



## "L'éducation à l'éco-entrepreneuriat par le jeu"

Collecte des scénarios pour le développement des outils et des activités des ressources éducatives gamifiées qui enseignent et promeuvent l'entrepreneuriat social et l'éco-entrepreneuriat auprès des jeunes.



Financé par  
l'Union européenne

Collecte des scénarios pour le développement des outils et des activités des ressources éducatives gamifiées qui enseignent et promeuvent l'entrepreneuriat social et l'éco-entrepreneuriat auprès des jeunes.

**Nom : Calculer le seuil de rentabilité**

**Type :** Ressource éducative numérique et activité

**Format :** Exercice Excel ou tableau similaire ; plateforme Moodle

**Méthodes :** Apprentissage par le jeu, Traitement des données, Analyse, Brainstorming

**Objectif pédagogique :**

Compréhension de la planification du marketing sur l'exemple de l'examen du potentiel de marché d'un certain produit en relation avec les circonstances de l'entreprise à partir de l'exemple.

**Inspiration du patrimoine européen (bonnes pratiques O1) :**

[Humana Nova](#)

L'organisation travaille dans trois domaines : l'environnement, l'environnement social et l'économie. Elle emploie des personnes handicapées et d'autres personnes socialement exclues. L'entreprise produit des vêtements et des textiles grâce à la réutilisation, au recyclage et à d'autres techniques durables.

**SYNOPSIS :**

Les participants doivent calculer le seuil de rentabilité sur la base des chiffres/montants donnés.

Lors de l'entrée sur un marché donné, il est très important d'évaluer le potentiel de vente d'un nouveau produit, c'est-à-dire l'évaluation de la réalisation possible du nouveau produit sur le marché, et plus précisément de savoir si le produit est rentable. Bien qu'il s'agisse d'une phase exigeante de la planification marketing, à l'aide des indicateurs donnés, vous pouvez facilement accéder au jeu éducatif en ligne.

Quelques-unes des principales explications :

Les coûts fixes sont des coûts qui ne réagissent pas à l'augmentation ou à la diminution du volume d'activité :

- la location de locaux commerciaux,
- les services de comptabilité,
- la publicité et la promotion,
- les salaires bruts des employés, etc.

Les coûts variables sont des coûts qui changent proportionnellement à l'évolution du volume d'activité et qui restent inchangés par unité de performance :

- les matières premières et les emballages,
- les sources d'énergie (électricité, carburant, eau, etc.),
- l'impôt sur les bénéfices.

Le seuil de rentabilité des ventes est le volume des ventes pour lequel le total des recettes est égal au total des coûts. Les activités rentables, c'est-à-dire les bénéfiques, sont réalisées au-delà de ce volume de ventes. Le volume des ventes jusqu'au seuil de rentabilité se traduit par une activité déficitaire, car les coûts totaux sont supérieurs aux recettes totales. Le seuil de rentabilité est souvent appelé "point mort". Cette analyse est particulièrement utile pour les entrepreneurs débutants (start-ups).

**Exigences:**

- Préparez un tableau ou un espace similaire avec les données fournies ;
- Donner aux participants des instructions claires sur ce qu'ils doivent faire ;
- Laissez suffisamment de temps aux participants pour se préparer, soit 5 à 10 minutes ;
- Créer un jeu en ligne à partir de données données.

**Compétences acquises :**

- Comprendre l'importance de la planification du marketing de sorte que lorsque le participant entre un certain nombre de pièces/quantités, le bénéfice (montant) change (un tableau Excel avec des formules peut être fourni) ;
- Compréhension de la planification du volume des ventes par rapport à l'évaluation du potentiel du marché (relation entre les prix, les coûts et le volume des ventes) ;
- Maîtrise d'une technique spécifique d'examen du marché/de la planification d'entreprise.

**Nombre de participants :**

Le jeu peut être joué individuellement ou par paires/équipes (3-5 participants).

**Durée de l'enquête :**

5-10 minutes de préparation

20 à 30 minutes d'exercice

10 à 15 minutes de discussion (en binôme).

**Sources :**

Cet exemple a été créé sur la base d'exercices que le CDP "Globus" a utilisés pour préparer ses programmes éducatifs, et sur la base de données disponibles provenant d'une entreprise sociale réelle, dans ce cas un atelier dans lequel des personnes handicapées sont engagées dans la fabrication de matériel didactique à partir de papier recyclé.

1. Volume des ventes	0	100	400	600	850	1000
2. Prix de vente	12	12	12	12	12	12
3. Revenu total <b>(1X2)</b>	0	1200	4800	7200	10200	12000
4. Coûts variables par unité de produit	2	2	2	2	2	2
5. Total des coûts variables <b>(1X4)</b>	0	200	800	1200	1700	2000
6. Total des coûts fixes	10000	10000	10000	10000	10000	10000
7. Coûts totaux <b>(5+6)</b>	10000	10200	10800	11200	11700	12000
<b>8. Bénéfice (3-7)</b>	-10000	-9000	-6000	-4000	-1500	<b>0</b>

### Résultats de l'analyse du seuil de rentabilité :

Le seuil quantitatif de rentabilité est de 1 000 produits.

L'atelier doit produire 83,3 produits par mois.

En une journée, l'atelier doit fabriquer en moyenne 3,7 produits.

### Nom : Leadership dans l'entreprenariat éco-social

**Type :** Outil pédagogique numérique - en ligne

**Format :** JCloze

**Méthodes :** Création d'un exercice pour combler les lacunes du texte/ Apprentissage du thème du leadership par la maîtrise du texte

**Objectif pédagogique :**

Comprendre le rôle du leadership dans le cadre plus large de la gestion organisationnelle, avec un accent particulier sur la gestion des déchets, sur la base d'un exemple dans lequel les participants doivent remplir les blancs dans le texte (mots facilement reconnaissables).

**Inspiration du patrimoine européen (bonnes pratiques O1) :**

[Ekopak d.o.o.](#) La mission d'Ekopak est de permettre le respect des obligations légales conformément au règlement pour la gestion des emballages et des déchets d'emballages aux coûts durables les plus bas pour tous ses clients et avec les plus grands avantages environnementaux pour la Fédération de Bosnie-et-Herzégovine.

**SYNOPSIS :**

La tâche se compose de deux parties :

La première tâche des participants consiste à regarder deux vidéos, dont la première porte sur la gestion des organisations, afin de se familiariser avec le concept plus large de la gestion.

Proposition de visionnage de vidéos : <https://www.youtube.com/watch?v=q6LMjurECZM>

La deuxième vidéo est consacrée à la bonne gestion des déchets : comment la réduction des déchets et le recyclage contribuent à la protection de l'environnement. Proposition de vidéo: <https://www.youtube.com/watch?v=Qyu-fZ8BOnI>

2) Les participants reçoivent un texte avec des champs vides qu'ils doivent remplir. Les mots manquants ne sont pas difficiles à relier au texte donné, et des écarts mineurs et appropriés peuvent être acceptés. Sur la base des mots donnés, les participants doivent reconnaître lesquels vont où et les disposer correctement : environnement, social, données, entreprises, conformément, entités, expériences, types, établissement, distribué, activités, avant, marque, entreprise, pays, montant, prescrit.

En Bosnie-Herzégovine, il n'existe pas de données officielles sur la quantité d'emballages mis sur le marché. Nous ne pouvons donc pas parler de données exactes et de statistiques précises sur la quantité d'emballages qui finissent en déchets, leur élimination ou leur recyclage, à l'exception de la partie traitée par les opérateurs du système de gestion des emballages et des déchets d'emballages.

"Ekopak" est une société fondée par des entreprises locales, régionales et multinationales de premier plan opérant en Bosnie-Herzégovine, conformément aux dispositions du règlement sur la gestion des emballages et des déchets d'emballages adopté par le ministère fédéral de l'environnement et du



tourisme. Leur mission consiste à atteindre les objectifs de recyclage prescrits par le ministère fédéral de l'environnement et du tourisme pour le compte des entreprises, des fabricants, des importateurs et des distributeurs de produits emballés. "Ekopak travaille pour le compte de ces entreprises selon le principe de la responsabilité élargie du producteur.

La stratégie d'Ekopak est basée sur :

- Application de la législation sur les emballages et les déchets d'emballages conformément aux meilleures expériences et connaissances d'Europe et du monde ;
- Mise en place et développement d'un système intégré efficace de gestion des emballages et des déchets d'emballages pour tous les types de déchets d'emballages : verre, papier, métal, plastique, bois ;
- L'utilisation des capacités communales existantes pour la mise en place du système et leur développement ultérieur avec le développement du système.

L'un des principes d'Ekopak est de fonctionner sans but lucratif, ce qui signifie que l'intention du propriétaire n'est pas de faire des bénéfices grâce aux activités de l'entreprise. Les bénéfices réalisés à la fin de l'exercice ne sont pas distribués aux propriétaires, mais sont réinvestis dans les activités de l'opérateur.

Ekopak est la seule entreprise de Bosnie-et-Herzégovine à avoir le droit d'attribuer la marque internationalement protégée "Point vert" aux entreprises qui traitent leurs déchets d'emballage de manière responsable.

La responsabilité à l'égard de l'environnement s'exprime également par le soin apporté à l'emballage des produits que nous achetons tous les jours. C'est pourquoi il est important de vérifier si le produit est marqué du "point vert" avant de l'acheter.

Le "point vert" est un symbole internationalement protégé utilisé pour marquer les emballages de produits. Ce symbole indique que l'entreprise qui l'utilise participe au système de recyclage des déchets d'emballage. C'est un indicateur de la responsabilité sociale des entreprises qui contribuent financièrement à la mise en place et au développement d'un système efficace, transparent et durable de collecte et de recyclage des déchets d'emballages.

La marque "Point vert" est enregistrée dans plus de 170 pays et est considérée comme la marque la plus protégée au monde.

#### **Exigences:**

- Préparez un tableau ou un espace similaire avec le texte donné ;
- Créer un jeu en ligne à partir de données données ;
- Donner aux participants des instructions claires sur ce qu'ils doivent faire ;
- Laissez suffisamment de temps aux participants pour se préparer, soit 5 à 10 minutes.

#### **Compétences acquises :**

- Se familiariser avec les principales caractéristiques de la gestion organisationnelle ;
- Comprendre l'importance de la gestion des déchets dans l'environnement ;

- Apprentissage du leadership écosocial par la maîtrise du texte sur ce sujet.

**Nombre de participants :**

Le jeu peut être joué individuellement ou par paires/équipes.

**Durée de l'enquête :**

5-10 minutes de préparation

10 minutes pour regarder des vidéos

30-45 minutes d'exercice/jeu

10 à 15 minutes de discussion (en binôme).

**Sources :**

<https://www.ekopak.ba/>

<https://www.zelenatacka.ba/>

**Nom : Relations publiques pour les entreprises sociales**

**Type :** Ressource éducative numérique et activité

**Format :** JQuiz ou Kahoot

**Méthodes :** Apprentissage par le jeu sur la base de quiz ; Adoption d'informations ; Brainstorming

**Objectif pédagogique :**

Les participants acquièrent des connaissances sur les relations publiques, avec un accent particulier sur l'impact social et environnemental, sur la base de documents préparés et de quiz.

**Inspiration :**

Yulu PR est une agence de relations sociales et environnementales qui utilise les outils de la communication pour susciter des changements positifs. Yulu PR est une agence de relations sociales et environnementales primée, fondée sur le principe de l'impact pour raconter des histoires qui comptent. Site web: <https://yulupr.com/melissa-orozco/>

**SYNOPSIS :**

1. Etape : Grâce au contenu de la présentation ppt, les participants sont initiés au concept et aux caractéristiques des relations publiques dans le cadre d'une entreprise socialement et écologiquement responsable. Contenu proposé (en partie ou en totalité) : <https://www.slideshare.net/yulupr/impact-storytelling-pr-for-social-enterprises>
2. Ensuite, les participants accèdent à un quiz sur leur appareil ou leur ordinateur à l'aide d'un lien ou d'un code d'accès, et ils peuvent répondre au quiz (réponses correctes marquées) :

**1. Les relations publiques sont liées à :**

- a) Organisations à but non lucratif
- b) Organisations à but lucratif

- c) Tous les types d'organisations qui souhaitent développer des relations positives entre les entreprises et le public.

**2. Les relations publiques font référence à la communication et aux relations avec :**

- a) Institutions gouvernementales
- b) Entreprises privées
- c) Le grand public, y compris les personnes énumérées ci-dessus.

**3. Quel est l'objectif principal des relations publiques ?**

- a) Vendre le produit
- b) Communication avec toutes les parties prenantes
- c) Élaboration d'un plan stratégique.

**4. L'analyse des relations publiques comprend souvent**

- a) Audit de communication
- b) Stratégie de communication
- c) Liste des contacts avec les médias.

**5. Quel est, selon vous, le critère le plus important dans les messages de relations publiques diffusés ?**

- a) Rapidité d'exécution
- b) Impact
- c) Expiration.

**6. Les deux caractéristiques les plus importantes des relations publiques sont les suivantes :**

- a) Mission et vision de l'entreprise
- b) Compétences en matière d'expression orale et écrite
- c) Crédibilité et compétence.

**7. La publicité est basée sur le parrainage :**

- a) Vrai
- b) Faux
- c) Parfois.

**8) Lequel des éléments suivants ne fait pas partie des valeurs fondamentales des relations publiques, en particulier dans les entreprises sociales ?**

- a) Connaissances
- b) Honnêteté

c) Bénéfice.

**9) Le processus d'identification des publics qui sont impliqués et affectés par une relation publique est :**

- a) Analyse des parties prenantes
- b) Groupes de discussion
- c) Enquête.

**10) La phase la plus importante de l'élaboration d'un plan de communication est la suivante :**

- a) Budget
- b) Message
- c) Recherche.

**Exigences :**

- Fournir un contenu introductif pour familiariser les participants avec le sujet ;
- Créez un quiz facilement accessible ;
- Assurer l'accès au quiz.

**Compétences acquises :**

- Acquisition/amélioration des connaissances en matière de relations publiques dans le contexte de l'entreprise sociale ;
- Reconnaître le rôle social des relations publiques ;
- Comprendre l'objectif et les outils de la planification des relations publiques.

**Nombre de participants :**

Le jeu peut être joué individuellement.

**Durée de l'enquête :**

10 minutes pour le ppt d'introduction

20-30 minutes pour le jeu.

**Sources :**

Motivé par [https://www2.tesu.edu/tecep\\_desc/COM-210.pdf](https://www2.tesu.edu/tecep_desc/COM-210.pdf) et quelques articles sur le sujet.

**Nom :** "Le temps, c'est de l'argent"

**Type :** Outil pédagogique numérique - en ligne

**Format :** JCross

**Méthodes :** Apprentissage par le jeu, collecte d'informations, résolution de mots croisés

**Objectif pédagogique :**



Sur la base de certains indices, les participants reconnaissent les caractéristiques et les éléments de base de la gestion du temps. L'ensemble du processus est réalisé de manière intéressante par le biais d'une grille de mots croisés.

### **Inspiration :**

[Cluster for eco-social innovations and development CEDRA Split](#) est une association fondée en 2013, qui opère dans le domaine de la promotion de l'entrepreneuriat social, du développement durable et des innovations sociales. L'association a de l'expérience dans la préparation, l'encadrement, la mise en œuvre et la gestion administrative de projets financés par des sources nationales, européennes et autres, et les projets sont mis en œuvre grâce à la coopération des secteurs public, privé et civil.

### **SYNOPSIS :**

À l'étape 1, les participants regardent une image qui illustre tous les mots clés de la grille de mots croisés.

Deuxième étape : les participants abordent la grille de mots croisés avec des indices qui peuvent les aider à la résoudre.

