



#AventureEntrepreneur Animation et utilisation

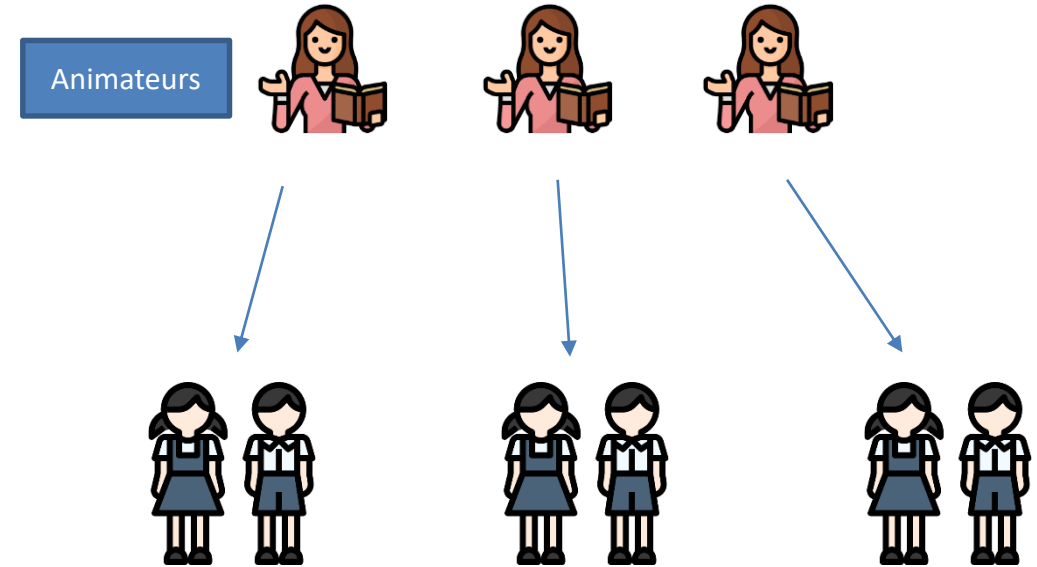
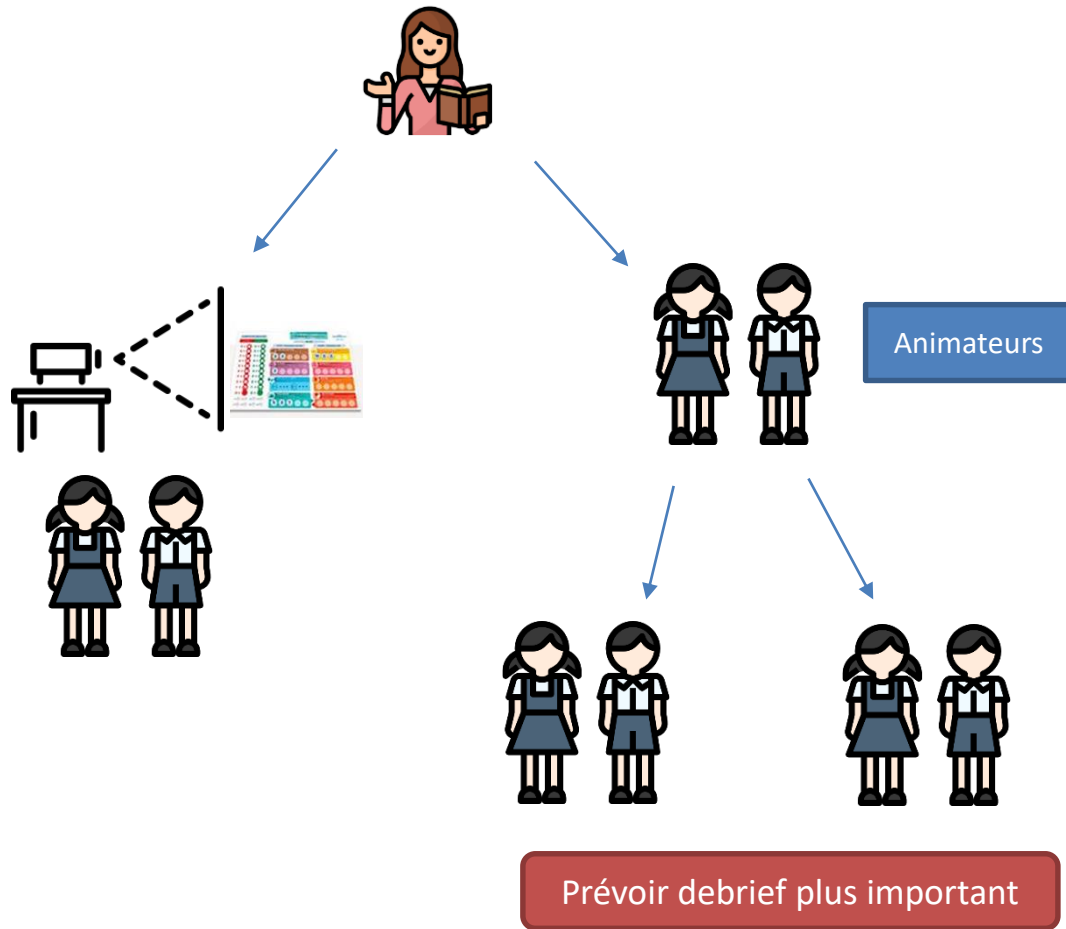


