

Les STRATÉJEUX

L'apprentissage devient un jeu d'équipe.

Découvrez 12 **activités pédagogiques ludiques** pour dynamiser l'enseignement du **management** et des **sciences de gestion**. Conçus pour être à la fois **stimulants, interactifs** et accessibles, ces ateliers transforment l'apprentissage en une expérience **engageante et motivante**.

- Escape game, jeux de **stratégie**, **défis collaboratifs**...
- Adaptés aux programmes en **économie-gestion**
- **Faciles à mettre en place** en classe
- Pensés pour captiver et **impliquer** tous les élèves/ étudiants.

12

Activités
pédagogiques &
ludiques



Introduction

Les STRATÉJEUx transforment la classe en un espace **dynamique et collaboratif** où les élèves apprennent **en s'amusant**, relèvent des défis ensemble et mettent en pratique leurs connaissances théoriques à travers des situations concrètes.

- **Clefs en main** : des jeux simples et rapides à mettre en place, fournis avec un guide pédagogique clair et tout le matériel nécessaire.
- **Flexibles** : adaptés lycée au supérieur, s'adaptent à plusieurs niveaux, du lycée au supérieur, et offrent des modes d'organisation variés pour répondre aux besoins spécifiques de chaque groupe.
- **Intéactifs** : jeux physiques et pratiques, parfois appuyés par des outils numériques (vidéos, QR codes).
- **Personnalisables** : chaque enseignant choisit ce qui convient le mieux à sa classe et à son style d'animation.

Pour une expérience optimale, testez les jeux par vous même avant la mise en place !



Activités

1. BUSINESS BLUFF !

2. START-UP SPRINT

3. CHALLENGE INNOVATION SOCIÉTALE

4. JEU DE PISTE NUMÉRIQUE

5. PUZZLE DIAGNOSTIC

6. MISSION PGI

7. CHRONO RUN

8. LOTO DES NOTIONS

9. RECRUTE MOI SI TU PEUX

10. DEVINE L'ORGA !

11. OPÉRATION SYNERGIE

12. INFILTRÉS !

Business BLUFF !



Jeu de simulation de **speed dating** entre **investisseurs** et **entrepreneurs**. Une partie des participants joue le rôle des entrepreneurs cherchant à lever des fonds. L'autre partie incarne des investisseurs qui doivent analyser les entreprises et décider où placer leur argent.

- **Investisseur** : Votre objectif est d'investir intelligemment pour faire fructifier votre argent. Certaines entreprises sont très rentables et feront **gagner beaucoup d'argent**, d'autres sont **risquées** et peuvent vous **faire perdre une partie de votre mise** ! Vous devez analyser les bilans et comptes de résultats des entreprises à l'aide de votre **fiche d'aide aux calculs** pour repérer les plus prometteuses. Attention, les entrepreneurs feront tout pour vous convaincre, parfois en bluffant ! **Ne vous laissez pas bernier par leurs beaux discours**.
- **Entrepreneur** : Votre but est de convaincre les investisseurs d'investir **le plus d'argent possible** dans votre entreprise. Présentez votre activité et mettez en avant vos atouts. Vous devrez **trouver la meilleure stratégie pour convaincre les investisseurs**, quitte à jouer sur les apparences !

Objectifs pédagogiques

- ✓ Analyser des indicateurs financiers pour orienter une décision.
- ✓ Expérimenter une stratégie d'investissement.
- ✓ Développer des compétences en communication et négociation.

Notions clés

Résultat (bénéfice, perte),
Chiffre d'affaires, Bilan
fonctionnel, Produits/
Charges. FRNG, BFR,
Trésorerie. Investissement,
Financement.

Matériel

- Cartes "entreprise"
- Fiche d'aide aux calculs
- Diaporama (lien Genially)
- Monnaie fictive

Durée : 1h30 à 2h

Effectif : entre 10 et 24 participants.

Recto



ÉcoHabitat+



Qui sommes-nous ?

Nous proposons des **maisons modulaires** faites à partir de matériaux **entièrement recyclés** et locaux. ÉcoHabitat+ assure non seulement une isolation thermique avancée mais aussi une gestion énergétique intelligente, réduisant les besoins en énergie de moitié.

Nous offrons même un service de **personnalisation écologique** pour répondre aux goûts de chaque propriétaire, alliant **design moderne** et faible impact environnemental. Nos **marges** sont optimisées grâce à la réutilisation des matériaux recyclés, ce qui permet des **tarifs très abordables**.

- **Activité** : Construction de maisons écologiques
- **Effectif** : 10 salariés
- **Statut juridique** : SAS



Notre besoin de financement ?

Nous souhaitons accélérer notre croissance pour répondre à la demande croissante de logements durables. Le financement permettra d'augmenter sa capacité de production en investissant dans de nouveaux équipements et en recrutant du personnel.

LA MAISON DE DEMAIN



Verso



HealthCube

Bilan année N

ACTIF		PASSIF	
Emplois stables	550 000 €	Ressources stables	650 000 €
Immobilisations	550 000 €	Capitaux propres	350 000 €
		Emprunt	300 000 €
Actif circulant	200 000 €	Passif circulant	80 000 €
Stocks	20 000 €	Dettes fournisseurs	80 000 €
Créances clients	180 000 €		
Trésorerie d'actif	50 000 €	Trésorerie de passif	70 000 €
Disponibilités	50 000 €	Découvert bancaire	70 000 €

Compte de résultat année N

CHARGES		PRODUITS	
Achats de matériaux	250 000 €	Revenus des réservations	680 000 €
Charges de personnel	180 000 €	Subventions et aides publiques	30 000 €
Charges externes	200 000 €		
Charges financières	30 000 €		
Impôt sur les bénéfices	1 500 €		

Historique

Année N-1: Chiffre d'affaires: 600 000 €, Résultat net: - 2 500 €
Année N-2: Chiffre d'affaires: 550 000 €, Résultat net: - 50 000 €

Entreprise
Résiliente

2

Start-up sprint

Cet atelier de **création d'entreprise** propose une **expérience ludique**. Les participants doivent développer un concept de start-up en seulement **20 minutes** à partir de **cartes aléatoires** définissant un **secteur d'activité**, une **cible (persona)** et une **contrainte technique** (ex : utiliser une plateforme numérique).