### Propositions de conseils :

L'une des principales métriques d'objectifs indique que les objectifs doivent être limités dans le temps. De quelle matrice s'agit-il ? SMART

La liste des points prévus ou à traiter lors de la réunion est ? AGENDA

Faire plus d'une chose à la fois s'appelle ? MULTI-TÂCHES

Une liste écrite qui sert en quelque sorte de guide pour savoir ce que vous devez faire au cours des prochaines 24 heures. LISTE DE CHOSES À FAIRE

Le processus consistant à déterminer l'importance des tâches, à les comparer les unes aux autres et à les organiser de manière à atteindre les objectifs de la manière la plus efficace est ? PRIORISATION

Attribuer des responsabilités à d'autres personnes spécialisées dans ces tâches afin d'accomplir le travail de la manière la plus efficace et la plus productive possible, c'est ? DÉLÉGATION

Modèles de puzzle gratuits : [https://wordmint.com/public\\_puzzles](https://wordmint.com/public_puzzles)

Exemple : [https://www.educaplay.com/printablegame/5484995-puzzle\\_time\\_management.html](https://www.educaplay.com/printablegame/5484995-puzzle_time_management.html)

### **Exigences :**

- Préparer des instructions appropriées pour les participants ;
- Préparer une photo appropriée avec des illustrations ;
- Créer un réseau de mots interconnectés ;
- Préparer des mots croisés ;
- Permettre aux participants d'accéder aux mots appropriés et leur donner des conseils à ce sujet.

### **Compétences acquises :**

- Les participants se familiarisent avec les caractéristiques et les éléments de base de la gestion du temps ;
- Encourager les participants à réfléchir à la gestion du temps et à l'étudier.

**Nombre de participants :**

Le jeu peut être joué individuellement ou en équipes / paires (2-3 personnes).

**Durée de l'enquête :**

5 minutes pour la préparation

30-45 minutes pour jouer

10 minutes de discussion (facultatif).

**Sources :**

Idée motivée par des exemples tels que : [https://www.educaplay.com/printablegame/5484995-puzzle\\_time\\_management.html](https://www.educaplay.com/printablegame/5484995-puzzle_time_management.html)

**Nom : L'entreprise sous l'angle de l'éthique**

**Type :** Outil pédagogique numérique - salle d'évasion pédagogique numérique

**Format :** PowerPoint

**Méthodes :** Apprentissage par le jeu grâce à la gamification numérique, escape room pédagogique, brainstorming, jeux de rôle, analyse, résolution de problèmes, pensée critique.

**Objectif pédagogique :**

Les participants reçoivent 3 scénarios concrets de situations professionnelles (3 salles) afin d'examiner la réflexion éthique. Ils doivent réfléchir à leur rôle potentiel en tant que personne responsable dans des cas spécifiques. Ensuite, ils doivent passer des tests éthiques rapides pour sortir des salles.

L'objectif principal est de comprendre les questions éthiques de base dans des situations concrètes et de prendre conscience de l'importance de faire des affaires d'une manière éthique.

**Inspiration du patrimoine européen (bonnes pratiques O1) :**

[EkoNest](#) - Aider les clients à contribuer à une planète propre et saine. Ils mènent leurs activités dans le respect de l'environnement, de la société et de l'éthique, en plaçant l'environnement au centre de leurs préoccupations.

**SYNOPSIS :**

Trois jeunes veulent devenir entrepreneurs. Ils se sont inscrits au programme qui comprend, entre autres, un soutien financier. Pour savoir s'ils recevront un soutien financier, il faut qu'ils aient suivi tous les modules et passé les tests de vérification des connaissances. Il leur reste à passer des tests sur l'éthique des affaires. Leur tâche consiste à entrer dans une salle par le biais d'un jeu en ligne où ils prendront en considération des cas d'entreprise spécifiques.

Cas d'entreprise 1 : Un employé d'une entreprise qui fonctionne avec succès depuis 10 ans découvre qu'un nouveau produit - le lait - a un impact négatif sur la santé d'une partie des clients. Ce produit a récemment été le plus demandé. Le travailleur en fait part au directeur. Si le directeur décide de retirer le produit afin d'examiner et éventuellement de résoudre les problèmes liés au produit, cela aura un impact négatif sur les bénéfices de l'entreprise et mettra l'entreprise en péril.

Cas d'entreprise 2 : L'entreprise souhaite lancer un nouveau type de production dans une région où cette production pourrait entraîner la destruction d'une espèce animale. Alors que l'entreprise connaît des difficultés financières, les analyses ont montré qu'il existe une forte demande pour le produit sur le marché et que cette production pourrait précisément générer de nouveaux revenus et une amélioration de l'activité.

Cas pratique 3 : Un employé de longue date se blesse au travail, ce qui l'oblige à prendre un congé de maladie. Au cours des examens, il est établi que la santé du travailleur est gravement menacée et que la cause en est probablement le travail avec des substances ayant un impact négatif sur la santé humaine. Au fur et à mesure que le temps passe, il devient évident que la convalescence sera longue. Le directeur doit prendre la décision de poursuivre ou non la relation contractuelle, car il faut un autre travailleur à ce poste, capable d'effectuer les tâches nécessaires.

Après s'être familiarisés avec les scénarios, les participants réfléchissent pendant 5 minutes chacun à la manière dont ils agiraient dans des situations spécifiques s'ils étaient en position de managers/directeurs. Pour sortir de la salle, ils doivent passer des tests d'éthique rapides.

À la fin, les participants peuvent discuter de certaines situations, c'est-à-dire des actions et de ce qu'ils ont appris pendant le jeu.

#### **Exigences :**

- Préparer une scène avec des cas d'entreprise ;
- Pour permettre aux participants d'entrer dans les salles ;
- Afin de disposer de suffisamment de temps pour familiariser les participants avec les analyses de rentabilisation ;
- Préparer des tests éthiques rapides.

#### **Compétences acquises :**

- Compréhension générale de l'éthique dans les affaires ;
- Connaissance de la prise de décisions éthiques dans le contexte de situations commerciales spécifiques.

#### **Nombre de participants :**

Le jeu est prévu pour trois personnes.

#### **Durée de l'enquête :**

5-10 minutes pour la présentation des scénarios

20-30 minutes pour le jeu

10-15 minutes de discussion

## Sources :

Idée originale (CDP "Globus").

**Nom : Compensation carbone** [Responsabilité écologique + Gestion des ressources]

**Type :** Outil pédagogique numérique - Jeu de collecte de données et de compétition basé sur des **différences statistiques qui encouragent le progrès dans les technologies et les politiques vertes.**

**Format :** Application web / mobile

**Méthodes :** Apprentissage basé sur un jeu utilisant des techniques d'application similaires à celles des applications de suivi de la condition physique ou des statistiques. Encourage les utilisateurs à effectuer des actions "vertes" grâce à un système de points de récompense qui peuvent ensuite être échangés contre des compensations dans la vie réelle.

## Objectif pédagogique :

L'objectif pédagogique des compensations carbone est de sensibiliser et de faire comprendre l'impact des activités humaines sur l'environnement et l'importance de réduire les émissions de carbone pour atténuer les effets du changement climatique. Les compensations carbone peuvent être utilisées comme un outil pour éduquer les gens sur le concept d'empreinte carbone et sur les moyens de compenser les émissions qui ne peuvent être évitées. L'objectif est d'encourager les individus, les organisations et les gouvernements à assumer la responsabilité de leurs émissions de carbone et à prendre des mesures pour réduire leur impact sur l'environnement.

En enseignant les compensations carbone, les gens peuvent apprendre à calculer leur empreinte carbone, comprendre les avantages des compensations carbone et devenir plus soucieux de l'environnement. L'objectif pédagogique est de fournir des informations et des ressources qui peuvent aider les gens à prendre des décisions éclairées sur leurs actions et à contribuer à l'effort mondial de réduction des émissions de gaz à effet de serre.

L'objectif pédagogique des compensations carbone est de permettre aux individus de prendre des mesures pour réduire leur empreinte carbone et de faire des choix durables qui contribuent à protéger la planète pour les générations futures.

## Inspiration du patrimoine européen (bonnes pratiques O1) :

**[Fietspunten](#)** - Association à vocation sociale en Belgique. Les points vélo encouragent l'utilisation du vélo en combinaison avec les transports publics, comme les gares. Ils sont gérés par leurs membres qui sont responsables de l'entretien des vélos dans les gares et de la location de vélos pour les entreprises, les autorités locales ou les particuliers. Il s'agit d'entreprises sociales axées sur la mobilité cycliste durable.

**[EkoNest](#)** - PME (entreprise familiale dirigée par une femme) de Chypre qui aide ses clients à contribuer à une planète propre et saine. Elle mène ses activités dans le respect de l'environnement, de la société et de l'éthique, en plaçant l'environnement au cœur de ses préoccupations.

**[Ecosia](#)** - Entreprise sociale, start-up verte berlinoise, fondée en 2009. L'entreprise reverse 80 % ou plus de ses bénéfices à des organisations à but non lucratif qui se consacrent à la reforestation. Elle utilise



l'argent généré par les publicités pour planter des arbres pour l'environnement. À ce jour, elle a planté plus de 100 millions d'arbres et compte environ 7 millions d'utilisateurs.

[Pacte européen pour le climat](#) - Le Pacte européen pour le climat en faveur des bâtiments verts est une initiative lancée par la Commission européenne pour soutenir la rénovation des bâtiments dans l'Union européenne (UE) afin de les rendre plus efficaces sur le plan énergétique et plus respectueux de l'environnement. L'objectif du pacte est de réduire l'empreinte carbone des bâtiments et de contribuer à l'objectif de neutralité climatique de l'UE d'ici 2050.

[Forum économique mondial](#) - Le Forum économique mondial (FEM) est une organisation à but non lucratif qui réunit des dirigeants d'entreprises, de gouvernements et de la société civile pour relever les défis mondiaux. L'une des principales idées défendues par le WEF est le concept de "vie nette zéro", qui consiste à réduire autant que possible l'empreinte carbone d'une personne et à compenser les émissions restantes grâce à des systèmes de compensation du carbone

### **SYNOPSIS :**

#### **Étape 1 :** Calculez votre empreinte carbone

Au cours de cette étape, le joueur calcule son empreinte carbone actuelle. Il peut le faire à l'aide d'une calculatrice en ligne ou en répondant à une série de questions sur ses habitudes quotidiennes. Le joueur doit s'efforcer de répondre honnêtement pour obtenir une estimation précise de ses émissions de carbone.

#### **Étape 2 :** Fixer un objectif de réduction

Au cours de cette étape, le joueur se fixe un objectif de réduction de son empreinte carbone. Cet objectif doit être ambitieux mais réalisable. Le joueur doit chercher à réduire ses émissions de carbone d'un pourcentage spécifique dans un délai donné.

#### **Étape 3 :** Identifier les domaines permettant de réduire les émissions de carbone

Au cours de cette étape, le joueur identifie les domaines dans lesquels il peut réduire ses émissions de carbone. Il peut s'agir de modifier son régime alimentaire, de réduire sa consommation d'énergie ou d'utiliser des moyens de transport plus durables. Le joueur doit s'efforcer d'identifier au moins trois domaines dans lesquels il peut apporter des changements.

#### **Étape 4 :** Passer à l'action

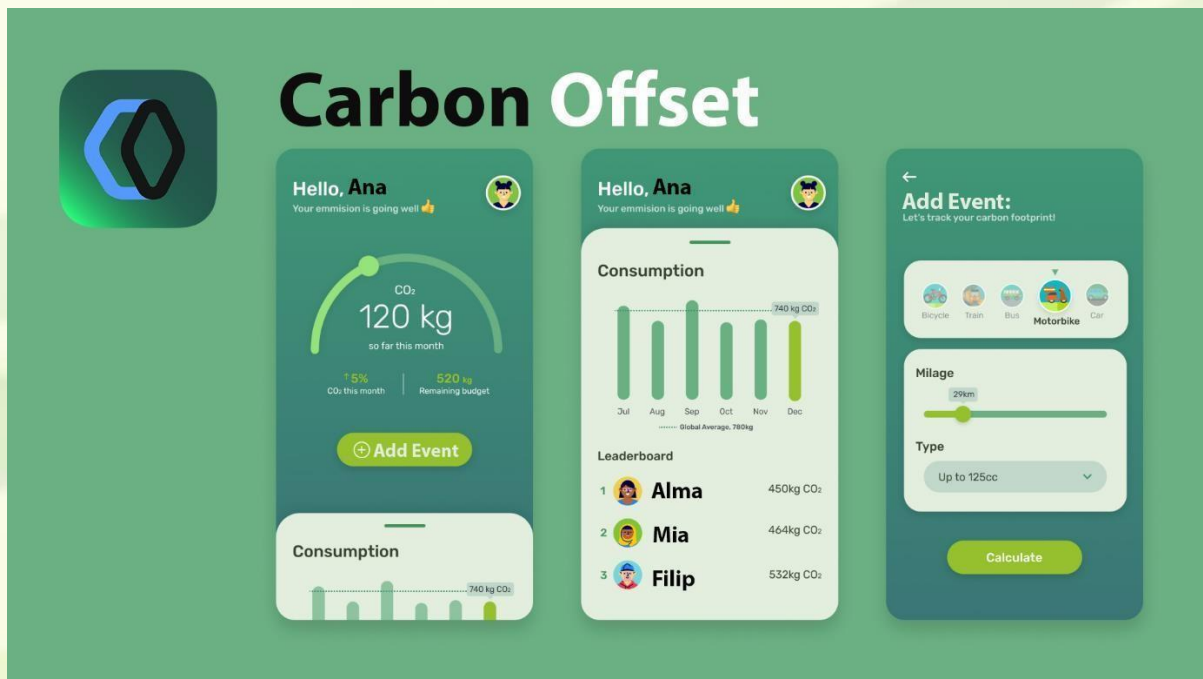
Au cours de cette étape, le joueur prend des mesures pour réduire ses émissions de carbone. Il peut s'agir d'adopter un régime végétarien, d'utiliser les transports en commun ou d'installer des appareils à faible consommation d'énergie. Le joueur doit s'efforcer d'apporter des changements qui correspondent à son mode de vie et à son budget.

#### **Étape 5 :** Suivre les progrès et célébrer les succès

Au cours de cette dernière étape, le joueur suit ses progrès vers son objectif de réduction des émissions de carbone. Il peut utiliser une application de suivi des émissions de carbone ou une feuille de calcul pour surveiller ses émissions. Si le joueur atteint son objectif de réduction, il peut se réjouir de sa réussite et se fixer un nouvel objectif plus ambitieux.

Globalement, le jeu encourage les joueurs à prendre des mesures pour réduire leurs émissions de carbone et avoir un impact positif sur l'environnement. Il contribue également à sensibiliser à l'importance de l'action individuelle dans la lutte contre le changement climatique.





### Exigences :

1. Calculer avec précision l'empreinte carbone : L'utilisateur de l'application doit calculer avec précision son empreinte carbone en utilisant le calculateur d'empreinte carbone de l'application ou en saisissant des informations exactes sur ses habitudes quotidiennes.
2. Fixer des objectifs réalistes de réduction des émissions de carbone : L'utilisateur de l'application doit se fixer des objectifs réalistes de réduction des émissions de carbone, ambitieux mais réalisables dans un délai donné.
3. Identifier les domaines de réduction des émissions de carbone : L'utilisateur de l'application doit identifier les domaines dans lesquels il peut réduire ses émissions de carbone, tels que les transports, la consommation d'énergie et les choix alimentaires.
4. Agir pour réduire les émissions de carbone : L'utilisateur de l'application doit prendre des mesures pour réduire ses émissions de carbone, par exemple en utilisant les transports publics, en adoptant un régime alimentaire à base de plantes et en réduisant la consommation d'énergie à la maison.
5. Suivre les progrès et célébrer les réussites : L'utilisateur de l'application doit suivre ses progrès dans la réalisation de ses objectifs de réduction des émissions de carbone et se féliciter de ses réussites en cours de route.
6. Partager ses progrès avec d'autres et participer à des compétitions : L'utilisateur de l'application peut partager ses progrès avec ses amis et sa famille afin d'encourager les autres à changer et à réduire leurs émissions de carbone.

