**Sensibilisation sur le thème de la monnaie**

|  |  |
| --- | --- |
| **Cadre** |  |
| * Niveau : 1ère * Thème : 4. La monnaie et le financement * Question : 4.1 À quoi sert la monnaie ? * Notions : Formes et fonctions de la monnaie. * I.C. : « Par contraste avec des situations d’échange non monétisé, on mettra en évidence les avantages de la monnaie et les fonctions qu’elle remplit. On évoquera les formes qu’elle revêt et on expliquera (en prenant comme exemple le paiement par carte bancaire) comment fonctionnent les systèmes de paiement dématérialisés dans les économies contemporaines ». * Type d’activité : **sensibilisation** ; **jeu de rôle**. * Durée : 1h de jeu, suivie d’1h d’échanges autour de l’activité. | |

* But du jeu : survivre le plus longtemps possible, dans un système de troc.
* Équipes : constituer 7 équipes de 3 ou 4 élèves.
* Règles :

1. Chaque équipe débute avec : 1 nourriture, 1 énergie, 1 maison et 1 de leur production.
2. Les équipes doivent, à la fin de chaque journée, disposer de : 1 d’énergie, 1 de nourriture et 1 de Maison.

🡪 Sans cela, l’équipe est éliminée !

1. Pour obtenir les ressources nécessaires à la survie, il faut **échanger** et **produire**.
2. Les élèves doivent se mettre d’accord sur les échanges (**quantités**).
3. Il est interdit de voler les ressources des autres groupes, sous peine d’exclusion immédiate du jeu ; l’État veille au grain !
4. Pour produire, il faut rassembler les matières premières nécessaires, puis les échanger du bureau contre le fruit de la production.
5. L’énergie est consommée chaque jour (*i.e.* il n’est pas possible de l’accumuler).
6. La nourriture se périme au bout de trois jours ; il est donc possible de l’accumuler, dans une certaine mesure.
7. La Maison s’abîme progressivement, chaque jour un peu plus. Elle périme au bout de quatre jours.
8. Une journée dure 10 minutes.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Rôle** | **Production** | **Matière première** |
| Chevrier | Nourriture ou purin | 1 foin + 1 énergie |
| Maraicher | Nourriture ou foin | 1 purin + 1 énergie |
| Pompiste | Énergie | 1 nourriture |
| Maçon | Réparation maison | 1 planche+ 1 énergie |
| Bucheron | Planche | 1 énergie |
| Champ d’éolienne | Énergie | 1 nourriture |
| Boulanger | Nourriture | 1 énergie+ 1 planche |

**II. Échanges autour de l’activité**

* Débuter l’échange à l’aide des deux questions suivantes :

- Qu’est ce qui a limité votre survie ? Vos échanges ?

- Comment peut-on résoudre ces difficultés ? Quel outil peut-on introduire dans l’économie ?