

TD 1 le jeu (version première)

Instructions aux joueurs

Nous allons simuler un marché sur lequel certains vont être des **vendeurs** et d'autres des **acheteurs**.
(Vous garderez le même rôle durant toute la séance)

Chaque acheteur et vendeur vont recevoir une vignette numérotée

Cette vignette va vous permettre d'acheter ou de vendre un bien hypothétique.

Attention, acheter ou vendre est votre objectif, vous devez donc être prêts à négocier.

Important :

À tout moment du jeu, gardez votre carte secrète et ne la montrez pas aux autres joueurs.

Les joueurs ne doivent pas parler entre eux ni avant, ni après les périodes

Les transactions :

- Les acheteurs et les vendeurs vont se rencontrer **au milieu de la salle** et négocier pendant une période de **5 minutes**. Les prix doivent être des multiples de 50 centimes.

- Lorsqu'un acheteur et un vendeur se mettent d'accord sur un prix, ils viennent ensemble à l'avant de la salle pour faire enregistrer leur transaction au bureau.

- **Le prix est alors annoncé à tous et copié au tableau.**

- L'acheteur et le vendeur remettent alors leur vignette au professeur et retournent à leur place pour remplir leur fiche de gain.

Il y aura 6 périodes d'échanges, les cartes étant redistribuées au hasard à chaque période.

Vous êtes vendeur

- Vous ne pouvez vendre qu'un seul bien par période.

Le chiffre inscrit sur votre carte représente votre «**coût de production** » en dirhams, soit le prix minimum auquel vous pouvez vendre.

-**Vous n'avez pas le droit de vendre à perte**, c'est-à-dire vous devez vendre à un **prix supérieur ou égal** au chiffre sur votre carte.

- Supposons que sur votre carte soit écrit 2 dirhams, vous n'êtes pas autorisé à vendre à un prix inférieur à 2 dh.

- **Votre gain** sera la différence entre le prix de vente et le coût indiqué sur la carte.

- **Si vous ne vendez pas, vous ne gagnez rien** mais vous ne supportez **pas de coût** pour la période.

- Si vous négociez un prix de vente de 3,50 dh ; dans ce cas, votre gain sera : 3,50 dh – 2 dh = 1,50 dh.

- Si par inattention vous concluez une vente à un prix inférieur à votre coût, la transaction sera annulée lorsque vous viendrez l'enregistrer au bureau ; votre carte vous sera alors rendue et vous pourrez reprendre les négociations.

Fiche résultats pour les joueurs

Nom :

Prénom :

Gains « Vendeur »	Période
_____ – _____ = _____	Période 1
(Prix) (coût) (gain)	
_____ – _____ = _____	Période 2
(Prix) (coût) (gain)	
_____ – _____ = _____	Période 3
(Prix) (coût) (gain)	
_____ – _____ = _____	Période 4
(Prix) (coût) (gain)	
_____ – _____ = _____	Période 5
(Prix) (coût) (gain)	
_____ – _____ = _____	Période 6
(Prix) (coût) (gain)	
Gains totaux : _____	

Vous êtes acheteur

- Vous ne pouvez acheter qu'un seul bien par période. Le chiffre inscrit sur votre carte représente le **prix maximum**, en dirhams, que vous vous êtes fixé pour acheter ce bien.

- Vous **n'avez pas le droit d'acheter de dépasser votre budget, c'est-à-dire à un prix supérieur au chiffre inscrit sur votre carte.**

- Supposons que sur votre carte soit écrit 9 et que vous négociez un prix d'achat de 4 dh ; dans ce cas, votre gain serait : $9 \text{ dh} - 4 \text{ dh} = 5 \text{ dh}$.

- Votre gain sera égal à la différence entre la valeur sur la carte et le prix que vous aurez négocié.

- **Si vous n'achetez pas, vous ne gagnez rien** pour la période.

- Si par inadvertance vous concluez une transaction à un prix supérieur à la valeur de votre carte, la transaction sera annulée lorsque vous viendrez l'enregistrer au bureau ; votre carte vous sera alors rendue et vous pourrez reprendre les négociations.