### Compétences acquises :

1. Sensibilisation à l'environnement : Les joueurs peuvent mieux comprendre l'impact de leurs habitudes quotidiennes sur l'environnement et découvrir des pratiques durables qui peuvent les aider à réduire leur empreinte carbone.
2. Résolution de problèmes : Les joueurs peuvent apprendre à identifier les domaines dans lesquels ils peuvent réduire leurs émissions de carbone et élaborer des stratégies pour mettre en œuvre ces changements.
3. Fixation d'objectifs : Les joueurs peuvent apprendre à fixer des objectifs réalistes de réduction des émissions de carbone et à élaborer un plan pour les atteindre.
4. Analyse des données : Les joueurs peuvent apprendre à utiliser les données pour suivre leur empreinte carbone et contrôler les progrès accomplis dans la réalisation de leurs objectifs de réduction des émissions de carbone.
5. Collaboration et communication : Les joueurs peuvent apprendre à travailler en collaboration avec d'autres, à partager des idées et à communiquer leurs progrès en matière de réduction de leur empreinte carbone.

Dans l'ensemble, jouer à un jeu de réduction des émissions de carbone peut aider les joueurs à développer une série de compétences qui sont précieuses à la fois dans le cadre personnel et professionnel.

#### **Nombre de participants :**

Un seul participant joue et recueille des données qui sont ensuite comparées aux progrès annuels, ainsi qu'à un classement avec ses amis.

#### **Durée de l'enquête :**

5 à 10 minutes pour l'installation de l'application,

30 minutes pour la recherche sur la réduction et la compensation des émissions de carbone,

10 à 15 minutes pour la planification et la mise en œuvre des nouvelles données et techniques. Les données sont collectées par l'entrée directe de l'utilisateur, qui choisit la fréquence d'entrée.

**Sources :** Toutes les ressources de l'application ont été créées et fabriquées par le créateur. Les présentations de logos et de graphiques sont produites à l'aide de la suite Adobe Creative Cloud et de Microsoft Power Point pour les capacités de présentation.

**Nom :** CarboNation (Carbon Nation) [Responsabilité écologique + Gestion des ressources + Gestion financière].

**Type :** Jeu compétitif à joueur unique - L'utilisateur se voit confier un pays qu'il doit diriger et est chargé de mener ses propres recherches, ce qui encourage l'ingéniosité et l'analyse des données.

**Format :** Collecte de données/comparaison - formats hors ligne et en ligne

**Méthodes :** Apprentissage basé sur un jeu utilisant des techniques de recherche similaires à la collecte de données standardisées et au cadre de suivi des statistiques. Encourage les utilisateurs à atteindre le statut de pays "vert" en équilibrant les dépenses, les avantages et les compromis.

### **Objectif pédagogique :**

En demandant à l'utilisateur de rassembler et d'analyser des données sur un pays spécifique, le jeu l'encourage à réfléchir de manière critique aux différents aspects de ce pays, tels que sa géographie, sa culture et son économie. L'utilisateur doit également mettre en pratique des compétences de recherche efficaces, telles que l'identification de sources crédibles, l'organisation des informations et la synthèse des données.

En outre, le jeu pourrait viser à améliorer la compréhension et la sensibilisation interculturelles de l'utilisateur. En explorant différents pays et leurs caractéristiques uniques, l'utilisateur peut mieux comprendre la diversité du monde et développer une perspective plus nuancée sur les questions mondiales.

La débrouillardise fait référence à la capacité de localiser, d'obtenir et d'utiliser des ressources de manière efficace et efficiente. Dans le contexte du jeu, cela impliquerait que l'utilisateur soit capable d'identifier des sources d'information crédibles et pertinentes sur le pays, y compris des sources primaires telles que des rapports et des statistiques du gouvernement, ainsi que des sources secondaires telles que des articles de presse et des documents universitaires. L'utilisateur devra ensuite évaluer et synthétiser ces informations afin de prendre des décisions éclairées sur la meilleure façon de gérer le pays.

Globalement, l'objectif pédagogique du jeu serait d'aider l'utilisateur à développer des compétences précieuses en matière de recherche, de réflexion critique et d'interculturalité, applicables dans de nombreux contextes différents.

### **Inspiration du patrimoine européen (bonnes pratiques O1) :**

[Fietspunten](#) - Association à vocation sociale en Belgique. Les points vélo encouragent l'utilisation du vélo en combinaison avec les transports publics, comme les gares. Ils sont gérés par leurs membres qui sont responsables de l'entretien des vélos dans les gares et de la location de vélos pour les entreprises, les autorités locales ou les particuliers. Il s'agit d'entreprises sociales axées sur la mobilité cycliste durable.

[EkoNest](#) - PME (entreprise familiale dirigée par une femme) de Chypre qui aide ses clients à contribuer à une planète propre et saine. Elle mène ses activités dans le respect de l'environnement, de la société et de l'éthique, en plaçant l'environnement au cœur de ses préoccupations.

[Modélisation des Nations Unies](#) - Dans le cadre de la modélisation des Nations Unies, les participants effectuent des recherches et se préparent à la conférence en se renseignant sur le pays qu'ils représentent, sur sa politique étrangère et sur sa position à l'égard de diverses questions mondiales. Pendant la conférence, les participants participent à des débats et à des négociations avec d'autres délégués afin de rédiger et d'adopter des résolutions qui répondent aux défis auxquels le monde est confronté.

[COP 27 des Nations unies](#) - La COP est une conférence annuelle où les représentants de près de 200 pays se réunissent pour discuter de l'action climatique mondiale et des progrès réalisés en matière de réduction des émissions de gaz à effet de serre. La COP sert de plateforme pour la négociation et la mise en œuvre d'accords internationaux sur le changement climatique, y compris l'Accord de Paris.

## SYNOPSIS :

L'objectif du jeu est de mettre l'utilisateur au défi de mettre en œuvre des politiques et des pratiques durables sur le plan environnemental dans différents pays afin de les rendre plus verts. Sachant que la région des Balkans occidentaux est fortement touchée par le changement climatique et les défis environnementaux qui l'accompagnent, tels que la crise écologique, le jeu permettra aux utilisateurs de développer des compétences précieuses en matière de recherche, de réflexion critique et d'interculturalité qui sont applicables dans de nombreux contextes différents, ainsi que d'appliquer les bonnes pratiques des pays de l'UE - Belgique, Chypre - dans les pays des Balkans occidentaux.

Voici 6 synopsis possibles pour les objectifs du jeu :

**Étape 1.** Sensibilisation à l'environnement : Le jeu vise à sensibiliser à l'importance de la durabilité environnementale et au rôle que les individus et les gouvernements peuvent jouer dans la réduction des émissions de carbone et la protection de la planète.

**Étape 2.** Prise de décisions stratégiques : Tout au long du jeu, les utilisateurs devront prendre des décisions stratégiques pour résoudre les problèmes environnementaux dans le pays qui leur a été attribué, tels que la réduction des émissions de carbone, la protection de la biodiversité et la promotion des sources d'énergie renouvelables.

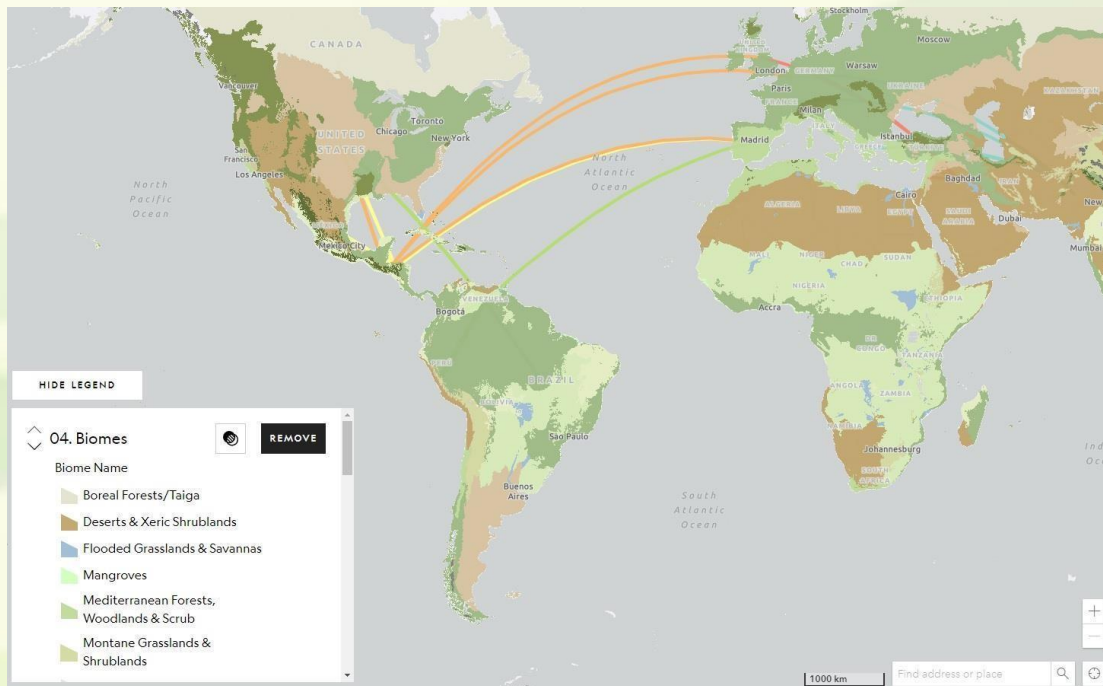
**Étape 3.** Gestion des ressources : Les utilisateurs devront gérer efficacement les ressources, telles que l'eau, l'énergie et l'utilisation des sols, afin de rendre le pays plus durable sur le plan environnemental.

**Étape 4.** Collaboration et diplomatie : Les utilisateurs peuvent être amenés à collaborer avec d'autres pays, organisations ou parties prenantes pour résoudre des problèmes environnementaux qui dépassent les frontières nationales. Le jeu encourage les compétences en matière de diplomatie et de négociation pour parvenir à des solutions collectives.

**Étape 5.** Évaluation de l'impact : Les utilisateurs devront évaluer l'impact de leurs politiques et actions sur l'environnement et suivre leurs progrès au fil du temps, en utilisant l'analyse des données et les mécanismes de retour d'information.

**Étape 6.** Éducation et engagement : Le jeu a pour but d'éduquer et d'impliquer les utilisateurs dans les défis et les opportunités de la durabilité environnementale, en fournissant une expérience d'apprentissage amusante et interactive qui favorise un changement de comportement à long terme.





### Exigences :

1. **Simulation réaliste :** Le jeu doit simuler les complexités de la gestion d'un pays, y compris les facteurs sociaux, économiques et politiques qui affectent la durabilité environnementale. La simulation doit s'appuyer sur des données et des modèles réels, offrant aux utilisateurs une représentation précise du pays qu'ils gèrent.
2. **Analyse des données :** Le jeu doit permettre aux utilisateurs de recueillir, d'analyser et d'interpréter des données afin de prendre des décisions éclairées sur les politiques et les pratiques environnementales. Le jeu doit permettre aux utilisateurs d'accéder à une série de données environnementales, notamment les émissions de carbone, la consommation d'énergie, l'utilisation des sols et la biodiversité.
3. **Personnalisation :** Le jeu doit permettre aux utilisateurs de personnaliser leurs politiques et leurs pratiques en fonction de leurs propres priorités et valeurs. Il peut s'agir de fixer des objectifs de réduction des émissions de carbone, d'investir dans les énergies renouvelables ou de protéger les espèces menacées.
4. **Mécanismes de retour d'information :** Le jeu devrait fournir aux utilisateurs un retour d'information sur l'impact de leurs politiques et pratiques, leur permettant de voir comment leurs décisions affectent l'environnement et le pays qu'ils gèrent. Le jeu devrait fournir aux utilisateurs des visualisations et des analyses de données pour les aider à suivre leurs progrès au fil du temps.
5. **Collaboration et compétition :** Le jeu doit encourager les utilisateurs à collaborer avec d'autres joueurs pour relever les défis environnementaux et partager les meilleures pratiques. Le jeu peut également comporter un élément de compétition, tel qu'un tableau de classement ou un système de notation, afin de motiver les utilisateurs à atteindre leurs objectifs.



6. Ressources pédagogiques : Le jeu devrait fournir aux utilisateurs des ressources éducatives, telles que des articles, des vidéos et des quiz, pour les aider à en savoir plus sur la durabilité environnementale et les défis auxquels le monde est confronté aujourd'hui. Le jeu devrait également fournir aux utilisateurs des conseils et des ressources pour les aider à faire des choix plus durables dans leur propre vie.

#### **Compétences acquises :**

1. Réflexion stratégique et prise de décision : Les utilisateurs devront prendre des décisions éclairées sur les politiques et les pratiques environnementales en fonction des données disponibles et des ressources limitées. Ils devront donc réfléchir de manière stratégique, en pesant les coûts et les avantages des différentes options.
2. Analyse des données : Les utilisateurs devront recueillir, analyser et interpréter des données pour prendre des décisions éclairées en matière de durabilité environnementale. Pour ce faire, ils devront développer des compétences en matière de collecte de données, d'analyse statistique et de visualisation des données.
3. Gestion des ressources : Les utilisateurs devront gérer efficacement les ressources pour rendre leur pays plus durable sur le plan environnemental. Pour ce faire, ils devront acquérir des compétences en matière d'allocation des ressources, de gestion de l'énergie et de réduction des déchets.
4. Collaboration et diplomatie : Les utilisateurs peuvent être amenés à collaborer avec d'autres pays, organisations ou parties prenantes pour traiter des questions environnementales qui dépassent les frontières nationales. Ils devront donc développer des compétences en matière de diplomatie, de négociation et de recherche de consensus.
5. Sensibilisation à l'environnement : Le jeu vise à sensibiliser à l'importance de la durabilité environnementale et au rôle que les individus et les gouvernements peuvent jouer dans la réduction des émissions de carbone et la protection de la planète. Il aidera les utilisateurs à mieux comprendre les questions environnementales et leur impact sur la société.
6. Compétences en matière de communication : Les utilisateurs devront communiquer efficacement leurs politiques et leurs pratiques aux parties prenantes, y compris les citoyens, les entreprises et les autres pays. Pour ce faire, ils devront développer des compétences en matière de prise de parole en public, d'écriture et de relations avec les médias. Dans l'ensemble, jouer à un jeu de réduction des émissions de carbone peut aider les joueurs à développer une série de compétences qui sont précieuses à la fois dans le cadre personnel et dans le cadre professionnel.

#### **Nombre de participants :**

Un seul participant, dont le score peut ensuite être comparé à celui d'autres concurrents/participants.

#### **Durée de l'enquête :**

5 minutes pour l'installation de l'application,

25 minutes de jeu actif,

10 à 15 minutes pour l'analyse des données et les points de comparaison possibles en vue d'améliorations futures. Durée totale : 45 minutes

## Sources :

1. [National Geographic Map Maker](#) - Carte Créée et fournie par NG Map Maker.
2. [Eurostat](#) - Données comparatives fournies par Eurostat

## **Nom : Un état d'esprit sain - Un lieu de travail réussi [Relations avec les ressources humaines et gestion du bien-être].**

**Type :** Outil pédagogique numérique

**Format :** Jeu vidéo

**Méthodes :** Apprentissage par le jeu grâce à la ludification numérique, pensée critique, analyse, résolution de problèmes, gestion du temps, organisation, gestion d'équipe, communication.

### **Objectif pédagogique :**

Notre jeu comporte deux modes : Le point de vue de l'employé de bureau et le point de vue du directeur.

En tant qu'employé de bureau, notre joueur se voit présenter une liste de tâches à accomplir dans un certain délai. Tout en accomplissant ces tâches, le joueur doit maintenir son niveau de stress en appliquant des techniques de gestion du stress.

En tant que manager, notre joueur est chargé d'observer et de contrôler l'environnement du bureau. Le joueur devra gérer les événements qui se produisent au bureau en conséquence. Il est responsable des performances, de la motivation, de l'assiduité et du bien-être de ses employés. Il devra également investir dans le bureau, avec les ressources limitées qui lui ont été fournies, pour s'assurer que les besoins et les désirs des employés sont satisfaits.

### **Inspiration du patrimoine européen (bonnes pratiques O1) :**

[SYNTHESIS Center for research and education](#) - L'organisation leader à Chypre dans les domaines de l'entrepreneuriat social et de l'innovation sociale. Organisation pionnière qui lance et met en œuvre des projets à impact social, en mettant l'accent sur l'inclusion sociale.

