

Introduction à l'économie

Que nous révèlent les profits et les pertes ?

Unité 6B - Comment les prix du marché émergent

Leçon 2 - Comment les prix du marché émergent

Les prix émergent de la multitude d'interactions d'échange entre les acheteurs et les vendeurs sur le marché. Les prix reflètent la connaissance unique, situationnelle et en constante évolution des circonstances et des préférences individuelles. Les prix reflètent la manière dont les gens évaluent les ressources rares disponibles par rapport à leurs alternatives. Comment les prix s'ajustent-ils dans une économie de marché ? Quel est le rôle de l'entrepreneur à la recherche du profit ? Dans cette leçon, les élèves participeront à une activité intitulée "Un marché pour le pétrole brut", au cours de laquelle ils chercheront à maximiser leurs profits en achetant et en vendant des barils de pétrole. Les élèves verront comment, grâce aux nombreuses interactions entre les différents acheteurs et vendeurs, les prix "émergent" et se stabilisent.

Temps nécessaire : 45 min

Matériel requis : Connexion Internet, instrument d'écriture, matériel d'activité
Le matériel d'activité comprend

- Acheter des cartes, en quantité suffisante pour la moitié de la classe
- Cartes de vente, en nombre suffisant pour la moitié de la classe
- Feuilles de score pour "Un marché du pétrole brut", une pour chaque élève
- Tableaux de l'offre et de la demande, un par élève
- Offre et demande de pétrole brut (feuille de graphique), une par élève
- Une étude de marché, une par élève
- Un brassard de couleur (papier de construction ou fil) pour chaque vendeur.

- Les supports visuels suivants sont également nécessaires : (1) exemples de cartes d'achat/vente ; (2) feuille de comptage de la classe ; et (3) graphique de l'offre et de la demande et marquage du prix de compensation.

Prérequis :

Module 3 - Comment les entrepreneurs peuvent-ils utiliser l'économie pour prendre de meilleures décisions ?

Module 4 - Comment le commerce crée-t-il de la richesse ?

Leçon 5.1 - Rôle des prix

5.2.A : Effectuez l'activité suivante et partagez vos idées avec le groupe [45 min].

Le jeu du marché

A l'origine mis au point par Edward Hastings Chamberlin en 1948, le jeu du marché est un des plus anciens jeux expérimentaux en économie. Vernon Smith, qui était un élève de Chamberlin, introduisit dans le jeu le système de double enchère, et les règles actuelles, les plus courantes, dérivent toutes avec leurs multiples variantes de la version décrite par Charles Holt en 1996.

Notions : offre, demande, marché, concurrence, prix d'équilibre.

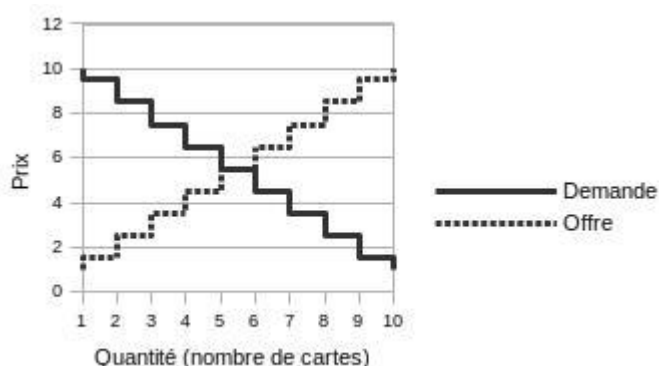
Mise en place – déroulement :

