NIVEAU 3 SUR 5 DU JEU CAPITAL VALLEY

Actions et obligations : les deux façons de financer une entreprise et d'en tirer un revenu

Classe	À partir de la Terminale (6e secondaire en Belgique, première année de cégep au Québec, 17-18 ans)
Durée	1 séance de 55 minutes
Prérequis	Les niveaux 1 et 2 terminés, bilans vus
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 3, qui clôt le parcours Avancé et se termine par un bilan.

Place dans le programme

Science économique, Première : **« Comment les agents économiques se financent-ils ? »**, le cœur du chapitre : financement direct, actions et obligations, taux d'intérêt, coût du crédit. Aussi « Quelles sont les principales défaillances du marché ? » (asymétries d'information).

Notions mobilisées : financement par emprunt et financement par actions, coupon, prime de risque, revenu du flux et variation du prix, raisonnement en chaîne, horizon de placement, perte latente et perte réalisée, consensus et information.

Objectifs de la séance

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

1. Distinguer prêter (l'obligation, un coupon fixe versé chaque tour) et posséder (l'action, un prix qui varie), et relier chacun à un mode de financement de l'entreprise.
2. Expliquer la prime de risque : pourquoi l'entreprise paie un coupon plus élevé que l'État.
3. Remonter une chaîne de causes d'une actualité jusqu'à un secteur qu'elle ne nomme pas.
4. Nommer les deux pièges d'une histoire qui dure plusieurs tours : vendre au premier recul, tout placer dès la première actualité.

Principe du jeu

Chaque élève gère un portefeuille virtuel. 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.

Ce que le niveau 3 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 sujet des histoires tirées dépend de la partie, leur mécanisme non.

- Arrivée à Genève. Le conseiller virtuel présente l'obligation : prêter à un État ou à une entreprise contre un coupon versé chaque tour. Deux obligations s'ouvrent, à valeur fixe, revendables à tout moment ; l'entreprise paie un coupon plus élevé que l'État.
- Au troisième tour du niveau, la saison des résultats : les comptes du niveau précédent, bons, contrastés ou décevants, et tout le coté réagit.
- Des révélations : la première actualité ne nomme aucune entreprise (une étude, une mode, une décision publique) ; le tour suivant, le prix d'une entreprise bouge et l'actualité de suivi la nomme. Celui qui a compris à qui l'histoire profitait ou nuisait a un tour d'avance ; les autres entrent après le premier pas.
- Des retournements : la correction (deux tours de hausse, puis des investisseurs encaissent, c'est la prise de bénéfices, que le conseiller virtuel nomme la première fois) et le rebond (une mauvaise nouvelle, une rumeur de secours, puis la réparation ou la déception).
- Une histoire sur cinq finit autrement que l'actualité le laissait croire : la piste s'éteint, la correction dure, la rumeur ne suffisait pas. C'est la surprise, et elle coûte à celui qui a cru trop tôt.
- Une histoire où le marché juge avant de savoir : la valeur d'un placement monte sur une rumeur, puis les faits confirment ou démentent. Le joueur ne peut pas deviner d'avance : c'est la leçon.
- Une actualité macroéconomique qui ne cite aucun secteur, puis un secteur qui en subit la conséquence au tour suivant : le lien appartenait au joueur.
- Parfois, une actualité qui ne change rien : un bruit, que le marché ignore.
- Le bilan du niveau : un placement rapporte de deux façons, par son prix qui monte ou par le revenu qu'il verse ; et un titre gardé après la fin de son histoire ne rapporte plus rien, il ne fait que trembler.

Déroulé minuté (mode salle informatique)

1. Reprise (5 min). Chaque élève rouvre sa partie. Rappel en une phrase du bilan du niveau 2 : le tour où tout le coté a bougé en même temps, et pourquoi.

2. Tour d'ouverture guidé (5 min). Au vidéoprojecteur : le brief du conseiller virtuel et les deux obligations. Question rapide avant que chacun valide sa décision : « à qui préférez-vous prêter, l'État ou l'entreprise ? Pourquoi l'un paie-t-il plus que l'autre ? »

3. Jeu en autonomie jusqu'au bilan (25 min). Les élèves avancent à leur rythme. Deux arrêts sur image, en une phrase : à la première actualité qui ne nomme personne (« à qui profite-t-elle, à votre avis ? ») et à la première correction (« deux tours de hausse, puis un recul sans mauvaise nouvelle : que faites-vous ? »).

4. Débrief collectif (12 min). À partir des bilans affichés sur les écrans, discussion guidée par les questions ci-dessous. Faire lever la main : qui a prêté à l'État, qui à l'entreprise, qui a deviné une révélation avant le premier pas, qui a vendu à la prise de bénéfices, qui s'est fait surprendre par une histoire.

5. Synthèse (8 min). Trace écrite en quatre lignes : prêter rapporte un coupon fixe, posséder rapporte si le prix monte ; plus de risque, plus de coupon ; une actualité ne dit pas toujours de qui elle parle ; une histoire a un début et une fin, et une sur cinq finit autrement.

Mode classe inversée

Consigne donnée en fin de séance précédente : « jouez le niveau 3 pour la prochaine fois, environ 30 minutes ; notez quelle part de votre résultat vient des coupons et quelle part des prix, et ce que vous avez fait à l'actualité qui ne citait aucun secteur ». À la séance suivante, 20 minutes de débrief avec les mêmes questions, puis synthèse.

Questions pour la classe

- Une actualité parlait de l'économie en général, pas d'un secteur. Qui a fait le lien avant que le prix ne bouge ? Quelles autres conséquences pouvait-on imaginer, et pour quels secteurs ?
- Le coupon a été versé chaque tour, quoi qu'il arrive. Sur votre bilan, quelle part de votre résultat vient des revenus versés, quelle part de la hausse des prix ? Que vaut cette régularité, et que coûte-t-elle ?
- Pourquoi l'entreprise paie-t-elle un coupon plus élevé que l'État ? Que se passerait-il si elle payait le même ?
- Une actualité ne nommait aucune entreprise, et une entreprise a bougé le tour suivant. Qui l'avait devinée, et sur quel indice ? Entrer après le premier pas, était-ce trop tard ?
- Après deux tours de hausse, un prix a reculé sans aucune mauvaise nouvelle. Qui a vendu ? Qui a gardé ? La prise de bénéfices est-elle une mauvaise nouvelle ?
- Une histoire a fini autrement que l'actualité le laissait croire. Qui s'est fait surprendre ? Combien cela a-t-il coûté ? Y avait-il un indice, ou rien ?
- Le prix d'une action a monté plusieurs tours de suite sur une simple rumeur. Le marché avait-il « raison » pendant ces tours ? Un prix qui monte est-il une information ?

Prolongements possibles

- Séance suivante : le niveau 4, liquidité, diversification et crise. Séance précédente : le niveau 2.
- Activité d'écriture : à partir d'une actualité réelle sur une matière première (blé, cuivre, pétrole), rédiger la chaîne de causes jusqu'à un secteur qu'elle ne nomme pas.
- 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