### **SYNOPSIS :**

Notre jeu place le joueur dans deux types de rôles différents (modes de jeu). Le premier rôle est celui d'un employé de bureau travaillant dans SYNTHÈSE, où le joueur devra effectuer une liste de tâches désignées, tout en essayant de se gérer et de se réguler. Le second rôle est celui d'un chef de bureau dans SYNTHÈSE, où le joueur devra observer et gérer l'ensemble de l'environnement du bureau. L'objectif de cette approche est de faire comprendre l'importance de considérer le bureau comme un environnement à multiples facettes, composé de nombreux éléments individuels tout en fonctionnant comme une unité cohésive.

Le premier mode de jeu, dans lequel le joueur est un employé de bureau, se présente sous la forme d'une série de mini-jeux courts. Chaque mini-jeu comporte une liste d'activités/tâches à accomplir. Outre la liste des tâches, le joueur se voit également proposer une limite de temps et une barre de stress.

La barre de stress est en constante augmentation. Au début, la vitesse à laquelle elle augmente est lente. Les pics de stress sont dus aux erreurs commises par le joueur ou aux événements aléatoires qui se produisent dans l'environnement où il se trouve (le directeur entre pendant que notre joueur travaille...). Au fur et à mesure que la barre de stress monte, le joueur commence à se faire du mal, par exemple en se rongant les ongles. La gravité de ces activités augmente au fur et à mesure que la barre de stress se rapproche de 100%.

Le joueur peut contrer la barre de stress en appliquant des techniques de gestion du stress - exercices de respiration, jouer avec des jouets, parler avec un ami, faire une pause...

Chaque mini-jeu est assorti d'un délai dans lequel toutes les tâches doivent être terminées. Si le joueur n'a pas terminé ses tâches dans le délai imparti, le jeu ne s'arrête pas, mais augmente la vitesse à laquelle la barre de stress monte. Lorsque toutes les tâches ont été accomplies, un nouveau mini-jeu commence et la barre de temps est réinitialisée. La barre de stress diminue de 20 %. Si le joueur termine avant la fin du temps imparti, il a la possibilité de se détendre et de faire des activités antistress, jusqu'à ce que le temps soit écoulé et qu'un nouveau mini-jeu commence.

Le jeu se termine réellement si la barre de stress atteint 100 %, et non si le joueur ne parvient pas à terminer une tâche, ou s'il termine avant la fin du temps imparti. L'intention derrière cela est d'enseigner à nos joueurs que la chose la plus importante dans nos vies est notre santé, et non pas un objectif ou une date limite. Nous acceptons ces erreurs et allons de l'avant, tout en essayant de rester en bonne santé.

Le deuxième mode de jeu, dans lequel le joueur est un chef de bureau, est présenté comme un jeu de gestion, dans lequel le joueur doit observer et contrôler l'environnement du bureau. Le joueur se voit présenter trois barres : une barre d'ambiance, une barre de productivité et une barre de ressources.

Le bar d'ambiance sert d'indicateur du bien-être collectif de tous les employés. Elle englobe la santé mentale et physique, l'humeur, la motivation et la satisfaction générale d'être au bureau.

La barre de productivité englobe les performances, l'assiduité et la ponctualité des employés.

La barre de ressources indique le montant des ressources disponibles que le joueur peut investir dans l'amélioration de l'environnement du bureau.

Les valeurs des barres sont interdépendantes. Une diminution de l'atmosphère entraînera une diminution correspondante des performances et des ressources, tandis qu'une augmentation de l'atmosphère entraînera une augmentation des performances et de la productivité. Dans un cas particulier, où le joueur utilise la force pour contraindre ses employés à travailler plus dur, il est possible d'augmenter les performances et les ressources, même si la barre d'ambiance est basse.

Le joueur sera confronté à différents types d'états et d'événements concernant les employés - une querelle de bureau entre employés, des performances élevées/basses des employés, une motivation élevée/basse des employés, une présence élevée/basse, des performances élevées/mauvaises, une motivation élevée/basse, des demandes d'employés bonnes/mauvaises.

Le joueur peut mettre en œuvre deux types de solutions différentes pour tous ces états - positives ou négatives. Selon le choix du joueur, les valeurs de la barre augmenteront ou diminueront.

L'objectif final est que les barres atteignent 100 %. Une autre bonne fin se produira si le joueur parvient à maintenir toutes les barres à 90 % ou plus. Si la barre d'atmosphère atteint 30 % ou moins, le joueur perd. Peu importe que les barres de productivité et de ressources soient supérieures à 70 %,

la partie est terminée. L'objectif est d'enseigner à nos joueurs qu'il est possible d'obtenir des performances et des bénéfices élevés sans avoir un environnement de travail inhumain et qu'il faut prendre soin de nos employés en leur offrant un environnement de travail sain.

#### Exigences :

- Concevoir des sprites de personnages, des environnements, des écrans de jeu et des mini jeux.
- Créer des actifs visuels dans Aseprite et d'autres programmes de dessin (Canva, Photoshop, Procreate...)
- Créez la bande sonore du jeu et les effets sonores avec sfxr ou un autre logiciel de création musicale; téléchargez des bandes sonores gratuites et libres de droits sur orangefreesounds ou pixabay.
- Écrire des dialogues et des événements
- Créer le jeu dans Unity (en utilisant C#)
- Publier le jeu sur Steam

#### Compétences acquises :

- Amélioration des compétences en matière de gestion du temps et de planification
- Amélioration de la capacité à résoudre les conflits de manière assertive et productive
- Empathie et compréhension accrues à l'égard des employés de bureau et des employés en général
- Amélioration de la résolution de problèmes, de la pensée critique, de l'analyse et de la collecte d'informations
- Conscience accrue de son bien-être

#### Nombre de participants :

Il s'agit d'un jeu solo (avec la possibilité d'en faire un jeu multijoueur dans un futur proche).

#### Durée de l'enquête :

Les deux jeux n'ont pas de durée fixe, ils peuvent être joués aussi longtemps que le joueur le souhaite.

Dans le premier mode de jeu, Office employee POV, l'objectif est d'éviter le game over et de survivre le plus longtemps possible. Les mini-jeux peuvent durer de 3 à 10 minutes.

Dans le second mode de jeu, Office manager POV, le but est de jouer et d'atteindre l'objectif le plus rapidement possible.

#### Sources :

Inspiration de jeu : [Stardew Valley](#), [Papers Please](#)

Logiciel : [Aseprite](#), [Photoshop](#), [Procreate](#), [Sfxr](#), [Unity](#)

Publication : [Steam](#)

**Nom :** [Umiri.me](#)

**Type :** Outil d'éducation numérique et méthodologie hybride



**Format :** Application mobile

**Méthodes :** apprentissage par le jeu grâce à la ludification numérique, exercices et activités guidés dans des réserves naturelles, des parcs nationaux, des sites écologiques et des communautés rurales.

**Objectif pédagogique :**

Le joueur reçoit des recommandations de lieux "verts" qu'il peut visiter dans son pays, seul ou en groupe. Dans ces lieux, il se voit proposer différentes tâches et exercices qui lui permettront d'apprendre à mieux gérer son propre stress, à mieux connaître la nature qui l'entoure (la flore, la faune et le fonctionnement de l'écosystème), à mieux prendre soin de cette nature (recyclage, plantation, utilisation de matériaux durables....) et d'autres concepts similaires.

Après chaque exercice ou activité terminé, le profil du joueur est mis à jour avec les points d'expérience dans chaque compétence à laquelle l'activité ou l'exercice se rapporte.

**Inspiration du patrimoine européen (bonnes pratiques O1) :**

[Seljak.me](http://Seljak.me) - La première plateforme Internet qui offre aux agriculteurs le moyen le plus rapide et le plus efficace de vendre leurs produits, avec la plus grande offre de produits faits maison pour les clients. Le portail dispose d'un blog avec des articles informatifs et éducatifs qui fournissent aux agriculteurs des informations importantes nécessaires pour mettre à jour leurs connaissances et améliorer leur production. La même équipe de cinq jeunes qui a créé cette plateforme a également mis en œuvre un projet de numérisation directe de la production agricole, en installant des dispositifs tels que des capteurs de vèlage, des colliers GPS pour le bétail et des capteurs d'abeilles

[Odrzivo d.o.o.](http://Odrzivo.d.o.o.) - Održivo d.o.o. est une entreprise sociale qui propose à ses clients des solutions en matière de cadre de vie fondées sur la permaculture, l'architecture et l'urbanisme. Son travail met l'accent sur la durabilité et l'efficacité des bâtiments, ainsi que sur l'effet régénérateur sur l'environnement.

[Move On Wood Recycling](http://Move On Wood Recycling) - Move On Wood Recycling est une entreprise sociale d'Édimbourg qui collecte les déchets de bois, vend du bois de qualité et offre des possibilités d'expérience professionnelle, de formation et de bénévolat aux personnes défavorisées, en particulier aux NEET.

[Eko korijen](http://Eko korijen) - La première plateforme de création et de publication de contenus environnementaux accessibles, applicables et compréhensibles en ligne et en personne, destinés à un public plus large dans les Balkans. Les responsabilités comprennent l'éducation à l'environnement, la création de contenu numérique (cours, livres de travail électroniques, messages sur les médias sociaux), l'organisation d'événements verts, etc.

**SYNOPSIS :**

Bienvenue dans notre jeu de gestion du stress, qui vous permet de profiter de votre environnement et de votre entourage pour réduire le stress. Lorsque vous entrez dans le jeu pour la première fois, deux options s'offrent à vous : "Démarrer" et "Notes". C'est le point de départ du jeu. Une fois que vous aurez cliqué sur "Démarrer", vous serez invité à créer un profil comprenant votre localisation.

En fonction de votre profil, une carte du Monténégro apparaîtra, avec votre ville en surbrillance. En cliquant sur votre ville, une nouvelle carte s'affichera, avec plusieurs points en surbrillance. Ces points représentent des endroits où vous pouvez vous rendre pour réduire votre stress.



La carte indique la distance à parcourir à pied, à vélo ou en voiture depuis votre position actuelle. Lorsque vous arrivez à votre destination, vous recevez des informations sur le lieu et vous avez le choix entre plusieurs options. Par exemple, vous pouvez choisir de méditer, de faire de l'exercice, de respirer ou d'en savoir plus sur l'écologie et le respect de l'environnement du lieu.

Tous les lieux sont choisis en fonction de leur caractère écologique, comme les espaces verts et les entreprises respectueuses de l'environnement. Si vous choisissez la méditation ou les exercices de respiration, un panneau séparé apparaîtra avec des conseils audio et visuels pour améliorer votre expérience. Si vous choisissez des exercices liés à l'écologie, vous disposerez d'un panel d'exercices spécifiques que vous pourrez réaliser, comme faire de l'art avec du bois cassé ou prendre des photos de certaines zones. Tout au long de ces exercices, vous aurez accès à différents mini-jeux et quiz qui vous aideront à en apprendre davantage sur la nature et l'écologie.

#### Quelques exemples de mini-jeux :

Eco Trivia - Un jeu où vous répondez à des questions sur l'écologie, la conservation et le développement durable.

Eco Explorer - Un jeu dans lequel vous explorez différents écosystèmes et apprenez à connaître les plantes et les animaux qui y vivent.

Eco Puzzle - Un jeu où vous devez résoudre des énigmes liées à des questions environnementales telles que le recyclage, la conservation de l'eau et les énergies renouvelables.

Birdwatcher - Un jeu où vous identifiez et apprenez à connaître les différentes espèces d'oiseaux de votre région.

Mémoire de l'environnement - Un jeu qui consiste à associer des paires de cartes sur des thèmes environnementaux tels que les animaux en voie de disparition, les sources d'énergie renouvelables et les pratiques de conservation.

Cuisiner en plein air - Un jeu dans lequel vous apprenez quelles sont les plantes comestibles et quelques recettes simples que vous pouvez cuisiner en plein air.

Si vous visitez un lieu respectueux de l'environnement, comme un parc national ou une entreprise familiale locale, vous recevrez des instructions pour une visite de la zone avec des informations sur les raisons pour lesquelles le lieu est respectueux de l'environnement. Vous pouvez également prendre des notes pour décrire votre expérience et la partager sur les médias sociaux.

Une fois la visite et l'exercice terminés, vous recevrez des statistiques sur votre niveau de stress avant et après la visite du lieu. Il vous sera également demandé de remplir des champs concernant vos connaissances avant de visiter le lieu et des statistiques générales sur les améliorations que vous avez apportées grâce aux exercices.

En outre, vous disposerez d'un espace pour noter les lieux que vous avez visités, ce qui vous permettra de conserver un souvenir dans un calendrier pour chaque lieu visité. Grâce à notre application de gestion du stress, vous pouvez réduire votre niveau de stress tout en apprenant à respecter l'environnement et à vous approprier votre environnement.

#### **Exigences :**

- Deux développeurs expérimentés dans le développement d'applications mobiles/de jeux
- Accès à une plateforme de développement, telle qu'Android Studio ou Unity

- Un serveur pour stocker et gérer les données des utilisateurs
- Accès aux API de cartographie, telles que l'API Google Maps
- Accès aux API des médias sociaux, tels que Facebook ou Twitter
- Recherche - L'équipe chargée du contenu doit effectuer des recherches approfondies sur les techniques de gestion du stress, les lieux respectueux de l'environnement et d'autres sujets connexes. Ces recherches serviront de base à la stratégie de contenu et garantiront que les informations présentées dans l'application sont exactes et utiles.

### Compétences acquises :

- L'importance du respect de l'environnement et la manière d'identifier les entreprises et les espaces verts respectueux de l'environnement.
- des techniques de gestion du stress, y compris la méditation, les exercices de respiration et les activités de plein air, qu'ils peuvent utiliser dans leur vie quotidienne.
- Comment intégrer des techniques de gestion du stress et de respect de l'environnement dans leur routine quotidienne.
- Sur l'histoire locale, la culture et l'écologie de leur région.
- Sur les avantages de passer du temps dans la nature et sur la façon de le faire dans le respect de l'environnement.
- Et comment être plus satisfaits de l'environnement dans lequel ils vivent.

### Nombre de participants :

Vous pouvez vivre une expérience en solo ou effectuer des tâches et des exercices en groupe.

### Durée de l'enquête :

La durée des exercices et des activités peut varier de 5 minutes à plusieurs heures.

### Sources :

**[L'Institut américain du stress](#)** : Ce site web propose un ensemble de techniques de relaxation et d'exercices de respiration pour aider à réduire le stress et l'anxiété. Il propose également des articles et des ressources sur la gestion du stress.

**[Yoga Journal](#)** : Ce site web propose une variété de poses de yoga et d'exercices de respiration pour aider à réduire le stress et à promouvoir la relaxation. Il propose également des articles et des ressources sur le yoga et la pleine conscience.

**[La clinique du calme](#)** : Ce site web propose une série de techniques de réduction de l'anxiété, notamment des exercices de respiration, des pratiques de pleine conscience et des techniques de relaxation. Il propose également des articles et des ressources sur l'anxiété et la gestion du stress.

**[Mindful.org](#)** : Ce site web propose une variété de pratiques et d'exercices de pleine conscience, y compris des exercices de respiration et des méditations guidées, pour aider à réduire le stress et à promouvoir la relaxation. Il propose également des articles et des ressources sur la pleine conscience et la méditation.

**["Crnogorsko društvo ekologa" \(Société monténégrine des écologistes\)](#)** : propose des modèles efficaces et efficients pour relever les défis liés à la conservation de la nature et à la protection de l'environnement, par le biais de ses activités".

## **Nom : Code rouge [Gestion de crise]**

**Type :** Jeu éducatif numérique

**Format :** Format du jeu RPG Maker

**Méthodes :** Apprentissage par simulation grâce à la ludification numérique, à la narration, à la pensée analytique et à la résolution de problèmes.

**Objectif pédagogique :** L'objectif pédagogique d'un jeu qui apprend aux joueurs à agir dans des situations d'urgence dans un bureau est de tester et d'améliorer leurs connaissances, leurs compétences et leurs attitudes en matière de préparation et d'intervention en cas d'urgence. Il s'adresse principalement aux employés d'une entreprise, afin que, sur la base des résultats, les employeurs puissent décider s'ils doivent organiser une formation officielle dans ces domaines.