La classe est divisée en deux groupes d'élèves numériquement égaux : les uns sont les offreurs et les autres les demandeurs. Les offreurs sont des vendeurs de cochons et sont invités à dessiner un petit cochon, qu'il accrocheront au revers de leur vêtement ; les demandeurs sont des producteurs de jambon, et arboreront un dessin de jambon. La salle est aménagée de manière à laisser au centre un vaste espace libre de circulation, avec les tables et les chaises autour : c'est la place du marché, où se feront les transactions. Les badges des offreurs et des demandeurs permettent alors aux acteurs de se repérer tout en étant libres de leurs mouvements sur la place du marché. Le professeur a également besoin d'un ou deux jeux de cartes à jouer ordinaires ; il n'utilisera que les cartes numérotées de 1 à 10, rouges et noires. La place est bouclée par le bureau du professeur, qui enregistrera les transactions. Il est recommandé, à cet effet, d'utiliser un logiciel du type tableur. Le jeu se déroule en plusieurs tours de 2 à 3 minutes. Au début de chaque tour, chaque offerreur se voit remettre une carte rouge, dont la valeur indique le coût de production d'un cochon : il lui est donc interdit de vendre son cochon à un prix inférieur à la valeur de la carte. Chaque demandeur se voit offrir une carte noire dont la valeur représente le prix de vente du jambon déjà négocié auprès de ses clients : il lui est donc interdit d'acheter un cochon à un prix supérieur à cette valeur. Le tour est chronométré, les élèves

doivent former un couple offreur-demandeur et faire enregistrer leur transaction avant l'issue du tour. Ils rendent ensuite leurs cartes. Le professeur fait un petit bilan du tour (nombre de transactions, meilleur vendeur, meilleur acheteur), mélange les cartes, les redistribue, et lance un nouveau tour. Le professeur peut mettre fin au jeu au bout de 6 ou 8 tours, c'est le nombre suffisant pour mettre en évidence un équilibre de marché.

Conclusion – interprétation :

Dans le cas d'une classe de 20 élèves, la distribution de 10 cartes rouges et 10 cartes noires numérotées de 1 à 10 donne le schéma théorique d'offre et de demande suivant :



Le prix d'équilibre se situe donc entre 5 et 6.

Le jeu du marché présente un très fort degré de prédictibilité. Au bout de 6 à 8 tours, on s'aperçoit que les transactions tendent à se rapprocher du prix d'équilibre.

A voir :

- La Cité de l'économie propose une [version complexifiée](#), avec appli à télécharger.
- Lire [l'article de Charles Holt](#) de 1996 et les règles originales du jeu (en anglais).

Discussion : Utilisez les questions ci-dessous pour revoir les points clés de la leçon.

1. Comment les marchés et les prix contribuent-ils à coordonner les activités des acteurs d'une économie complexe ?

1. Les prix contiennent des informations sur la valeur de diverses ressources, produits, etc. Sans avoir besoin de savoir en détail pourquoi un prix a changé, les individus peuvent faire des choix intelligents sur la manière d'utiliser ces ressources.
2. Lorsqu'un prix augmente, il indique aux producteurs que la valeur de ce produit augmente et les incite à en produire davantage. Ainsi, les ressources sont canalisées vers des efforts plus productifs et créateurs de valeur. Lorsqu'un prix baisse, cela indique que la valeur du produit diminue et incite les producteurs à produire moins (et à canaliser les ressources vers un effort plus productif).

3. Les prix envoient également des signaux aux consommateurs. Lorsque les prix augmentent, les consommateurs savent qu'ils doivent trouver des alternatives, prendre soin de leurs biens actuels, etc. Lorsque les prix baissent, les consommateurs achètent davantage de biens, dans l'idée de les conserver pour un usage futur.

2. Comment les prix s'ajustent-ils dans une économie de marché ?

1. Les prix sont fonction de la volonté des acheteurs et des vendeurs d'échanger pour obtenir un nouveau bien ou service. Cette volonté est à son tour fonction de la valeur qu'ils attachent aux différents biens, services et ressources tels que le temps ou l'argent. Un vendeur fixera un prix à un certain niveau ; si personne ne l'achète à ce prix, il sait qu'il doit le baisser ; si le bien s'épuise constamment, c'est un signal pour le vendeur d'augmenter les prix. Au fil d'innombrables échanges, un prix "émerge" et se stabilise.
2. Cependant, les prix ne sont jamais stables longtemps, en raison de facteurs tels que l'innovation, l'évolution des mentalités et les changements dans l'offre.