Les équipes doivent définir leur **concept**, **nom**, **logo** et **prix**, puis présenter leur projet en quelques minutes. L'animateur/enseignant, un jury ou l'ensemble des participants évalue les idées selon des critères d'originalité, de faisabilité et de pertinence.

Objectifs pédagogiques

- ✓ Développer la créativité et l'initiative entrepreneuriale.
- ✓ S'entraîner à la présentation d'idées.
- ✓ Travailler en équipe et gérer un temps imparti.
- ✓ Structurer un modèle économique.

Notions clefs

Introduction au Mix marketing
Offre, Produit, Prix.
Start-up, modèle économique.
Entrepreneuriat.

Matériel

- Cartes "Thème"
- Cartes "Cibles"
- Cartes "Contrainte"
- Fiche n°1 : Description du concept
- Fiche n°2 : Business model CANVAS
- Crayons de couleur (facultatif)

Durée : 45 minutes à 1 heure

Effectif : 15 à 30 élèves répartis par équipes de 3 à 5 membres.

STRAT-UP SPRINT CHALLENGE

Consignes : En quelques minutes, relevez le défi de créer une entreprise ! Piochez trois cartes au hasard : une carte "secteur d'activité" pour définir le domaine de votre entreprise, une carte "cible" représentant votre clientèle, et une carte "contrainte" pour ajouter un défi supplémentaire à intégrer dans votre projet. Imaginez un concept original, créez un logo, et préparez une présentation. Vous devrez également définir un prix pour votre produit ou service, identifier trois avantages clés de votre offre, et proposer un slogan accrocheur. Enfin, présentez votre idée pour convaincre les autres participants de la pertinence et du potentiel de votre entreprise.

Fiche à compléter n°1

Carte "THÈME" à piocher ici



Carte "CIBLE" à piocher ici



Carte "CONTRAINTE" à piocher ici



Notre nom d'entreprise

Notre slogan

Notre logo

Les avantages de notre offre

- 1
- 2
- 3

Le prix :

ce prix sera payé par ...

Notre concept en quelques mots :

Nos clients (ou utilisateurs)

Grand format (A3)

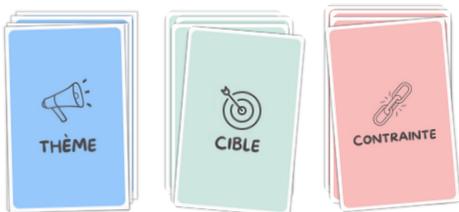
Fiche à compléter n°2

BUSINESS MODEL CANVAS

Consignes : Utilisez cette fiche Business Model Canvas pour structurer votre modèle d'affaires et proposer une solution réaliste et durable. Remplissez chaque case en expliquant comment votre organisation fonctionnera concrètement. Identifiez vos clients, vos partenaires clés, les canaux de revenus, ainsi que les coûts nécessaires à son fonctionnement. Sélectionnez également les activités clés et les ressources essentielles pour faire fonctionner votre projet. Votre objectif est de montrer que votre idée est viable et rentable, mais qu'elle peut être viable et durable.

<p>Partenaires clés</p> <ul style="list-style-type: none"> Quels sont nos fournisseurs ? Quels sont nos fournisseurs ? Quelles sont nos ressources externes nos experts ? Quelles sont nos ressources externes nos experts ? Quelles sont nos ressources externes nos experts ? 	<p>Activités clés</p> <ul style="list-style-type: none"> Quelles sont les activités les plus importantes pour que notre entreprise fonctionne ? Quelles sont les activités les plus importantes pour que notre entreprise fonctionne ? Quelles sont les activités les plus importantes pour que notre entreprise fonctionne ? 	<p>Proposition de valeur</p> <ul style="list-style-type: none"> Quelles sont les propositions de valeur que nous offrons à nos clients ? Quelles sont les propositions de valeur que nous offrons à nos clients ? Quelles sont les propositions de valeur que nous offrons à nos clients ? 	<p>Relation avec les clients</p> <ul style="list-style-type: none"> Comment offrons-nous grande nos clients, comment offrons-nous grande nos clients, comment offrons-nous grande nos clients ? Comment offrons-nous grande nos clients, comment offrons-nous grande nos clients, comment offrons-nous grande nos clients ? Comment offrons-nous grande nos clients, comment offrons-nous grande nos clients, comment offrons-nous grande nos clients ? 	<p>Segments de clientèle</p> <ul style="list-style-type: none"> À qui vendons-nous notre produit ? À qui vendons-nous notre produit ? À qui vendons-nous notre produit ? 	
<p>Ressources clés</p> <ul style="list-style-type: none"> Quelles sont les ressources les plus importantes pour que notre entreprise fonctionne ? Quelles sont les ressources les plus importantes pour que notre entreprise fonctionne ? Quelles sont les ressources les plus importantes pour que notre entreprise fonctionne ? 		<p>Canaux de distribution</p> <ul style="list-style-type: none"> Comment offrons-nous notre produit à nos clients ? Comment offrons-nous notre produit à nos clients ? Comment offrons-nous notre produit à nos clients ? 		<p>Structure des coûts</p> <ul style="list-style-type: none"> Quels sont les plus gros coûts pour faire fonctionner notre entreprise ? Quels sont les plus gros coûts pour faire fonctionner notre entreprise ? Quels sont les plus gros coûts pour faire fonctionner notre entreprise ? 	<p>Sources de revenus</p> <ul style="list-style-type: none"> Comment offrons-nous grande nos clients, comment offrons-nous grande nos clients, comment offrons-nous grande nos clients ? Comment offrons-nous grande nos clients, comment offrons-nous grande nos clients, comment offrons-nous grande nos clients ? Comment offrons-nous grande nos clients, comment offrons-nous grande nos clients, comment offrons-nous grande nos clients ?

