

# Commerce de galets

## *Un jeu de simulation sur l'offre et la demande*

### 1. Déroulement et but du jeu

Les élèves se familiarisent au cours du jeu avec le principe de l'offre et de la demande et son fonctionnement.

Il y a des groupes de commerçants et des groupes d'acheteurs. Chaque tour, les acheteurs doivent se procurer auprès des commerçants un nombre imposé de galets. Les commerçants, de leur côté, doivent vendre un nombre minimal de pierres. Le prix du galet se marchande. Le tout doit se faire en l'espace des 2 minutes allouées par tour.

Le groupe de commerçants possédant le plus d'argent à la fin du jeu a gagné.

Le groupe d'acheteurs ayant à la fin du jeu économisé le plus d'argent a gagné.

Le but du jeu – d'avoir un maximum d'argent à la fin de la partie – sert avant tout à pousser les joueurs à s'investir sérieusement dans leurs transactions. Il est probable qu'aucun des groupes ne puisse respecter les consignes données à chaque tour. L'enseignant-e peut naturellement influencer le jeu en modifiant la donne, ou en adaptant les objectifs donnés aux groupes à la fin des manches. Il est par exemple possible que le marché soit changé par un nouveau groupe de commerçants ou la fusion de deux groupes déjà existants. Les marchands pourraient s'arranger entre eux (ainsi former un cartel), les acheteurs de leur côté pourraient être autorisés à se constituer des réserves de galets.

### 2. Rôles et donne

#### **Marchands: 3 groupes d'une à trois personnes**

- Doivent vendre des galets : un nombre de ventes minimal est donné à chaque tour de jeu (s'ils ne l'atteignent pas, ils doivent payer une taxe de 10 pesos à la fin de la partie)
- Obtiennent au début du jeu une réserve de 50 pierres par groupe.
- Possèdent au début du jeu 20 pesos en monnaie par groupe.

#### **Acheteurs: 5 groupes d'une à trois personnes**

- Doivent acheter des galets: un nombre de galets à acheter est donné à chaque tour de jeu (s'ils ne l'atteignent pas, ils doivent payer une taxe de 10 pesos à la fin de la partie)
- Possèdent au début de la partie un total de 200 pesos en différents billets par groupe.

#### **Observatrice / observateur: une à deux personnes par groupe de marchands et d'acheteurs**

- Observateur des groupes de marchands
- Observe durant les manches du jeu le nombre de pierres vendues et les prix de vente.
- Calcule entre les tours le prix moyen de vente du galet.

#### **Observateur des groupes d'acheteurs**

- Observe durant les manches du jeu combien de pierres sont achetées et à quel prix.
- Calcule entre les tours le prix moyen d'achat du galet.

### 3. Matériel

Les billets, les feuilles de consigne et de protocole se trouvent dans le fichier 12\_06 sur le site LEP.

#### Par groupe de marchands:

- Une fiche de consignes
- 50 galets (ou grains de maïs, fèves, etc.) en tout 150 pièces pour les trois groupes.
- 20 pesos en petits billets: 6 x 1 peso, 2 x 2 pesos, 2 x 5 pesos

#### Par groupe d'acheteurs:

- Une fiche de consignes
- 200 pesos: 20 x 1 peso, 10 x 2 pesos, 12 x 5 pesos, 10 x 10 pesos

#### Observateurs:

- Une fiche de consignes
- Matériel pour écrire, modèle de protocole

### 4. Préparation

Chaque groupe obtient un territoire dans la salle : trois coins sont attribués aux groupes marchands. Les groupes d'acheteurs obtiennent cinq tables. Les deux partis reçoivent la somme d'argent fixée dans une enveloppe et les marchandises dans des pots à confitures.

Les enveloppes contiennent également les fiches de consignes pour le premier tour.

On peut préparer les grilles suivantes au tableau:

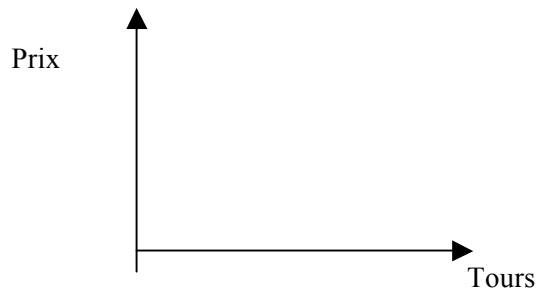
#### Marchands:

Tours	Prix de vente moyen par pierre			Moyenne des prix de tous les groupes de marchands
	Marchand 1	Marchand 2	Marchand 3	
1				
2				
3				
4				

#### Acheteurs:

Tours	Prix de vente moyen par pierre					Moyenne des prix de tous les groupes de marchands
	Marchand 1	Marchand 2	Marchand 3	Marchand 4	Marchand 5	
1						
2						
3						
4						

Le prix moyen par tour devrait être pareil pour les deux groupes, on peut donc imaginer n'utiliser qu'un seul des tableaux pour prendre note de l'évolution des prix.