Mes questions d'entrepreneur

Le portail national de l'éducation économique, budgétaire et financière pour les entrepreneurs

Ce document est la propriété exclusive de [la Banque de France](#), opérateur national EDUCFI. Il est fourni gratuitement à titre purement informatif sans que cette mise à disposition entraîne un quelconque transfert des droits de propriété intellectuelle sur ledit document. Toute représentation ou reproduction intégrale ou partielle du document sans le consentement de [la Banque de France](#) constitue un délit de contrefaçon sanctionné par les articles L 335-2 et suivants du Code de la propriété intellectuelle.

#AE - Animation



#AE - Utilisation

En cours d'année

Utilisation des visuels #AE afin de rebondir sur leur expérience du jeu

Utilisation de scénarii

Utilisation de scénarii pour aborder des thèmes précis (cf. annexes pour exemple)

Utilisation dans les évaluations

Utilisation des visuels et scénarii utilisés en cours d'année lors des évaluations



#AE – Exemple de scénarii

COMPTES DE RÉSULTAT

CHARGES	PRODUITS
9	9
8	8
7	7
6	6
5	5
4	4
3	3
2	2
1	1
0	0
+10	+10
+20	+20

BILAN

ACTIF : l'entreprise possède	PASSIF : l'entreprise doit
IMMOBILISATIONS Biens durables utilisés sur plusieurs années. 5	CAPITAUX PROPRES Ressources financières propres à l'entreprise. 5 5 10
STOCKS Marchandises, matières premières, produits fins ou produits en cours de fabrication non encore vendus. 2 1	EMPRUNTS Dettes financières à long terme, pour un besoin précis. 5
CRÉANCES CLIENTS Sommes dues par les clients. 5 10 10 5	DETTES Sommes que l'entreprise doit payer à ses fournisseurs, à l'État, aux organismes sociaux. 2 2
TRÉSORERIE Liquidités ou sommes détenues sur un compte en banque ou en caisse. 5 10	DÉCOUVERT Crédié à court terme accordé par la banque sans motif précis. C'est à la fois une charge et un emprunt. Il faut le rembourser. 1

CHARGES

- 2: AFFACTURAGE (Améliorez votre trésorerie!)
- 1: RELANCE CLIENTS (Régularisez vos décaissements de règlement!)
- 3: DIRECTRICE COMMERCIALE (Piochez 1 Client Grand Compte à chaque tour.)