Carte à piocher



3 Challenge innovation sociale

Cet atelier propose aux participants de réfléchir à des **solutions innovantes** pour répondre à des **enjeux sociétaux**. Chaque équipe **pioche une carte "Question de société"** qui sert de thématique et une carte "Contrainte" pour orienter leur réflexion. Ensuite, ils doivent :

1. **Inventer une organisation à impact** (entreprise de l'économie sociale et solidaire ou association) et présenter son modèle économique.
2. Ou bien **Développer une stratégie RSE** pour une entreprise existante en fonction de la thématique tirée.

Les équipes présentent ensuite leur projet et débattent sur sa pertinence et son impact sociétal.

Objectifs pédagogiques

- ✓ Explorer les différents domaines d'activités de l'ESS
- ✓ S'entraîner à la présentation d'idées.
- ✓ Structurer un modèle économique à impact

Notions clefs

Économie sociale et solidaire (ESS), Entreprise à impact, RSE (Responsabilité Sociétale des Entreprises), Modèle économique durable Développement durable

Matériel

- Cartes "Contrainte"
- Cartes "Question de société"
- Fiche n°1 : Inventez un organisation
- Fiche n°2 : Démarche RSE
- Crayons de couleur (facultatif)

Durée : 45 minutes à 1h30

Effectif : 15 à 30 participants répartis par équipes de 3 à 4 membres.

Fiche à compléter n°1

INNOVATION SOCIÉTALE CHALLENGE

Consignes : Imaginez une solution innovante pour répondre à un enjeu social. Pensez une carte "Question de société" pour identifier le problème à résoudre, ainsi qu'une carte "Contrainte" qui imposera une condition à respecter. À partir de ces cartes, mettez un produit (bien ou service) et créez l'entreprise ou l'association qui le propose. Imaginez un concept (logo, original et réaliste), puis complétez l'affiche en décrivant votre idée, ses avantages, votre organisation, votre logo, les utilisateurs ciblés, les bénéficiaires attendus, et le prix. Votre objectif est de proposer une solution à fort impact social, adaptée aux besoins des utilisateurs et respectant les contraintes imposées. À la fin, chaque équipe présente son projet et explique en quoi il répond effectivement au problème. Soyez créatifs et innovateurs !

Carte
"QUESTION DE SOCIÉTÉ"
à piocher ici

Carte
"CONTRAINTE"
à piocher ici

Notre concept en quelques mots :

NOTRE SOLUTION !

Notre nom de l'organisation

Notre slogan

Nos clients (ou utilisateurs)

Notre logo

Le prix :

Les avantages de notre offre

- 1 _____
- 2 _____
- 3 _____

ce prix sera payé par ... _____

Fiche à compléter n°2

LA DÉMARCHE RSE

Consignes : Vous allez imaginer et concevoir une démarche RSE. Résumez les besoins des entreprises pour une organisation de votre choix.

Étape 1 : Pensez vos cartes, thématique "Question de société" qui détermine le problème auquel votre démarche devra répondre. (Vous aurez pioché également une carte "Contrainte" qui vous imposera une condition à respecter dans votre projet.)

Étape 2 : Choisissez une entreprise, identifiez une entreprise qui vous correspond et dont l'activité correspond au thème de la carte piochée.

Étape 3 : Choisissez votre plus RSE. Complétez chaque section de l'affiche pour développer la démarche RSE de votre entreprise. À la fin de l'activité, chaque groupe présente sa démarche RSE et explique en quoi elle répond au problème.

<p>1 Présentation de l'entreprise À faire : caractériser l'entreprise (taille, secteur, mission) et expliquer pourquoi ce thème social est pertinent pour cette entreprise.</p>	<p>5 Ressources à mobiliser et moyens alloués À faire : Préciser les talents humains, matériels ou financiers l'entreprise doit elle mobiliser pour cette démarche RSE ?</p>
<p>2 Activités clés Quelles actions concrètes l'entreprise peut elle mettre en place pour répondre à son enjeu de société ? (par ateliers, nouveaux produits/services, campagnes de sensibilisation)</p>	<p>4 Performance En quoi cette démarche RSE peut elle améliorer l'image et les performances de l'entreprise ? Pensez à des bénéfices comme une meilleure image de marque, une fidélisation des clients ou une attractivité accrue pour les talents.</p>
<p>6 Coûts Quels coûts seront nécessaires pour mettre en œuvre les actions ? À faire : Estimer les investissements nécessaires et évaluer si ces coûts sont raisonnables pour l'entreprise.</p>	<p>7 Partenaires Avec quelles organisations ou acteurs externes l'entreprise pourrait elle collaborer ? À faire : Identifier des associations, ONG, entreprises locales ou institutions publiques pour soutenir la démarche.</p>
<p>8 Communication Comment l'entreprise va elle informer le public et ses parties prenantes de ses actions RSE ? À faire : Développer des campagnes de communication, des rapports annuels ou des posts sur les réseaux sociaux.</p>	<p>9 Certification Quel label ou certification l'entreprise pourrait elle obtenir pour valider sa démarche RSE ? Par exemple le label ISO 26000 pour la responsabilité sociale ou une label écologique européen.</p>

Cartes à piocher



Jeu de piste numérique

Un hacker a infiltré le système informatique de l'établissement et a modifié toutes les notes des étudiants.

