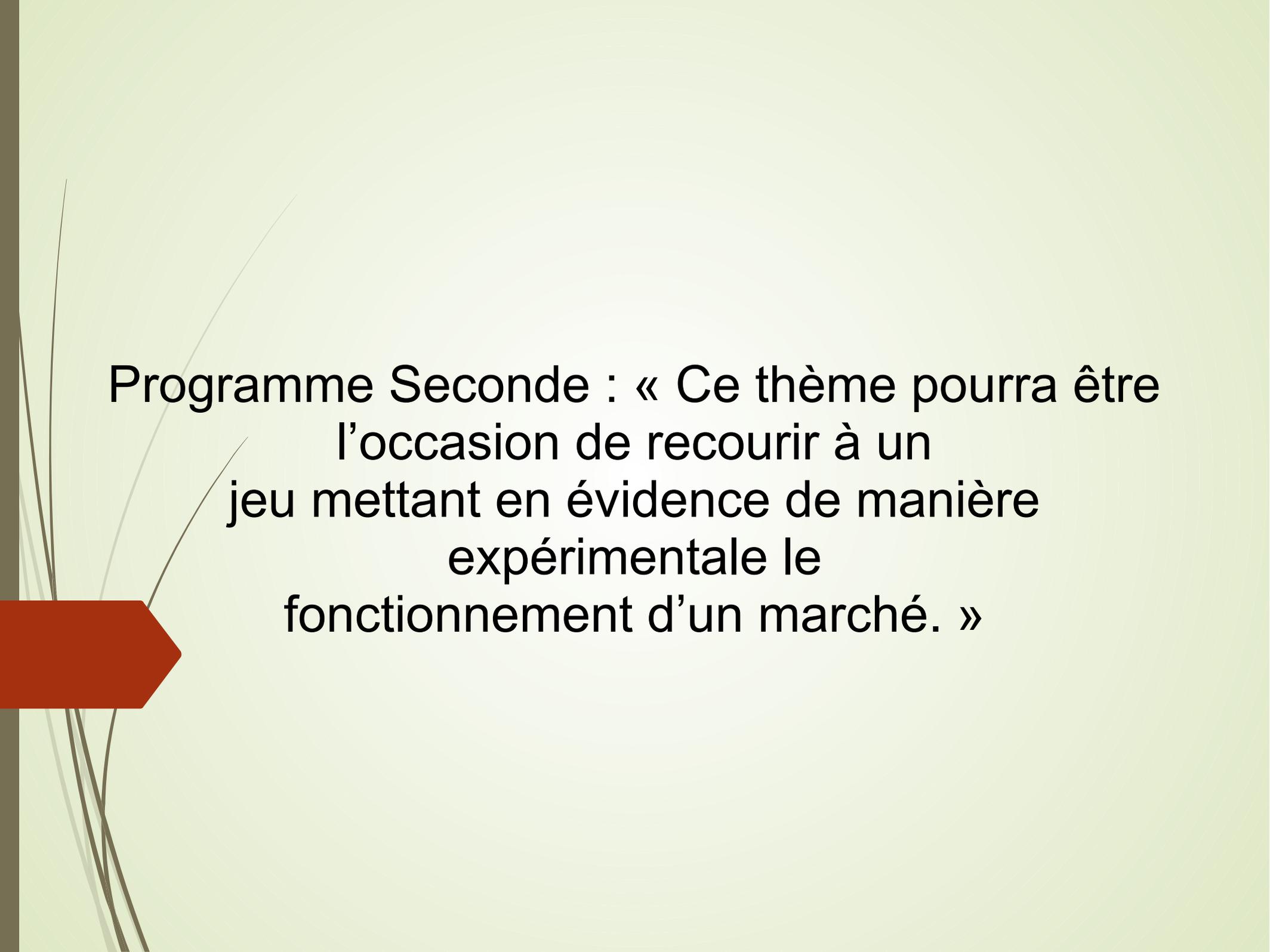


Les jeux sérieux en SES en Seconde



Programme Seconde : « Ce thème pourra être l'occasion de recourir à un jeu mettant en évidence de manière expérimentale le fonctionnement d'un marché. »



<http://eduscol.education.fr/ses/ti>



► ► Un jeu sur la politique économique. Le premier jeu pour les SES pour ordinateur, tablette numérique ou téléphone. À utiliser en amont du cours pour que les élèves (chez eux) se posent des questions, en cours avec un tableau numérique ou un vidéo projecteur, ou en

TD.