3. Quel est le rôle de l'entrepreneur qui recherche le profit ?

1. Les entrepreneurs qui maximisent leurs profits recherchent et orientent leurs efforts vers les utilisations les plus productives et les plus valorisantes de leurs ressources.
2. Les entrepreneurs, en tant que producteurs/vendeurs de biens et de services, se concurrenceront sur les prix, en essayant d'offrir aux clients potentiels les produits et les prix les plus attractifs (tout en étant en mesure de réaliser un profit). Cela signifie généralement qu'ils doivent baisser le prix de leurs produits.
3. En introduisant de nouveaux produits et en améliorant les produits existants, les entrepreneurs peuvent modifier le "classement de la valeur" des différentes utilisations de diverses ressources.

4. Pourquoi l'interventionnisme sur les prix du marché va-t-il souvent à l'encontre du but recherché ?

1. Il y a pénurie lorsque le prix est fixé à un niveau inférieur au prix d'équilibre du marché. Dans ce cas, les consommateurs demandent plus de biens que ce que les producteurs sont prêts à fournir à ce prix. Il en résulte que les gens n'obtiennent pas les biens ou les services dont ils ont besoin.
2. Les excédents se produisent lorsque le prix est fixé au-dessus du prix d'équilibre du marché. Dans ce cas, les producteurs fournissent plus de biens que ce que les consommateurs sont prêts à acheter à ce prix. Il en résulte que les ressources et les produits ne sont pas utilisés et sont donc gaspillés.

Récapitulatif de la leçon

- Les prix contiennent des informations sur la manière dont les gens évaluent les différentes ressources et les différents produits
- Les prix résultent des innombrables interactions entre les acheteurs et les vendeurs d'un bien ou d'un service particulier. Les prix changent constamment en raison de diverses perturbations sur le marché.
- Lorsqu'un prix augmente, il indique aux producteurs que la valeur de ce produit augmente et les incite à en produire davantage. Lorsqu'un prix baisse, il indique que la valeur du produit diminue et incite les producteurs à en produire moins.
- Les prix envoient également des signaux aux consommateurs. Lorsque les prix augmentent, les consommateurs savent qu'ils doivent trouver des alternatives, prendre soin de leurs biens actuels, etc. Lorsque les prix baissent, les consommateurs ont tendance à acheter davantage de biens.
- L'intervention des pouvoirs publics sur les prix du marché fausse l'information transmise par les prix et entraîne des pénuries et des excédents indésirables.
- Il y a pénurie lorsque le prix est fixé à un niveau inférieur au prix d'équilibre du marché. Le résultat est que les gens n'obtiennent pas les biens ou les services dont ils ont besoin.
- Les excédents se produisent lorsque le prix est fixé au-dessus du prix d'équilibre du marché. Il en résulte que les ressources et les produits ne sont pas utilisés et sont donc gaspillés.
-

Le jeu des biens collectifs

Appelé aussi jeu des biens publics, c'est, avec le jeu du marché, le jeu expérimental le plus utilisé en économie. Le jeu a été développé dans les années 1990, et il en existe de nombreuses variantes. Toutes s'appuient pour l'essentiel sur les règles définies par Charles Holt et Susan Laury en 1997 (« Classroom Games: Voluntary Provision of a Public Good », [Journal of Economic Perspectives, 1997, #11](#)).

Notions : biens collectifs, dilemme du prisonnier, passager clandestin.

Mise en place – déroulement :

Le jeu peut être joué en classe entière, il nécessite très peu de matériel et de mise en place. Le professeur a besoin d'une urne (un carton de papier à photocopier suffit) et d'un jeu de carte ordinaire (ou deux jeux, si la classe est nombreuse). On suppose que les élèves constituent une cagnotte pour financer un achat collectif.

À chaque début de tour, le professeur donne à chaque élève deux cartes rouges et deux cartes noires. Puis il demande simplement de déposer deux cartes dans l'urne. Le choix est secret, strictement individuel, et les élèves n'ont pas le droit de communiquer. Une carte rouge rapporte 4 points individuellement à celui qui la garde en main, et 1 point à tout le monde si elle est déposée dans l'urne. Une carte noire ne rapporte rien. L'objectif du jeu est de maximiser son profit individuel.

Après une dizaine de tours, on peut révéler les gains individuels et engager la discussion.

