



# DOSSIER PÉDAGOGIQUE DE LA CITÉ DE L'ÉCONOMIE

# SOMMAIRE

## **3** | **PRÉSENTATION GÉNÉRALE**

## **5** | **LES DIFFÉRENTES OFFRES**

## **6** | **PRÉSENTATION DES SECTIONS**

Première section : Les échanges / **P.7**

Deuxième section : Les acteurs / **P.10**

Troisième section : Les marchés / **P.14**

Quatrième section : Les instabilités / **P.16**

Cinquième section : Les régulations / **P.18**

Sixième section : La salle du Trésor / **P.20**

## **22** | **RESSOURCES EN LIGNE**

## **25** | **INFORMATIONS PRATIQUES**

# INTRODUCTION À LA VISITE DE L'EXPOSITION PERMANENTE



**Citéco propose des offres de visites à partir du CE1. Faire un premier pas dans l'économie avec sa classe, approfondir des parties du programme ou découvrir l'architecture remarquable de son bâtiment, vous trouverez certainement une offre qui correspond à vos attentes.**

## **La Cité de l'Économie: un endroit majestueux**

La Cité de l'Économie abritée dans l'hôtel Gaillard réhabilité a ouvert le 14 juin 2019.

L'édifice n'ayant jamais ouvert totalement aux publics, cette visite constitue la première occasion de pouvoir appréhender les trois vies de cet hôtel particulier très singulier. Il est en effet, le témoin de l'architecture privative néo-Renaissance de la fin du XIXe siècle, celui de l'architecture bancaire du début du siècle suivant, et désormais le reflet des évolutions muséales qui intègrent l'ancien au contemporain pour illustrer la place des établissements culturels et patrimoniaux au cœur des avancées sociétales.

## **La Cité de l'Économie: un musée innovant et ludique**

La Cité de l'Économie a pour vocation de rendre accessible à tous, du néophyte aux initiés, les principaux concepts et mécanismes économiques. L'économie, du latin *oeconomia* et du grec *oikonomia*, organisation, regroupe l'ensemble des activités d'une collectivité humaine relatives à la production, à la distribution et à la consommation des richesses.

La visite de la Cité s'appuie sur des supports variés : des activités interactives, des extraits de films, des animations vidéo, des photos, des objets sous vitrines, des dispositifs spectaculaires, des installations artistiques, des jeux individuels ou collectifs ponctuent la découverte des notions et des mécanismes économiques. De façon récurrente, dans chaque section, une vidéo livre le point de vue de plusieurs experts sur des questions économiques d'actualité. Les dispositifs innovants et ludiques ont pour objectif de rendre les élèves actifs lors de la visite.

## La Cité de l'Économie: un outil pédagogique au service des enseignants

L'offre de visites à destination des scolaires proposent e plusieurs parcours. Chaque parcours est adapté au niveau des élèves.

Ainsi dès le CE1, les classes peuvent venir découvrir les grandes notions de l'économie. Des visites patrimoniales mettent en valeur les singularité du bâtiment ainsi que la collection numismatique. Pour les enseignements de spécialité SES et STMG avec des questionnaires. Les questionnaires, en lien avec les programmes officiels, ont été élaborés par des enseignants. Ils peuvent servir de support de cours ou d'évaluation à la fin d'une séquence de cours en classe.

Pour préparer votre visite ou à l'issue de celle-ci, vous pouvez consulter des petites vidéos pédagogiques disponibles sur le site de la Citéco.

<https://www.youtube.com/channel/UCaViDbhP5cqvonHboSgyGvA>

## Des médiations-conversations pour faciliter l'appropriation des notions et des mécanismes économiques.

Le rôle des médiateurs est d'engager le dialogue, de décomplexer la parole des élèves et faire de la voix de l'expert une voix parmi d'autres. Ce dialogue citoyen veut former l'esprit critique de chaque élève et proposer des points de vue différents. Le choix d'une telle médiation remet l'humain et sa parole au centre de l'expérience de médiation pour un enrichissement mutuel.



# LES OFFRES DE VISITE

## 1. LES VISITES ENCADRÉES (CONSEILLÉES POUR LES PRIMAIRES ET LES COLLÉGIENS)

Les offres encadrées consistent en une visite privilégiée avec un médiateur dédié. La visite dure entre 1h et 1h30. Les groupes scolaires sont accueillis le mardi, mercredi matin, jeudi et vendredi.



## 2. LES VISITES EN SEMI-AUTONOMIE (CONSEILLÉES POUR LES LYCÉENS)

Les offres accompagnées consistent en une visite du parcours permanent par étapes : à chaque section, un médiateur intervient sur un point ou une notion en lien avec le thème de la visite. La visite dure entre 1h et 1h30. Le dossier pédagogique, les questionnaires et les ressources sur le site de Citéco permettent aux enseignants et éducateurs de préparer la visite. Cette médiation donnera accès aux dispositifs « Négocier-décider » et « Jeu de marché ».

## 3. VISITE LIBRE

Présents dans différents secteurs du parcours, les médiateurs sont présents pour engager un dialogue avec les élèves. Cette médiation pourra prendre la forme de courtes interventions ou d'animations en salle.



# PRÉSENTATION DES SECTIONS

Ce document a pour but de vous aider à préparer votre visite de la Cité de l'Économie et de l'adapter à vos élèves en fonction de l'objectif pédagogique choisi. Il s'appuie sur une description des 6 sections thématiques, titrées, numérotées, et associées à une couleur qui composent l'exposition permanente de la Cité de l'Économie:

- 1. Les échanges (BLEU)
- 2. Les acteurs (ROUGE)
- 3. Les marchés (GRIS)
- 4. Les instabilités (MARRON)
- 5. Les régulations (TAUPE)
- 6. La salle du Trésor (JAUNE)

Chaque section est introduite par un totem d'entrée qui donne une clé de lecture des différents dispositifs qui composent la section. Dans chaque salle, il y a un totem qui résume les informations à retenir ou totem focus sur une notion, un exemple ou un mécanisme économique particulier.



## PREMIÈRE SECTION : LES ÉCHANGES (BLEU)

Pour commencer la visite, dans le grand escalier qui mène à la première section, est projeté un spectacle audiovisuel illustrant les questions contemporaines de l'économie : la production et la consommation, l'échange, la monnaie.

