NIVEAU 1 SUR 5 DU JEU CAPITAL VALLEY

De l'épargne à l'investissement : rendement, risque et diversification

Classe	À partir de la Seconde (4e secondaire en Belgique et au Québec, 15-16 ans)
Durée	1 séance de 55 minutes (prolongeable à la maison)
Matériel	Un navigateur web. Aucune installation, aucun compte élève, aucune donnée personnelle collectée.

Un niveau est une série de 12 tours, environ 30 minutes de jeu, qui représente une année de la vie d'un investisseur. Cette fiche couvre le niveau 1, qui forme un tout : il se clôt par un bilan. C'est la séance du parcours Découverte, et la première de tous les autres parcours.

Place dans le programme

Science économique, Première : **« Comment les agents économiques se financent-ils ? »**, séance d'ouverture. Convient aussi en Seconde (« Comment se forment les prix sur un marché ? »).

Notions mobilisées : épargne et investissement, couple rendement-risque, coût d'opportunité, diversification, formation du prix par l'information, fiabilité d'une source.

Liens transversaux : éducation budgétaire et financière, esprit critique face à l'actualité économique.

Objectifs de la séance

À la fin de la séance, l'élève est capable de :

1. Distinguer un placement sans risque rémunéré (le livret bancaire) d'un placement risqué à rendement espéré supérieur (un fonds sectoriel).
2. Expliquer pourquoi une actualité fait varier la valeur d'un placement, et pourquoi une rumeur, un avis d'expert et une annonce officielle n'ont pas la même valeur.
3. Justifier une décision d'investissement, y compris la décision de ne rien faire, et expliquer pourquoi on ne place pas tout au même endroit.
4. Comparer son résultat au repère « tout sur le livret bancaire » et interpréter l'écart.

Principe du jeu

Chaque élève gère un portefeuille virtuel de 1 000 €. À chaque tour : 1 ou 2 actualités (officielles, rumeurs…), une décision d'investissement, puis l'observation des conséquences au tour suivant, expliquées par une fiche « Comprendre ». Un conseiller virtuel, personnage du jeu, présente chaque nouveauté et commente les résultats. Aucun hasard en cours de partie : le monde est le même pour tous les élèves d'une partie, seules leurs décisions diffèrent, ce qui permet un débrief rigoureux. Pas de quiz, pas d'échec éliminatoire : on apprend en décidant.

Ce que le niveau 1 fait vivre

Ces moments sont garantis à toutes les parties, mais cette fiche ne dit ni à quel tour ils arrivent ni comment ils tournent : le professeur peut bâtir son débrief dessus, l'élève qui la lit n'y gagne rien. Le thème de chaque actualité dépend de la partie.

- Le livret bancaire d'abord : 1 000 € à placer, un petit intérêt chaque tour, sans risque. Puis des fonds sectoriels s'ouvrent, par vagues, et les actualités commencent.
- Une annonce se réalise ; une autre, présentée par un « expert », ne se réalise pas. Le conseiller virtuel nomme alors la diversification, et le jeu empêche désormais de concentrer son patrimoine sur un seul placement.
- Une prime est versée en cours de niveau : nouvelle décision d'investissement.
- Une rumeur circule sur plusieurs tours, se répète, puis se confirme ou se révèle infondée.
- Le bilan du niveau : résultat, meilleure décision, occasion manquée, comparaison avec le livret bancaire et avec un portefeuille équilibré.

Déroulé minuté (mode salle informatique)

1. Lancement (5 min). Le professeur ouvre le jeu au vidéoprojecteur et écrit l'adresse au tableau. Les élèves ouvrent la page et choisissent leur avatar. Dans une partie de classe, ils saisissent le code de partie affiché au tableau et un prénom ou un pseudonyme.

2. Tours guidés, les trois premiers tours (8 min). Ils se jouent collectivement : lecture du brief du conseiller virtuel, lecture des actualités, discussion rapide (« que feriez-vous ? »), puis chaque élève valide sa propre décision. Faire lire à voix haute, sans la commenter, la première actualité signée d'un expert : elle est le ressort du débrief.

3. Jeu en autonomie jusqu'au bilan (22 min). Les élèves avancent à leur rythme. Le professeur circule. Deux arrêts sur image possibles, en une phrase, sans interrompre le jeu : quand le conseiller virtuel parle de diversification (« regardez ce qu'il dit, on en reparle ») et à la publication de la rumeur (« qui agit, qui attend ? »).

4. Débrief collectif (12 min). À partir des bilans affichés sur les écrans des élèves (et du tableau de bord du professeur dans une partie de classe), discussion guidée par les questions ci-dessous. Faire lever la main : qui a suivi l'expert, qui a agi sur la rumeur, qui est resté sur le livret bancaire.

5. Synthèse (8 min). Trace écrite en quatre lignes : rendement et risque vont ensemble ; une actualité fait le prix ; une source se juge avant de décider ; on ne met pas tout au même endroit. Les élèves notent leur code élève pour continuer chez eux.

Mode classe inversée

Pour les établissements peu équipés. En fin de séance précédente, 10 minutes : le professeur montre au vidéoprojecteur les deux premiers tours, explique la consigne (« jouez le niveau 1 pour jeudi, environ 30 minutes, notez votre résultat au bilan et votre meilleure décision ») et donne l'adresse. Les élèves jouent chez eux dans la semaine, sur téléphone ou ordinateur. À la séance suivante, 20 minutes de débrief avec les questions ci-dessous, puis synthèse.

Questions pour la classe

- Un expert annonçait un fort engouement pour un secteur. Qui a suivi ? Qu'est-ce qui, dans la formulation de cette actualité, aurait pu vous mettre en garde ?
- Certains ont tout laissé sur le livret bancaire. Ont-ils perdu ? Qui a fait mieux que le repère « tout livret bancaire », qui a fait moins bien, avec exactement les mêmes informations ?
- La rumeur a circulé plusieurs tours avant son dénouement. Ceux qui ont agi avant de savoir ont-ils eu raison si elle était vraie, tort si elle était fausse ? Une bonne décision et un bon résultat, est-ce la même chose ?
- Le jeu vous a empêchés de tout placer au même endroit. Cette limite vous a-t-elle gênés ? Est-ce une contrainte ou une protection, et qui vous l'imposerait dans la vraie vie ?
- Ne rien faire pendant un tour, est-ce une absence de choix ou un choix ?

Prolongements possibles

- Poursuite de la partie à la maison (code élève de reprise), avec un point d'étape à la séance suivante.
- Séance suivante : le niveau 2, les marchés financiers (fonds, actions et taux d'intérêt). Une fiche par niveau, jusqu'au parcours complet.
- Activité d'écriture : rédiger la « une » économique qui expliquerait la prochaine variation d'un fonds du jeu.
- Participation à la Semaine de l'éducation financière (mars) avec un tournoi inter-classes.

Informations pratiques

- Accès : https://capitalvalley.app/education
- Version élève sans compte, sans email, sans donnée personnelle. Conforme à un usage en établissement, en salle informatique ou sur smartphone.
- Contact enseignants : education@capitalvalley.app