► ► Jeu de gestion de l'industrie automobile. Gérez une usine, les concessions, la recherche. Surveillez les cours des matières, des salaires, des actions et le marché automobile.



►
► Le jeu Cyber-Budget propose à tout internaute d'approfondir ses connaissances relatives à la gestion des finances publiques d'une façon à la fois interactive et pédagogique. Vous devez accomplir successivement quatre missions en conformité avec le calendrier budgétaire : la préparation du budget, sa programmation, son examen par le Parlement et sa gestion.



Deux jeux sur le développement durable : ► Climcityet ► Ecoville

► Un jeu pour la classe permettant de faire découvrir aux élèves par la mise en situation la loi des rendements marginaux décroissants.

► Le jeu de la « criée » montre la détermination du prix sur un marché réel, celui des poissons, ► le jeu de la bourse correspond à la pratique ancienne autour de la corbeille avant l'informatisation et ► le jeu de la banane concerne un marché non concurrentiel.



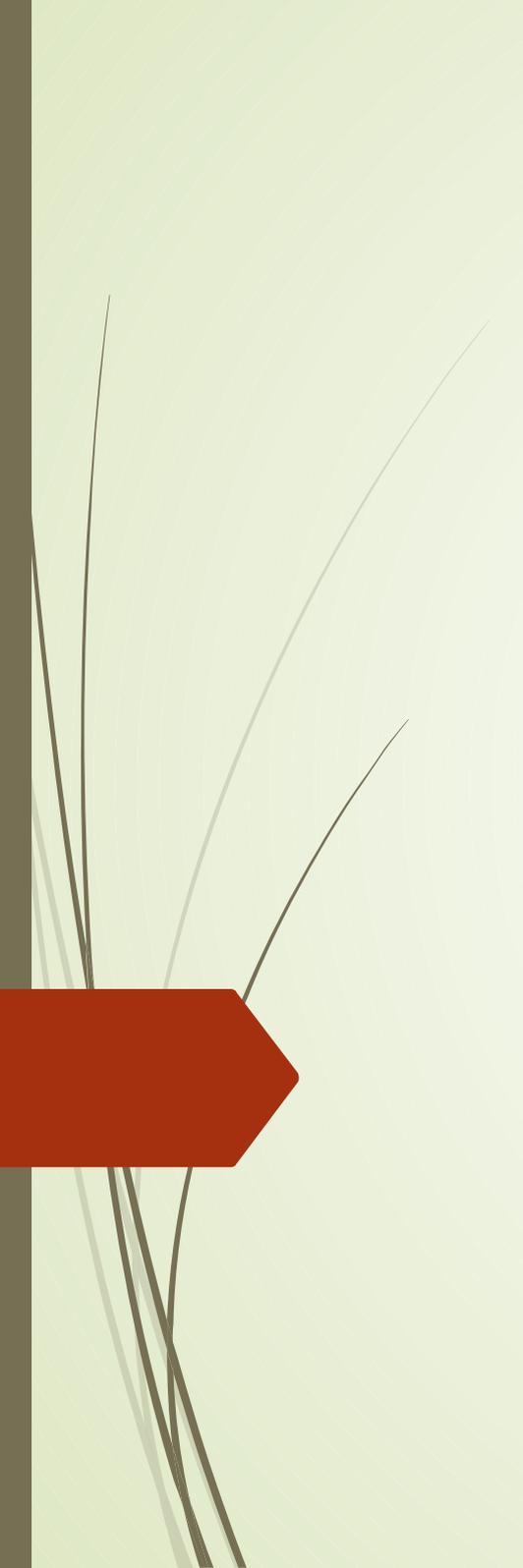
►
► €CONOMIA est un jeu qui explique, de manière simplifiée, le fonctionnement de la politique monétaire.