Dans les sociétés caractérisées par la division du travail, chaque individu ne peut produire l'ensemble des biens et des services dont il a besoin. L'objectif de cette première section est de faire comprendre aux élèves les enjeux des échanges marchands, fondements de l'activité économique : Pourquoi échanger ? Quelles formes ces échanges peuvent-ils prendre ? En fonction de quoi varient les valeurs d'échange ? Quel rôle joue la monnaie ? Quelle influence ont-ils sur le développement économique ?

### **Pourquoi échanger et quelles formes peuvent prendre ces échanges ?**

#### **Jeu - Échanges et besoins 1A06**

Jeu collectif à 5 joueurs autour d'une grande table. Chaque joueur doit habiller un personnage virtuel en procédant à des échanges de vêtements avec les autres joueurs. L'objectif du jeu est de faire comprendre aux élèves que l'échange permet de satisfaire les besoins des hommes et qu'il y a un gain à l'échange.

Échanges comme source d'efficacité et augmentation de la production par la spécialisation.

#### **Table vitrine - Tout faire soi-même 1A10**

L'artiste–designer anglais Thomas Thwaites démontre avec humour, les compétences et les spécialisations qui sont nécessaires pour fabriquer un simple grille-pain.

Les échanges permettent à un accès à des biens et services que l'on ne sait pas produire soi-même  
Vidéo - Les formes des échanges 1D03

Petite vidéo dans laquelle le personnage «Grisbi» présente dans un dessin animé les différentes formes de l'échange : l'échange monétaire et le troc, pour l'échange marchand ; la redistribution et le don, pour l'échange non marchand. L'objectif est de faire comprendre aux élèves que tous les échanges ne sont pas nécessairement marchands.

## **En fonction de quoi varient les valeurs d'échange ?**

### **Vidéo - Rareté, utilité et confiance 1Bo3**

Dans cette évocation du bureau du directeur de la succursale en 1925, ce film introduit des notions de base de l'économie : la rareté, les échanges et la confiance.

Les échanges nécessitent la mesure de la valeur des Biens et services

### **Vitrine - Qu'est-ce qui a de la valeur ? 1Bo3**

Dans le décor, un coffre-fort ouvert contient un diamant et un verre d'eau. L'objectif est de faire comprendre aux élèves que tous les biens ne sont pas disponibles en quantité illimitée, nous avons à faire des choix pour échanger. Pour cette raison, un bien a une valeur, qui est liée à sa rareté et à son utilité.

La valeur repose sur l'utilité (répondre à un besoin) et sur la rareté (quantité limitée)

## **Quel rôle joue la monnaie ?**

### **Installation audiovisuelle - Les mots de l'argent 1Co1**

Une installation audiovisuelle projette sur le carrelage de l'ancien cabinet de toilette des mots liés à l'argent : Blé, monnaie et picaillons... L'argent est une puissante source d'inspiration pour le langage. L'usage quotidien de la monnaie et son appropriation nous offre un florilège de termes et d'argot pour la même chose : la monnaie

### **Jeu - Troc ou monnaie ? 1Do1**

Jeu collectif interactif à 5 joueurs qui s'appuie sur une vidéo projection, des écrans tactiles individuels et des joysticks. Les joueurs éprouvent la difficulté de se procurer des fruits par le troc et peuvent ponctuellement recourir à la monnaie. L'objectif du jeu est de faire comprendre aux élèves que la monnaie facilite les échanges en évitant la nécessité de la double coïncidence des besoins. La monnaie favorise le développement des échanges. Ce dispositif permet de comprendre les échanges monétaires ou non monétaires.

### **Vitrines - Mille et une monnaies 1Eo6**

Deux vitrines proposent un panorama varié et non exhaustif des diverses typologies de moyens de paiement, à différentes époques et sous différentes civilisations. La monnaie ce n'est pas que des pièces ou des billets. Tout au long de l'histoire, la monnaie a ainsi pris différentes formes, parfois très surprenantes. Il en demeure pas moins que ces objets ont été une unité de compte, une réserve de valeur et bien sûr une intermédiaire des échanges.

### **Sculpture de vache de Christian Champin intitulée Djibrila - Une forme de monnaie particulière 1Fo3**

Dans l'Antiquité, les bœufs et d'autres types de bétail étaient des références pour exprimer les valeurs des biens. Ils servaient d'unités de compte, et parfois de moyens de paiement. Les témoignages de tels usages sont nombreux en Égypte, en Grèce et chez les Romains, ainsi qu'en Afrique et en Inde. L'utilisation de l'animal a progressivement été remplacée par celle d'autres éléments moins volumineux et moins périssables – tel le sel – et donc plus adaptés aux besoins des commerçants nomades.

### **Vitrine - Une succursale de la Banque de France 1Bo2**

Dans un mobilier-vitrine en accord avec la reconstitution du bureau d'un directeur de succursale des années 20, sont présentées les 3 activités d'une succursale de la Banque de France : les activités de caisse des guichets d'accueil de la clientèle, les activités de recouvrement par les agents de recette des effets escomptés et les activités de comptabilité dans les bureaux.

### **Vidéo - Quand la monnaie ne vaut plus rien. 1Do2**

Vidéo qui rappelle les 3 grandes fonctions de la monnaie : intermédiaire des échanges, unité de

compte et réserve de valeur et qui montre les conséquences concrètes de l'effondrement de la valeur d'une monnaie en cas d'hyperinflation : retour au troc, fuite devant la monnaie et recours aux devises, perte de repère pour fixer les prix, forte déformation des prix relatifs, etc....

## **Quelle influence les échanges ont-ils sur le développement économique ?**

### **Vidéo - 200 ans d'économie 1Go1**

Petite vidéo dans laquelle il est présenté l'évolution du PIB par habitant de 200 pays au cours des 200 dernières années. Cette vidéo a pour objectif de montrer aux élèves que depuis 200 ans, les pays du monde connaissent des trajectoires de développement très différentes : certains creusent l'écart, d'autres rattrapent, et d'autres encore stagnent.

### **Installation - Les grandes périodes de l'économie 1Ho2**

Dans le couloir qui mène à la deuxième section, des grands événements aux conséquences économiques majeures sont inscrits au sol sous forme de bandes lumineuses.