Leur mission : découvrir son identité et rétablir la situation. Pour cela, ils doivent suivre un jeu de piste en scannant des **QR codes disséminés dans l'établissement**. Chaque QR code est protégé par un mot de passe, que l'on trouve sur l'affiche du lieu précédent. En résolvant les **énigmes affichées**, les élèves découvrent l'emplacement de la prochaine étape. Le jeu se termine lorsque toutes les équipes récupèrent les indices dissimulés dans les QR codes pour résoudre l'énigme finale et trouver le mot de passe du hacker.

Objectifs pédagogiques

- ✓ Développer la collaboration et la logique déductive.
- ✓ Stimuler la compétence en recherche et vérification d'informations.
- ✓ Comprendre les enjeux des systèmes d'information et de la protection des données

Notions clefs

PGI (Progiciel de Gestion Intégrée), Processus de traitement de l'information, E-commerce et Marketplace, Codage et Cybersécurité, Réglementation RGPD

Matériel

- Affiches à énigme (grand format)
- Livrets élèves (1 par équipe)
- Smartphone pour scanner QR code (1 par équipe)
- Vidéo de lancement
- Logiciel de gestion de vie scolaire (type Pronote ou ENT)

Durée : environ 1 h 30, variable selon la taille de l'établissement

Effectif idéal : 15 à 25 participants (5 équipes de 3 à 5 participants.)

Affiches à énigmes (format A3)



CDI



Sources d'information

Parmi les sources ci-dessous, identifier celles qui respectent les critères de validité et noter les lettres des bonnes réponses pour découvrir le mot mystère.

J

Article de magazine scientifique récent, accessible gratuitement en ligne, expliquant les dernières avancées en recherche médicale.

E

Blog personnel d'un amateur de science, avec des anecdotes personnelles, mais sans vérification des informations.

N

Rapport d'une organisation internationale de santé publié cette année, contenant des données vérifiées sur les tendances de santé publique.

W

Rapport d'une étude universitaire publié en open access, présentant les résultats récents sur l'impact de l'intelligence artificielle dans divers secteurs.

R

Article d'un journal scientifique récent, consultable gratuitement, sur les impacts de la technologie sur la productivité au travail.

F

Publication sur un réseau social, où les utilisateurs partagent leurs conseils en finance personnelle, mais sans garantie de fiabilité.

A

Documentaire de 2023 d'une chaîne publique accessible en ligne, explorant les effets des nouvelles technologies sur la société.

I

Encyclopédie en ligne régulièrement mise à jour et vérifiée par des experts, incluant une section complète sur l'histoire des sciences.

D

Manuel d'économie des années 1980, uniquement en version papier, décrivant des théories économiques dépassées.

Vous avez trouvé la réponse ? Alors vite rendez vous sur le prochain lieu pour y trouver un nouveau QRCode !
LE MOT DE PASSE SERA "CDI"



Cantine



Langage HTML

Retrouver le mot caché dans la grille suivante.
Le code de décryptage est : #FF0000



informatique

mettre affiché par l'utilisateur



Personne 1 Alterne dépeinture d'aller chercher le prochain QRcode sur le lieu que vous avez trouvé!

Le mot de passe sera "CANTINE"

Personne 2 Alterne dépeinture d'aller chercher le prochain QRcode sur le lieu que vous avez trouvé!

Le mot de passe sera "SAMEDI"

Livrets élèves (1 par équipe)

TOP SECRET

Cher élève,
Je suis le directeur de l'équipe informatique de votre établissement, et je souhaite à nouveau vous remercier à ce sujet. Je suis très fier de vous.
Pour ce qui est de votre projet, il est très intéressant. Cependant, il y a un petit problème. Les données que vous avez envoyées ne sont pas assez sécurisées. Elles sont susceptibles d'être interceptées par des personnes non autorisées. Je vous prie de bien vouloir réviser votre projet et de me le remettre avant la fin de la semaine prochaine. Je vous prie de bien vouloir m'en tenir au courant.
Bonne nuit, et à demain !
Le directeur de l'équipe informatique, M. Dupont

Votre prochain objectif :
"Trouver un QRcode"

CDI



Equipe "ORANGE"

VOTRE MISSION

• Trouver le QR code de votre école sur votre téléphone et scanner le code QR. Le code de décryptage est : #FF0000. Le mot de passe sera : "CANTINE".

• Mettre le mot de passe du QR code obtenu. Vous allez sur le site de l'équipe informatique. Vous allez trouver le prochain QRcode sur le lieu que vous avez trouvé.

Étape 1

Alors, ça va ? Le QR code de votre école est-il toujours valide ? Si oui, scannez-le et vérifiez que le mot de passe est bien "CANTINE". Si non, contactez votre professeur référent. Bonne nuit, et à demain !

Étape 2

Alors, ça va ? Le QR code de votre école est-il toujours valide ? Si oui, scannez-le et vérifiez que le mot de passe est bien "SAMEDI". Si non, contactez votre professeur référent. Bonne nuit, et à demain !

