

ECONOMIE EXPERIMENTALE

"TRADING IN A PIT MARKET" de Charles Holt

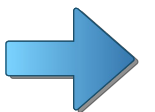
Ce jeu consiste à construire un marché en classe.

Toutes les informations sont présentées dans l'article de Vincent Barou, *L'économie expérimentale: un nouvel outil pour les SES ?*, Idées n°153, septembre 2008

Les pages qui suivent permettent de collecter et de représenter les résultats du jeu mené en classe, et ainsi de faire apparaître les principales conclusions du fonctionnement d'un marché concurrentiel.

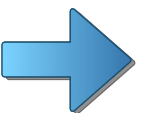
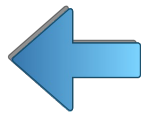


**Action cofinancée par
l'Union Européenne
Fonds FEDER**



1. Résumer. Pour chaque période, complétez la ligne correspondante du tableau en indiquant les prix obtenus et les quantités échangées (utilisez l'outil AI)

Période	Prix d'échange en € (notez, dans l'ordre, tous les prix auxquels des échanges ont eu lieu)	Quantités échangées	Gains à l'échange (surplus)		
			acheteurs	vendeurs	total
1					
2					
3					
4					
5					
6					



Les cartes distribuées sont réparties ainsi :

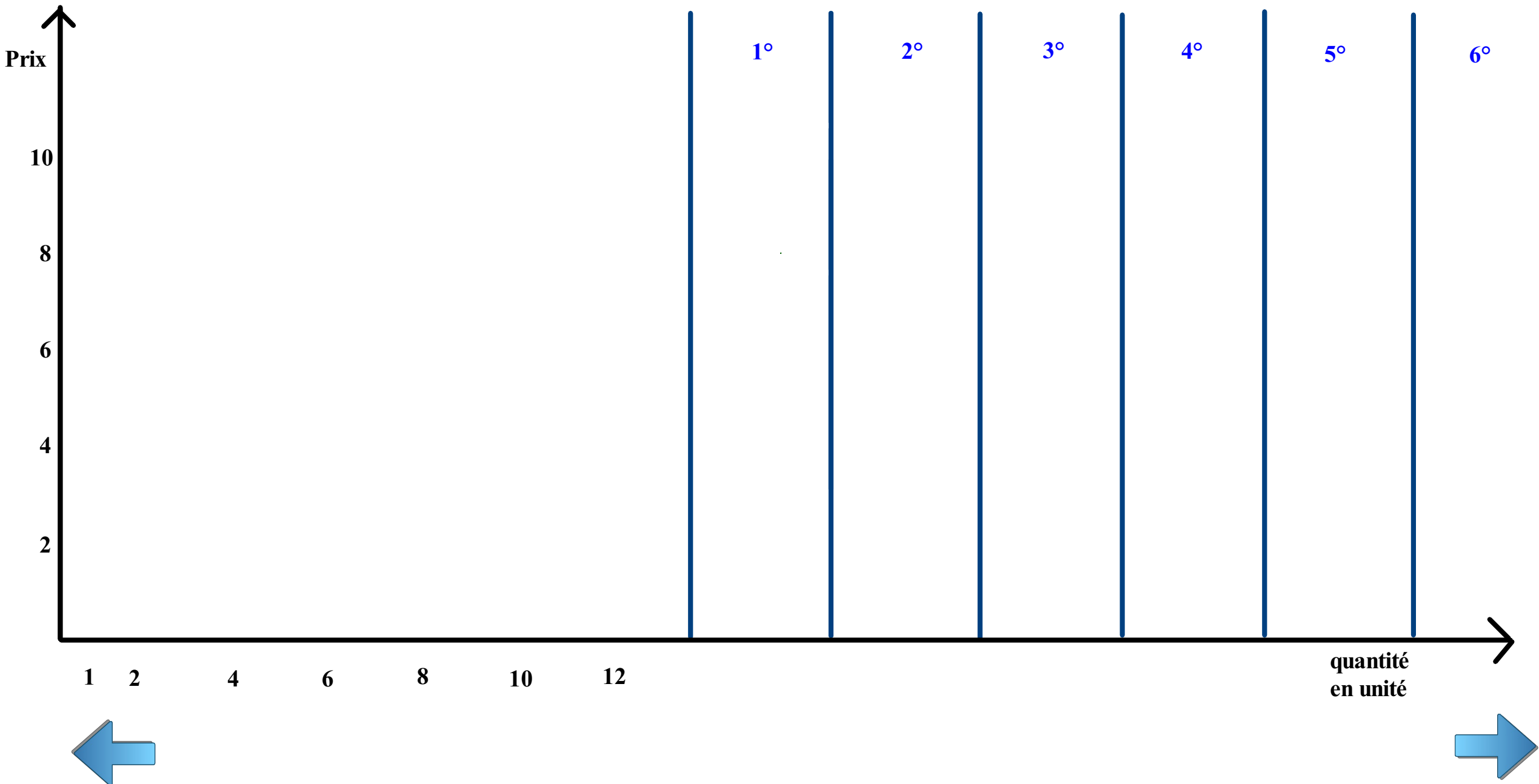
--> cartes noires aux vendeurs (coût de production de chaque bien): 2, 2, 3, 3, 4, 4, 5, 6, 6, 7, 7, 8

--> carte rouges aux acheteurs (valeur attribuée à chaque unité de bien): 10, 10, 9, 8, 8, 7, 7, 6, 6, 5, 5, 4

2. Tracer sur le graphique les droites d'offre et de demande (utilisez ) et les prix dans l'ordre (utilisez )

_____ cartes rouges = acheteurs = DEMANDE

_____ cartes noires = vendeurs = OFFRE ● prix obtenu



3. Que conclure des résultats obtenus et du graphique ? (utilisez  pour écrire la réponse)

4. Compléter les colonnes gains à l'échange dans le tableau précédent. 

Faites apparaître le surplus de l'acheteur et celui du vendeur sur le graphique (utilisez  pour colorier les zones correspondantes)

Que conclure des résultats obtenus lors du jeu ? (utilisez  pour écrire la réponse)