### **Vidéos – Débat**

Pour clôturer la visite de la première section, des économistes, des acteurs économiques ou des experts d'autres disciplines sont interrogés individuellement sur 3 questions sur le thème des échanges :

- 1.** Quels sont les gains et les risques du commerce international ?
- 2.** Le développement économique et la protection de l'environnement sont-ils compatibles ?
- 3.** Le consommateur est-il rationnel ? Homo economicus



## DEUXIÈME SECTION : LES ACTEURS (ROUGE)

L'économie repose sur des interactions multiples entre différents acteurs : les entreprises, les banques, l'État ou les ménages. Quelles sont les spécificités de chacun de ces acteurs ? Quelles indépendances existent entre eux ? Comment se financent-ils ? Comment mesurer les richesses créées par les différents acteurs de l'économie et quelles les principales limites aux indicateurs, notamment le Produit Intérieur Brut ?

### Fresque murale – L'économie c'est qui ? 2B16

Fresque murale qui présente les 7 acteurs de l'économie (ménages, entreprises, banques et assurances, associations, administrations publiques – État, collectivités locales et organismes de Sécurité Sociale et le reste du monde) sous forme de pictos et de mots accrochés au mur comme des portraits.

### Les entreprises

#### Jeu – Memory des innovations 2F28

L'élève doit associer 24 images pivotantes par paires sur le thème de l'innovation. L'une des deux images indique la carte de l'innovation.

#### Installation – Entreprises et travail 2F19

Une tour en trompe l'œil illustre la diversité des entreprises où chaque fenêtre du décor s'ouvre sur une réalité différentes, de forme ou de statuts ou encore d'implication des entrepreneurs et des salariés. L'élève découvrira la variété des métiers, des environnements et des relations de travail au sein d'une entreprise.

#### Jeu – Faites les comptes ! 2 F27

Ce jeu de classement propose à l'élève d'empiler des pièces qui reprennent les différents poste du compte de résultat d'une entreprise composée d'une colonne recettes (appelées « produits ») et d'une colonne dépenses (appelées « charges »). La différence entre ces deux rubriques permet de calculer le résultat, bénéfique si les recettes sont supérieures aux dépenses, perte dans le cas contraire. Ce jeu permet à l'élève de s'initier aux principes de base de la comptabilité privée.

### **Vidéo – Vies d'entreprise 2F21**

Ce dispositif audiovisuel propose au choix 6 portraits d'entreprises, avec des témoignages de chefs d'entreprise et de salariés issus d'entreprises de taille, de statut et de secteurs d'activités variés.

### **Jeu – L'entrepreneur stratège 2F18**

Les élèves incarnent deux entreprises concurrentes sur le marché de la chaussure de sport. Chaque joueur dispose devant lui d'un pupitre constitué de 3 boutons : « baisse des coûts », « Innovation » et « Communication ». Les élèves doivent décider au cours de 5 rounds successifs laquelle de ces stratégies mettre en œuvre pour maximiser le profit de l'entreprise.

## **Les banques**

### **Jeu - Dans la peau d'un banquier 2B29**

Le jeu consiste à faire jouer à l'élève le rôle d'un banquier. L'objectif du jeu est de faire comprendre à l'élève que les banques jouent un rôle important dans le financement de l'économie en recueillant l'épargne et en proposant différentes solutions aux acteurs qui ont un besoin de financement.

### **Vidéo – La création monétaire 2Do1**

Ce film d'animation montre comment les banques commerciales créent de la monnaie et quels sont les principes et les enjeux de la création monétaire.

### **Vidéo – Histoires de la Banque de France et de l'hôtel Gaillard 2Go1**

Sur un écran tactile, l'élève sélectionne un documentaire historique parmi deux productions : l'une sur la création de la Banque de France et son essor, l'autre sur les grandes étapes de construction de l'hôtel Gaillard et ses affectations successives.

## **Les administrations publiques :**

### **État, collectivités locales et organismes de Sécurité Sociale**

### **Jeu – L'État, acteur économique 2Fo5**

Sur un écran circulaire, une ville vue du dessus est représentée. Avec des postes individuels, une infrastructure est proposée à l'élève. Il doit reconnaître le plus vite possible si elle est financée ou non par les prélèvements obligatoires. Chaque mauvaise réponse dégrade les infrastructures publiques de la ville et chaque bonne réponse améliore leur état.

## **Les ménages**

### **Jeu – Que gagnent les salariés ? 2B23**

L'élève doit déplacer le tabouret mobile sur lequel il est installé afin de guider l'axe repère qui apparaît à l'écran. À chaque arrêt, deux exemples de métiers s'affichent avec le salaire net moyen correspondant.

### **Jeu – S'endetter jusqu'où? 2B22**

Ce jeu multimédia est une balance virtuelle. En fonction du déséquilibre entre son revenu disponible et ses dépenses, l'élève va se retrouver avec une épargne ou un besoin de financement qui peut être couvert par l'épargne accumulée lors des périodes précédentes ou par l'endettement. L'élève doit veiller à ne pas basculer dans le surendettement par les choix de consommation effectués ou à cause des aléas de la vie (perte d'emploi, problèmes de santé, évolutions de la vie familiale, etc...)

## **Les relations entre les différents acteurs économiques**

### **Jeu - Made in partout 2A04**

Ce dispositif évoque un scanner d'aéroport. L'élève choisit entre 5 objets (yaourt, ordinateur, jean, avion Airbus, crème de beauté), qu'il fait passer dans la boîte-scanner. Il déclenche alors un court film d'animation qui lui présente le parcours international du processus de production, de la matière première à l'objet final, au grès des étapes de conception, de fabrication et de distribution. L'objectif du jeu est de faire comprendre aux élèves que les objets résultent d'une multitude d'opérations localisées sur toute la planète. Chaque objet est ainsi le révélateur de la mondialisation des activités économiques.

### **Photos – Made in France 2A05**

Aux murs, une série de 3 dytiques photographiques réalisés par l'artiste Matthieu Sartre qui illustre de façon décalée ce que serait la vie en France s'il n'y avait plus d'importations de produits étrangers.

### **Jeu - Reliez les acteurs 2B18**

Sur une table tactile multi-joueurs, les élèves sont invités à déplacer des étiquettes, pour nommer les flux réels (biens et services) et monétaires entre différents acteurs de l'économie : ménages, banques, entreprises et administrations publiques. À chaque action, l'élève peut en savoir plus sur la nature des flux et la typologie des acteurs.