### **Inspiration du patrimoine européen (bonnes pratiques O1) :**

[Laboratorio Cartiera](#) - Entreprise sociale italienne qui offre des réponses concrètes aux défis de notre temps : la création de nouvelles opportunités d'emploi, l'intégration économique des migrants et des demandeurs d'asile, la redécouverte d'un artisanat qualifié, le repeuplement d'anciennes zones industrielles, la récupération de matériaux primaires autrement destinés à l'élimination, et une production ayant un impact minimal sur l'environnement.

[The International Association of Emergency Managers](#) (IAEM) - L'IAEM est une organisation mondiale qui promeut les principes de la gestion des urgences et offre aux professionnels une plateforme d'échange d'idées et de bonnes pratiques. Elle offre une gamme de programmes de formation et d'éducation, y compris des cours sur la réponse aux catastrophes et la récupération.

[L'Agence européenne pour l'environnement](#) (AEE) - L'AEE est une agence de l'Union européenne qui fournit des informations et des données sur l'environnement en Europe. Elle propose une série de ressources et d'outils éducatifs, notamment des informations sur les risques naturels et la gestion des risques de catastrophes.

[Le bureau de la Croix-Rouge de l'Union européenne](#) est un bureau de membres représentant les 27 sociétés nationales de la Croix-Rouge de l'Union européenne, la Croix-Rouge norvégienne, la Croix-Rouge islandaise et la Fédération internationale des sociétés de la Croix-Rouge et du Croissant-Rouge (FICR). Le bureau de la Croix-Rouge de l'UE a élaboré une nouvelle publication, Red Alert, qui présente les bonnes pratiques, les défis et les enseignements tirés par les sociétés nationales de la Croix-Rouge en Europe et la FICR en matière de réduction et de gestion des risques de catastrophes dans la région.

### **SYNOPSIS :**

Code Red est un jeu vidéo innovant et engageant conçu pour enseigner aux joueurs les bases des premiers secours et de l'intervention d'urgence en cas de tremblement de terre ou d'incendie dans les bureaux du Laboratorio Cartiera. Le jeu est conçu pour simuler des scénarios de la vie réelle d'une manière amusante et interactive qui aidera les joueurs à apprendre comment agir rapidement et efficacement dans des situations de stress élevé.

Le jeu est divisé en deux parties principales : la première partie se compose de plusieurs niveaux, chacun comportant des questions à choix multiples auxquelles les joueurs doivent répondre en fonction du scénario donné. Après avoir choisi une réponse, une fenêtre contextuelle explique



pourquoi cette réponse est correcte ou incorrecte et quelles sont les meilleures pratiques dans une situation donnée. Ainsi, les joueurs peuvent apprendre de leurs erreurs et prendre des décisions plus éclairées à l'avenir. Cette partie du jeu est considérée comme une partie éducative, tandis que la seconde partie est compétitive et s'apparente à un test.

La partie éducative couvrira la crise en cas d'incendie, de tremblement de terre et la formation de base aux premiers secours :

Premiers soins :	Le feu :	Tremblement de terre:
<ul style="list-style-type: none"> <li>• étouffement</li> <li>• coupes</li> <li>• RPC</li> <li>• crise</li> <li>• fracture</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• sang-froid</li> <li>• évacuation</li> <li>• les types d'incendie et les moyens de les éteindre</li> <li>• extincteurs</li> <li>• brûlures</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• premiers pas</li> <li>• choisir la réponse appropriée</li> <li>• ce qu'il faut éviter</li> <li>• ce qu'il faut faire si vous êtes pris au piège</li> </ul>

La deuxième partie du jeu présente aux joueurs des scénarios plus complexes, dans lesquels ils doivent mettre leurs connaissances à l'épreuve dans une situation de haute pression avec une limite de temps. Ce défi final comprend toutes les matières apprises, combinées dans des problèmes plus importants, et il donnera aux joueurs l'occasion d'appliquer ce qu'ils ont appris tout au long du jeu et de voir dans quelle mesure ils peuvent gérer une situation d'urgence de la vie réelle.

Dans l'ensemble, Code Red est un excellent jeu vidéo qui fournit aux joueurs les outils dont ils ont besoin pour réagir rapidement et efficacement en cas d'urgence. En jouant, les joueurs acquièrent des compétences et des connaissances précieuses qui pourraient un jour sauver la vie de quelqu'un.

#### Exigences :

- Recherche : Le jeu doit présenter un contenu éducatif précis et bien documenté sur les premiers secours et la préparation aux catastrophes naturelles, adapté au public cible. Le contenu doit être organisé en modules ou en niveaux qui se complètent progressivement, ce qui permet aux joueurs d'apprendre et de mettre en pratique de nouvelles compétences.
- Planification : Créer un jeu qui intègre les objectifs d'apprentissage et le sujet traité. Réfléchir aux types de scénarios et de défis qui seront inclus dans le jeu et à la manière dont ils seront présentés au joueur.
- Mise en œuvre : Création d'une interface utilisateur simple, interactive et facile qui renforce l'apprentissage. Création d'une présentation complète du jeu à l'aide de RPG Maker.

#### Compétences acquises :

- Les joueurs apprendront les différents types d'urgences qui peuvent survenir dans un environnement de bureau, ainsi que les procédures appropriées pour y répondre. Il s'agit notamment de comprendre les rôles et les responsabilités de chacun, de savoir comment évacuer le bâtiment en toute sécurité et d'apprendre à utiliser les équipements d'urgence tels que les extincteurs.

- Les joueurs pourront appliquer leurs connaissances à des situations de la vie réelle en s'exerçant à prendre des décisions et à résoudre des problèmes. Il s'agit notamment d'être capable d'évaluer rapidement la situation et de prendre des décisions sous pression.
- Les joueurs développeront une attitude positive à l'égard de la préparation et de l'intervention en cas d'urgence, en reconnaissant l'importance d'être proactif et préparé en cas d'urgence. Ils doivent également comprendre les conséquences du non-respect des procédures d'urgence appropriées et l'impact potentiel sur eux-mêmes et sur les autres.
- Les joueurs apprendront les différents types de blessures et d'urgences médicales, ainsi que les procédures de premiers secours appropriées pour les traiter. Il s'agit notamment de comprendre comment évaluer la situation, reconnaître les symptômes et prodiguer les soins appropriés.

**Nombre de participants :** Le jeu est conçu pour un seul joueur.

**Durée :** La version finale avec la formation complète officielle a une durée prévue d'une heure.

**Sources :**

- Procédures de base pour les premiers secours : [Verywell Health - En savoir plus. Se sentir mieux.](#)
- Intervention d'urgence en cas d'incendie : <https://fireblockplans.com/>
- Intervention d'urgence en cas de tremblement de terre : <https://safeworkmethodofstatement.com/>
- Conception graphique : <https://www.canva.com>
- Conception graphique : <https://www.gimp.org/>

Programme de développement de jeux vidéo de rôle : <https://www.rpgmakerweb.com/>

**Nom :** Sauver la zone verte

**Type :** Outil pédagogique numérique - salle d'évasion pédagogique numérique

**Format :** Présentation PowerPoint

**Méthodes :** apprentissage par le jeu grâce à la gamification numérique, escape room pédagogique, brainstorming, collecte d'informations, réflexion critique, analyse, résolution de problèmes, constitution de groupes (uniquement pour les jeux coopératifs).

**Objectif pédagogique :**

Le joueur reçoit divers documents d'entreprise qu'il doit étudier et comprendre pour résoudre l'énigme finale du jeu, qui consiste à aider à stopper une catastrophe écologique. L'objectif principal est de leur permettre d'exercer leurs compétences entrepreneuriales tout en apprenant les opérations de l'entrepreneuriat éco-social.

**Inspiration du patrimoine européen (bonnes pratiques O1) :**

[Humana Nova](#) (entreprise sociale) travaille dans trois domaines : l'environnement, l'environnement social et l'économie. Elle emploie des personnes handicapées et d'autres personnes socialement



exclus. L'entreprise produit des vêtements et des textiles grâce à la réutilisation, au recyclage et à d'autres techniques durables.

### SYNOPSIS :

Humana Nova, une entreprise sociale, est située dans l'une des plus grandes zones vertes de l'Union européenne. Un jour, pendant la pause déjeuner, le personnel découvre une pièce secrète dans l'établissement. La pièce est remplie d'affiches, d'écrits, de notes, de boîtes d'encas vides, etc. Soudain, quelqu'un les enferme et on entend le tic-tac d'une horloge. Très vite, ils se rendent compte que quelqu'un s'est infiltré dans l'organisation et a bricolé les installations de production, programmant la machine de recyclage pour qu'elle explose et libère des gaz dévastateurs dans l'atmosphère. Si le joueur ne résout pas les énigmes, la machine de recyclage provoquera une énorme catastrophe écologique et augmentera considérablement l'empreinte carbone de la zone verte. Un chronomètre est programmé pour une heure !

Ils doivent faire des recherches dans la pièce et trouver le code qui désactive la programmation.

Le groupe doit fouiller la pièce et trouver le code à 4 chiffres qui désactive le programme.

Au cours de leur enquête, les joueurs rencontrent 4 puzzles conçus comme des boîtes verrouillées, chacune d'entre elles contenant un numéro qui, placé dans le bon ordre, constitue un code permettant de désactiver le programme. Ils trouvent divers documents de l'entreprise en guise d'indices, tels que l'analyse SWOT, les CV des employés, les lettres de motivation et l'histoire d'une personne responsable de leur captivité.

Au cours du jeu, les participants devront faire face à.. :

- Réorganisation de l'analyse SWOT de Humana Nova en tant qu'entreprise éco-sociale
- Objectifs de développement durable : buts et principaux aspects
- Exemples de CV de personnel d'entreprises sociales

### Exigences :

- Créez une présentation interactive composée de 4 énigmes conformément au synopsis et enregistrez-la au format PowerPoint Show.
- Créer de courtes instructions pour les joueurs en fonction du scénario du jeu.
- Démarrer la présentation sur l'ordinateur ou la tablette
- Discuter du déroulement du jeu avec les participants après qu'ils aient terminé le jeu.

### Compétences acquises :

- Une meilleure compréhension de l'entrepreneuriat éco-social
- Comprendre les éléments de base d'une analyse SWOT spécifique aux entreprises éco-sociales
- Inspirez-vous de la véritable entreprise éco-sociale croate Humana Nova
- Amélioration de plusieurs compétences entrepreneuriales par le biais du jeu : brainstorming, collecte d'informations, réflexion critique, analyse, résolution de problèmes et constitution d'un groupe (si le jeu est coopératif).

### Nombre de participants :

Le jeu peut être joué individuellement ou par paires/équipes. Pour des raisons d'efficacité, il est recommandé de le mettre en œuvre dans des groupes de 16 personnes au maximum (divisés en paires ou en équipes).

### Durée de l'enquête :

5 minutes pour la préparation

15-30 minutes pour jouer

10 minutes de discussion

Durée totale : 30-45 minutes

### Sources :

Inspiration d'un scénario de RE : <https://er-se.eu/download/18-synopsis-to-inspire-you-%e2%80%8b/>

Patrimoine des entreprises éco-sociales européennes : <https://humananova.org/>

Matériel d'analyse Swot : <https://www.canva.com/graphs/swot-analysis/>

Exemples de CV Europass : <https://europa.eu/europass/en/create-europass-cv>

### Nom : Stratégies

**Type :** Outil pédagogique numérique - jeu en ligne

**Format :** Format du jeu GDevelop (json)

**Méthodes :** apprentissage par le jeu grâce à la gamification numérique, puzzle éducatif, remue-méninges, collecte d'informations, pensée critique, analyse, résolution de problèmes.

### **Objectif pédagogique :**

Le joueur reçoit des informations de base sur trois entreprises sociales différentes et des instructions simples pour réaliser une analyse SWOT. Le joueur doit examiner attentivement les documents afin d'identifier les aspects des entreprises qui correspondent à leurs forces, leurs faiblesses, leurs opportunités et leurs menaces.

L'objectif principal est qu'ils comprennent la méthode de planification stratégique dans l'entrepreneuriat et qu'ils soient capables de planifier stratégiquement leurs propres projets d'entreprise.

### **Inspiration du patrimoine européen (bonnes pratiques O1) :**

**Sfera Visia** (Croatie) : Une entreprise sociale développée comme un centre d'idées qui reconnaît les vertus et les avantages de tous les membres de l'équipe afin de créer de meilleures conditions pour l'emploi des personnes aveugles et malvoyantes. Le principal produit de l'entreprise est un savon liquide entièrement naturel fabriqué par son personnel défavorisé.

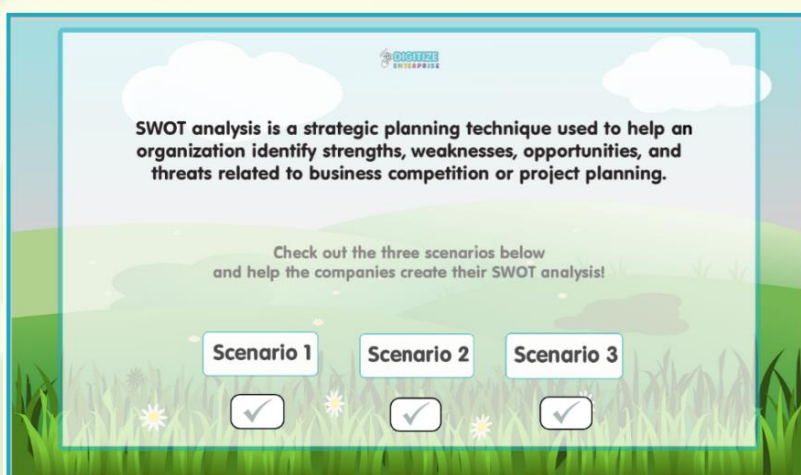
[Brigada do mar](#) (Portugal) : L'objectif principal de l'association est de décontaminer le littoral. Elle développe et met en œuvre des actions et des événements visant à protéger la biodiversité, des activités liées au recyclage et des campagnes de sensibilisation, afin d'alerter la société en général sur le fléau que représentent les déchets marins, en encourageant les citoyens à s'y associer individuellement ou par le biais de leur propre organisation.

[Various Coop](#) (Corée du Sud) : Une coopérative qui utilise des parties d'arbres naturels inutiles provenant de l'industrie du bois pour produire des jouets pour enfants.

#### SYNOPSIS :

Le jeu se compose de 3 parties.

La première partie est la scène explicative qui explique les bases de l'analyse SWOT et l'objectif principal du jeu. Cette scène peut également être atteinte à n'importe quel moment du jeu en tant que conseil pour le joueur



Source de l'image : <http://www.digitizeenterprise.org/swot-analysis/>

La deuxième partie du jeu consiste en 3 profils d'entreprises éco-sociales réelles : Sfera Visia en Croatie, Brigada do mar au Portugal et Various Coop en Corée du Sud.

Exemple de profil :

Longshot inc. online second hand clothes shop was founded in 2017. by a young couple without previous knowledge in entrepreneurship.

They have been experiencing some setback recently so they decided to plan their business strategy through SWOT analysis.

In the process they mixed up all the characteristics and it would be great if you could help them clear out the confusion!

- STRENGTHS** Internal characteristics of the business that give it an advantage over others.
- WEAKNESSES** Internal characteristics of the business that place the business at a disadvantage relative to others.
- OPPORTUNITIES** Elements in the external environment that the business could exploit to its advantage.
- THREATS** Elements in the external environment that could cause trouble for the business.

Source de l'image : <http://www.digitizeenterprise.org/swot-analysis/>

La troisième partie du jeu consiste en divers faits concernant chaque entreprise spécifique qui doivent être réarrangés afin de développer leur analyse SWOT.

Exemple de puzzle :

product requires a lot of storage space

second hand fabric is trendy

no rent cost

staff lacks knowledge about administration

buyers today value environmental ethics

competition is strong

customer preferences are subject to change

textiles are of high quality

**STRENGTHS**

**WEAKNESSES**

**OPPORTUNITIES**

**THREATS**

Check Answers

Reset

Source de l'image : <http://www.digitizeenterprise.org/swot-analysis/>



Le joueur doit classer les faits dans les catégories correspondantes de SWOT. Il y a un nombre indéfini d'essais jusqu'à ce que le joueur les classe dans le bon ordre. Une fois que le joueur a terminé les trois analyses SWOT, la partie est considérée comme gagnée !

