



JEU DE MISE EN SITUATION "HOMORESponsABILIS"

#DECOUVRIRSESTALENTS

DATE DE L'ATELIER :

DURÉE DE L'ATELIER
3 HEURES (3 X 50 MIN)

MATÉRIEL

Le local disposera de chaises et tables amovibles de manière à diviser la classe en sous groupes au cours de l'atelier

Autres :

- *De quoi noter*
- *Craies et/ou marqueurs pour l'animateur.trice*



OBJECTIFS

- *Se familiariser avec le quotidien d'une entreprise (production, vente, comptabilité) et la négociation*
- *Amener les élèves à comprendre les complémentarités de chacun.e au sein d'un projet entrepreneurial*
- *Dédramatiser et utiliser l'échec comme une modalité d'apprentissage et d'adaptation*
- *Découvrir les notions de commerce équitable, d'économie circulaire, d'inégalité d'accès à l'information, de préfinancement, de coûts fixes et variables et de seuil de rentabilité.*



En amont de l'atelier = Optionnel

- rappeler ou aborder la notion de seuil de rentabilité s'il s'agit d'élèves de 6ème

Préparation de la salle

Disposer les tables en îlot afin de créer 3 sous-groupes de taille identique :

- 2 groupes de transformateurs de chocolat brut, 1 groupe de chocolatiers détaillants.

Etapes-clés de l'atelier

- Pose du cadre avec les élèves, présentation du jeu et du scénario
- Mise en situation entrepreneuriale (jeu)
- Mise en commun des résultats et partage des ressentis/ vécus au sein de chaque équipe
- Débriefing généraliste ou selon une thématique approfondie définie avant l'atelier.

Votre présence pendant l'atelier

Nous vous proposons de participer en tant que :

- Appui de l'animateur.trice, en particulier pour répondre aux doutes/questions des élèves, et d'être co-garant.e du cadre qui sera posé par l'animateur.trice en début de séance.
- Joueur.euse

Voici quelques exemples de réponses pour guider vos élèves dans leur fiche s'ils bloquent**Quelles sont les qualités -dignes d'un entrepreneur respectueux du développement durable - que mon équipe a utilisées au cours du jeu ?**

Exemples :

- Le respect des revendications des salariés
- La valorisation des déchets de production
- La mise en place d'un circuit de commerce équitable

Qu'aurions-nous pu faire encore mieux dans le jeu pour être plus respectueux de l'environnement et de l'être humain ?

Exemples :

- La mise en place d'un préfinancement à l'achat
- Penser au remboursement de la banque...
- Ne pas garder de la marchandise pour les cycles de négociation suivants

Quelle(s) compétence(s) ai-je développée(s) dans le jeu que j'aurais envie de mettre au service de mon équipe lors du Boost Your Planet Hackathon ?

- Ex : L'anticipation, l'adaptabilité, la résilience...

Après l'animation

- S'assurer que les élèves ont compris les notions-clés explorées pendant le jeu
- Accompagner les élèves afin qu'ils remplissent leur fiche 'Bilan' au niveau des compétences, talents, qualités développées pendant le jeu et qu'ils pourront mettre au service de leurs projets personnels.

Outils pour aller plus loin

Quizz créé par Oxfam à propos du commerce équitable

- <https://www.outilsoxfam.be/produits/246>

Contact :

Carine Hauret chargée de projet Boost Your Talent chez Groupe One :

- carine.hauret@groupeone.be