

Thème 3 : Marchés et prix

Séquence : Marché et prix

Question 1 : Comment se forment les prix sur un marché ?

Détermination du contexte :

Effectifs : 35 élèves

Salles : grande salle dans laquelle les élèves peuvent circuler

Matériel : PC – vidéoprojecteur - Tableur

Objectifs :

- Savoirs : demande, offre, marché, prix
- Savoir-faire : représenter graphiquement l'équilibre sur un marché
construire un raisonnement
- Savoir être : savoir s'impliquer dans un travail en groupe

Nature de la démarche pédagogique : Sensibilisation - analyse

Evaluation-autoévaluation/articulation avec AP de 2^{nde} (orientation)

Séance 1 : Sensibilisation (1 heure)

Une expérience en Economie Le jeu du marché

Déroulement de l'expérience

1. *Distribution des rôles et lecture des instructions*

2. *Le jeu*

3. *Variantes possibles*

Résultats, interprétation et discussion

Objectifs de cette expérience

Ceci est une expérience pédagogique sur les marchés concurrentiels de biens.

Dans cette expérience pédagogique, certains élèves sont vendeurs d'un bien dont ils connaissent le coût de production. Les autres élèves sont acheteurs de ce bien dont ils connaissent la valeur pour eux-mêmes. Chaque vendeur doit chercher un acheteur avec lequel il s'accordera sur un prix permettant l'échange et, réciproquement, chaque acheteur doit chercher un vendeur lui permettant de conclure une transaction. Les gains réalisés par les élèves dépendent du prix auquel ils parviennent à vendre (pour les vendeurs) ou à acheter (pour les acheteurs) le bien. Si les vendeurs proposent des prix trop élevés ou si les acheteurs proposent des prix trop faibles, les gains totaux réalisés par l'ensemble des élèves seront faibles et le marché n'aboutira donc pas à une coordination efficace.

Cette expérience est intéressante. Elle permet d'introduire, à partir d'un contact direct avec le marché, les problèmes de négociation et de coordination, la question de la formation des prix, la loi de l'offre et de la demande. La construction de courbes d'offre et de demande ainsi que la compréhension du concept d'équilibre sont facilitées.

Déroulement de l'expérience

1. Distribution des rôles et Lecture des instructions

L'enseignant désigne 1 ou 2 assistants qui vont être chargés de noter les prix négociés au tableau et de les annoncer à voix haute aux participants au marché. Le nombre d'assistants doit être choisi de façon à ce que les élèves restants (ceux qui vont négocier sur le marché) soient en nombre pair. Ces élèves restants sont séparés en 2 groupes de tailles égales : les élèves à gauche de l'enseignant seront les vendeurs, et les élèves à droite de l'enseignant seront les acheteurs.

2. Le jeu

L'enseignant distribue 1 carte rouge à chaque acheteur et 1 carte noire à chaque vendeur. Pour 32 élèves, l'enseignant n'aura au préalable conservé par exemple que les cœurs et les carreaux numérotés de 3 à 10 et les piques et les trèfles numérotés de 1 à 8.

Une fois que les cartes ont été distribuées, l'enseignant ouvre la première période d'échange : il invite les vendeurs et les acheteurs à se diriger vers le centre de la classe pour entamer les négociations, et précise que les élèves disposent de 5 minutes à partir de cet instant.

Au fur et à mesure que les couples d'acheteurs et de vendeurs se présentent au bureau pour faire enregistrer leur transaction, l'enseignant ou un assistant vérifie la validité des prix négociés (pas de prix inférieur au coût pour le vendeur ou de prix supérieur à la valeur pour l'acheteur), collecte les cartes des acheteurs et des vendeurs ayant conclu une transaction valide, leur demande de retourner à leurs places et d'y rester jusqu'à la fin de la période, inscrit le prix négocié au tableau et annonce ce prix à voix haute.

A l'issue des 5 minutes de la période, l'enseignant annonce la fermeture du marché. Il ramasse les cartes des élèves n'étant pas parvenus à une transaction. Il invite les élèves à calculer leurs gains pendant qu'il bat l'ensemble des cartes de couleur rouge et l'ensemble des cartes de couleur noire.

Une nouvelle distribution des cartes a alors lieu et une nouvelle période de transactions de 5 minutes est ouverte.

Le nombre total de périodes sera de 4 à 7 selon le temps dont dispose l'enseignant.

Résultats, interprétation et discussion

Les coûts de production des vendeurs et les valeurs des acheteurs déterminent les courbes d'offre et de demande sur le marché ainsi que les prix et quantité de l'équilibre concurrentiel. Les négociations des élèves aboutissent presque systématiquement à une convergence vers ce prix et cette quantité d'équilibre, cette convergence étant de plus en plus marquée au fur et à mesure de la répétition des périodes d'échange. La loi de l'offre et de la demande se vérifie donc et les prix remplissent leur rôle informatif.

La convergence vers l'équilibre concurrentiel permet également de maximiser la somme des gains des participants à l'échange et assure ainsi de l'efficacité de la coordination.