Au cours du jeu, les participants devront faire face à.. :

- Réorganisation des éléments de l'analyse SWOT de trois entreprises éco-sociales réelles
- Comprendre la différence entre les facteurs internes et externes nécessaires à l'élaboration d'une stratégie pour une entreprise
- Exemples d'entreprises éco-sociales réelles en Europe et en Asie.

### Exigences :

- Créez dans Canva ou tout autre programme de conception une scène visuelle qui explique les bases de la planification stratégique, en particulier les facteurs internes et externes et les définitions des forces, des faiblesses, des opportunités et des menaces dans la planification entrepreneuriale.
- Créer trois scènes distinctes expliquant les profils des trois entreprises et l'objectif du jeu.
  - Exemple : *Sfera visia est une entreprise sociale développée comme un centre d'idées qui reconnaît les vertus et les avantages de tous les membres de l'équipe afin de créer de meilleures conditions pour l'emploi des personnes aveugles et malvoyantes. Le principal produit de l'entreprise est un savon liquide entièrement naturel fabriqué par du personnel défavorisé. Aidez Sfera Visia à organiser ses éléments de planification stratégique afin d'augmenter les chances de réussite de l'entreprise.*
- Étudiez les trois entreprises et rédigez 8 brèves informations sur chacune d'entre elles, 2 pour chaque catégorie SWOT. Plus précisément, vous devez trouver 2 forces internes, 2 faiblesses internes, 2 opportunités externes et 2 menaces externes.
- Développez chacun des faits comme une image distincte.
- Téléchargez [GDevelop](#), logiciel de développement de jeux open source, et utilisez les [didacticiels](#) pour développer le contenu interactif entre les scènes et les éléments du jeu.
- Intégrer le jeu sur un site web afin de le faciliter ou d'y jouer avec des jeunes sur votre ordinateur.

### Compétences acquises :

- Une meilleure compréhension de l'entrepreneuriat éco-social
- Comprendre les éléments de base d'une analyse SWOT spécifique aux entreprises éco-sociales
- Laissez-vous inspirer par les véritables entreprises éco-sociales
- Comprendre la différence entre les facteurs internes et externes nécessaires à l'élaboration d'une stratégie pour une entreprise
- Amélioration de plusieurs compétences entrepreneuriales par le biais du jeu : remue-méninges, collecte d'informations, réflexion critique, analyse, résolution de problèmes.

### Nombre de participants :

Le jeu peut être joué individuellement ou par paires/équipes.

**Durée de l'enquête :**

5 minutes pour la préparation

30-45 minutes pour jouer

10 minutes de discussion (facultatif)

Durée totale : 50-60 minutes

**Sources :**

Type de jeu et inspiration pour la conception : <http://www digitizeenterprise.org/swot-analysis/>

Patrimoine des entreprises éco-sociales européennes :

<https://sferavisia.hr/>

<http://www.brigadadomar.org/>

<https://www.variouscoop.com/>

Matériel pour l'analyse Swot : <https://www.canva.com/graphs/swot-analysis/>

Programme de conception graphique pour débutants : [www.canva.com](http://www.canva.com)

Logiciel GDevelop et tutoriels d'utilisation : <https://gdevelop.io/>

**Nom : Dates de l'entreprise**

**Type :** Ressource éducative numérique et activité

**Format :** infographies pour une activité de narration basée sur la mise en réseau d'entreprises (apprentissage mixte)

**Méthodes :** narration numérique, jeux de rôles, modèles, mise en réseau, collecte d'informations, réflexion critique, analyse, résolution de problèmes, constitution de groupes.

**Objectif pédagogique :**

Une équipe de 6 joueurs reçoit 6 profils d'entreprises différents sous forme d'infographies basées sur des entreprises éco-sociales réelles. Ils reçoivent des instructions pour jouer un rôle dans une activité de mise en réseau afin de comprendre les principales règles d'une mise en réseau réussie dans le monde des affaires.

**Inspiration du patrimoine européen (bonnes pratiques O1) :**

**GREENS d.o.o. (B&H)** - Entreprise de production de micro-légumes, d'herbes et de fleurs comestibles.

**Seljak.me** (MNE) - La première plateforme Internet qui offre aux agriculteurs le moyen le plus rapide et le plus efficace de vendre leurs produits, avec la plus grande offre de produits faits maison pour les clients.

**ROUM (CRO)** est un centre de récupération d'objets mis au rebut, où des Roms et des artistes se réunissent pour créer des objets de décoration intérieure à partir d'objets mis au rebut.

[NewPen \(SRB\)](#) - Produit des crayons graphites et des crayons de couleur en papier journal recyclé, visant principalement à protéger l'environnement à bien des égards.

[Paysans-artisans \(BE\)](#) - L'activité économique de la coopérative est axée sur la commercialisation de produits alimentaires artisanaux et locaux.

[C.I.P. Citizens in Power \(CY\)](#) - Une entreprise sociale axée sur l'éducation met en œuvre un projet international qui aide les professionnels et les artistes du CCS à développer les compétences numériques et entrepreneuriales nécessaires qui leur permettront d'assurer leur pérennité.

#### **SYNOPSIS :**

Étape 1 : L'animateur explique les principales règles du travail en réseau dans le monde des affaires en montrant une vidéo sur YouTube. Qu'est-ce que c'est ? Pourquoi il est utilisé. Ce qu'il faut rechercher dans la création de réseaux (domaine d'activité de base, besoins, objectifs communs, valeurs similaires, aspects pratiques de la coopération commerciale, c'est-à-dire si cela a un sens pratique pour deux entreprises de travailler ensemble).

Étape 2 : Les joueurs reçoivent 6 codes QR. Un code par joueur. Il leur est demandé de scanner leur code afin de récupérer une infographie contenant le profil de l'entreprise qu'ils vont présenter. Chaque joueur dispose de 15 minutes pour étudier attentivement l'infographie afin de pouvoir jouer le rôle d'un membre de cette entreprise.

Étape 3 : Les joueurs sont assis dans une salle et reçoivent des instructions sur la manière de nouer des contacts par le biais d'une méthode de speed dating. 3 personnes sont assises et 3 personnes sont debout. L'une après l'autre, elles doivent rendre visite à chacune des autres personnes et entamer une brève réunion (3 minutes) au cours de laquelle elles doivent présenter le travail principal, les objectifs futurs et les valeurs de l'autre. L'objectif est que chaque joueur puisse communiquer avec tous les autres joueurs pendant 3 minutes.

Étape 4 : Une fois que tous les joueurs ont communiqué entre eux, ils reçoivent un formulaire Google pour indiquer aux représentants de l'entreprise qu'ils souhaitent établir une relation d'affaires.

Étape 5 : Le facilitateur analyse les réponses et les participants se réunissent en séance plénière pour discuter de leurs choix.

Le jeu est conçu de manière à ce que chaque profil corresponde aux valeurs, aux besoins et aux objectifs d'une seule autre entreprise sur six. De cette manière, il n'y a qu'une seule entreprise parfaite pour chaque participant, qui doit simplement lire attentivement l'infographie, écouter les récits des autres participants et faire preuve de créativité pour trouver l'entreprise qui lui correspond le mieux.

Les meilleures correspondances sont :

Greens d.o.o. -> Seljak.me (l'une produit des aliments biologiques en Bosnie et l'autre offre une plateforme Internet pour la commercialisation et la vente de ces produits au Monténégro. Ces entreprises pourraient conclure une alliance afin que Greens s'étende au pays voisin, tandis que Seljak.me pourrait obtenir un fournisseur supplémentaire et s'étendre au niveau régional).

Roum -> NeWPen (L'un utilise des objets mis au rebut pour créer une nouvelle valeur à partir de ceux-ci, mais principalement pour des meubles et d'autres pièces de design, l'autre crée des crayons à papier et des crayons de couleur à partir de papier journal recyclé. Les entreprises peuvent unir leurs forces et contribuer à la production, au marketing et à la portée globale des ventes de l'autre).

Payasans-artisans -> CIP Citizens in Power (l'un se concentre sur la commercialisation des produits artisanaux et l'autre crée des programmes d'apprentissage et des ressources éducatives pour les artistes afin de les aider à accroître leurs compétences entrepreneuriales pour assurer la durabilité du secteur artistique. Ils peuvent former une alliance afin de travailler ensemble et de créer une stratégie d'aide globale dans le but d'aider le secteur artistique par le biais de l'éducation et de la commercialisation.

Au cours du jeu, les participants devront faire face à.. :

- Comprendre les valeurs, les besoins et les objectifs futurs en tant qu'éléments principaux de l'entreprise
- Comprendre les bases de la mise en réseau et acquérir des compétences en la matière
- Prendre des décisions commerciales sur la base de récits et de jeux de rôle

#### **Exigences :**

- Créer une courte présentation ou une vidéo qui explique les principales règles de la mise en réseau des entreprises.
- Créer 6 infographies différentes pour chaque éco-entreprise du patrimoine européen
- Générer des codes QR pour chaque infographie
- Créer un formulaire Google permettant aux joueurs d'évaluer les correspondances commerciales potentielles.

#### **Compétences acquises :**

- Une meilleure compréhension de l'objectif de la mise en réseau
- Connaissance des principaux domaines d'intérêt lorsqu'il s'agit de créer des réseaux dans le monde des affaires (valeurs, besoins, objectifs)
- Comprendre le concept de speed networking et son utilité pour les entreprises
- Découvrez les entreprises éco-sociales de Croatie, de Bosnie, de Serbie, du Monténégro, de Belgique et de Chypre et laissez-vous inspirer par elles.
- Amélioration de plusieurs compétences entrepreneuriales par le jeu : créativité, collecte d'informations, mémoire, pensée critique, analyse, résolution de problèmes, mise en réseau et constitution de groupes.

#### **Nombre de participants :**

Le jeu doit être joué avec 6 participants au total. Un participant par infographie.

Il est également possible d'augmenter le nombre de joueurs à 12 ou 24 afin que les paires ou les groupes représentent chacun une infographie.

#### **Durée de l'enquête :**

10 minutes pour la préparation

40 minutes pour jouer



10 minutes pour l'évaluation

15 minutes pour les résultats et la discussion

Durée totale : 60-75 minutes

**Sources :**

Le réseautage en entreprise en tant qu'activité éducative :

<http://www.digitizeenterprise.org/toolkit/m7-building-networks/>

Méthodologie du speed dating en entreprise :

<https://advancednetworking.me/2015/05/14/business-speed-dating/>

Patrimoine des entreprises éco-sociales européennes :

<https://greens.ba/>

<https://roumupdesign.com/>

<https://roumupdesign.com/>

<http://www.newpen.rs/>

<https://paysans-artisans.be/>

<https://citizensinpower.org/activity/digiport-digital-pop-up-shop-platform-for-ccs-professionals-and-artists/>

Créateur gratuit d'infographies : <https://www.canva.com/infographics/templates/>

Générateur de code QR gratuit : <https://www.qr-code-generator.com/>

Exemple de questionnaire d'évaluation : <http://www.digitizeenterprise.org/toolkit/m7-building-networks/> (voir étape 7.4)

Questionnaire d'évaluation : <https://docs.google.com/forms/>

**Nom : "Mer libre"**

**Type :** Outil pédagogique numérique - jeux en ligne

**Format :** Jeux en ligne et collaboration en équipe

**Méthodes :** apprentissage par le jeu grâce à la gamification numérique, puzzle éducatif, collecte d'informations, pensée critique, analyse, pitch.

**Objectif pédagogique :**

Les joueurs reçoivent des informations sur la pollution des mers, la surpêche et les problèmes qui en découlent pour les communautés locales.

L'objectif principal est de comprendre comment les entreprises éco-sociales peuvent contribuer à la préservation des écosystèmes locaux dans les zones côtières et à la propreté de la mer.

### S'inspirer des bonnes pratiques de l'O1 :

[Le projet AKTI et le centre de recherche](#) créent un vaste réseau de collaborateurs et de bénévoles pour sensibiliser à l'environnement et promouvoir le développement durable.

[Enaleia](#) est une entreprise sociale à but non lucratif qui s'attaque à deux problèmes directement liés à l'environnement marin : la réduction des stocks de poissons et la pollution marine par les plastiques.

[Brigada do mar](#) développe et met en œuvre des actions et des événements visant à protéger la biodiversité, des activités liées au recyclage et des campagnes de sensibilisation, afin d'alerter la société en général sur le fléau que représentent les déchets marins, en encourageant les citoyens à s'y associer à titre individuel ou par l'intermédiaire de leur propre organisation.

### SYNOPSIS :

Le jeu se compose de 3 parties :

**1)** La première partie explique l'importance de la persévérance de l'écosystème maritime et l'objectif principal du jeu. Les joueurs font des recherches en ligne et essaient de trouver des liens avec l'Agenda 2030 de l'ONU.

**2)** La deuxième partie du jeu consiste en 3 profils d'entreprises éco-sociales réelles en rapport avec l'engagement maritime :

- AKTI Project and Research Center (Chypre)
- Enaleia : (Grèce)
- Brigada do mar : (Portugal)

**3)** La troisième partie du jeu consiste en divers jeux

- **Puzzles** (5 images reliées au maritime) <https://puzel.org/en/features/create-jigsaw-puzzle>
  - Chaque puzzle contient le mot-clé pour résoudre le problème. Les 5 mots (*The Plastic Bank Recycling Corporation*) réunis sont l'indice pour trouver 4<sup>th</sup> exemple de bonne pratique qui est **Plastic Bank (Canada)** <https://plasticbank.com>
- **Formulaire Google quiz** <https://docs.google.com/forms>
  - Les joueurs ont 5 minutes pour parcourir le site de la Plastic Bank et doivent répondre à 10 questions concernant l'ESE et à 4 exemples de bonnes pratiques sur le site<sup>th</sup>.
  - Le gagnant du jeu est l'équipe qui résout les énigmes en premier et qui a le plus grand nombre de réponses correctes aux questions (des points sont attribués pour les meilleurs temps et le nombre de réponses correctes).
  - Les équipes présentent 4<sup>th</sup> exemple de bonne pratique

Au cours du jeu, les participants devront faire face à.. :

- Recherche d'informations bleues et vertes sur l'ESE et les objectifs connectés de l'Agenda 2030 de l'ONU.
- L'équipe travaille à la recherche de solutions pour les jeux
- Exemples d'entreprises éco-sociales en Europe

#### Exigences :

- Créer dans le programme Canva (ou similaire) 5 images visuelles pour les puzzles
- Réaliser des puzzles sur Puzzle.org
- Dans le formulaire Google, rédigez un questionnaire comportant 10 questions sur l'ESE en rapport avec l'écosystème maritime et 4 exemples de bonnes pratiques (th).

#### Compétences acquises :

- Une meilleure compréhension de l'entrepreneuriat éco-social à travers des exemples
- Comprendre l'importance de l'écosystème maritime et comment l'ESE peut contribuer à sa persévérance
- Laissez-vous inspirer par les véritables entreprises éco-sociales
- Amélioration de plusieurs compétences entrepreneuriales par le biais du jeu : collecte d'informations, travail en équipe, pensée critique, analyse, brainstorming, compétences de présentation.

#### Nombre de participants :

Un jeu peut être joué individuellement ou par paires/équipes.

#### Durée de l'enquête :

- 5 minutes pour la préparation
- 30-45 minutes pour jouer et lancer
- 10 minutes de discussion
- Durée totale : 50-60 minutes

#### Sources :

Exemples d'entreprises sociales :

- Centre de recherche et de projet AKTI <http://www.akti.org.cy/marine-litter-database/>
- Enaleia : [www.enaleia.com](http://www.enaleia.com)
- Brigada do mar : <http://www.brigadadomar.org>

Outil pédagogique basé sur le jeu :

- Puzzles <https://puzzel.org/en/features/create-jigsaw-puzzle>
- Formulaire Google <https://docs.google.com/forms>

Programme de graphisme pour débutants : [www.canva.com](http://www.canva.com)

### Nom : "Les R

**Type :** Outil pédagogique numérique - jeux et lancers en ligne

**Format :** Jeux en ligne et collaboration en équipe

**Méthodes :** apprentissage par le jeu grâce à la gamification numérique, puzzle éducatif, collecte d'informations, pensée critique, analyse, pitch.