Puzzle diagnostic

Le **Puzzle Diagnostic** est une **activité collaborative** où les participants reconstituent le **diagnostic stratégique** d'une entreprise en assemblant les différentes pièces d'un puzzle SWOT (Forces, Faiblesses, Opportunités, Menaces). Chaque équipe doit analyser les éléments stratégiques et **les placer correctement** sur un tableau SWOT vierge. Une fois le tableau complété, les pièces retournées révèlent une **citation cachée** (de Michael Porter), que les élèves devront interpréter et relier à leur analyse.

Objectifs pédagogiques

- ✓ Apprendre à réaliser le diagnostic stratégique
- ✓ Favoriser le travail en équipe et la réflexion critique
- ✓ Comprendre les enjeux de la veille stratégique

Notions clefs

Veille stratégique
Forces, Faiblesses,
Opportunités, Menaces.
Éléments internes/ externes
Facteurs influençant la
prise de décision en
entreprise.

Matériel

- Tableau SWOT (grand format : A3)
- Enveloppe contenant les pièces de puzzle et la description de l'entreprise (une enveloppe par équipe)
- Feuilles à carreaux

Durée : environ 1 heure

Effectif : 15 à 28 participants répartis par équipes de 2 à 4 membres.

Tableau SWOT à compléter

FORCES		FAIBLESSES		
				
				
OPPORTUNITÉS		MENACES		

Pièces de puzzle recto-verso



Technologie avancée
Utilisation d'une application mobile performante pour la réservation, la maintenance et le suivi en temps réel de la batterie.

Réseau de points de recharge
Accès à un large réseau de bornes de recharge partenaires, facilitant l'utilisation.

Système de récupération des véhicules
En cas d'abandon en dehors de zones désignées, récupération coûteuse pour l'entreprise.

Dépendance aux fournisseurs
Forte dépendance à un seul fournisseur de batteries, entraînant des risques en cas de rupture de stock ou de hausse des prix.

Coût élevé des abonnements
Les tarifs sont perçus comme élevés par rapport aux moyens de transport traditionnels.

Portée limitée du réseau
Présence dans seulement quelques grandes villes, ce qui limite la clientèle potentielle.

Marque reconnue pour l'écoresponsabilité
L'image d'EcoMove est associée à la mobilité durable et respectueuse de l'environnement.

Recto :
1 élément du diagnostic à placer correctement

Concurrence croissante

Nombre croissant de startups et de grandes entreprises investissant dans le secteur de la mobilité électrique.

Verso :
1 Mot faisant partie d'une citation.

CHOISIR

Mission PGI

Activité collaborative dans laquelle les participants optimisent le système d'information de l'entreprise GLOBALFOOD. Répartis en groupes de quatre, chaque participant incarne un responsable de service (**commercial, comptabilité, logistique ou approvisionnement**).

L'activité se déroule en **quatre missions**. Individuellement, chaque participant analyse le fonctionnement de son service et complète un **schéma de processus**. Ensuite, les membres du groupe assemblent leurs schémas sur une feuille A2 pour visualiser les interactions entre services. Une mission de **classification des données** permet d'aborder la sécurité de l'information en identifiant les niveaux de confidentialité et les droits d'accès. Enfin, les équipes rédigent une **lettre de commande d'un Progiciel de Gestion Intégré (PGI)**, en expliquant les améliorations attendues.

L'activité repose sur la **manipulation de documents** (fiches, enveloppes de services, schémas et modèles de lettre), favorisant l'analyse, la structuration et la collaboration interservices.

Objectifs pédagogiques

- ✓ Comprendre le fonctionnement d'un système d'information.
- ✓ Analyser et structurer les processus métiers d'une entreprise.
- ✓ Travailler en collaboration interservices.
- ✓ Appliquer les principes de sécurité des données.

Notions clés

Progiciel de gestion intégré (PGI/ ERP), processus, service commercial, comptabilité, logistique, approvisionnement. Gestion des données, habilitations. Circulation d'informations

Matériel

- Fiche consigne (1 par élève)
- Enveloppe contenant le schéma à compléter et les autocollants (1 par élève)
- Feuille A2 vierge (1 par groupe)
- Modèle d'e-mail à compléter (1 par groupe)

Durée : environ 1 h 30

Effectif : entre 4 et 30 participants répartis par équipes de 4 membres.

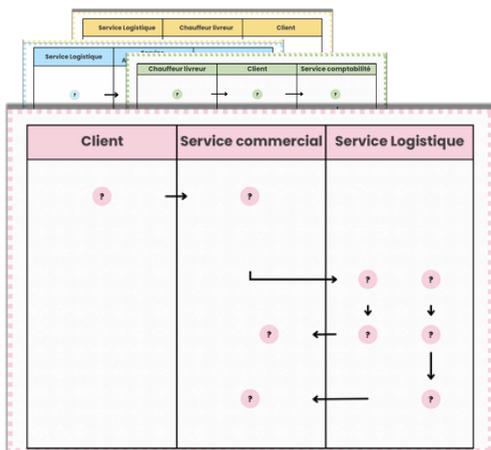
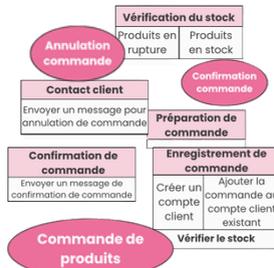


Schéma à compléter



Auto-collants

Améliorez votre système d'information grâce au PGI !