### **Vidéo – Le circuit économique 2B07**

Ce film d'animation, en partant d'un achat dans un supermarché, présente l'enchaînement des opérations économiques : dépense, production, répartition des revenus issus de la production, dépense à nouveau, etc...

## **Comment mesurer les richesses créées par les différents acteurs de l'économie et quelles sont les principales limites aux indicateurs, notamment le Produit Intérieur Brut (PIB) ?**

### **Jeu – Comparez les pays 2B20**

L'élève est devant une table tactile multi-joueurs et doit classer les pays du monde selon leur PIB, PIB/habitant, Indice de développement Humain (IDH) et Indice de « Planète Heureuse » (IPH). Les élèves peuvent aussi créer leur propre indicateur à partir des données disponibles.

### **Vidéo – La croissance 2B19**

Ce film d'animation explique le mode de calcul du taux de croissance et montre qu'une augmentation du PIB n'indique pas toujours une amélioration de la situation des habitants.

### **Jeu – Valorisez votre temps 2B24**

L'élève doit choisir parmi 9 tâches domestiques (cuisine, ménage, bricolage, linge, aide aux personnes âgées, soins aux animaux, jardinage et couture) sur une calculatrice géante. La calculatrice donne la valeur monétaire de ces activités effectuées durant le temps libre.

### **Installation – Voir le monde autrement 2Fo6**

Une borne multimédia permet à l'élève de modifier la carte du monde selon différents indicateurs : la taille de chaque pays évolue en fonction de sa performance au regard de l'indicateur sélectionné (indicateur économique, social ou environnemental). La déformation des cartes géographiques permet de mieux appréhender les disparités entre pays.

### **Jeu – Le taux de change 2F16**

L'élève joue avec les prix en différentes devises d'un objet familier (jean, ticket de métro....).

Lorsqu'il déplace l'écran pour le placer sur une zone (les États-Unis par exemple) le prix de l'objet en devise (dollar par exemple) et le taux de change en euros s'affichent.

### **Carte – La construction européenne 2F17**

Ce panneau présente sur une carte quelles ont été les étapes de la construction européennes de 1957 à nos jours, de 6 à 28 pays.

### **Vidéos – Débat**

Pour clôturer la visite de la première section, des économistes, des acteurs économiques ou des experts d'autres disciplines sont interrogés individuellement sur 3 questions sur le thème des acteurs :

1. Comment renouer avec une croissance plus forte ?
2. Quels ajustements du droit sont nécessaires pour diriger une entreprise aujourd'hui ?
3. Comment améliorer le fonctionnement de la zone euro ?



## TROISIÈME SECTION : LES MARCHÉS (GRIS)

Nous nous procurons la plupart des biens et services sur des marchés. Ces marchés sont très divers. Ainsi en existe-t-il pour le travail, l'immobilier, ou encore la finance... Ils s'inscrivent, ou non, dans des lieux physiques. Et sur ces marchés, la rencontre entre des vendeurs et des acheteurs débouche sur la fixation des prix, auxquels les échanges ou les transactions se réalisent. Quels sont les modes d'organisation des marchés ? Quels sont les mécanismes à l'œuvre ? Quelles sont les règles nécessaires à leur bon fonctionnement ?

### Comment fonctionne un marché ?

#### Jeu – L'offre et la demande 3A04

L'élève est devant deux molettes géantes qui représentent l'offre et la demande. Dès qu'il tourne l'une d'elles, la grande flèche qui symbolise le prix varie.

#### Jeu – Atelier d'animation Le jeu du marché 3B01

Ce jeu multimédia permet à deux équipes d'une quinzaine de joueurs d'expérimenter le fonctionnement de la loi de l'offre et de la demande. Le but du jeu pour les acheteurs est d'acheter le baril de pétrole au prix le plus faible possible, et pour les vendeurs, de le vendre au prix le plus élevé possible. Chaque visiteur est équipé d'une tablette multimédia pour interagir avec les autres joueurs. Les élèves seront pris en charge par un médiateur, pour une séance de 20 minutes.

### Des exemples de marché

#### Jeu - Le prix de l'immobilier 3A25

L'élève est locataire d'un logement de 15 m<sup>2</sup>. L'élève doit interroger le marché pour devenir propriétaire et s'agrandir le plus possible. Les données relatives au marché de l'immobilier parisien sont indexées sur une échelle de temps qui défile de gauche à droite, sur 25 ans. Sous l'écran, un ensemble de lames transparentes apparaissent avec le personnage «Grisbi» pour indiquer les tendances du marché. Le jeu se termine lorsque le curseur arrive en 2015. Un bilan est alors fait.

### **Jeu - Le marché du travail 3A23**

Ce film d'animation explique ce qu'est le marché du travail, un marché pas comme les autres puisqu'il détermine la principale des ressources de la majorité des individus, à savoir le salaire. C'est un système plus ou moins régulé, directement ou indirectement, et un lieu de négociation entre salariés et employeurs.

### **Jeu – Le marché des actions 3A24**

Installé devant un pupitre, l'élève observe sur des écrans l'évolution du cours des actions de 2 entreprises. Les cinq joueurs ont tous le même capital de départ (actions et liquidités). Leur objectif est d'augmenter la valeur de ce capital en achetant ou en vendant des parts d'une même société en fonction de l'idée qu'ils se font des fluctuations futures du cours. Des informations sont fournies sur les entreprises et les marchés, susceptibles d'avoir des incidences sur le cours des actions.

## **Les règles nécessaires au bon fonctionnement d'un marché**

### **Vidéo – La concurrence 3A22**

Ce film d'animation explique à quelles conditions un marché peut être considéré comme concurrentiel en s'appuyant sur deux exemples et deux contre exemples. Il présente aussi d'autres types de marché : monopole, oligopole, concurrence monopolistique, etc..... L'objectif de la vidéo est de faire connaître aux élèves les différentes structures de marché.

### **Fresque – Une histoire des pensées économiques 3A30**

Une grande fresque présente l'histoire de la pensée économique. L'élève s'assied confortablement pour écouter une bande-son qui propose de revisiter les points de vues historiques et variés des plus grands économistes sur 6 grandes questions : la régulation, la monnaie, la confiance, l'entreprise, la rationalité, mondialisation. Tout en écoutant les bandes-son, l'élève peut situer sur la fresque les économistes : leur nom s'éclaire quand ils sont cités.