Fiche résultats pour les joueurs

Nom :

Prénom :

Période	Gains « Acheteur »
Période 1	_____ - _____ = _____
	(Valeur) (prix) (gain)
Période 2	_____ - _____ = _____
	(Valeur) (prix) (gain)
Période 3	_____ - _____ = _____
	(Valeur) (prix) (gain)
Période 4	_____ - _____ = _____
	(Valeur) (prix) (gain)
Période 5	_____ - _____ = _____
	(Valeur) (prix) (gain)
Période 6	_____ - _____ = _____
	(Valeur) (prix) (gain)
	Gains totaux : _____

Vignettes à découper :

Vendeur



Votre prix minimum est de :



Acheteur



Votre budget maximum est

de :



Vendeur



Votre prix minimum est de :



Acheteur



Votre budget maximum est

de :



Pour le professeur :

Ce jeu est une version modifiée pour la rendre plus compréhensible par les élèves de seconde prise dans « jeux économiques, vers un nouvel enseignement de la science économique [Une version légèrement raccourcie de ce document de travail (sans les annexes) a été publiée dans la Revue d'Economie Politique, vol. 113, n° 4, juillet-août 2003, p. 485-521.] »

- 1- Les instructions et les fiches de gains sont distribuées aux élèves.
 - 2- Lecture des instructions et explicitation des règles du jeu.
 - 3- Distribution des vignettes au hasard.
 - 4 – Jeu (5mn par round)
 - 5- Les élèves s'entendent sur un prix. Une fois l'affaire conclue, ils redéposent leurs vignettes au bureau et annoncent leur prix qui sera recopié au tableau.
- Ils retournent à leur place pour remplir leur fiche de gain.

Période 1	Période 2	Période 3	Période 4	Période 5	Période 6

- 6 - Les vignettes seront mélangées et redistribuées pour le tour suivant en veillant à garder les mêmes rôles.
- 7 – En fin de séance, les élèves annoncent leurs gains et le professeur les recopie dans un tableau.

TD n° 2 exploitation des résultats du TD1

Dans ce tableau sont résumés les prix que vous pouviez pratiquer lors de la transaction.

On relève ici le nombre de vignettes distribuées pour chaque niveau de budget ou de coût

chiffre maximum ou minimum inscrit sur la vignette	Vignettes acheteurs (budget demandeurs)	Vignettes vendeurs (coût offreurs)
1	0	1
2	0	1
3	0	1
4	1	1
5	1	1
6	1	1
7	1	1
8	1	0
9	1	0
10	2	0

1 – Compte tenu de la simulation faite en classe, comment définiriez-vous le marché ?

2 – Pourquoi les règles du jeu stipulaient-elles que tous les élèves devaient se rendre sur le lieu du marché pour négocier ?

(on amène ici tranquillement quelques unes des hypothèses d'un marché en concurrence parfaite, élimination du pouvoir de marché grâce à « l'atomicité » et la transparence du marché...).

3 – Pourquoi garder son budget ou son coût de production secret ?

(objectif : marché lieu d'échange pour maximiser les profits ou la satisfaction)

4 -A quels prix, un acheteur ayant un budget de 8 sera-t-il prêt à acheter un bien sur le marché ?

A quels prix un vendeur ayant un coût de production de 3 sera-t-il prêt à vendre sa production sur le marché ?

5– Complétez le tableau.

Offre et demande totale

prix	Demande totale	Offre totale
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		

(Montrer l'influence des contraintes individuelles sur la demande et l'offre et celle du nombre d'offreurs et de demandeurs sur l'offre et la demande totales.)

6 - Représentez graphiquement cette situation (rappel, vous mettrez le prix en ordonnées et la quantité en abscisse). Vous tracerez les 2 courbes sur un même graphique

7 – comment évoluent l'offre et la demande, pourquoi ?

8– Que représente le point d'intersection entre les 2 courbes ? Donnez ses coordonnées.

9 – Voici les prix qui se sont pratiqués lors de la séance précédente (jeu) (On reporte ici les prix reles qu'ils sont apparus lors du jeu. On fait le rapprochement entre théorie et les résultats pratiques)

Période 1	Période 2	Période 3	Période 4	Période 5	Période6

10 - Que constatez-vous ?

11 – Voici le tableau des gains réalisés par les acheteurs et les vendeurs durant la séance

Gains Acheteurs	Gains vendeurs

Pourquoi s'agit-il de gains à l'échange ?

12- Faites apparaître sur le graphique les surplus du consommateur et du producteur et comparez avec la somme des gains enregistrés pendant le jeu.