Mission n°1 : Analyser le processus de gestion de votre service

- Recenser l'activité principale de votre service.
- Citer les autres services avec lesquels vous êtes amenés à collaborer souvent.
- Répertoirer les données dont votre service a besoin pour réaliser son activité de travail. Puis, les classer dans le tableau suivant.

Données collectées ou produites par votre service	Données collectées ou produites par un autre service

À l'aide des autocollants, réaliser le schéma du processus de gestion clé dans votre service.

Mission n°2 : Établir des liens entre les processus

Coller sur une feuille grand format, les schémas que vous avez réalisés en mission n°1, en veillant à respecter l'ordre d'exécution des processus. Dessiner des flèches entre les schémas pour faire apparaître les liens entre les différents processus.

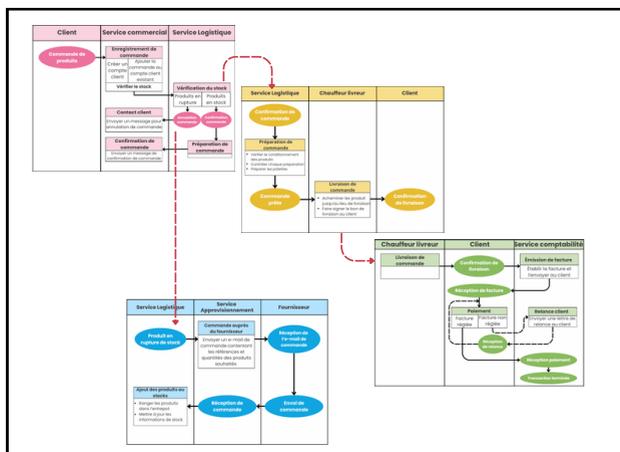
Mission n°3 : Sécuriser le traitement des données

Qu'est-ce que la gestion des habilitations ?

Il s'agit de définir des profils d'utilisateur afin d'attribuer l'accès aux données nécessaires et de supprimer les permissions dès que celles-ci ne sont plus nécessaires au profil de l'utilisateur. Le CGU définit très bien cela. On va poser la question : Qui est habilité à quel et avec quel besoin ? La gestion des habilitations permet de faire connaître les utilisateurs internes ou externes, en conséquence de limiter le logon.

Données publiques	Données internes	Données confidentielles
Accès libre à tous les clients. Nécessaire au bon fonctionnement de votre entreprise pour son activité.	Accès limité aux clients et fournisseurs. Nécessaire au bon fonctionnement de votre entreprise.	Accès limité aux seuls administrateurs. Nécessaire au bon fonctionnement de votre entreprise.

Fiche consigne



Solution

Chrono RUN

Chrono Run est un jeu permettant de réviser les notions clés des programmes de management et sciences de gestion de manière ludique et dynamique. Les élèves doivent faire deviner un maximum de mots en un temps limité, tout en respectant des règles strictes pour éviter les indices trop évidents.

Le jeu se joue par équipe :

- Un joueur donne une **définition** ou des **indices** pour faire deviner le mot à son équipe.
- Une fois trouvé, on passe au mot suivant.
- Le temps défilant, si les coéquipiers ne trouvent pas le mot, la personne qui fait deviner, peut décider de passer au mot suivant en disant « je passe ! »

Objectifs pédagogiques

- ✓ Consolider les connaissances des élèves de manière ludique.
- ✓ Favoriser le travail collaboratif en équipe.
- ✓ Rendre l'apprentissage plus engageant et interactif.

Notions clefs

Chiffre d'affaires, résultat, organisation, compétences, charges, communication, motivation, système d'information, donnée, collaboration, Cloud, valeur ajoutée ...

Matériel

- Cartes à mots
- Chronomètre ou minuteur.

Durée : 20-25 minutes

Effectif : 5 à 15 participants répartis en 2 ou 3 équipes.



Ce mot désigne toutes personnes ou groupes de personnes en lien avec l'organisation. Elles peuvent être internes ou externes, ce sont les ...



LOTO des notions

Le LOTO des notions est une activité ludique permettant aux participants de réviser des notions du programme de manière interactive et dynamique. Chaque équipe dispose d'une grille de loto contenant différents concepts ou notions du programme. L'enseignant annonce ou affiche une définition, et la première équipe qui identifie et coche la notion correspondante sur sa grille l'annonce "**Bingo !**". L'équipe qui valide le plus de mots remporte la partie.

Objectifs pédagogiques

- ✓ Consolider les connaissances des participants de manière ludique.
- ✓ Favoriser le travail d'équipe.
- ✓ Rendre l'apprentissage plus engageant et interactif.

Notions clefs

Chiffre d'affaires, résultat, organisation, compétences, charges, communication, motivation, système d'information, donnée, collaboration, Cloud, valeur ajoutée ...

Matériel

- Grilles de loto (1 par équipe)
- Diaporama (lien genially)

Durée : 20- 25 minutes

Effectif : maximum 15 élèves répartis par équipes de 3 à 4 membres.

Recrute moi si tu peux !

Ce jeu permet aux participants de se mettre dans la peau d'un recruteur ou d'un candidat à l'embauche à travers une série d'entretiens courts et rythmés (speed dating). L'objectif est de trouver le "**match parfait**", c'est-à-dire l'association idéale entre un candidat et un poste en entreprise.

Chaque participant reçoit un rôle :

- **Recruteur** : il dispose d'une **fiche de poste** détaillant le profil recherché.
- **Candidat** : il reçoit un **CV** avec ses **compétences, expériences et attentes**.