Conclusion – interprétation :

Le jeu des biens collectifs est une forme de dilemme du prisonnier. Il admet donc une solution unique offrant un profit optimum (équilibre de Nash). Supposons qu'on joue avec une classe de 30 élèves. Les solutions extrêmes suivantes peuvent se présenter :

- a. L'élève Y garde ses deux cartes rouges, et tous les autres déposent leurs cartes rouges dans la cagnotte : dans ce cas, Y gagne $8 + 56 = 64$ points, et tous les autres élèves gagnent 56 points. Le gain collectif total est de $64 + (56 \times 29) = 1688$ points.
- b. L'élève Y garde ses deux cartes noires, et tous les autres gardent leurs cartes rouges : Y gagne 2 points, et tous les autres gagnent 10 points. Le gain collectif total est de 292 points.
- c. Tous les élèves gardent leurs cartes rouges : tout le monde gagne 8 points. Le gain collectif total est de 240 points.
- d. Tous les élèves déposent leurs cartes rouges : tout le monde gagne 60 points. Le gain collectif total est de 1800 points.

Évidemment, des solutions intermédiaires sont possibles, mais le gain maximum individuel est atteint dans la situation a, alors que le gain maximum collectif est atteint dans la situation d, qui correspond à l'équilibre de Nash, ainsi qu'à un optimum de Pareto : c'est la situation où aucun élève ne peut augmenter son profit individuel sans dégrader le profit collectif.

Chaque élève est donc confronté à un dilemme : il comprend que donner permet d'augmenter le gain de tous, mais en même temps, il est tenté de garder ses cartes rouges en espérant que les autres donnent, ce qui lui permet de maximiser son profit individuel (situation a) : l'élève individualiste maximisateur devient, par choix rationnel, un passager clandestin. Or, si chacun a le même raisonnement individualiste maximisateur, on tend à se rapprocher de la situation c.

Voir aussi :

J. VILLON, « Les expériences pédagogiques : vers une méthode active et efficace », *IDEES économiques et sociales*, n°163, 2010/3.

Ressources complémentaires

Le jeu du réservoir

Ce jeu est une variante du jeu des biens collectifs. Elle a été développée par Jean-Philippe Zanco (lycée Le Garros) pour expérimenter la théorie de la tragédie des communs, et proposée en formation académique, en 2009 et 2020. Coralie Chartreux (lycée Déodat-de-Séverac) a perfectionné la variante et propose des cartes "truites" et "poissons-chats" à télécharger et imprimer.

Notions : biens communs, tragédie des communs, externalités, incitation, politique environnementale.

Préparation du jeu

La classe est séparée en deux groupes. Les élèves, qui jouent le rôle de pêcheurs, s'installent en cercle autour d'un "lac" (un carton de photocopie peut faire l'affaire) qu'ils disposent au centre de leur table. Les cartes « poissons » sont disposées face retournée dans le lac. Le lac comprend au départ 2 cartes « poisson chat » et deux cartes « truite » par élève. Exemple : s'il y a 10 pêcheurs autour du lac, le lac doit comprendre 20 cartes « truite » et 20 cartes « poisson-chat ».

A défaut de cartes "poissons", on peut aussi utiliser des cartes à jouer ordinaires : les cartes rouges seront les truites et les cartes noires les poissons chats. Seule la couleur compte ici, la valeur faciale n'a aucune importance.

But du jeu

Les pêcheurs pêchent dans un lac aux ressources limitées dans lequel se trouvent deux espèces de poissons : la truite, considérée comme un poisson de valeur (pour sa chair) et le poisson-chat, considéré comme une espèce invasive et nuisible (entre autres puisqu'il se nourrit des œufs des autres poissons). L'objectif de chaque pêcheur est de cumuler le maximum de points grâce à la pêche de poissons.

Déroulement du jeu

Lors d'un tour de jeu, chaque pêcheur peut pêcher dans le lac de 0 à 4 cartes poisson, mais il ne peut pas garder toutes ses prises et doit donc en rejeter dans le lac (remarque : sa pêche et ses rejets doivent rester secrets et doivent donc se faire face cachée pour ne pas être vus par les autres pêcheurs).