Manque de liquidité

Taux d'endettement trop élevé

COMPTES DE RÉSULTAT

CHARGES	PRODUITS
9	9
8	8
7	7
6	6
5	5
4	4
3	3
2	2
1	1
0	0
+10	+10
+20	+20

BILAN

ACTIF : l'entreprise possède	PASSIF : l'entreprise doit
IMMOBILISATIONS Biens durables utilisés sur plusieurs années. 5 0 0 10	CAPITAUX PROPRES Ressources financières propres à l'entreprise. 5 5 0
STOCKS Marchandises, matières premières, produits fins ou produits en cours de fabrication non encore vendus. 2 1	EMPRUNTS Dettes financières à long terme, pour un besoin précis. 5 10 0
CRÉANCES CLIENTS Sommes dues par les clients. 10 2 1	DETTES Sommes que l'entreprise doit payer à ses fournisseurs, à l'État, aux organismes sociaux. 0 0 0
TRÉSORERIE Liquidités ou sommes détenues sur un compte en banque ou en caisse. 5 10	DÉCOUVERT Crédié à court terme accordé par la banque sans motif précis. C'est à la fois une charge et un emprunt. Il faut le rembourser. 0 0 0

CHARGES

- 3: AGRANDISSEZ-VOUS (Investissez pour accueillir plus de clients!)
- 3: LEVÉE DE FONDS (Un business angel, vous prend sous son aile.)
- 1: REMBOURSEMENT ANTICIPÉ (Vous remboursez vos emprunts, vous remettez cette carte sous le poche.)





« Questions du Challenge »

Élèves de Terminale

Nom de l'équipe :

Lycée :

Professeur référent :

Document à compléter et à envoyer (format .docx) à l'adresse suivante :

jean-pierre.souvanne@ac-strasbourg.fr

ATTENTION : vous devez utiliser l'adresse académique de votre enseignant référent.

Merci de saisir comme objet de votre message [Challenge + Nom de votre équipe]

*Heure limite d'envoi de ce document : **28/03 à 14h00***

A partir de votre expérience du jeu **#Aventure entrepreneur** et de vos connaissances, trouvez des arguments pour répondre aux questions posées.

- **Quelle a été la stratégie que vous avez adoptée durant la partie ?**
- **Sur quel modèle économique vous êtes-vous appuyé pour construire votre stratégie ?**
- **Un évènement imprévu a-t-il pu influencer votre stratégie pendant la partie ?**
- **Quelles seraient vos recommandations si l'entreprise désirait montrer son engagement dans le développement durable ?**

Rédigez votre réponse argumentée ci-dessous (3 pages maximum) :

Grille d'évaluation Talent Game Entrepreneur 2022 - 23

GROUPE

MISE EN VALEUR DE L'ENTREPRISE FICTIVE	/ 2 POINTS
Nom entreprise	/1 point
Logo	/1 point

JEU AVENTURE ENTREPRENEUR	/ 20 POINTS
Fiche de pilotage - Total des points	/20 points

DEBRIEF VIDEO OU ORAL	/ 10 POINTS
Qualité du discours (structure et clarté)	/2 points
Pertinence des décisions financières	/4 points
Compréhension du jeu, prise de recul	/3 points
Qualité technique de la vidéo (son et image) ou Qualité de la prestation orale	/1 point

CONFERENCE BANQUE DE FRANCE	/ 4 POINTS
Quiz sur Theia	/4 points

ATTITUDE PROFESSIONNELLE DE L'EQUIPE	/ 4 POINTS
Complémentarité de l'équipe	/1 point
Implication et dynamisme	/1 point
Savoir-être	/2 points

Nombre total de points	/ 40 POINTS
Note sur 20	/ 20



MERCI
DE VOTRE ATTENTION

Ce document est la propriété exclusive de la Banque de France, opérateur national EDUCFI. Il est fourni gratuitement à titre purement informatif sans que cette mise à disposition entraîne un quelconque transfert des droits de propriété intellectuelle sur ledit document. Toute représentation ou reproduction intégrale ou partielle du document sans le consentement de la Banque de France constitue un délit de contrefaçon sanctionné par les articles L 335-2 et suivants du Code de la propriété intellectuelle.