Chaque recruteur passe un **entretien de quelques minutes** avec chaque candidat. À la fin des entretiens, recruteurs et candidats font leurs choix mutuels. On peut alors révéler quels étaient les "Matches parfaits". Un système de points permet d'évaluer la réussite du jeu

Objectifs pédagogiques

- ✓ Comprendre le processus de recrutement et ses différentes approches.
- ✓ Appréhender les éléments d'une fiche de poste et d'un CV. (conditions de travail, compétences, qualifications, valeurs...)
- ✓ Découvrir les métiers et formations de l'IT/ systèmes d'information.

Notions clefs

Condition de travail, recrutement, Compétence, qualification, fiche de poste, Curriculum Vitae, culture d'entreprise, valeurs, codes.

Matériel

- 8 CV fictifs
- 8 fiche de poste fictives
- Diaporama (lien génially)



Durée : 45 minutes à 1 heure

Effectif : 8 à 24 élèves.



FAUSTINE DUBOIS

Informatique et systèmes d'information

Profil
Je suis une candidate dans le domaine de l'informatique et des systèmes d'information, à la recherche d'un poste en adéquation avec mon profil et mes ambitions. Mon objectif est d'intégrer une entreprise où je pourrai mettre mes compétences à profit et évoluer professionnellement.

Langues Parlées
Français, anglais & italien

Personnalité

- Organisée, méthodique et attentive aux détails.
- Réactive et capable de gérer des situations d'urgence.
- Fortement intéressée par la sécurité informatique.

Coordonnées

- 📞 +33 656 7890
- ✉ hello@realystatsite.com
- 📧 @realystatsite
- 📍 123 Anywhere St., Any City

Critères de recherche :
Je recherche un poste technique avec des responsabilités. Je souhaite travailler dans un environnement stimulant et je m'intéresse par la possibilité de suivre des formations et obtenir des certifications.

Parcours Universitaire

- BUT Réseaux & Télécoms
- Licence Pro Informatique

Vie Professionnelle

3 ans en tant que technicien réseau en entreprise.

- Gestion et sécurisation d'un réseau d'entreprise.
- Participation à des projets d'amélioration des infrastructures IT.

Compétences

- Expérience en gestion des infrastructures informatiques.
- Bonne connaissance des connexions réseau et de la cybersécurité.
- Capable de gérer des incidents et de garantir un accès fluide aux outils numériques.

8 CV (Curriculum Vitae)
fictifs

Alors,
ça match ?



8 Fiches de poste
fictives

FICHE DE POSTE

Administrateur Réseau

Rattachement Hiérarchique :
Direction IT

Mission Principale :
Nous cherchons un expert en gestion des systèmes et des connexions informatiques pour assurer le bon fonctionnement du réseau de l'entreprise. Il veille à ce que tous les utilisateurs aient accès aux outils numériques de manière sécurisée et efficace.

LES RESPONSABILITÉS DU POSTE :

Missions

- Installer et gérer les connexions et équipements informatiques.
- Résoudre les problèmes de réseau et garantir la sécurité des systèmes.
- Assurer la maintenance et le bon fonctionnement des infrastructures informatiques.

Perspectives d'évolution

- Évolution possible vers responsable informatique.
- Formation continue pour suivre les évolutions du secteur.

Niveau recherché

- Expérience de 3 à 5 ans appréciée.

Valeurs de l'entreprise :

- Fiabilité,
- esprit d'équipe,
- sécurité
- performance.

Conditions de travail :

- CDI, 35 000 à 42 000 € brut/an selon expérience.
- Travail sur site avec des horaires flexibles.

QUALITÉS REQUISES :

- Proactivité et esprit d'initiative
- Capacité à travailler sous pression
- Flexibilité et adaptabilité.
- Esprit d'équipe

Diplôme requis : BUT Réseaux & Télécoms, Licence Pro Informatique.

Devine l'orga !

Devine l'orga ! est un jeu dynamique et **interactif** où les participants développent leur capacité à identifier et **caractériser différentes organisations**. Installés en cercle, ils doivent deviner l'organisation qui leur a été attribuée en posant des questions auxquelles les autres ne peuvent répondre que par "**oui**" ou "**non**". Tour après tour, ils affinent leurs hypothèses jusqu'à trouver la bonne réponse. Un défi ludique et engageant pour explorer les différents types d'organisations de manière active.

Objectifs pédagogiques

- ✓ Apprendre à caractériser les organisations en fonction de leur statut, finalité, secteur d'activité, envergure...
- ✓ S'entraîner à formuler des questions pertinentes.
- ✓ Favoriser la logique déductive et la coopération entre les élèves

Notions clefs

Typologie des organisations : publiques, privées, lucratives, non lucratives.

Secteurs d'activité : primaire, secondaire, tertiaire. Envergure : locale, nationale, internationale.

Finalité des organisations : économique, sociale, sociétale.

Critères de classification : statut juridique, ressources, missions, parties prenantes.