### **Objectif pédagogique :**

Les joueurs reçoivent des informations de base sur les R et des instructions pour trouver différents R sur Internet. La tâche des joueurs est de trouver différents R et d'obtenir des idées de base sur chaque R qu'ils trouvent et pourquoi ils sont importants pour l'écodurabilité dans les systèmes locaux.

L'objectif principal est de comprendre comment les entreprises éco-sociales peuvent mettre en œuvre certains des R (Repenser, Refuser, Réduire, Réparer, Réutiliser, Recycler, Pourrir, etc.) dans leur travail et l'importance des R.

### **S'inspirer des bonnes pratiques de l'O1 :**

[Humana nova](#) travaille dans trois domaines : l'environnement, l'environnement social et l'économie. Elle emploie des personnes handicapées et d'autres personnes socialement exclues. L'entreprise produit des vêtements et des textiles grâce à la réutilisation, au recyclage et à d'autres techniques durables.

[NewPen](#) est une entreprise sociale qui produit des crayons de graphite et des crayons de couleur à partir de papier journal recyclé, dans le but premier de protéger l'environnement à bien des égards.

[Move On Wood Recycling](#) est une entreprise sociale d'Édimbourg qui collecte les déchets de bois, vend du bois de qualité et offre des possibilités d'expérience professionnelle, de formation et de bénévolat aux personnes défavorisées, en particulier aux NEET.

### **SYNOPSIS :**

Le jeu se compose de 4 parties :

- 1) La première partie explique les différents R et le but principal du jeu. Les joueurs recherchent les R en ligne et se font une idée de ce dont il s'agit.
- 2) La deuxième partie du jeu consiste en 3 profils d'entreprises éco-sociales réelles et les R qu'elles mettent en œuvre dans leurs entreprises :
  - Humana nova (Croatie)



- NewPen (Serbie)
- Move On Wood Recycling (Écosse)

### 3) La troisième partie du jeu consiste en divers jeux :

#### - **Jeu de mémoire** (connexion d'images et de mots Rs)

<https://puzel.org/en/features/create-memory>

- Dans le jeu de mémoire, les joueurs associent des images à des mots (différents R). L'idée est de faire au moins 7 paires de R. Une fois toutes les paires formées, le jeu est terminé. L'équipe qui a le plus de paires gagne.

#### - **Recherche de mots** (Rs) <https://puzzlemaker.discoveryeducation.com/word-search>

- Dans le jeu de recherche de mots, les joueurs doivent trouver des mots de 7R et le gagnant est l'équipe qui a réalisé le temps le plus rapide.

#### - **Image miroir** et recherche de R dans un texte <https://www.resizepixel.com/mirror-image/>

- Dans le jeu de l'image miroir, il y aura une courte histoire sur l'importance des R et les joueurs devront trouver tous les mots R dans le texte. Les joueurs doivent trouver tous les mots R dans le texte. Il y aura également 3 questions concernant le texte. Le gagnant est l'équipe qui trouve tous les R et fournit les bonnes réponses aux 3 questions dans le temps le plus court.

### 4) La quatrième partie est le **pitching** :

- "Notre R est le meilleur R ! - les équipes choisissent 1 R et expliquent ses avantages
- Fournir des instructions de base pour le lancer

Au cours du jeu, les participants devront faire face à.. :

- Rechercher des R et comprendre pourquoi chaque R est important
- L'équipe travaille à la recherche de solutions pour les jeux
- Exemples de véritables entreprises éco-sociales en Europe
- Compétences en matière de pitching et de présentation

### Exigences :

- Créez dans Canva (ou un programme similaire) des images visuelles pour chaque 7 R que vous utiliserez dans le jeu de mémoire, puis créez un jeu de mémoire dans Puzzle.org.
- Dans [puzzlemaker.discoveryeducation.com](https://puzzlemaker.discoveryeducation.com), créez un jeu de recherche de mots composé de mots 7R.
- Rédigez un court texte sur Rs et mettez-le dans une image miroir ([resizepixel.com](https://www.resizepixel.com)) et écrivez 3 questions concernant le texte.

- Rédigez de brèves instructions concernant la présentation des R (par exemple, chaque équipe dispose de 45 secondes pour présenter son R).

### Compétences acquises :

- Une meilleure compréhension de l'entrepreneuriat éco-social à travers des exemples
- Comprendre l'importance des R
- Laissez-vous inspirer par les véritables entreprises éco-sociales
- Amélioration de plusieurs compétences entrepreneuriales par le biais du jeu : collecte d'informations, travail en équipe, réflexion critique, analyse, brainstorming, pitching.

### Nombre de participants :

Un jeu peut être joué individuellement ou par paires/équipes.

### Durée de l'enquête :

- 5 minutes pour la préparation
- 30-45 minutes pour le jeu et le lancer.
- 10 minutes de discussion
- Durée totale : 50-60 minutes

### Sources :

Exemples d'entreprises sociales :

- Humana nova : <https://humananova.org/>
- NewPen : [www.newpen.rs](http://www.newpen.rs)
- Recyclage du bois : <https://moveonwood.org.uk/>

Outil pédagogique basé sur le jeu :

- Jeu de mémoire <https://puzzel.org/en/features/create-memory>
- Recherche de mots (Rs) <https://puzzlemaker.discoveryeducation.com/word-search>
- Image miroir et recherche de R dans un texte <https://www.resizepixel.com/mirror-image>

Programme de graphisme pour débutants : [www.canva.com](http://www.canva.com)

Vidéos de présentation :

[https://www.ted.com/talks/one\\_minute\\_idea\\_pitchers\\_one\\_minute\\_idea\\_pitches](https://www.ted.com/talks/one_minute_idea_pitchers_one_minute_idea_pitches)

**Nom : Labyrinthe numérique**

**Type :** Outil pédagogique numérique - labyrinthe pédagogique numérique (jeu en ligne)

**Format :** Présentation PowerPoint

**Méthodes :** apprentissage par le jeu grâce à la ludification numérique, labyrinthe éducatif, collecte d'informations, pensée critique, analyse et résolution de problèmes.

**Objectif pédagogique :**

Pour sortir du labyrinthe, le joueur doit répondre correctement aux questions sur l'entrepreneuriat éco-social, ce qui lui permettra d'acquérir des connaissances dans ce domaine.

**Inspiration du patrimoine européen (bonnes pratiques O1) :**

[C.I.P. Citizens In Power](#) est une organisation non gouvernementale indépendante à but non lucratif. CIP est l'une des principales organisations de Chypre dans les domaines de l'éducation mondiale, de l'innovation sociale, de l'esprit d'entreprise, des STIM et de la croissance durable.

**SYNOPSIS :**

Ce jeu est destiné aux débutants qui n'ont pas de connaissances de base sur l'entrepreneuriat social et à ceux qui souhaitent créer leur propre entreprise sociale.

Le joueur contrôle un personnage qui se trouve dans un labyrinthe. A chaque fois, une question est posée, et le joueur peut voir trois routes différentes avec trois réponses différentes (le nombre de réponses n'a pas besoin d'être constant). Le joueur doit répondre correctement, afin de prendre la bonne route. La tâche du personnage est de trouver la sortie du labyrinthe. Le personnage a 3 vies, donc s'il choisit une mauvaise réponse, il perdra une vie et aura une chance de choisir à nouveau la bonne réponse. Lorsqu'un personnage perd ses 3 vies, le jeu se termine.

**Exigences :**

- Créez une présentation interactive composée de 4 énigmes conformément au synopsis et enregistrez-la au format PowerPoint Show.
- Créer de courtes instructions pour les joueurs en fonction du scénario du jeu.
- Démarrer la présentation sur l'ordinateur ou la tablette
- Discuter du jeu avec les participants après qu'ils aient terminé le jeu.

**Compétences acquises :**

- Une meilleure compréhension de l'entrepreneuriat éco-social
- Amélioration de plusieurs compétences entrepreneuriales par le biais du jeu : collecte d'informations, réflexion critique, analyse, résolution de problèmes.

**Nombre de participants :**

Le jeu peut être joué individuellement.

**Durée de l'enquête :**

5 minutes pour la préparation

10-30 minutes pour jouer

10 minutes de discussion

Durée totale : 25-45 minutes

#### Sources :

Inspiration d'un scénario d'urgence : <https://er-se.eu/download/18-synopsis-to-inspire-you-%e2%80%8b/>

Programme de graphisme pour débutants : [www.canva.com](http://www.canva.com)

### Nom : Création d'entreprise

**Type :** Outil pédagogique numérique - jeu en ligne

**Format :** Format du jeu GDevelop (json)

**Méthodes :** apprentissage par le jeu grâce à la ludification numérique, collecte d'informations, éducation par le jeu de rôle, éducation par le modèle de rôle, pensée critique, analyse et résolution de problèmes.

#### Objectif pédagogique :

Le joueur se familiarise avec les éléments de base qui l'attendent lorsqu'il crée une entreprise et, pour chaque étape, il a la possibilité de choisir une option respectueuse de l'environnement. Après chaque choix, il reçoit une explication sur le bien-fondé de son choix, ce qui lui permet d'en apprendre beaucoup sur l'entrepreneuriat écosocial à partir d'un exemple concret.

#### Inspiration du patrimoine européen (bonnes pratiques O1) :

[Algramo](#) vise à donner à chacun les moyens de changer radicalement ses habitudes de consommation et d'assurer un avenir prospère aux générations actuelles et futures. C'est l'entreprise la plus innovante de 2015 et de 2020 en Amérique latine.

#### SYNOPSIS :

Ce jeu est destiné aux débutants qui n'ont pas de connaissances de base sur l'entrepreneuriat social et à ceux qui souhaitent créer leur propre entreprise sociale.

Le joueur contrôle un personnage qui se trouve en ville et se promène dans une rue remplie de différents magasins. Sa tâche consiste à établir son entreprise dans l'un de ces magasins. Lorsque le personnage choisit la nature de son activité, il doit choisir les meilleures options possibles. Trois options lui sont proposées pour chaque situation. Lorsqu'il choisira une option avec succès, il recevra des informations sur les avantages de cette option pour son éco-entreprise et sur l'impact de cette décision sur la société.

#### Exigences :

- Créer de courtes instructions pour les joueurs en fonction du scénario du jeu.
- Préparer des questions et des réponses pour le jeu
- Téléchargez [GDevelop](#), logiciel de développement de jeux open source, et utilisez les [didacticiels](#) pour développer le contenu interactif entre les scènes et les éléments du jeu.



- Intégrer le jeu sur un site web afin de le faciliter ou d'y jouer avec des jeunes sur votre ordinateur.
- Discuter du déroulement du jeu avec les participants après qu'ils aient terminé le jeu.

### Compétences acquises :

- Une meilleure compréhension de l'entrepreneuriat éco-social
- Amélioration de plusieurs compétences entrepreneuriales par le biais du jeu : collecte d'informations, réflexion critique, analyse, résolution de problèmes.

### Nombre de participants :

Le jeu peut être joué individuellement.

### Durée de l'enquête :

5 minutes pour la préparation

10-30 minutes pour jouer

10 minutes de discussion

Durée totale : 25-45 minutes

### Sources :

Numériser l'entreprise : <http://www.digitizeenterprise.org/toolkit/m7-building-networks/>

Logiciels et tutoriels d'utilisation de GDevelop : <https://gdevelop.io/>

Programme de graphisme pour débutants : [www.canva.com](http://www.canva.com)

### Nom : Bâtiment écologique

**Type :** Outil pédagogique numérique - jeu en ligne

**Format :** Format du jeu GDevelop (json)

**Méthodes :** apprentissage par le jeu grâce à la ludification numérique, au brainstorming, à l'analyse et à la résolution de problèmes.

### **Objectif pédagogique :**

A travers deux étapes - la simulation de la production de blocs verts et la construction de bâtiments écologiques - le joueur apprendra à connaître l'éco-construction de la bonne manière.

### **Inspiration du patrimoine européen (bonnes pratiques O1) :**

[Boodla](#) travaille de manière innovante à l'entretien et au développement des valeurs vertes des villes. Elle a commencé par l'agriculture urbaine, un outil permettant de créer la sécurité dans les quartiers et de diffuser des connaissances sur la biodiversité, la culture et les systèmes alimentaires durables. Aujourd'hui, elle travaille de manière plus large, avec de nombreuses idées nouvelles sur la manière de mettre à disposition et d'activer les espaces verts dans la ville.

**ECODOME** veut collaborer à la transformation de la planète. En collaboration avec l'université de Grenade, elle a mis au point un système de bioconstruction avec la terre véritablement révolutionnaire.

### **SYNOPSIS :**

La première étape du jeu doit simuler le processus de production des blocs verts et fournir des informations utiles sur les avantages environnementaux de leur utilisation. La production des blocs doit être réaliste et décrite dans le jeu. L'étape suivante du jeu est l'utilisation de ces blocs. La quantité de blocs produits peut maintenant être utilisée pour construire. Plus précisément, un nombre limité de bâtiments peut être construit avec un certain nombre de blocs, ce qui vise à rendre le processus de construction plus réaliste. L'objectif est de conquérir la ville polluée en construisant des bâtiments écologiques. Le jeu vise à construire une ville ECO entière. En poursuivant la construction dans le jeu, l'espace est ouvert pour présenter d'autres modèles et parties de la construction écologique.

### **Exigences :**

- Créer de courtes instructions pour les joueurs en fonction du scénario du jeu.
- Téléchargez [GDevelop](#), logiciel de développement de jeux open source, et utilisez les [didacticiels](#) pour développer le contenu interactif entre les scènes et les éléments du jeu.
- Intégrer le jeu sur un site web afin de le faciliter ou d'y jouer avec des jeunes sur votre ordinateur.
- Discutez du déroulement du jeu avec les participants après qu'ils l'aient terminé.

### **Compétences acquises :**

- Une meilleure compréhension de l'entrepreneuriat éco-social
- Connaissances acquises dans le domaine de la construction écologique
- Amélioration de plusieurs compétences entrepreneuriales par le biais du jeu : collecte d'informations, réflexion critique, analyse, résolution de problèmes.

### **Nombre de participants :**

Le jeu peut être joué individuellement.

### **Durée de l'enquête :**

5 minutes pour la préparation

30 à 60 minutes pour jouer

10 minutes de discussion

Durée totale : 45-75 minutes

### **Sources :**

Logiciels et tutoriels d'utilisation de GDevelop : <https://gdevelop.io/>

Programme de graphisme pour débutants : [www.canva.com](http://www.canva.com)

### **Nom : Quiz PR**

**Type :** Outil pédagogique numérique - Quiz

**Format :** Jeu en ligne, **formulaire** Google

**Méthodes :** apprentissage par le jeu au moyen d'un quiz, collecte et analyse d'informations.

### **Objectif pédagogique :**

Étant donné que de nombreuses entreprises sociales ont un marketing faible et que peu de gens les connaissent, l'objectif principal du quiz est de permettre à ces entreprises d'obtenir des conseils sur la manière de faire parler d'elles. Le quiz aidera les entreprises éco-sociales à établir un contact avec leurs consommateurs grâce à des connaissances en marketing et en relations publiques.

### **Inspiration du patrimoine européen (bonnes pratiques O1) :**

[Vinted](http://www.vinted.it/Vinted) - est une place de marché lituanienne en ligne pour l'achat, la vente et l'échange d'articles neufs ou d'occasion, principalement des vêtements et des **accessoires** - <https://www.vinted.it/Vinted>

[Le Lexi](http://thelexicinema.co.uk/TheLexiCinema.dll/Home) - Il s'agit de la seule entreprise sociale de cinéma à Londres, un palais des images géré par des bénévoles qui entretient des liens étroits non seulement avec la communauté locale, mais aussi avec un projet caritatif unique situé à des milliers de kilomètres de là, en Afrique du Sud. Entreprise reverse 100 % de ses bénéfices à des œuvres caritatives, apportant ainsi un soutien vital au pionnier Sustainability Institute en Afrique du Sud - un centre d'apprentissage et de vie durable basé dans la région rurale de Stellenbosch, en Afrique du Sud, qui propose des programmes éducatifs et alimentaires ainsi que des initiatives de recherche écologique.