### **Installation – Un dialogue imaginaire entre Keynes et Friedman 3A33**

L'élève est face à un écran tactile sur lequel il peut sélectionner différentes questions, qui lancent des dialogues imaginaires entre deux grands économistes du vingtième siècle : Milton Friedman et John Maynard Keynes.

John Maynard Keynes publie le Traité sur la monnaie en 1930 et la Théorie générale en 1936. Cet ouvrage vaut à Keynes d'être considéré comme une figure majeure de l'économie. Milton Friedman est un économiste libéral parmi les plus influents du XXème siècle, dont les prescriptions s'opposent largement à celles du keynésianisme. Il remet notamment en cause le bien-fondé des politiques de relance

### **Vidéos – Débat**

Pour clôturer la visite de la première section, des économistes, des acteurs économiques ou des experts d'autres disciplines sont interrogés individuellement sur 3 questions sur le thème des marchés :

1. Dans quelles conditions la concurrence est-elle bénéfique ?
2. Quels sont les enjeux du marché des droits à polluer ?
3. Le développement des plateformes numériques menace-t-il l'emploi ?



## QUATRIÈME SECTION : LES INSTABILITÉS (MARRON)

L'économie de marché connaît des dysfonctionnements qui peuvent déboucher sur des crises. L'interdépendance des acteurs y constitue à la fois une force et une fragilité, ce qui se traduit par des fluctuations de l'activité économique. Dans les phases d'expansion, la production de biens et services augmente chaque année. Dans celles de récession, elle se réduit. Les crises sont ces moments particuliers où l'activité économique se retourne, en début d'une période de récession. Comment ces processus se déclenchent-ils ? Quelles en sont les conséquences ?

### Installation – Turbulences 4A 02

L'élève pénètre dans un cylindre traversant, qui présente sous la forme d'une installation sonore et visuelle les chocs liés aux crises.

### Installation – L'effet domino 4A08

Un mobilier rectangulaire présente une série de dominos verticaux placés en file indienne. En faisant tomber le premier, l'élève déclenche la chute des autres, réalisant ainsi « un effet-domino », métaphore de l'effet d'entraînement dans une crise économique. L'élève a aussi la possibilité de stopper l'enchaînement de la chute, grâce au domino « régulateur ».

### Fresque – Les bulles spéculatives 4A05

Grand panneau graphique qui explique les mécanismes de création des bulles spéculatives. Parfois les prix de certains actifs (matière première, action, immobilier...) augmentent durablement et s'envolent comme des bulles ; puis ils chutent, les bulles éclatent. Comment l'expliquer ? Les acteurs parient d'abord sur l'augmentation. Ils achètent ces actifs dans l'espoir de les revendre plus cher. (Le paradoxe est ici qu'un prix élevé accroît la demande !) Lorsqu'ils prévoient un arrêt de la hausse, ils les vendent. Une baisse des prix s'ensuit, puis leur chute massive selon un mécanisme identique à celui qui les avait fait grimper.

### Vidéo – Scène de crise 4A04

Intégré dans la fresque murale, un extrait du film Mary Poppins illustre une crise bancaire.

### **Fresque – L'économie souterraine 4A06**

Un grand panneau graphique présente les différentes activités souterraines et les enjeux liés à l'existence de celles-ci.

### **Jeu - Des ressources naturelles limitées 4A14**

Quatre joueurs se placent autour d'une table tactile multitouch. La surface centrale est une étendue marine où circulent des poissons. Chaque joueur est à la tête d'un bateau de pêche et dispose d'une zone individuelle face à lui. Elle affiche un compteur qui comptabilise le nombre de poissons pêchés à chaque tour, le score total du joueur et un chronomètre. Le but du jeu est d'attraper le plus grand nombre de poissons possible, compte tenu des ressources disponibles tout en respectant différentes règles de pêche.

### **Vidéo – Des histoires de crise 4A03**

Sur deux écrans, une présentation de la crise à travers l'histoire. Un film d'animation explique d'abord, à partir d'un cas imaginaire, comment une crise de confiance dans la sphère financière peut se propager. Puis une série de quatre films détaille quatre grandes crises historiques à partir d'archives et de cartographies : crise d'hyperinflation (Allemagne 1923) ; grande dépression (années 1930) ; choc pétrolier (1973) ; crise des subprimes / grande récession (depuis 2007).

### **Vidéos – Débat**

Pour clôturer la visite de la première section, des économistes, des acteurs économiques ou des experts d'autres disciplines sont interrogés individuellement sur 3 questions sur le thème des instabilités :

1. Quels sont les effets de la mondialisation sur l'emploi ?
2. Comment lutter contre les excès sur les marchés financiers ?
3. Pourquoi et comment lutter contre les inégalités ?



## CINQUIÈME SECTION : LES RÉGULATIONS (TAUPE)

Les échanges entre des acteurs économiques sur des marchés nécessitent l'intervention des institutions publiques, au niveau national ou supranational. Des régulations sont en effet mises en œuvre, à titre préventif ou correctif, pour améliorer le bien-être collectif, en modifiant les comportements des acteurs, ou en corrigeant des déséquilibres. Les objectifs de la régulation, multiples, peuvent viser le court terme (1 à 3 ans) ou le plus long terme. À chacun d'entre eux correspondent des instruments spécifiques. Comment les met-on en œuvre ? Quelle est leur efficacité ?

### Fresque – Comment réguler ? 5A12

Grand panneau graphique qui présente les différents moyens d'interventions des pouvoirs publics pour réguler l'activité économiques : les systèmes d'incitation fiscale (taxes, subventions), les politiques structurelles, la production de services publics qui permettent d'agir sur l'allocation des ressources. Les politiques budgétaire et monétaire qui peuvent corriger les déséquilibres de court terme. Enfin, les prélèvements obligatoires et le versement de revenus de transfert sont, quant à eux, mobilisés pour réduire les inégalités sociales.

### Vidéos – La régulation 5A14

Trois films d'animation sont proposés au choix sur un grand écran LCD face à une assise courbe : un film sur les dépenses et les recettes de l'État et l'influence du budget sur l'activité économique ainsi que les contraintes d'un endettement public excessif, un film sur la politique monétaire conventionnelle, outil privilégié par les Banques Centrales jusqu'à la crise des de 2008. Enfin, un troisième film présente le développement depuis 2008 des outils de la politique monétaire non conventionnelle.

### Fresque – Pourquoi réguler ? 5A10

Grand panneau graphique qui présente les institutions publiques poursuivant généralement trois grands types d'objectifs de régulation : en premier lieu, réorienter les moyens de production vers des biens et services bénéfiques pour la croissance ou pour la population (l'allocation des ressources, en termes économiques). En deuxième lieu, stabiliser l'activité économique et financière, pour éviter croissance faible et chômage, inflation et déficit commercial. . Et enfin, réduire les inégalités afin de maintenir la cohésion sociale. Le degré d'intervention de l'État dans la régulation dépend de choix sociaux - différents selon les pays.

### **Jeu – Financer les retraites 5A08**

L'élève se place devant un écran prolongé d'un pupitre équipé d'un curseur. Sur le curseur est placé un barregraphe à LED et 2 boutons «+» et «-». Le joueur manipule le curseur (âge moyen de départ à la retraite de 55 à 75 ans) et le barregraphe (cotisation en % du salaire entre - 5% et + 5 %). Le régime de retraite est équilibré à la date d'horizon choisie, 2040. Agir sur l'âge de la retraite et le taux des cotisations entraîne un ajustement du montant des pensions de retraite, de sorte que le régime reste quant à lui toujours équilibré.

### **Jeu – Revenus, prix et pouvoir d'achat 5A24**

L'élève place successivement 3 paniers sur une balance. Chacun représente des biens de consommation emblématiques des années 1973-1984, 1985-1996 et 1997 -2008. On ne peut poser qu'un seul panier à la fois sur la balance et il n'y a pas d'ordre. Sur l'écran, le graphique de l'évolution du revenu moyen par personne se construit au fur et à mesure de la pose des paniers. Une animation finale se déclenche : la part de l'augmentation des prix dans la hausse du revenu se dissout, l'augmentation du pouvoir d'achat demeure.

### **Jeu – Maitriser les prix 5A03**

Sur le pupitre, au-dessous d'un écran, est encastrée une « manette des gaz » à déplacement linéaire vertical. L'élève doit se saisir de la manette, représentative du taux directeur, pour piloter à l'écran une sphère représentant l'inflation. L'objectif est de maintenir l'inflation proche des 2% en manipulant la manette du taux directeur. L'objectif de 2% est celui de la Banque Centrale Européenne (BCE).

### **Fresque – Les institutions de l'Union Européenne 5A27**

Grand panneau graphique qui présente le Conseil européen, la Commission européenne et le Conseil de l'UE.

### **Fresque – La régulation des échanges internationaux 5A22**

Grand panneau graphique qui présente l'Organisation Mondiale du Commerce (OMC).

### **Fresque – La régulation des activités bancaires 5A23**

Grand panneau graphique qui présente le Comité de Bâle et le rôle de la BCE dans la définition et l'application des règles prudentielles qui s'imposent aux banques commerciales.

### **Fresque – Que fait la Banque de France ? 5A19**

Grand panneau graphique qui présente les rôles de la Banque de France.

### **Fresque – Les négociations salariales en France 5A23**

Grand panneau graphique qui présente les différents échelons des négociations collectives des salaires en France.

### **Jeu – Négocier et décider 5A 13**

Dans une ambiance immersive, ce jeu de rôle donne aux élèves la possibilité de participer au déroulement d'une réunion d'un organisme international et à la prise de décision collégiale. Pendant 10 minutes, neuf joueurs mènent à bien une négociation multilatérale sur le climat pour réussir à atteindre un objectif commun de production d'énergies renouvelables tout en respectant des contraintes individuelles liées aux différents pays.

### **Vidéos – Débat**

Pour clôturer la visite de la première section, des économistes, des acteurs économiques ou des experts d'autres disciplines sont interrogés individuellement sur 3 questions sur le thème des régulations :

1. Le droit est-il un bon outil pour réguler l'économie numérique ?
2. Comment l'État peut-il soutenir l'innovation ?
3. Quels objectifs fixer aux banques centrales ?



## SIXIÈME SECTION : LA SALLE DU TRÉSOR

Par une astuce scénographique, l'ancienne salle des coffres est détournée de son usage d'origine pour révéler ses trésors aux visiteurs. Les collections numismatiques prennent place au cœur des mobiliers bancaires. Isoliers et armoires fortes sont transformés en vitrines. Le propos se concentre sur l'histoire économique et l'évolution des monnaies.

Les échanges entre les acteurs ont donné naissance à une quantité impressionnante de moyens de paiement. Coquillages et autres objets insolites, monnaies métalliques, billets de papier, et aujourd'hui monnaie dématérialisée témoignent de leur diversité. Dans la salle du Trésor, les élèves découvriront de multiples exemples, de toutes les époques, provenant de France comme du monde entier. Quelles sont leurs histoires ? Quelles différentes techniques de fabrication furent inventées et comment éviter les contrefaçons ?

### Vidéo – L'argent fait son cinéma 6C01

Le dispositif cinématographique occupe une place centrale dans la salle des coffres. Des poufs transparents garnis de billets broyés invitent l'élève à s'asseoir et à regarder sur grand écran un montage d'extraits de films : des scènes de braquages, des représentations du milieu des affaires, des histoires de gain, de rivalité entre parvenu et déchu...

### Jeu – Dessine-moi un billet 6C12

Ce module multimédia donne la possibilité à l'élève de créer son propre billet, puis de l'imprimer. Sur un écran tactile, le visiteur a accès à une bibliothèque de motifs. Par « glisser-déposer », rotations et cadrages, l'élève va pouvoir composer une proposition personnelle. Pour être validée, elle devra comprendre au moins deux éléments incontournables du billet (montant, filigrane, hologramme, fil de sécurité).

### Vidéo – Vie d'un billet 6C57

Un dessin animé muet retrace la vie mouvementée d'un billet, ses milliers de kilomètres parcourus et ses diverses péripéties.

### Vidéo – L'or dans tous ses états 6C30

Ce film présente l'évolution du cours de l'or par rapport au dollar américain depuis 1944.