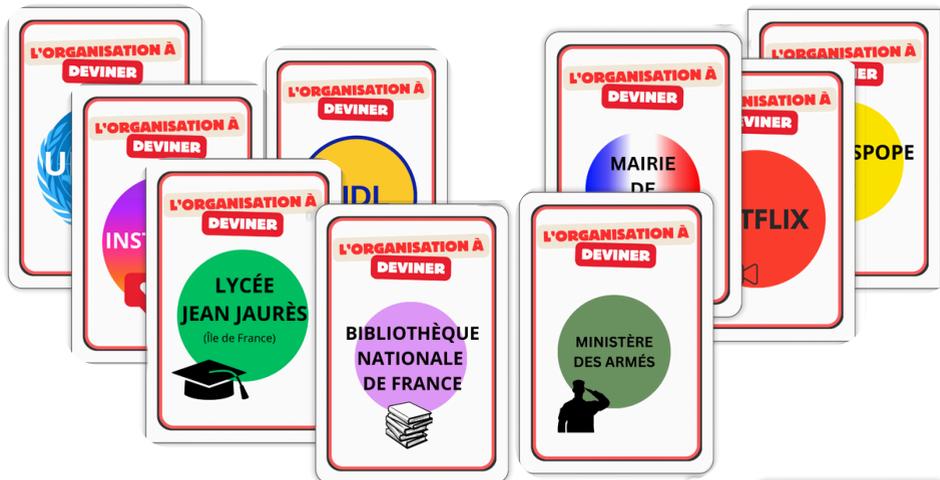
Matériel

Cartes à jouer (32)

Grille individuelle (1 par joueur)

Durée : 20 minutes

Effectif : jusqu'à 30 participants (séparés en petits groupes)



Recto

Verso



Mon organisation est-elle publique ?



Opération Synergie

Opération Synergie est une simulation immersive de **prise de décision stratégique** en entreprise. Chaque équipe représente une entreprise confrontée à divers événements impactant son développement. En fonction du scénario énoncé par l'enseignant, des **défis stratégiques** surgissent et obligent les équipes à faire des **choix décisifs** parmi trois options possibles. Chaque joueur incarne un **expert d'un domaine clé** (RH, commercial, financier) et dispose d'une **infographie** contenant des informations clefs, spécifiques à son métier. Ces données, complémentaires entre elles, doivent être analysées collectivement pour identifier la meilleure stratégie à adopter. Le jeu permet d'explorer un large éventail de décisions stratégiques : **spécialisation** ou **diversification**, **domination par les coûts** ou **différenciation**, **intégration** ou **externalisation**, **expansion internationale**.

À chaque tour, une seule option est la bonne. Les équipes discutent, argumentent et choisissent ensemble la meilleure stratégie avant de valider leur décision.

Objectifs pédagogiques

- ✓ Connaître et comprendre les différentes stratégies d'entreprise et leurs implications.
- ✓ Analyser et interpréter des données internes et externes sous forme de chiffres, textes et graphiques.
- ✓ Favoriser la prise de décision collective.

Notions clefs

Stratégies d'entreprise :
spécialisation, diversification,
domination par les coûts,
différenciation.

Modes de croissance :
intégration, externalisation,
internationalisation.

Durée : 1 h- 1h30

Effectif : 15 à 30 participants répartis par équipes de 3 à 5 membres.

DECISION À PRENDRE

Situation : NeoCorp doit choisir entre développer un casque VR premium avec des fonctionnalités avancées ou produire un modèle d'entrée de gamme pour concurrencer les marques low-cost.



1

Lancer un casque VR premium (Différenciation).

2

Produire un casque d'entrée de gamme (Domination par les coûts).

3

Rester sur la gamme actuelle.

Carte décision

Infographie pour aide à la décision

RELATIONS CLIENTS RENFORCÉES



Concurrent A



Concurrent B



Concurrent C



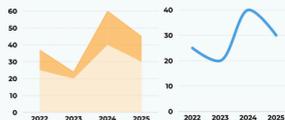
Concurrent D

RELATIONS CLIENTS AMÉLIORÉES



70 % de Femmes / 30 % d'hommes

AUGMENTATION DES SERVICES D'ABONNEMENT LIGNE ACCRU



PRÉFÉRENCE POUR LES PRODUITS DURABLES



Les fluctuations des taux d'attente font référence aux variations du coût d'entretien ou de prêt d'argent au fil du temps.

Infiltrés !

INFILTRÉS est un jeu de rôle stratégique dans lequel les incarnent les **associés d'une SARL**. Leur objectif est de protéger l'entreprise ou, au contraire, d'en prendre le contrôle en manipulant les décisions. Chaque joueur reçoit un rôle secret : certains sont des **associés honnêtes**, **d'autres des infiltrés** cherchant à accumuler des parts sociales.

Le jeu alterne entre **phases de négociation**, où les joueurs débattent et tentent d'influencer les décisions, et des votes lors du conseil d'administration, où un licenciement est décidé en fonction du poids des parts détenues. La nuit, alors que la société sommeille, les associés honnêtes ferment les yeux mais les infiltrés agissent discrètement pour affaiblir leurs adversaires.

Les associés honnêtes gagnent s'ils éliminent tous les infiltrés, tandis que ces derniers remportent la partie s'ils contrôlent la majorité des parts. Ce jeu engage les participants dans une réflexion sur la gouvernance d'entreprise, la prise de décision collective et l'influence stratégique.

Objectifs pédagogiques

- ✓ Comprendre les mécanismes de gouvernance et de prise de décision en entreprise, en expérimentant l'influence des parts sociales et les dynamiques de pouvoir entre les acteurs.
- ✓ Développer des compétences en communication, négociation et argumentation, en incitant les élèves à analyser les situations, défendre leurs intérêts et coopérer pour atteindre leurs objectifs stratégiques.

Notions clefs

Gouvernance et prise de décision. Influence des parts sociales. Pouvoir, manipulation et alliances. Négociation et argumentation
Intérêts divergents

Durée : 45 minutes à 1 heure

Effectif : entre 10 et 15 élèves.



Rôles principaux



Rôles spéciaux



Verso

Parts sociales =
Clefs du pouvoir !



Envie de tester un STRATÉJEU dans votre classe ?

Contactez-nous pour recevoir une activité à tester !



Contactez-nous !



www.strate-jeux.com



contact@strate-jeux.com