## 5. Organisation

- Les marchands et les acheteurs ne savent rien des consignes qui sont imposées à l'autre parti.
- Les consignes par tour sont distribuées au début de chaque manche du jeu.
- Petite introduction : *«Nous achetons tous les jours dans les magasins. Les autres nous vendent des biens que nous désirons avoir. Nous allons aujourd'hui simuler l'achat et la vente pour observer quelques mécanismes de bases du marché. Nous allons utiliser ces galets comme marchandise. Et comme dans une situation réelle, le but ici est de posséder le plus d'argent possible à la fin du jeu. Nous allons maintenant séparer la classe en trois groupes de marchands, cinq groupes d'acheteurs et en observateurs qui prendront note des transactions.»*
- La classe est séparée en 3 groupes de marchands, 5 groupes d'acheteurs et en tout huit observateurs (un élève par groupe). Les groupes de vendeurs occupent trois des coins de la classe, les groupes d'acheteurs se rendent à leur table.
- *«Nous allons jouer pendant quatre tours. Chaque tour dure exactement deux minutes! Vous avez des consignes claires que vous devez remplir pour chacun de ces tours. Vous trouverez dans l'enveloppe des instructions pour la première manche de jeu. Lisez-les et nous répondrons aux questions avant le début du jeu.»*
- Essayez de discuter de vos questions à l'intérieur des groupes et si nécessaire d'en discuter brièvement avec le reste de la classe.
- Début du tour: l'enseignant-e chronomètre les deux minutes. Il est judicieux de faire un compte à rebours pendant les dix dernières secondes.
- Pausas de une à deux minutes entre les tours. Pendant ce temps, les observateurs notent leurs remarques dans le modèle de protocole et calculent les prix moyens de vente et d'achat. Les marchands/acheteurs obtiennent leurs instructions pour le tour suivant s'il y en a.
- Prochain tour, etc.
- Dernier tour: on ne laisse aux marchands qu'une réserve de cinq pierres par groupe.

## 6. Evaluation

### 6.1. Tableau de valeurs

Les observateurs entrent leurs valeurs dans la grille préparée sur le tableau de la classe. Sur la base des valeurs, on calcule les prix moyens de chaque tour sur l'ensemble des groupes d'acheteurs et de marchands. C'est cette valeur que l'on marque sur le système de coordonnées préparé pour obtenir une courbe des prix durant les quatre tours du jeu.

Nous allons désormais former de nouveaux groupes composés chacun d'un marchand, d'un acheteur et d'un observateur pour discuter des questions suivantes:

- Pourquoi est-ce que la courbe des prix a cet aspect?
- Est-ce qu'on peut en déduire des règles?
- Est-ce qu'il existe des exemples réels où ces règles sont appliquées?

Lors de la discussion qui suit en classe, l'enseignant-e familiarise les élèves avec les termes d'«offre» et de «demande». L'offre et la demande peuvent être comparées pour chacun des tours du jeu. Voici à quoi ressemble le tableau à compléter en fonction des consignes données (voir 5\_12\_06 sur site LEP) :

Tours	Offre : les galets en vente	Demande: les galets qui doivent être achetés	Rapport entre l'offre et la demande
1	min. $3 \times 5 = 15$	$5 \times 3 = 15$	La demande correspond à l'offre. Comme chaque groupe peut vendre un nombre non limité de pierres, quelques-uns d'entre eux peuvent baisser les prix.
2	min. $3 \times 5 = 15$	$5 \times 2 = 10$	La demande diminue. Il y a trop de pierres sur le marché. Certains des commerçants ne pourront pas remplir leur quota.
3	min. $3 \times 5 = 15$	$5 \times 4 = 20$	La demande est plus grande que l'offre. Comme les marchands peuvent vendre autant de galets qu'ils le désirent, tous les marchands pourront respecter la consigne du tour. Les prix monteront probablement.
4	Exactement $3 \times 5 = 15$	$5 \times 5 = 25$	L'offre se réduit drastiquement! Quelques groupes d'acheteurs ne pourront pas respecter leur quota. Les marchands vendront leurs derniers exemplaires à prix d'or.

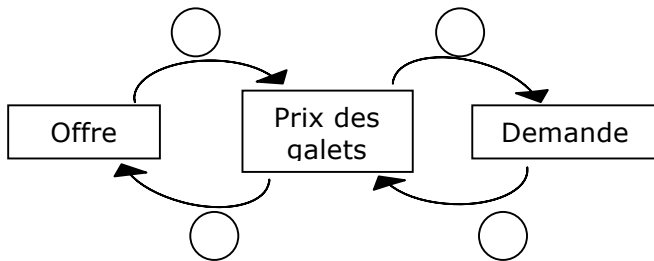
## 6.2. Diagramme d'influence

Avec les termes d'offre, de demande et de prix, l'élaboration d'un diagramme d'influence peut être introduite aux élèves.

Pour d'autres explications sur le diagramme d'influence, voir 5\_12\_08 sur le site LEP.

*Offre et demande – Un diagramme d'influence:*

Les éléments de l'offre, de la demande et du prix des pierres sont dessinés au tableau de classe et reliés par des flèches, sans y ajouter de signes positifs ou négatifs dans un premier temps.



Les élèves doivent à présent former des phrases «plus il y a...» qui mettent en évidence les liens de cause à effet entre les facteurs. Ces phrases doivent être brièvement justifiées.

Plus l'offre est grande, plus le prix est petit : la concurrence entre les marchands fait en principe baisser le prix.

- Plus le prix est bas, plus l'offre est basse : quand on ne peut pas gagner beaucoup d'argent, il y a peu d'offrants.
- Plus le prix est bas, plus la demande augmente : en principe on achète plus facilement ce qui est bon marché.
- Plus la demande augmente, plus les prix augmentent : on peut se permettre de faire monter les prix quand la demande est élevée.

Sur la base de ces phrases, on peut placer des signes positifs et négatifs dans le diagramme d'influence:

