



(VERSION PROFESSEUR)



ESCAPE GAME

"COMMERCE INTERNATIONAL "

Scénario

Vous voilà dans les bureaux d'un ministre du commerce international, qui a été enlevé. Votre mission est de découvrir les enjeux du commerce international à travers une série d'énigmes et de défis, afin de pouvoir libérer le ministre et l'aider à faire les bons choix pour l'économie de votre pays.

1er énigme :

Donnez deux effets positifs du libre-échange et deux effets positifs du protectionnisme

Consignes

Chers élèves ! Nous allons maintenant faire un escape game pour tester vos connaissances sur le thème du commerce international. Pour cela vous devez, une fois résolu les 5 énigmes, trouver la clé qui vous permettre de sortir de la salle de classe. Attention, vous ne pouvez passer à l'énigme 2 que si l'énigme 1 a été validée par le conseiller du ministre, Mr Chéron, et ainsi de suite. N'hésitez pas le solliciter si vous rencontrez des difficultés. Timing : 20 minutes !

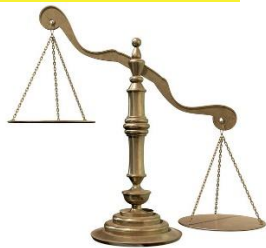
Indice 1 :

Vous pouvez distinguer les effets pour le producteur et les effets pour le consommateur

Réponse 1 :Code : 22

2ieme énigme :

Quels sont les effets du commerce international sur les Inégalités ?



Indice 2 :

L'effet n'est pas le même entre les pays et au sein des pays

Réponse 2 : **Code :** I

3ieme énigme :

Quelle doctrine économique s'oppose au libre-échange ?



Indice 3 :

Elle met en avant les barrières tarifaires et non tarifaires

Réponse 3 : **Code :** P

**Mr CHERON,
conseiller auprès
du ministre**

02/03



4ieme énigme :

Qu'est-ce qui peut expliquer / justifier le commerce entre pays comparables ?

Indice 4 :

Trois éléments principaux permettent de comprendre le commerce entre pays de niveau de développement comparable et de justifier leur spécialisation

Réponse 4 : **Code :** 3

5ieme énigme :

De quoi dépend la compétitivité d'un pays ?

Indice 5 :

Pensez aux firmes et au reportage que nous avons vu sur l'investissement !



Réponse 5 : **Code :** P

Bravo ! Vous avez réussi à résoudre les 5 énigmes. Vous allez alors pouvoir quitter la salle de classe. Pour cela, il vous suffit de taper le code résultant des différentes énigmes. Si vous êtes sûr du code, je vous laisse le taper puis appeler le conseiller, il viendra valider celui-ci.

Code de la porte : 22 – I – P – 3 – P

**Mr CHERON,
conseiller auprès
du ministre**

03/03

