

Tableau de bord du jeu Ethica

lucien reymondin reinberg_12.2011

Période :	semaine du 19 au 23 décembre 2011
Durée :	3 périodes
Nombre d'élèves :	16
Degré :	9 ^{ème} - option spécifique économie/droit
Animateur :	1 enseignant
Jeu :	2 tours en mode normal (avec « mixage » des règles du mode <i>expert</i>)

Situation

Le jeu se déroule à la fin d'une séquence divisée en trois sous-thèmes concernant les **marchés financiers**. Ces sous-thèmes s'intéressent :

1. à l'**identité épargne-investissement** avec un accent sur le circuit économique qui intègre les divers marchés (facteurs, biens/services et financiers) et également des contenus/connaissances de base (notion de marché, actifs financiers, etc.) ;
2. au **fonction des marchés financiers et les obligations**, nous avons abordés les trois fonctions principales des marchés financiers (coûts de transaction, risque et liquidité) et développé les outils (mathématiques, juridiques et économiques) nécessaires à la compréhension/utilisation des obligations ;
3. et dans le troisième sous-thème, nous avons abordé **les actions, la bourse et ses acteurs**. Nous y avons développé à nouveau les outils (mathématiques, juridiques et économiques) en lien avec les actions en accentuant les outils économiques (description des mécanismes du passage hypothétique d'une entreprise artisanale à une entreprise cotée en bourse) mais également une brève historique des marchés financiers de l'an mil au vingtième siècle. Cela nous a permis d'aborder la localisation des places financières contemporaines tout en dressant quelques liens géo-historiques entre leur localisation et des événements historiques. Puis pour terminer, nous avons présenté la SIX swiss exchange et les indicateurs boursier en lien (SPI, famille des SMI), tout en revenant sur le ou les but(s) d'un investisseur : matrice d'évaluation en 4 critères (placement (convictions, éthique personnelle), sécurité, rendement et liquidité).

Découpage des périodes

Période 1_ Présentation du jeu, de son déroulement et des règles

Lecture de quelques règles présentées par le biais d'une présentation orale et de la lecture d'une sélection des règles proposées par les créateurs du jeu. Présentation du déroulement du jeu en 3 années correspondant à des « tours » de jeu. Nous avons pratiqué deux tours et non trois selon le temps à notre disposition. Présentation de la monnaie utilisée (ethica), des deux types d'acteurs (familles et banques) et de leurs rôles/buts dans le jeu.

Répartition des rôles entre les élèves (5 familles de 2 élèves et de 3 banques de 2 élèves) et distribution des cartes et sommes d'argent à disposition des groupes. Les élèves sont réceptifs et me semblent motivés par le jeu. Les échanges (questions, remarques) sont constructifs et me laissent penser qu'ils comprennent bien l'enjeu du jeu.

Période 2_ 1^{er} tour du jeu

Nous jouons selon le déroulement proposé et respectons les consignes. La période suffit (35') pour cette « première année ». Les élèves prennent du plaisir à jouer et leurs commentaires me laissent penser qu'ils se prennent au jeu. Ils réfléchissent sur leurs investissements et les conséquences que cela peut avoir sur leurs « scores » ; des commentaires généraux fusent selon le sort et les choix des équipes concurrentes.

Nous utilisons le temps à disposition avant la fin de la période pour expliquer le déroulement de la « deuxième année ». Il existe de nombreuses modifications entre la première année et la deuxième année, l'enjeu est différent en terme d'investissement. Les nouvelles règles sont exposées et nous photographions l'état du jeu pour nous permettre de poursuivre la partie.

Période 3_ 2^{ème} tour du jeu

Je propose aux élèves de modifier quelque peu les règles en fonction des compétences/connaissances des élèves en y intégrant les règles du mode « expert ». En effet, dans ce mode la notion de *dividende* est exploitée pour déterminer les gains financiers obtenus par les investisseurs, ce qui n'est pas le cas dans le mode « normal » du jeu.

Le 2^{ème} tour permet de plus grands mouvements (avancer ou reculer) dans le jeu car les élèves sont confrontés à plus de choix impliquant des pertes ou des gains dans les trois dimensions associées à l'investissement (économique (financier), sociale et environnementale). Des équipes se profilent en tête et les choix sont discutés, les élèves réalisent s'ils ont eu ou non de bonnes intuitions. Malheureusement nous n'avons pas eu suffisamment de temps pour discuter, institutionnaliser l'expérience du jeu.

Feedback des élèves

Un questionnaire a été proposé aux élèves après les vacances. Ce dernier m'a permis d'engager la discussion et d'également garder une trace écrite de leur vision du jeu et des savoirs/compétences mobilisés pour jouer à Ethica.

Je vous propose une synthèse des résultats.

