PARCOURS N°3 – COMMENT LES AGENTS ÉCONOMIQUES SE FINANCENT-ILS ?

BO :

- Comprendre que le financement consiste à couvrir des besoins de financement par des capacités de financement.
- Comprendre que le taux d'intérêt – à la fois la rémunération du prêteur et le coût du crédit pour l'emprunteur – est le prix sur le marché des fonds prêtables.
- Savoir que le revenu disponible des ménages se répartit entre consommation et épargne et qu'ils peuvent dégager des besoins ou des capacités de financement.
- Savoir ce qu'est l'excédent brut d'exploitation et comprendre que les entreprises se financent par autofinancement et financement externe (emprunts bancaires et recours au marché financier, en particulier actions et obligations).
- Savoir que le solde budgétaire résulte de la différence entre les recettes (fiscales et non fiscales) et les dépenses de l'État ; comprendre que le déficit budgétaire est financé par l'emprunt et savoir qu'une politique de dépenses publiques peut avoir des effets contradictoires sur l'activité (relance de la demande / effet d'éviction).

DEUXIÈME SECTION : ACTEURS

1. Fresque murale – L'économie c'est qui ?

Fresque murale qui présente les 7 acteurs de l'économie (ménages, entreprises, banques et assurances, associations, administrations publiques – Etat, 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.

2. Jeu – Faites les comptes !

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.

3. Vidéo – Vies d'entreprise

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.

4. Jeu – L'entrepreneur stratège

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.

5. 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.

6. L'Etat c'est quoi ?

Totem de salle qui présente les différentes administrations publiques et leurs rôles.

7. Jeu – L'Etat, acteur économique

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.

8. Jeu – Que gagnent les salariés ?

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

9. Jeu – S'endetter jusqu'où ?

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...)

10. Jeu - Reliez les acteurs

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. A chaque action, l'élève peut en savoir plus sur la nature des flux et la typologie des acteurs.

11. Vidéo – Le circuit économique

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...

TROISIÈME SECTION : MARCHÉS

12. Jeu – Le marché des actions

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.

CINQUIÈME SECTION : RÉGULATIONS

13. Jeu – Revenus, prix et pouvoir d'achat

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.

14. Vidéos – La régulation

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

Vidéos – Débat pour aller plus loin

Comment améliorer le fonctionnement de la zone euro ? Deuxième section : Les acteurs
Comment l'Etat peut-il soutenir l'innovation ? Cinquième section : Les régulations