

Chapitre 3 : Comment se forment les prix sur un marché ?

Activité guidée



Pages 45-46 – Jeu

Participez à un jeu de marché

Le matériel nécessaire pour « jouer » de manière efficace :

- ✓ Un **vidéoprojecteur** relié à un ordinateur pour afficher au tableau les résultats des négociations en temps réel ;
- ✓ Une **salle assez vaste** : il est conseillé de créer au centre de la salle un espace dégagé où auront lieu les négociations. On pourra placer des chaises de chaque côté de cet espace central, où se regrouperont, après chaque tour de transactions les élèves (d'un côté les acheteurs, de l'autre les vendeurs) ;
- ✓ Des cartes de jeux et des badges à imprimer au préalable.

Conseils de préparation du jeu (en amont par le professeur) :

- ✓ **Nombre de joueurs** :

Le nombre de joueurs dans l'idéal doit être **limité à 20 (+ 2 commissaires-priseurs)**.

Ce nombre doit toujours être un **nombre pair** pour qu'il y ait autant d'acheteurs que de vendeurs. Ainsi, avec une classe de 22 élèves, il y aura 2 élèves « commissaires-priseurs », 10 élèves « vendeurs » et 10 élèves « acheteurs » ... Si le nombre d'élèves dans la classe est impair, on peut malgré tout jouer **en ne désignant qu'un seul commissaire-priseur**.

✓ Préparation des cartes :

Avant de démarrer le jeu, l'enseignant prépare deux paquets de cartes (un pour les vendeurs et un pour les acheteurs) en fonction du nombre de joueurs total dans la partie.

Il faut se reporter au tableau suivant pour constituer ces paquets :

Valeur des cartes	10 joueurs		12 joueurs		14 joueurs		16 joueurs		18 joueurs		20 joueurs	
	Cartes acheteur	Cartes vendeur										
2 €												X
2.5 €				X				X		X		X
3 €		X				X		X		X		X
3.5 €		X		X		X		X		X		X
4 €				X		X		X		X		X
4.5 €		X		X		X		X	X	X	X	X
5 €	X		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
5.5 €	X	X			X	X	X	X	X	X	X	X
6 €		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
6.5 €	X		X		X		X		X	X	X	X
7 €			X		X		X		X		X	
7.5 €	X		X		X		X		X		X	
8 €	X				X		X		X		X	
8.5 €			X				X		X		X	
9 €											X	
	5 acheteurs	5 vendeurs	6 acheteurs	6 vendeurs	7 acheteurs	7 vendeurs	8 acheteurs	8 vendeurs	9 acheteurs	9 vendeurs	10 acheteurs	10 vendeurs

Lecture : S'il y a au total 10 joueurs (5 acheteurs et 5 vendeurs), il faudra prendre dans les cartes « acheteur » celles avec les valeurs 5 €, 5.5€, 6.5 €, 7.5€ et 8€, et dans les cartes « vendeurs » celles avec les valeurs « 3€, 3.5€, 4.5€, 5.5€ et 6€.

✓ Tableaux à télécharger pour vidéo-projeter

Afin de faciliter l'analyse, il convient de reporter les résultats des transactions dans un tableau visible par tous. Il suffit pour cela de télécharger les fichiers des tableaux « bilan des transactions » (cf tableau 1 – Etape 3) et « Gains des joueurs » (cf Tableau 2 – Etape 4), et de les télécharger.

Ils pourront donc être complétés (directement sur le fichier sur l'ordinateur) par les

élèves commissaires-priseurs à chaque tour de transaction.

➤ Tableau « **Bilan des transactions** »

Prix (€)	Tour 1	Tour 2	Tour 3	Tour 4	Tour 5	Tour 6
9.5						
9						
8.5						
8						
7.5						
7						
6.5						
6						
5.5						
5						
4.5						
4						
3.5						
3						
2.5						
2						
Prix moyen						

➤ Tableau « **Gains des joueurs** »

Acheteurs	Vendeurs	Tour 1	Tour 2	Tour 3	Tour 4	Tour 5	Tour 6	TOTAL
Joueur 1	//							
Joueur 2	//							
Joueur 3	//							
Joueur 4	//							
Joueur 5	//							
Joueur 6	//							
Joueur 7	//							
Joueur 8	//							
//	Joueur 9							
//	Joueur 10							
//	Joueur 11							
//	Joueur 12							
//	Joueur 13							
//	Joueur 14							
//	Joueur 15							
//	Joueur 16							