1. Les apprenants pensent que le but du jeu est de :

- « gagner de l'argent » pour 5/13 des élèves ;
- « d'avoir un équilibre entre l'environnement, le social et le gain d'argent » pour 5/13 des élèves ;
- « observer comment les banques et les ménages placent leur argent » pour 2/13 des élèves ;

2. Les apprenants estiment avoir appris au travers du jeu que :

- *Vision risque de l'investissement*

- « Le marché c'est comme le casino. Il faut de la chance pour gagner de l'argent »
- « Bien réfléchir au risque de perdre en fonction de l'investissement »

- *Vision intégrée de l'investissement*

- « Qu'un investissement à gros rendement peut avoir un gros impact sur l'environnement par exemple »
- « Que les investissements sont variés et peuvent contribuer non-seulement aux intérêts sociaux mais aussi à l'environnement »
- « Qu'il ne faut pas juste vouloir gagner de l'argent. Se ficher de l'environnement et des hommes ne contribue pas au bon fonctionnement de l'entreprise. La preuve est dans le jeu même. Car celui qui gagne doit prendre le plus petit score et ce score doit être le plus grand lorsqu'il va le comparer avec celui de ses camarades »

- *Vision éthique de l'investissement*

- « Que généralement quand quelqu'un achète quelque chose tout le monde vient regarder ce qu'il achète. Que nos investissements dépendent beaucoup de nos convictions politiques »

- *Vision des investissements globalisés*

« Que les placements n'avaient vraiment aucunes frontières »

3. Les apprenants recommandent ce jeu car :

« sympa juste avant Noël ! » et « c'est un sujet en rapport avec les cours d'économie »

« c'est un jeu de société où tout le monde peut jouer ensemble, ça passe le temps »

« il est sympa, original et il faut réfléchir »

« c'est un jeu ludique » et « plus ludique qu'un cours de géographie ou de math, il n'est pas ennuyeux, on est toujours dans la réflexion de ce qu'on pourrait faire, investir et tout...c'est sympa. Quand la partie est finie on a envie d'en refaire une ! »

« car cela peut aider à comprendre les investissements »

« c'est un jeu intéressant, drôle, il nous apprend des choses »

4. Les apprenants ne recommandent pas ce jeu :

« car il faut beaucoup de temps pour jouer et tout le monde ne comprend pas tout de suite »

« car il est très long et ennuyeux »

5. Les apprenants proposent d'améliorer les éléments suivants :

« simplifier les règles »

« diminuer l'attente entre les étapes »

« augmenter les chances de tomber sur des cartes *econews* et plus de tour de jeu »

« faire en sorte que le jeu se déroule plus rapidement »

6. Les connaissances/compétences nécessaires pour jouer

8 élèves sur 13 estiment que ce jeu ne peut pas se jouer en dehors des cours d'économie car, selon eux, il faut des connaissances de base en économie ou alors « avoir une famille économiste ». Les autres élèves estiment que ce jeu peut se jouer en famille, entre amis ; que c'est une sorte de jeu de société, comme le monopoly dont il faut connaître les bases.

Les compétences/connaissances proposées en classe qui ont été utiles pour jouer à Ethica sont les suivantes selon 5 élèves sur 13 : « actions, compte épargne » ; « les marchés financiers » ; « l'identité investissement-épargne » ; « de regarder les intérêts, de savoir qu'il y a du risque dans certains placements » et « de prendre en compte l'aspect économique, social et écologique ». De plus, ils estiment (13/13) qu'il n'était pas nécessaire d'acquérir d'autres compétences/connaissances.

Feedback de l'animateur/enseignant

Opportunités du jeu :

1. Il permet de rendre plus concret la notion d'investissement intégré ou d'investissement responsable. Les élèves comprennent au travers du jeu que toutes les dimensions peuvent être influencées par sa décision de financer certaines activités.
2. Le jeu se joue à l'échelle mondiale démontrant la globalité des échanges. Nous avons au travers d'une activité sur les IDE montré le fait que les marchés financiers, à l'image d'autres marchés, devaient s'envisager à l'échelle mondiale.
3. Le jeu, plus généralement, permet d'utiliser les compétences/connaissances proposées en classe de manière plus « pratique ». Les élèves se trouvent face à la responsabilité, à la construction d'une réponse adaptée à leur éthique tout en mobilisant les compétences acquises en partie en classe.

Faiblesses du jeu :

1. Ethica prend beaucoup de temps et nécessite de s'y plonger avec sérieux.
2. Les règles ne sont pas toujours évidentes à comprendre par les élèves (cela peut évidemment dépendre de l'animateur et de son expérience du jeu) ce qui peut engendrer une certaine lassitude.
3. Il manque de carte econews qui dynamisent le jeu... certains groupes ne sont pas tombés dessus (si nous avions fait trois tours cette remarque pourrait ne plus avoir de sens).

Ce jeu est très intéressant en cours d'économie car il permet de proposer aux élèves une activité motivante sur la responsabilité des épargnants en matière de financement d'organisation privée ou publique. Cette approche ludique me convient et il me semble que l'attractivité et le *rendement didactique* du jeu pourrait être amélioré avec plus d'expérience dans son animation.