►
► Jeu de cartes sur les biens publics, le passager clandestin.

- <http://www.ac-nice.fr/ses/seances/jeux/marche.htm>





Activité sur le marché
Bordas Seconde page 85

- <http://ecoexpepedago.blogspot.fr/2009/10/experi>



- Présentation du jeu sur le marché



Les élèves situés à droite seront les acheteurs.
Les élèves situés à gauche seront les vendeurs.

Il y aura un nombre égal d'acheteurs et de vendeurs.

Des assistants sont sélectionnés pour l'enregistrement des prix.



Chaque participant tire une carte numérotée. Certaines cartes ont été retirées du paquet et toutes celles restantes sont des cartes avec un nombre. Les cartes des **acheteurs** sont **rouges** (cœur ou carreau), et les cartes des **vendeurs** seront **noires** (pique ou trèfle).



Chaque carte représente la valeur d'une "unité" d'un bien qui peut être achetée par les acheteurs et vendue par les vendeurs.

Les élèves ne doivent pas montrer leur carte



Les acheteurs et les vendeurs vont se rencontrer au centre de la classe et pourront négocier pendant une période d'échange de 5 minutes.

Les prix doivent être des multiples de 0,5 euros.



Lorsqu'un acheteur et un vendeur se seront mis d'accord sur un prix, ils viendront ensemble au bureau pour faire enregistrer leur transaction.

.



Après vérification de la validité de la transaction, l'assistant écrira le prix négocié au tableau et l'annoncera à voix haute à l'ensemble des participants.





L'acheteur et le vendeur vont alors rendre leurs cartes, retourner à leur place et attendre la fin de la période d'échange.

Il y aura plusieurs périodes d'échange

Vendeurs

Chacun ne peut vendre qu'une seule unité du bien par période d'échange.

La valeur portée sur la carte correspond au coût de l'unité, en euro.

Payer ce coût uniquement si vous vendez le bien et vous ne serez pas autorisé à vendre à un prix inférieur à ce coût. Ce coût peut être différent d'un vendeur à un autre.

Votre gain pour la vente est la différence entre le prix que vous négocierez et votre coût. Si vous ne vendez pas, vous ne gagnez rien, mais vous ne perdez rien non plus.



Par exemple, supposez que la carte soit un 2 de trèfle et que la négociation se fasse à un prix de 3,50 euros. Alors, vous gagnez $3,50 - 2 = 1,50$ euros. Avec ce 2 de trèfle, vous ne serez pas autorisé à vendre à un prix inférieur à 2 euros.

Si vous acceptez par erreur de vendre à un prix inférieur à votre coût, alors la transaction ne sera pas validée lorsque vous viendrez l'enregistrer au bureau ; votre carte vous sera rendue et vous pourrez reprendre les négociations.



Acheteurs

Chacun de vous ne peut acheter qu'une unité du bien par période d'échange.

La valeur portée sur votre carte correspond à la valeur, pour vous, en euro, que vous apporte ce bien si vous l'achetez. Vous ne serez pas autorisé à acheter à un prix supérieur à cette valeur. Cette valeur peut être différente d'un acheteur à un autre.

Votre gain pour l'achat est la différence entre la valeur portée sur votre carte et le prix que vous négociez. Si vous n'achetez pas, vous ne gagnez rien. Par exemple, supposez que votre carte soit un 9 de cœur et que vous négociez un prix de 4 euros. Alors, vous gagnez $9 - 4 = 5$ euros. Avec ce 9 de cœur, vous ne serez pas autorisé à acheter à un prix supérieur à 9 euros.

