

# SECONDE – SES

## PARCOURS N°2 – COMMENT SE FORMENT LES PRIX SUR UN MARCHÉ ?

### BO :

- Savoir illustrer la notion de marché par des exemples.
- Comprendre que dans un modèle simple de marché des biens et services, la demande décroît avec le prix et que l'offre croît avec le prix et être capable de l'illustrer.
- Comprendre comment se fixe et s'ajuste le prix dans un modèle simple de marché et être capable de représenter un graphique avec des courbes de demande et d'offre qui permet d'identifier le prix d'équilibre et la quantité d'équilibre.
- À l'aide d'un exemple, comprendre les effets sur l'équilibre de la mise en place d'une taxe ou d'une subvention.

## 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. Table vitrine - Tout faire soi-même

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

### 3. Vidéo - Les formes des échanges

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.

## DEUXIÈME SECTION : ACTEURS

### 4. 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.

### 5. Installation – Entreprises et travail

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.

### 6. 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.

## TROISIÈME SECTION : MARCHÉS

### 7. Jeu – L'offre et la demande

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.

### 8. Jeu – Atelier d'animation Le jeu du marché

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.

### 9. Jeu - Le prix de l'immobilier

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.

### 10. 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.

### Vidéos – Débat pour aller plus loin

Dans quelles conditions la concurrence est-elle bénéfique ? Troisième section : Les marchés