Le nombre de poissons à rejeter dans le lac dépend du nombre de poissons pêchés :

- Pour 1 poisson pêché, rejeter 0 carte
- Pour 2 poissons pêchés, rejeter 1 carte

- Pour 3 poissons pêchés, rejeter 1 carte
- Pour 4 poissons pêchés, rejeter 2 cartes

Calcul des points

A la fin d'une manche, qui comprend 3 tours de pêche, chaque pêcheur compte les points qu'il a dans son jeu. Mais il faut également tenir compte des atteintes portées à l'écosystème du lac en comptabilisant collectivement les points présents dans le lac. La valeur des cartes « poisson » dépend du fait qu'elles se trouvent dans le jeu d'un pêcheur ou bien dans le lac.

Valeur des cartes :

Carte « poisson-chat » :

- 0 point pour le joueur qui l'a dans son jeu
- - 1 point pour tous les joueurs lorsqu'il est dans le lac

Carte « truite » :

- 4 points pour le joueur qui l'a dans son jeu
- 1 point pour tous les joueurs lorsqu'elle est dans le lac

Remarque : s'il ne reste aucun poisson dans le lac à la fin de la partie, tous les joueurs reçoivent une pénalité de 5 points pour surexploitation d'une ressource naturelle.

Le vainqueur

Le vainqueur de la partie est celui qui obtient le maximum de points en additionnant ses points et ceux du lac au cours des 2 manches de jeu.

CONCLUSION - INTERPRÉTATION - DÉBAT

A la fin de la partie, on demande aux élèves de consigner par écrit leurs constatations, et de proposer des solutions pour préserver la ressource et les profits :

"Face à la prise de conscience générale sur la nécessité de préserver la biodiversité du lac, vous décidez d'organiser une réunion entre tous les pêcheurs afin de mettre en place des mesures pour éviter la surexploitation des truites. Votre nouvelle contrainte est de garder 2 truites dans votre lac à la fin de chaque manche pour permettre aux truites de se reproduire et ne pas épuiser la ressource. "

Quelles sont les mesures que vous avez choisies collectivement ?

1. ...
2. ...
3. ...

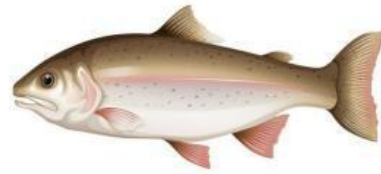
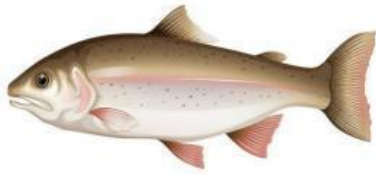
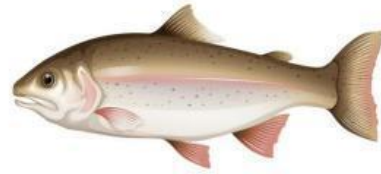
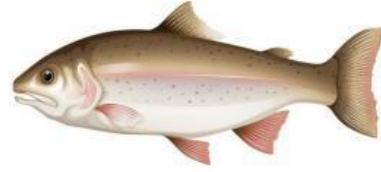
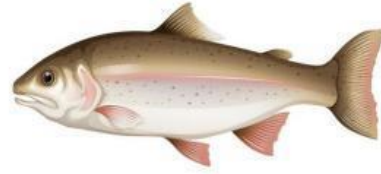
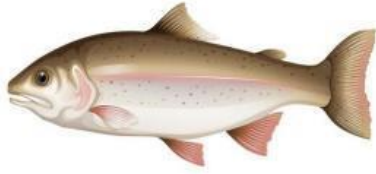
Quelles sont les nouvelles règles du jeu permettant d'appliquer vos mesures pour la deuxième partie ?

1. ...
2. ...
3. ...

On propose ensuite une deuxième partie plus carte (une manche suffit) pour expérimenter l'efficacité des mesures.

Cartes à télécharger :





Le jeu des rendements décroissants

Cette version du jeu des rendements décroissants est très simple et très amusante. Elle a été mise au point par un professeur d'économie australien, [Wayne Gerling](#). On peut en voir le déroulement filmé par Geerling sur [YouTube](#).

Notions : croissance, productivité, productivité marginale, rendements décroissants.

Mise en place - déroulement :

Comme matériel, munissez-vous d'une boîte en carton (type carton de papier à photocopier) ou d'une corbeille à papier, et d'une vingtaine de balles de tennis (personnellement, je remplace tout simplement par des boulettes de papier froissé).

