

Découvrez l'économie et la finance en créant votre entreprise

Étapes préalables obligatoires / Connaissances préalables des élèves	Aucune
Objectifs d'apprentissage	Apprendre des principes économiques. Apprendre des particularités du système économique et bancaire. Débattre de la démocratie et de l'économie.
Matières	Economie, sciences sociales, citoyenneté, sciences politiques
Compétences développées	Esprit critique
Âge recommandé	15 - 18
Matériel nécessaire	<p>Système d'exploitation: Microsoft® Windows® Windows 7/Windows 8/Windows 10/Windows 11</p> <p>Processeur: 1 GHz CPU or above</p> <p>Memoire: 2 GB RAM</p> <p>Espace disque dur: 700 MB</p> <p>Carte graphique: compatible DirectX, affiche au moins une résolution de 1024 x 768, jusque 1920x1080</p> <p>Version DirectX®: DirectX® 9.0c</p> <p>Une connexion à internet</p>

Durée de la séquence	120 minutes
Activité individuelle ou en groupe	Activité individuelle ou en groupe
Conseils pour une séquence plus courte	<p>Tous les didacticiels fixent des objectifs après l'enseignement de leur contenu. Vous pouvez demander à vos élèves d'atteindre ces objectifs s'ils en ont le temps ou de passer directement au tutoriel suivant pour apprendre plus de concepts dans un délai plus court.</p> <p>Pour raccourcir la séquence, vous pouvez vous limiter à certains tutoriels. Vous devez au moins faire le premier pour accéder à l'interface du jeu.</p>
Astuces pour l'inclusion	<p>Le jeu est uniquement disponible en anglais mais il existe des traductions créées par la communauté. Vous pouvez utiliser cette page pour vous aider à les installer:</p> <p>https://www.capitalismlab.com/resources/download-user-translated-game-text/</p> <p>L'interface du jeu peut représenter une difficulté pour les élèves malvoyants. Veillez à les aider à naviguer dans le jeu ou demandez à un coéquipier de les aider à accomplir les tâches qu'ils souhaitent effectuer.</p>





(Source: www.capitalismlab.com/)

Capitalism Lab n'est pas très fantaisiste graphiquement, mais c'est probablement le jeu de simulation économique le plus réaliste du marché.

Nous fournissons quelques idées de sujets de débat/débriefing après chaque tutoriel.

Étape par étape : comment mettre en pratique la séquence

Pour chaque étape, les élèves devront réussir le tutoriel.

Pour trouver des tutoriels, allez dans New game > Tutorials. Sélectionnez ensuite celui que vous voulez et cliquez sur démarrer. Il est préférable de les exécuter dans l'ordre car ils s'appuient sur des connaissances antérieures.



- **Etape 1: Tutoriel 1, découvrir l'interface (20 minutes)**

Le premier tutoriel fait découvrir l'interface principal au joueur

Sujets de discussion:

L'offre et la demande

Pour expliquer le principe de l'offre et la demande, vous pouvez utiliser cette vidéo:

💡 ["Supply and demand: Crash Course Economics #4"](#) par CrashCourse.

Revenu vs profit vs liquidités

Vous pouvez vous appuyer sur cette ressource pour expliquer ces concepts :

<https://www.rewardsnetwork.com/blog/money-matters-the-difference-between-sales-revenue-profit-and-cash-flow/>

- **Etape 2: Tutoriel 2, commerce de détail (20 minutes)**

Dans ce tutoriel, les joueurs apprendront à mettre en place des unités de vente et d'achat dans un grand magasin.

Sujets de discussion:

Marque et qualité

Le jeu montre que nous fixons nos objectifs en fonction de la demande et des préoccupations des consommateurs (prix, marque, qualité). C'est l'occasion de parler de l'impact du choix du consommateur et des signaux de prix.

Vous pouvez illustrer votre propos avec cette vidéo:

💡 [“Markets, Efficiency, and Price signals: Crash Course Economics #9”](#) par CrashCourse.

- **Etape 3: Tutoriel 3, manufacture (20 minutes)**

Dans ce tutoriel, les joueurs devront contracter un prêt auprès d'une banque pour démarrer leur usine.