Les façons d'engager la discussion avec les élèves sont multiples.

On peut partir directement de l'observation des séries de prix négociés et leur demander de réfléchir sur les raisons de la convergence vers un prix unique.

On peut également révéler les coûts de production des vendeurs et les valeurs des acheteurs. Ces informations, qui étaient privées au cours de l'expérience, peuvent amener les élèves à comprendre graphiquement la construction des courbes d'offre et de demande. Ils découvrent ainsi que le prix vers lequel la convergence s'est opérée est le point de rencontre de ces deux courbes.

La discussion peut se prolonger sur la pertinence de la loi de l'offre et de la demande dans des contextes de marché plus complexes, sur les raisons pour lesquelles la flexibilité des prix peut être remise en cause...etc.

⇒ Rentrée des données des échanges dans un tableur Excel

⇒ Conclusion de l'expérience : Tout le monde était libre, pourtant, le prix a tendance à se fixer à 5,5 €

⇒ Objectifs des séances à suivre : comment expliquer la détermination du prix ?

Séance 2 : Modélisation du jeu (1 heure)

⇒ Demander à chaque élève de se souvenir de la valeur de sa carte.

⇒ Au tableau, construire un tableau :

Prix	Quantité demandée
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	

Prix	Quantité offerte
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	

⇒ **Représenter graphiquement les courbes d'offre et de demande sur un même graphique** avec le prix en ordonnées et les quantités en abscisses.

⇒ **Conclusion** : **Le marché** est un lieu réel ou virtuel sur lequel se rencontre l'offre et la demande.

Séance 3 : La demande et l'offre dépendent de nombreux éléments autres que le prix (1 heure)

Document 1 :

Amateur de musique et de concerts, Guillaume achète généralement 4 places de concert dans l'année au prix de 35 euros la place. Si les places sont vendues 45 €, il ne peut s'offrir que 3 concerts dans l'année. En revanche, au prix de 25 €, il peut assister à 6 concerts. Egalement très joueur, il gagne une somme conséquente lors d'un tournoi de poker en ligne. Cette somme est l'occasion pour lui d'assister à davantage de concerts dans l'année. Sa demande double quelque soit le prix de la place.

Document 2 :

Un fabricant de jeans a investi dans une coupeuse laser dernière génération qui permet de diminuer les coûts de fabrication. Alors qu'au prix de vente de 35 €, le fabricant était prêt à offrir 200 jeans, il est désormais capable d'en proposer 350. De la même façon, au prix de 20 €, il accepte d'en produire 300 contre seulement 150 avant l'achat de ce nouvel équipement.

⇒ Représenter graphiquement ces différentes situations.

⇒ Quels sont les autres éléments qui peuvent modifier l'offre et la demande sur un marché ?

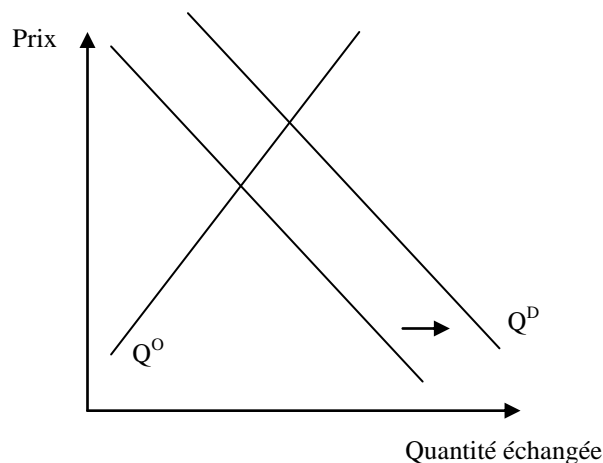
Lien avec AP Maths – application des fonctions affines

Ecriture de l'équation de demande et de l'offre.

Différence entre variable (prix) et paramètre (déterminants)

Si l'individu aime moins ce bien, comment varie la droite de demande ? Quelle conséquence sur les paramètres ?

Séance 4 : Passer du langage graphique à l'expression littéraire (1 heure)



Groupe de 4 élèves.

Compétences : produire un raisonnement
s'impliquer dans un travail en groupe
qualités rédactionnelles

⇒ Rédiger un paragraphe qui synthétise les mécanismes de marché représentés graphiquement ci-dessus.

Evaluation : Réaliser un projet en groupe (1 heure)

Contexte : séance dans une salle informatique

Compétences : Etre capable de collecter l'information
Etre capable d'illustrer une notion
Autonomie et initiative
Gestion du temps.

Répartissez les élèves en groupe de 2.

Chaque groupe choisit un marché particulier : l'or, le pétrole, le marché des matières premières.

1. Chercher un graphique.
2. Repérer sur le graphique les valeurs les plus remarquables et dégager les tendances de l'évolution du prix par période.
3. Analyser le graphique : comment peut-on expliquer les variations constatées à la hausse ou à la baisse du prix du bien étudié ?