### **Vidéo – Passage à l'euro 6Co2**

Petit film qui retrace les modalités pratiques du passage à l'euro et les mesures adoptées pour faciliter son acceptation. Des images d'archives mettent en lumière les grandes étapes de ce changement. C'est aussi l'occasion pour l'élève d'entendre quelques témoins de l'époque, acteurs de la mise en œuvre.

### **Jeu – La roue de l'euro 6Co3**

Le dispositif invite l'élève à observer les faces nationales des pièces afin d'en deviner le pays d'émission. Deux élèves sont assis l'un en face de l'autre, séparés par une roue transparente dans laquelle sont incluses, pour chaque pays membre, les séries des 8 pièces. D'un côté, le maître du jeu doit faire deviner le pays et dispose à cet effet d'une légende. De l'autre côté, le joueur doit deviner le pays sur lequel la roue s'arrête.

### **Installation - Photobifton 6C27**

Le dispositif invite l'élève à prendre la pose. Il peut ensuite éditer son billet «Cité de l'économie et de la monnaie» et l'envoyer à ses amis via les réseaux sociaux. Deux cabines sont accessibles pour limiter le temps d'attente.

Machine et vidéo - La presse taille-douce 6C44 et 6C63

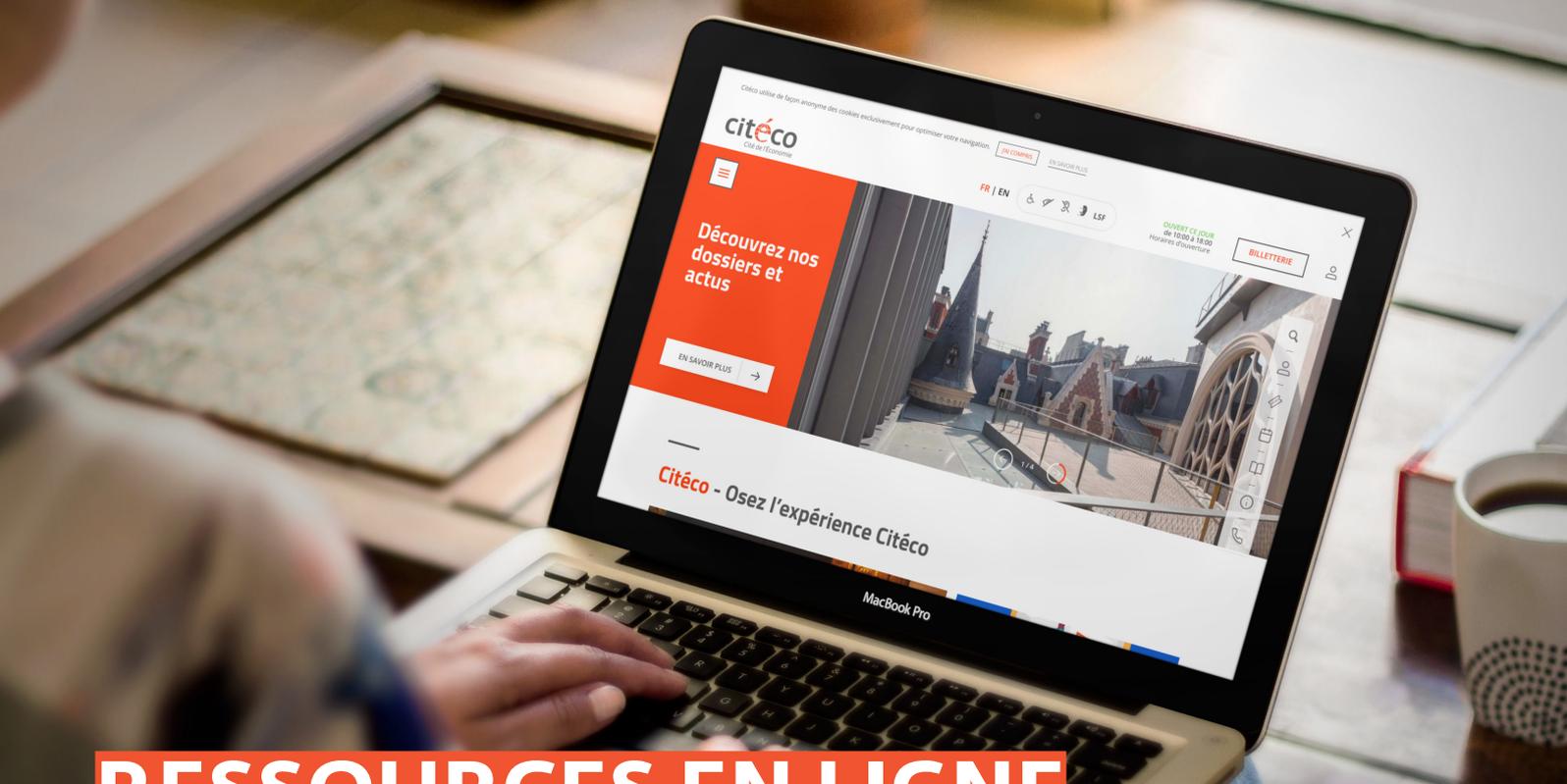
L'ancienne machine provenant de l'usine d'imprimerie de Chamalières a été restaurée. Elle est présentée dans une configuration fidèle à son état de fonctionnement, avec ses pellicules d'impression et feuilles de billets. Présenté sur un pupitre incliné, un film d'animation reproduit le fonctionnement de la presse. Élaboré à partir d'une modélisation 3D simplifiée de la machine, le film suit le parcours du papier ainsi que le chargement et le circuit des encres.

### **Vitrine interactive – Vrai ou faux 6C32**

Exposition de différentes coupures en euros. Deux vitrines sont interactives. La première permet d'incliner deux billets pour observer les effets irisés des hologrammes et signes de sécurité. Dans la deuxième, l'éclairage peut varier de la lumière naturelle au rétroéclairage puis à la lumière ultra-violette. Le filigrane et les fibres fluorescentes contenues dans le papier seront ainsi visibles. Une bande d'hologramme est également présentée et une loupe intégrée au vitrage de l'armoire permet d'examiner des détails invisibles à l'œil nu.