Sujets de discussion :


Création monétaire ex-nihilo

Puisque les joueurs ont contracté un prêt pendant le tutoriel, vous pouvez expliquer la création d'argent ex-nihilo.

Le numéro figurant sur votre compte bancaire n'est pas de l'argent, c'est une promesse de la banque de mettre cet argent à votre disposition si nécessaire.

Les banques créent de l'argent en accordant des prêts. Pour illustrer et étayer ces informations, vous pouvez utiliser [cette ressource](#).

- **Etape 4: Tutoriel 4, la Bourse (20 minutes)**



Dans ce tutoriel, les joueurs apprennent les bases des actions financières et de la bourse.

Le jeu mentionne que pour attirer les acheteurs, l'argent généré par la vente des actions doit être utilisé pour investir dans l'entreprise afin de générer plus de profits pour les actionnaires.

Le jeu se fixe également pour objectif d'atteindre un cours de bourse de 100\$ afin de satisfaire les investisseurs qui attendent un bon retour sur investissement.

C'est l'occasion de débattre des lacunes de ce système (boucle de rétroaction positive vers les investisseurs) qui peut conduire à presser la qualité des produits, les travailleurs ou les clients pour satisfaire les actionnaires et met les entreprises sous pression.

Etape 6: Débriefing (20 minutes)

L'économie est fondamentalement politique : approches normatives et positives.

L'approche positive consiste à utiliser l'économie pour nous aider à comprendre les impacts qu'aurait l'ajout d'une règle (objectif).

L'approche normative consiste à mélanger le rôle de l'économiste et du politicien : nous justifions et défendons une certaine vision de la société par l'adoption de certaines règles (subjectives).

Les sujets d'intérêt, les paramètres et les indicateurs que nous choisissons de privilégier sont d'ordre politique. Par exemple, un économiste qui s'intéresse à la maximisation de la richesse du pays au lieu de maximiser sa distribution a une approche politique qui privilégie la priorité donnée à ce paramètre spécifique (par rapport aux autres).

Economie et démocratie

Pour conserver une approche positive de l'économie, une politique économique devrait être définie comme suit dans une démocratie :

- Les gens votent sur ce à quoi ils pensent qu'une société "idéale" devrait ressembler : quels indicateurs et quels paramètres maximiser
- Les économistes essaient plusieurs combinaisons de règles pour que l'organisation de la société se rapproche de l'objectif fixé

Comment s'assurer que les économistes font ce qui est demandé ?

Lorsque nous leur demandons quelque chose, comment pouvons-nous nous assurer que leurs réponses sont positives et non normatives ? Comment connaître les contraintes réelles du système ?

La réponse est décourageante, mais tous les citoyens devraient avoir des notions de base en économie afin de pouvoir démêler les déclarations positives et normatives des experts. Cela peut également atténuer la colère envers les décisions politiques lorsque nous comprenons pourquoi elles ont été prises.

References:

- Toutes les images sont des captures du jeu Capitalism Lab (Trevor Chan, 2012)
- Heu?rêka. (Payot). (2008). Tout sur l'économie, ou presque: Pour comprendre vraiment ce qui cloche dans le système (1st ed.)
- [CrashCourse]. (2016, January 6). 'Markets, Efficiency, and Price signals: Crash Course Economics #9' [Video File]. Retrieved from <https://www.youtube.com/watch?v=eNxx5-EJFrY>
- [CrashCourse]. (2015, August 14). 'Supply and demand: Crash Course Economics #4' [Video File]. Retrieved from https://www.youtube.com/watch?v=g9aDizJpd_s
- (n.a.). (n.d.). How banks create money. [positivemoney.org](https://positivemoney.org/how-money-%20works/how-banks-%20create-money/) Retrieved from <https://positivemoney.org/how-money-%20works/how-banks-%20create-money/>.
- (Rewards Network). (n.d.). The Difference Between Sales, Revenue, Profit, and Cash Flow. [rewardsnetwork.com](https://www.rewardsnetwork.com/blog/money-matters-the-difference-between-sales-revenue-profit-and-cash-flow/) Retrieved from <https://www.rewardsnetwork.com/blog/money-matters-the-difference-between-sales-revenue-profit-and-cash-flow/>