Si vous acceptez par erreur d'acheter à un prix supérieur à votre valeur, alors la transaction ne sera pas validée lorsque vous viendrez l'enregistrer au bureau ; votre carte vous sera rendue et vous pourrez reprendre les négociations.



A la fin de la période d'échange, le professeur ramasse les cartes correspondant aux unités du bien non négociées.

Les élèves calculent les gains. Le professeur redistribue les cartes.



Feuille de Résultats

Nom :				
Gains des vendeurs		Période	Gains des acheteurs	
-	=	1	-	=
(prix)	(coût) (gains)		(valeur)	(prix) (gains)
-	=	2	-	=
(prix)	(coût) (gains)		(valeur)	(prix) (gains)
-	=	3	-	=
(prix)	(coût) (gains)		(valeur)	(prix) (gains)
-	=	4	-	=
(prix)	(coût) (gains)		(valeur)	(prix) (gains)
-	=	5	-	=
(prix)	(coût) (gains)		(valeur)	(prix) (gains)

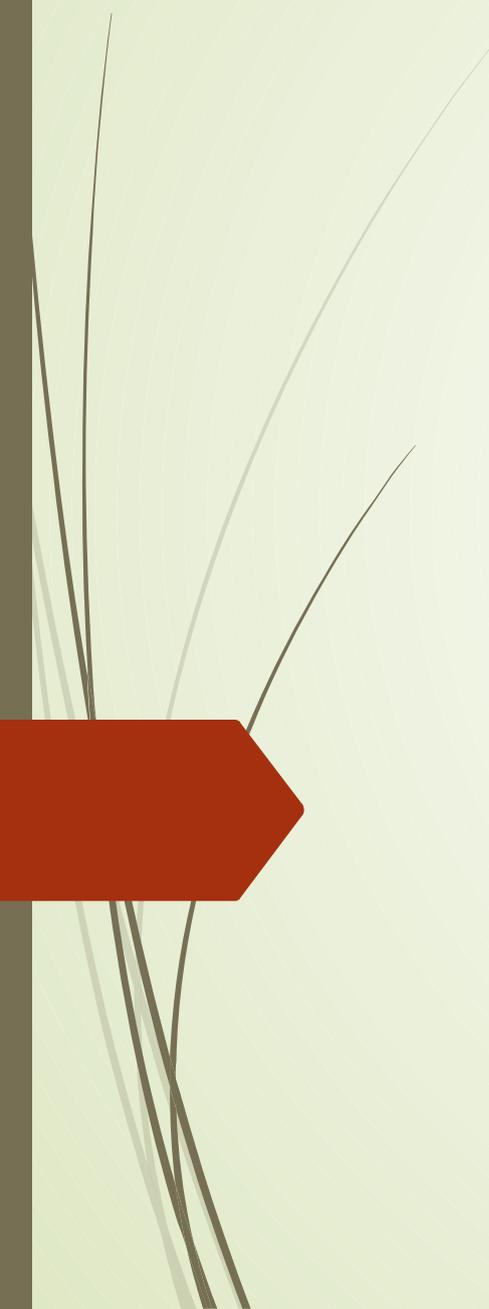
- La répétition des périodes d'échange montre aux élèves que l'on tend vers le prix d'équilibre



- Jeu sur le marché – Isabelle Hernu (Richert)

http://ses.ac-bordeaux.fr/spip_ses/IMG/pdf/Theme3_chap1_marche_IsabelleRichert-2.pdf





Jeu et externalités négatives

page 95 Bordas

- Un jeu e-planet
www.eplanet.fr



- E-planet et SES

http://ses.ac-bordeaux.fr/spip_ses/spip.php?article561

- E-planet et SES

http://prezi.com/iv0txi_xbbhz/e-planet-un-jeu-serieux-au-service