP)
-  Propositions de solutions

	Attitude	Connaissances	Aptitudes
Compétences personnelles	Etre capable de tenir le rôle d'un négociant sur un marché bien organisé.		Reconnaître les antagonismes possibles entre les réflexions économiques liées à l'efficacité et les décisions souhaitables (ou souhaitées) d'un point de vue social et les analyser d'un œil critique.
Compétences sociales	Etre prêt à négocier des prix dans un contexte simple.	Etre capable de présenter et de défendre des arguments et des résultats d'analyses (découlant d'exercices de transfert) devant la classe.	Etre capable de mener une discussion (adaptée à son niveau de formation) sur le mode de fonctionnement des marchés.
Compétences spécialisées	Etre prêt à comprendre le mode de fonctionnement, les forces et les spécificités du marché comme mécanisme de répartition.	Etre capable d'expliquer comment se forme un prix sur un marché bien organisé et de donner une définition du prix d'équilibre. Etre capable d'expliquer les notions de gain d'échange et d'efficacité du marché.	Etre capable de comparer les connaissances acquises (grâce au jeu de groupe) avec les thèses de la théorie économique et les observations faites au quotidien.

2 Remarques concernant le module

2.1 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 d'Iconomix (disponible sur Internet) aide l'enseignant à préparer le jeu, à le mener, puis à en évaluer les résultats pendant le cours.

2.2 Fondements économiques

En 1948, l'économiste américain Edward Hastings Chamberlin (1899–1967) a publié 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 aujourd'hui très appropriée pour expliquer aux élèves (et pas seulement aux étudiants des sciences économiques) 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 marché¹.

3 Scénario de cours possible

Le matériel est conçu pour un enseignement axé sur la pratique et permet l'application des méthodes d'apprentissage par problème.

Les compétences opérationnelles visées peuvent être développées en trois étapes:

Phase 1: familiarisation

Dans cette première phase, les élèves jouent au jeu de la corbeille. L'enseignant mène le jeu et gère l'enregistrement des transactions conclues, pour autant que cette tâche n'ait pas été déléguée à un élève.

1. L'enseignant crée un nouveau jeu (préciser le nombre de joueurs, 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»**, l'enseignant donne aux élèves des explications leur permettant de se familiariser avec le jeu et ses règles.
3. L'enseignant distribue les cartes qui attribuent des rôles aux élèves (acheteur ou vendeur) et leur donnent des ordres d'achat ou de vente.
4. Durant la première manche, les joueurs essaient de faire des échanges dans la zone de transaction et selon les indications qui se trouvent sur leurs cartes.
5. Lorsque deux personnes sont tombées d'accord sur une transaction, elles se rendent auprès de l'enseignant (ou au poste d'enregistrement) et y déposent leurs cartes. L'enseignant (ou le préposé à l'enregistrement) saisit les noms des joueurs et le montant de la transaction dans l'ordinateur. Les prix des transactions enregistrées sont immédiatement projetés sur le mur (au moyen du beamer) et visibles pour les autres joueurs.
6. Lorsqu'il n'y a plus de transaction possible, l'enseignant annonce la fin de la manche, redistribue les cartes et lance une nouvelle manche.

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

Remarques sur la préparation du jeu

- Pour pouvoir imprimer les cartes de jeu directement dans la classe, 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 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 du système).
- Si la classe compte moins 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'enseignant prépare un deuxième jeu de cartes et choisit le jeu qui sera utilisé (par exemple, si la classe compte 20 élèves, l'enseignant a deux jeux de cartes à disposition, un pour 20 joueurs et un autre pour 18 joueurs).

Remarques sur le déroulement du jeu

- Il faut veiller à une bonne préparation de l'endroit où se déroulera le 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 joueurs ni passer devant le beamer.
- L'enseignant peut considérablement alléger sa tâche s'il délègue la saisie des transactions à un élève (à l'aise avec l'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 sur le mur et à négocier des prix avantageux pour eux, sans accepter la première offre, et à faire ainsi preuve d'ambition. Si nécessaire, l'enseignant peut attirer leur attention sur ces éléments à partir de la deuxième manche.

Phase 2: échange et réflexion

A ce stade, le module prévoit l'évaluation individuelle ou en plenum des transactions enregistrées afin d'alimenter la réflexion sur ce qu'il s'est passé pendant la simulation.

La phase 2 se termine par l'étude de l'article spécialisé.

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 (ils 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, l'offre et la demande. L'enseignant anime la discussion et, au besoin, aide les élèves.

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.

Article spécialisé

L'étude de l'article spécialisé (en classe ou comme travail à domicile) permet de dégager l'essentiel des principes économiques relatifs au marché et à la formation des prix abordés au cours du jeu. Elle revient, une fois encore, sur chacun des termes techniques. Elle sert de préparation à la phase 3 du module.

Remarques pour l'évaluation du jeu

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: exercice et application

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).

