

PARCOURS N°2 – QUELS MODES DE FINANCEMENT DE L'ACTIVITÉ ÉCONOMIQUE ?

BO : THÈME 4 :

Ce thème présente la manière dont les besoins de financement de l'économie peuvent être satisfaits. Il expose le poids respectif des marchés financiers et des banques, tout en soulignant leur forte interdépendance. En octroyant du crédit, les banques participent au processus de la création monétaire.

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, bénéfice 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. 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.

7. L'Etat c'est quoi ?

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

8. 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.

9. 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.

10. 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...)

11. 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.

12. 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

13. 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

CINQUIÈME SECTION : RÉGULATIONS

14. 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.