Le professeur a besoin de douze de cobayes volontaires. Il les place devant le tableau, en file indienne. À une extrémité de la file, il place le carton. À l'autre extrémité, il place un autre volontaire, à qui il confie les balles de tennis.

Un tour dure trente secondes. Le professeur lance le chronomètre (avec [classroomscreen](#), par exemple). Le volontaire en charge du sac passe une balle au premier élève, et les élèves doivent se passer la balle de main en main, jusqu'à la corbeille. Il est interdit de lancer les balles, il est interdit de se déplacer, il est interdit de se passer plus d'une balle à la fois. À la fin du tour, on compte les points : chaque balle dans la corbeille rapporte 4 points, mais chaque élève de la file engendre un coût salarial de 2, et le jeu lui-même a un coût fixe de participation de 5.

Au tour suivant, le professeur renvoie deux élèves de la file, puis deux encore au tour suivant, et ainsi de suite, de façon à obtenir les résultats de l'expérience pour 12, 10, 8, 6 et 4 élèves.

Il est utile que le professeur ait prévu à l'avance un tableau numérique permettant de consigner les résultats, sur le modèle suivant (le nombre de balles est donné à titre d'exemple) :

Nombre d'élèves	Nombre de balles dans la corbeille	Coût total du tour	Bénéfice total du tour	Bénéfice marginal
4	14	$(4 \times 2) + 5 = 13$	$(14 \times 4) - 13 = 43$	-
6	18	$(6 \times 2) + 5 = 17$	$(18 \times 4) - 17 = 55$	8
8	19	$(8 \times 2) + 5 = 21$	$(19 \times 4) - 21 = 55$	0
10	13	$(10 \times 2) + 5 = 25$	$(13 \times 4) - 25 = 27$	-28

Ce tableau peut aussi être retranscrit en graphique. Le jeu des balles de tennis permet de représenter la loi des rendements décroissants, avec un fort degré de prédictibilité.

Sellacar : le jeu du marché des tacots

"Sellacar" est un jeu mis au point lors d'une session de formation dans l'académie de Nancy-Metz en 2018-2019, pour tester la théorie des asymétries d'information en ludifiant le célèbre texte d'Akerlof sur le "market of lemons". Le détail du dispositif ci-dessous, et les premiers tests, sont l'oeuvre de Franck Moine, du lycée Pierre d'Aragon à Muret.

Notions : marché imparfait, asymétrie d'information, défaillance de marché, sélection adverse.

Mise en place

Le jeu comporte 15 cartes doubles en couleur (disponible ci-dessous et à plastifier pour plus de commodité) avec des modèles de voitures d'occasion. 8 de ces voitures sont des tacots avec des vices cachés plus ou moins graves.

A leur recto, les cartes vendeurs sont vertes, les cartes acheteurs sont bleues.

Les cartes présentent à leur verso des caractéristiques communes mais ne spécifient que sur la carte vendeur le vice caché s'il y en a un. Seule la carte acheteur précise le prix de réserve de ce dernier. Au vendeur de déterminer son propre prix de réserve. (Si les élèves ont déjà pratiqué le jeu du marché, ils sont coutumiers de la notion de prix

de réserve, il suffira juste de vérifier que c'est bien clair pour eux avant de commencer le jeu. Il sera nécessaire d'en repréciser le sens dans le cas contraire).

Contrairement au jeu du marché, le jeu ne nécessite pas de reconfiguration spatiale.

Les élèves sont assis et constituent des binômes ou des trinômes (en cas de nombre d'élèves impair, on aura un couple d'acheteurs face à un vendeur seul). Il est cependant recommandé de déplacer les élèves pour éviter que les binômes soient faits de camarades qui se connaissent trop bien, ce qui pourrait un peu fausser le jeu du bluff et de la négociation.