Trois documents sont prévus à cet effet:

- **Set d'exercices 2**

(niveau de difficulté plus exigeant, s'appuie sur le jeu de la corbeille, GYM/MP)

Les questions d'approfondissement comprennent des exercices plus élaborés qui s'appuient directement sur le jeu de la corbeille. Les exercices sont indépendants les uns des autres, l'enseignant peut choisir librement ceux qu'il souhaite utiliser.

- **Set d'exercices 3A**

(niveau de difficulté simple, porte sur la thématique, questions de transfert pour EPC)

Les exercices de transfert du set 3A illustrent de manière intelligible les concepts sous-jacents au jeu de la corbeille. A cet effet, ils reposent sur des exemples tirés du quotidien des élèves.

- **Set d'exercices 3B**

(niveau de difficulté plus exigeant, porte sur la thématique, questions de transfert GYM/MP)

Les exercices de transfert permettent de s'entraîner et d'approfondir les concepts abordés en les appliquant à d'autres contextes.

Les différents thèmes abordés se rapportent tous à des situations très concrètes du marché et permettent ainsi d'appliquer les enseignements tirés du jeu de la corbeille. Les exercices portent essentiellement sur les déséquilibres observés sur les marchés, sur les conséquences des variations du marché et des interventions de l'Etat ainsi que sur les particularités de certains marchés, comme le marché du logement. En outre, l'un des exercices approfondit la thématique de l'élasticité de la demande par rapport aux prix. Les élèves apprennent ainsi à appliquer les concepts étudiés aux situations de leur vie de tous les jours. L'enseignant peut choisir les exercices en fonction des besoins et des centres d'intérêts de la classe.

4 Autres moyens didactiques

Les thèmes abordés dans ce module sont traités dans les manuels scolaires suivants du Secondaire II:

- **Ayer/Perazzi, «Economie 21»**
(édition 2016): Chapitre 2, Le marché
- **Jost/Kucholl/Mix & Remix, «Economie suisse»**
(édition 2017): Chapitre «Le marché»
- **Rime, «Les Mondes économiques»**
(édition 2016): Chapitre 3, L'économie de marché
- **Serageldine, «Introduction à l'économie politique»**
(édition 2014): Chapitre VI, Les marchés et les prix
- **Serageldine, «Eléments d'économie»**
(édition 2014): Chapitre VI, Les marchés et les prix

Annexe: Résumé des nouveautés 2017

Commentaires pour l'enseignant

- Comprendre les indications sur les nouveaux sets d'exercices 1 à 3B et leur utilisation
- Allègement des «Questions et réponses utiles sur le jeu de la corbeille», car des questions générales ont été intégrées au set d'exercices 1
- Révision de la matrice de compétences
- Actualisation des renvois à d'autres moyens didactiques

Set d'exercices 1

(niveau de difficulté simple, proche du jeu, évaluation du jeu)

- Nouveau set d'exercices avec des questions invitant à la réflexion et à une discussion en classe
- Reprise de certains exercices de l'ancienne fiche de travail
- Reprise des exercices de l'ancien test de connaissances à titre de contrôle des connaissances

Set d'exercices 2

(niveau de difficulté plus exigeant, proches du jeu de la corbeille, GYM/MP)

- Nouveau set d'exercices avec des questions plus exigeantes se rapportant au jeu de la corbeille

Set d'exercices 3A

(niveau de difficulté simple, porte sur la thématique, questions de transfert pour EPC)

- Nouveau set d'exercices avec des questions de transfert plutôt simples

Set d'exercices 3B

(niveau de difficulté plus exigeant, porte sur la thématique, questions de transfert GYM/MP)

- Nouveau set d'exercices avec des exercices très exigeants

Les quatre nouveaux sets d'exercices remplacent la fiche de travail, le test des connaissances et la question d'approfondissement.

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

1. 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 par exemple possible qu'un vendeur et un acheteur ayant chacun un prix de réserve extrêmement bas concluent une transaction à un prix nettement inférieur au prix d'équilibre.

2. Pourquoi les cartes sont-elles mélangées à l'issue de chaque manche?

Pour que ce ne soit pas toujours les mêmes joueurs qui ne peuvent pas conclure de transactions ou qui aient de faibles chances d'en conclure.

3. 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 joueurs doivent prendre une décision importante lorsqu'ils décident combien ils sont prêts à céder.

4. Des prix de réserve fixés d'avance ne sont-ils pas artificiels? A quoi servent-ils réellement?

Il y a, pour chaque acheteur, une limite supérieure au-delà de laquelle il n'est plus disposé à acheter un produit. Le seul élément artificiel est le fait que cette idée est inscrite sur papier, alors que dans la vie quotidienne, elle relève davantage de l'inconscient. De même, il existe une limite inférieure pour tous les vendeurs. On pourrait également supposer que les joueurs sont des négociants qui ont reçu de leurs clients un ordre assorti de limites contraignantes.