### **Vitrine interactive - Or en barre 6C25**

Un mobilier central présente, d'une part, un lingot d'or dans une colonne vitrée sécurisée, d'autre part, un dispositif permettant de soupeser un facsimilé de barre d'or (en tungstène). Les élèves pourront également convoiter et toucher du doigt le lingot authentique grâce à une ouverture du dispositif. Deux cartels en braille viennent compléter ces éléments. Un écran LED affiche le prix de la barre d'or au cours du jour.



## RESSOURCES EN LIGNE

Véritable portail de ressources dédié à l'économie, le site internet de Citéco, actif depuis 2011, a fait l'objet d'une refonte récente. Depuis l'ouverture de la Cité de l'Économie, il permet aux visiteurs de préparer, puis d'approfondir leur visite ; aux enseignants et éducateurs de trouver des ressources pédagogiques utiles à la préparation de leurs cours et à tous les publics de se familiariser avec l'économie. Le site propose tout un éventail d'approches : vidéos, dataviz, jeux, bibliographies et filmographies. Ces ressources abordent tous les domaines de l'économie : le travail, le développement durable, les institutions européennes, l'histoire de la pensée... etc.

### **PETITES VIDÉOS PÉDAGOGIQUES POUR PRÉPARER OU POUR ALLER PLUS LOIN APRÈS LA VISITE DES DIFFÉRENTES SECTIONS DISPONIBLES SUR LE SITE INTERNET CITÉCO :**

#### **SECTION 1 : LES ÉCHANGES**

- La guerre commerciale : [www.citeco.fr/la-guerre-commerciale](http://www.citeco.fr/la-guerre-commerciale)

#### **Vidéos Dessine-moi l'éco**

- La déflation
- Les avantages comparatifs
- Comprendre le TAFTA

#### **SECTION DEUX : LES ACTEURS**

- Politique monétaire conventionnelle
- Politique monétaire non conventionnelle
- Piloter le budget de l'État
- La croissance
- Le circuit économique
- Les GAFAM
- L'agriculture du futur
- Stagnation séculaire - Citéco Vidéo Challenge
- Un commerce de proximité
- Une start-up
- Une entreprise exportatrice

- Une entreprise de l'ESS
- Une TPE – très petite entreprise
- Une grande entreprise

### **Vidéos Dessine-moi l'éco**

- Comprendre le pouvoir d'achat
- Le financement des entreprises
- La bourse et le financement des entreprises
- La protection sociale
- Quel statut juridique des entreprises ?
- Élaboration du budget de l'État
- Comprendre son bulletin de salaire
- Calcul de l'impôt sur le revenu
- Combien gagne réellement une entreprise ?

### **SECTION 3 : LES MARCHÉS**

- La concurrence
- Le marché du travail
- Le marché des actions
- La Titrisation - Citéco Vidéo Challenge

### **Vidéos Dessine-moi l'éco**

- Monopoles et oligopoles
- L'État doit-il interdire les monopoles ?

### **SECTION 4 : LES INSTABILITÉS**

- La crise
- Des crises, toujours des crises

### **Vidéos Dessine-moi l'éco**

- Crise de change
- Un krach boursier en 2019 ?
- Comment mesure-t-on le chômage ?

### **SECTION 5 : LES RÉGULATIONS**

- Ya-t-il des limites à la croissance ?
  - La croissance rend-elle heureux ?
- Vidéos Dessine-moi l'éco
- Austérité ou relance, comment choisir ?
  - Système de retraite

### **SECTION 6 : LA SALLE DU TRÉSOR**

- Le bitcoin, qu'est-ce que c'est ?
- Cité de l'Économie et de la Monnaie - L'or des français
- Cité de l'Économie et de la Monnaie - La salle souterraine de la Banque de France
- Les réserves d'or de la France, vues par Stefan Zweig en 1932

## **DES RÉALISATIONS ORIGINALES OFFRENT DES VISIONS D'ENSEMBLE ET DES APPROCHES DIFFÉRENTES :**

- la frise interactive, « 10 000 ans d'économie », permet de parcourir l'histoire économique par le biais de 200 grandes dates.
- « Voir le monde autrement » utilise le procédé des anamorphoses et déforme les cartes géographiques selon différents indicateurs (24 au choix) afin de mettre en évidence la réalité des situations.
- « Images de crises » évoque quatre grandes crises historiques, à partir d'archives audiovisuelles, en partenariat avec l'Institut national de l'audiovisuel (INA) . Le contenu du site est en permanence enrichi et renouvelé.



# INFORMATIONS PRATIQUES

## **Comment venir avec un groupe (scolaire) à la Cité de l'Économie ?**

### **Comment préparer sa visite ?**

### **Ressources pédagogiques**

Pour vous aider à préparer votre visite, nous vous proposons des ressources pédagogiques en ligne :

<https://www.citeco.fr/rubriques/ressources>

Des dossiers pédagogiques sont à votre disposition sur simple demande à [groupe@citeco.fr](mailto:groupe@citeco.fr)

Pour découvrir les espaces, les collections permanentes, les expositions temporaires, les activités et les ressources pédagogiques, nous vous proposons régulièrement des rencontres qui vous sont dédiées.

### **Nous contacter :**

Pour toute demande complémentaire, vous pouvez contacter le service des réservations à l'adresse suivante : [groupe@citeco.fr](mailto:groupe@citeco.fr) et par téléphone : +33 1 86 47 10 10

### **Comment réserver ?**

Réservation via un formulaire en ligne  
En raison de la configuration spécifique du lieu, la réservation est obligatoire pour tous les groupes via le formulaire disponible en ligne :

[www.citeco.fr/reservations-groupes/formulaire.html](http://www.citeco.fr/reservations-groupes/formulaire.html)

La réservation est obligatoire jusqu'à 6 semaines avant le jour de la visite via le formulaire disponible en ligne.

Votre visite sera confirmée dès réception du règlement. Il doit nous parvenir au moins 1 mois avant la date de votre visite.

Vous recevrez en retour une confirmation de réservation et vos billets par email.

### **Tarifs**

Tarifs des visites encadrées

Scolaires : 4.5€/élève

REP, REP+ : 2€/élève

### **Règles pour les accompagnateurs**

Maternelle : 1 gratuité pour 5 entrées payantes

Élémentaire : 1 gratuité pour 12 entrées payantes

Secondaire : 1 gratuité pour 15 entrées payantes