On détermine en premier lieu le rôle de chacun (vendeur ou acheteur), rôle qu'il conservera pendant tout le jeu. On peut avoir recours au tirage au sort, ou à l'entente entre élèves. Puis on distribue les cartes « vendeur » et « acheteur ». Il faut préciser aux élèves qu'ils doivent se garder de montrer leur carte à leur vis à vis car elles ne contiennent pas les mêmes informations. Il est sous-entendu que les vendeurs peuvent omettre de parler de certaines caractéristiques du produit. (En général, les élèves le comprennent bien une fois les cartes en main. Il est parfois nécessaire de préciser à l'un(e) d'entre eux (elles) qu'il ne faut pas évoquer le vice caché devant le vendeur). Un compte à rebours (avec sonnerie) de 5 mn est affiché au tableau (par exemple, avec [Classroomscreen](#)).

Déroulement du jeu

Le premier round de négociation débute : lorsqu'une transaction est réalisée, les élèves se rapprochent du professeur qui collecte sur un fichier tableur ad hoc le prix de vente/achat. Si acheteurs et vendeurs ne parviennent pas à se mettre d'accord sur le prix, le vendeur peut se retirer. Quand la transaction est réalisée, le vendeur révèle sa carte à l'acheteur, et chacun calcule son bénéfice ou sa perte.

- Pour le vendeur, le bénéfice réalisé est égal à la valeur réelle du véhicule (en enlevant la moins-value liée à un vice éventuel) moins la valeur de l'argus.
- Pour l'acheteur, le bénéfice réalisé est égal à son prix de réserve moins la valeur d'achat, et en ajoutant le coût des vices cachés éventuels.

La sonnerie retentit et clôt le premier round.

Trois tours sont suffisants pour boucler le jeu et dresser le bilan en une heure. Le professeur veillera que son fichier tableur lui permette de calculer automatiquement :

- le prix moyen des transactions du tour
- le nombre de voitures vendues dans le tour
- le % de tacots dans les transactions réalisées.

Entre chaque tour, il est utile de déplacer les élèves pour reconstituer les binômes, mais les vendeurs et les acheteurs conservent leur rôle. Le professeur redistribue les cartes.

Conclusion - interprétation

La liste des voitures concernées par les vices cachés est affichée, le professeur fait le bilan des voitures vendues et des échecs de négociation et invite les élèves à réfléchir sur ce que le jeu vient de mettre en évidence.

L'objectif étant bien sûr, de vérifier, que les propriétaires de véhicules « tacots » restent sur le marché et que les propriétaires de bons véhicules se retirent du marché, les « mauvais risques chassant les bons ».

En général, on assiste entre le premier et le troisième tour à une baisse du prix moyen des transactions et à une baisse du nombre d'échanges, avec une assez forte prédictibilité. Ce point est déjà suffisant pour valider la théorie d'Akerlof. En général, le % de tacots dans les transactions a aussi tendance à augmenter entre les trois tours, mais la prédictibilité est moins forte : si cela est observé, néanmoins, on aura complètement illustré le texte original d'Akerlof sur le « marché de citrons ».

Il est également intéressant d'attirer l'attention des élèves sur le fait que l'asymétrie d'information n'est pas de même nature lorsque le bien propose un vice caché mal réparé voire non réparé par rapport aux véhicules dont le vice a été réparé.

Enfin, on peut discuter avec les élèves des solutions pour éviter les écueils rencontrés par certains acheteurs malchanceux dans le jeu : on évoquera l'intervention de l'État et le droit de la consommation.

Pour finir, la séance peut se terminer par l'introduction de la notion de sélection adverse.

- [Les cartes du jeu à télécharger et imprimer](#)
- [Une vidéo pour voir la mise en place et le déroulement.](#)
- [L'article original de George Akerlof](#), paru en 1970 (en anglais)

Article : L'offre, la demande et l'équilibre du marché (Unité 6B – Article 1)

A la fin de ce chapitre, vous devez être capable de :

1. Comprendre la loi de l'offre et la loi de la demande
2. Comprendre l'impact de la variation du prix sur les courbes de l'O & D
3. Analyser le déplacement des courbes (Demand & Supply shifter)

L'offre, la demande et l'équilibre du marché » (Unité 6B – Article 2)

A la fin de ce chapitre, vous devez être capable de :

1. Comprendre l'équilibre du marché (prix et quantité d'équilibre)
2. Comprendre pourquoi l'équilibre varie
3. Simuler une situation avec équilibre et changement d'équilibre