

PARCOURS N°2 – QU'EST-CE QUE LA MONNAIE ET COMMENT EST-ELLE CRÉÉE?

BO :

- Connaître les fonctions de la monnaie et les formes de la monnaie.
- Comprendre comment le crédit bancaire contribue à la création monétaire, à partir du bilan simplifié d'une entreprise et de celui d'une banque.
- Comprendre le rôle de la banque centrale dans le processus de création monétaire, en particulier à travers le pilotage du taux d'intérêt à court terme sur le marché monétaire, et comprendre les effets que ces interventions peuvent produire sur le niveau des prix et sur l'activité économique.

PREMIÈRE SECTION : ÉCHANGES

1. Jeu - Echanges et besoins

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.

2. Vidéo - Rareté, utilité et confiance

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.

3. Vitrine - Qu'est-ce qui a de la valeur ?

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.

4. Installation audiovisuelle - Les mots de l'argent

Une installation audiovisuelle projetée 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.

5. Jeu - Troc ou monnaie ?

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.

6. Vitrines - Mille et une monnaies

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.

7. Sculpture de vache de Christian Champin intitulée Djibrila - Une forme de monnaie particulière

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.

8. Vidéo - Quand la monnaie ne vaut plus rien

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....

SIXIÈME SECTION : TRÉSORS

9. Jeu – Dessine-moi un billet

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).

10. Vidéo – Vie d'un billet

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

11. Vidéo – L'or dans tous ses états

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

12. Vidéo – Passage à l'euro

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.

13. Jeu – La roue de l'euro

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.

14. Installation - Photobifton

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.

15. Machine et vidéo - La presse taille-douce

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'impres-

sion 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.

16. Vitrine interactive – Vrai ou faux

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.

17. Vitrine interactive - Or en barre

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.

DEUXIÈME SECTION : ACTEURS

18. Jeu - Dans la peau d'un banquier

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.

19. Vidéo – La création monétaire

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.

CINQUIÈME SECTION : RÉGULATIONS

20. Fresque – La régulation des activités bancaires

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.

21. Fresque – Que fait la Banque de France ?

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

22. Jeu – Maitriser les prix

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).

Vidéos – Débat pour aller plus loin

Comment améliorer le fonctionnement de la zone euro ? Deuxième section : Les acteurs
Quels objectifs fixer aux banques centrales ? Cinquième section : Les régulations