<https://thelexicinema.co.uk/TheLexiCinema.dll/Home>

### **SYNOPSIS :**

Le quiz ne serait pas le même pour les utilisateurs ayant des niveaux de connaissances différents. Avant le quiz lui-même, il serait possible d'effectuer un test d'évaluation des connaissances sur les affaires, le marketing et l'entrepreneuriat social.

Les questions du quiz principal porteraient sur différents domaines, par exemple le site web, l'identité visuelle, un réseau social spécifique, les relations publiques, etc. Les questions sont de type fermé avec des réponses proposées et si l'utilisateur répond correctement ou non, après chaque question il y aura une explication de la réponse et pourquoi la réponse est correcte ou non. À la fin du quiz, on évaluera dans quel segment l'utilisateur a commis le plus d'erreurs, avec une explication plus détaillée et un retour d'information. L'utilisateur peut également créer un compte sur la plateforme afin d'entrer plus facilement en contact avec d'autres utilisateurs.

Cela permettrait de résoudre les problèmes rencontrés par les entreprises éco-sociales pour entrer en contact avec des clients potentiels.

### **Exigences :**

- Créez de courtes instructions pour les joueurs.

- Préparez les questions et les réponses pour le quiz.
- Discutez du quiz avec les participants une fois qu'ils l'ont terminé.

### Compétences acquises :

- Une meilleure compréhension de l'entrepreneuriat éco-social
- Connaissances acquises dans le domaine du marketing et des relations publiques
- Amélioration de plusieurs compétences entrepreneuriales par le biais du jeu : collecte d'informations, réflexion critique et analyse.

### Nombre de participants :

Le jeu peut être joué individuellement.

### Durée de l'enquête :

5 minutes pour la préparation

10-30 minutes pour jouer

10 minutes de discussion

Durée totale : 25-45 minutes

### Sources :

Programme de graphisme pour débutants : [www.canva.com](http://www.canva.com)

Formulaire Google : [www.google.com](http://www.google.com)

### Nom : Sauver le monde

**Type :** Outil pédagogique numérique - jeu en ligne

**Format :** Format du jeu GDevelop (json)

**Méthodes :** apprentissage par le jeu grâce à la ludification numérique, collecte d'informations, réflexion critique, analyse et résolution de problèmes.

### Objectif pédagogique :

La tâche du joueur est de rechercher et d'améliorer le niveau de la technologie disponible afin de pouvoir prévenir le volcan avant qu'il n'entre en éruption, sans mettre trop en danger le monde par l'exploitation des ressources ou la pollution.

### Inspiration du patrimoine européen (bonnes pratiques O1) :

[Ecosia](#) utilise les bénéfices réalisés grâce à nos recherches pour planter des arbres là où ils sont le plus nécessaires.

[Enaleia](#) est une organisation dont l'objectif est de rendre l'écosystème marin durable grâce à des solutions d'économie circulaire et sociale. Enaleia mène plusieurs projets dans le monde entier.



## SYNOPSIS :

Le monde de notre jeu est menacé par une éruption volcanique imminente. Le monde du jeu est similaire à la Terre, et il y a différents biomes tels que des forêts, des plaines et des rivières, ainsi que plusieurs types de plantes à récolter et d'animaux à chasser. Le jeu est un jeu multijoueur et de survie qui permet aux joueurs d'interagir à la fois avec le monde et entre eux. Le jeu encourage les joueurs à adopter un mode de vie durable. Les joueurs doivent veiller à un régime alimentaire équilibré et contrôler la collecte des ressources naturelles, sous peine d'affecter négativement ou de détruire l'environnement. Par exemple, couper trop d'arbres réduit la quantité de pollution atmosphérique qui peut être réduite, et créer trop de pollution en utilisant des machines de haute technologie peut faire monter le niveau des mers, et certaines espèces de plantes ou d'animaux peuvent disparaître si les joueurs récoltent ou chassent trop. L'objectif principal est que le joueur apprenne à utiliser les ressources naturelles.

## Exigences :

- Créer de courtes instructions pour les joueurs en fonction du scénario du jeu.
- Téléchargez [GDevelop](#), logiciel de développement de jeux open source, et utilisez les [didacticiels](#) pour développer le contenu interactif entre les scènes et les éléments du jeu.
- Intégrer le jeu sur un site web afin de le faciliter ou d'y jouer avec des jeunes sur votre ordinateur.
- Discuter du jeu avec les participants après qu'ils aient terminé le jeu.

## Compétences acquises :

- apprendre à utiliser les ressources naturelles
- Amélioration de plusieurs compétences entrepreneuriales par le biais du jeu : collecte d'informations, réflexion critique, analyse, résolution de problèmes.

## Nombre de participants :

Le jeu est un jeu multijoueur et de survie qui permet aux joueurs d'interagir à la fois avec le monde et entre eux, mais il peut également être joué individuellement.

## Durée de l'enquête :

5 minutes pour la préparation

10-30 minutes pour jouer

10 minutes de discussion

Durée totale : 25-45 minutes

## Sources :

Logiciels et tutoriels d'utilisation de GDevelop : <https://gdevelop.io/>

Programme de graphisme pour débutants : [www.canva.com](http://www.canva.com)

**Nom : Move Green** [responsabilité écologique + relation client]

**Type** : Outil pédagogique numérique - salle d'évasion pédagogique numérique

**Format** : Diaporama PowerPoint

**Méthodes** : Apprentissage par le jeu grâce à la gamification numérique, escape room pédagogique, brainstorming, collecte d'informations, réflexion critique, analyse, résolution de problèmes, constitution de groupes (uniquement pour le jeu coopératif).

**Objectif pédagogique** : Le groupe de joueurs doit relever toute une série de défis en gérant le magasin "zéro déchet" afin de découvrir différentes manières d'établir des relations de confiance avec leurs clients. Le but du jeu est de satisfaire les clients et de créer une demande pour leurs produits.

**Inspiration du patrimoine européen (01 bonnes pratiques) :**

[Agno Zero Waste Grocery](#) est une entreprise durable et sociale, autrement dit un magasin à faible impact. Son objectif est de réduire les déchets ménagers mis en décharge et de fournir des aliments et des produits en vrac vraiment étonnants. Elle propose une sélection d'aliments sans OGM, des accessoires sans plastique et des stations de recharge pour les produits de nettoyage et d'hygiène personnelle. L'épicerie Agno sensibilise également son public aux techniques de recyclage et participe à l'activation de la communauté sur les questions environnementales, par exemple en organisant des nettoyages.

**SYNOPSIS :**

L'épicerie Agno est le premier magasin zéro déchet de Limassol, à Chypre. Elle a récemment lancé un appel à candidatures pour des apprentis et c'est aujourd'hui que le groupe d'apprentis éco-enthousiastes sélectionnés fait son entrée. Les apprentis entrent dans les locaux du magasin et sont entourés de leurs différents produits, de stations de remplissage et de la salle réservée au personnel. Peu après, le directeur du magasin apparaît pour saluer les apprentis et leur présenter le défi du jour, qui consiste à s'assurer qu'ils agissent en fonction des diverses raisons durables pour lesquelles leurs clients les choisissent. Si les joueurs ne s'occupent pas des 4 interactions avec les clients et/ou de la gestion des produits, l'épicerie sera exposée à un scandale de mauvaise publicité qui dépréciera sa valeur sur le marché. Ils disposent d'une heure pour accomplir leurs tâches en effectuant des recherches dans la pièce et en déterminant ce qui requiert leur attention.

Le premier indice est un dépliant sur le tableau d'affichage du magasin, qui indique l'horaire hebdomadaire de ramassage des emballages d'un fournisseur de produits de nettoyage. C'est ainsi que la quête commence, selon l'horaire, le fournisseur arrive 15 minutes après que l'apprenti a ramassé le dépliant. Il s'agit donc maintenant de localiser les emballages à ramasser ou à remplir. L'indice suivant concerne la station de remplissage et consiste à identifier les produits qui ont besoin d'être remplis en vrac. La tâche suivante consistera à installer la station avec des bocaux en verre réutilisés qui ont été donnés par la communauté du magasin. Où se trouve le poste de don et de réutilisation ? L'apprenti doit nettoyer les étiquettes des bocaux et les replacer sur la station de remplissage. C'est alors que le livreur du fournisseur de produits de nettoyage arrive et l'apprenti doit effectuer l'ensemble du processus sans recevoir d'emballage de la part de ce fournisseur qui commence à peine à prendre conscience de l'importance de l'environnement. Une fois ce niveau atteint, l'apprenti est confronté au dernier défi, celui d'interagir avec un client. Après avoir fait ses achats au comptoir, le client demande un sac en plastique. L'apprenti a trois options : lui donner un

sac en plastique, lui offrir un sac plus durable ou lui offrir un sac plus durable et le renvoyer au tableau du magasin où se trouvent des dépliants expliquant ce qu'implique une politique zéro déchet et l'impact des emballages en plastique au niveau local, promouvant ainsi la mission du magasin.

#### Exigences :

- Créez dans Canva ou tout autre programme de conception une scène visuelle qui explique les bases de ce qu'est Agro Grocery et en quoi consiste l'essai des apprentis par le directeur du magasin.
- Créez trois scènes distinctes présentant les endroits du magasin nécessaires au jeu, à savoir la porte arrière pour les livraisons, la station de réutilisation, la station de remplissage et le tableau d'affichage.

#### Compétences acquises :

- Une meilleure compréhension de l'entrepreneuriat éco-social
- Amélioration de plusieurs compétences entrepreneuriales par le biais du jeu : brainstorming, collecte d'informations, réflexion critique, analyse, résolution de problèmes et constitution d'un groupe (si le jeu est coopératif).

#### Nombre de participants :

Le jeu est conçu pour un joueur, mais les joueurs peuvent former des équipes jusqu'à 4 personnes qui joueront ensemble à partir d'un ordinateur.

#### Durée de l'enquête :

5 minutes pour la préparation

30-45 minutes pour jouer

10 minutes de discussion (facultatif)

Durée totale : 50-60 minutes

#### Sources :

Programme de conception graphique pour débutants : [www.canva.com](http://www.canva.com)

Logiciel GDevelop et tutoriels d'utilisation : <https://gdevelop.io/>

Une boîte à outils [Comment gérer une salle d'évasion verte](#)

Exemples d'escape rooms hybrides [Serious escape game](#)

Développement de la relation client [Gestion de la relation client](#)

**Nom :** Gestion d'un centre de recherche écologique [Responsabilité écologique]

**Type :** Outil d'éducation numérique et méthodologie hybride

**Format :** Format du jeu GDevelop (json)

**Méthodes** : apprentissage par le jeu grâce à la ludification numérique, puzzle éducatif, remue-ménings, collecte d'informations, pensée critique, analyse, résolution de problèmes.

### **Objectif pédagogique :**

Le joueur reçoit des informations générales sur le projet AKTI et le centre de recherche, ainsi que des instructions simples pour faire un brainstorming sur les différents moteurs de durabilité dont l'organisation s'est inspirée. Le joueur est ensuite amené à effectuer les premières tâches qui découlent des défis que l'organisation a relevés afin de tester son esprit critique et de l'aider à développer des stratégies durables.

### **Inspiration du patrimoine européen (bonnes pratiques O1) :**

[AKTI Project and Research](#) centre - AKTI Project and Research Center est une organisation non gouvernementale à but non lucratif basée à Nicosie, à Chypre. Elle a été créée en 2000 par un groupe d'experts en matière d'environnement et a réussi aujourd'hui à créer un vaste réseau de collaborateurs et de bénévoles pour sensibiliser à l'environnement et promouvoir le développement durable.

### **SYNOPSIS :**

Le joueur est invité à devenir membre de la direction du projet AKTI et du centre de recherche. Le jeu se compose de 4 étapes. L'objectif que les joueurs tentent d'atteindre à la fin du jeu est de suivre les bons chemins dans le jeu qui mèneront à un vaste réseau de collaborateurs et de bénévoles et d'atteindre certains objectifs de sensibilisation à l'environnement et de promotion du développement durable. La première étape du jeu est une présentation de l'organisation et une présentation des trois experts en chef de l'organisation et de leurs antécédents. Une autre diapositive d'introduction présentera quelques faits sur la place que Chypre pourrait occuper en termes de responsabilité écologique dans le contexte.

La deuxième étape consiste en des activités à choix multiples et des énigmes éducatives posant des questions sur la manière dont le centre de recherche se financera et sur les principaux domaines de recherche auxquels il s'intéressera. La troisième étape est une phase de brainstorming au cours de laquelle les joueurs commencent à réfléchir aux différentes façons dont ils pourraient sensibiliser à l'environnement au cours du premier tour et à la façon de promouvoir le développement durable au cours du deuxième tour. Au cours de la quatrième étape, les groupes choisiront une combinaison de deux idées qu'ils ont trouvées au cours des deux tours de l'étape précédente afin de les développer davantage et de les rendre plus spécifiques en termes de tâches à accomplir pour les mettre en œuvre, de départements à activer et d'une idée approximative du temps qu'il faudra pour atteindre les différentes phases de leurs idées.

### **Exigences :**

- Créez dans Canva ou tout autre programme de conception une scène visuelle qui donne aux joueurs des informations de base sur le centre de recherche, les experts et le contexte chypriote.
- Enquêtez sur l'entreprise et créez un profil avec quelques faits sur l'entreprise qui s'inscrivent dans un cadre du jeu.
- Créez un profil pour chacun des experts, en décrivant leurs domaines d'expertise professionnelle et leurs domaines de recherche.



- Créez un autre cadre illustrant quelques faits sur Chypre et différentes façons de mesurer la situation du pays en termes de développement durable.
- Créez un document contenant toutes les instructions claires qui s'afficheront à l'écran pour les discussions de groupe en situation réelle de l'équipe.
- Créer une image distincte pour chaque instruction
- Téléchargez [GDevelop](#), logiciel de développement de jeux open source, et utilisez les [didacticiels](#) pour développer le contenu interactif entre les scènes et les éléments du jeu.
- Intégrer le jeu sur un site web afin de le faciliter ou d'y jouer avec des jeunes sur votre ordinateur.

### Compétences acquises :

- Une meilleure compréhension de l'éco-entrepreneuriat
- Introduction à la gestion des ressources
- Comprendre l'éventail de ce qui peut être considéré comme des initiatives en faveur de la responsabilité environnementale.
- Introduction à la gestion de projet
- Amélioration de plusieurs compétences entrepreneuriales grâce à des séances de réflexion en groupe : brainstorming, collecte d'informations, réflexion critique, analyse, résolution de problèmes, travail d'équipe.

### Nombre de participants :

Ce jeu doit être joué en groupe. Des groupes de deux au minimum et de trois au maximum.

### Durée de l'enquête :

5 minutes pour la préparation

10 minutes pour la lecture introductive

10 minutes pour les questions

20 minutes pour un brainstorming en groupe

40 minutes pour développer une idée choisie au sein du groupe

Durée totale : 85 minutes

### Sources :

[AKTI Project and Research](#) centre - AKTI Project and Research Center est une organisation non gouvernementale à but non lucratif basée à Nicosie, à Chypre. Elle a été créée en 2000 par un groupe d'experts en matière d'environnement et a réussi aujourd'hui à créer un vaste réseau de collaborateurs et de bénévoles pour sensibiliser à l'environnement et promouvoir le développement durable.

Processus de réflexion sur la conception [Association de réflexion sur la conception](#)

L'exercice de brainstorming de Crazy 8 [Kit Design Sprint](#)

**Nom : Êtes-vous prêt à gérer votre premier budget ?** [Gestion financière et quiz]

**Type :** Quiz éducatif numérique

**Format :** Format de jeu GDevelop (json), google forms.

**Méthodes :** apprentissage par le jeu, puzzles éducatifs, réflexion critique, résolution de problèmes à partir d'hypothèses.

**Objectifs pédagogiques :**

Le joueur joue le rôle d'une jeune entrepreneuse qui vient de recevoir une subvention pour lancer son entreprise dans le domaine de l'entrepreneuriat éco-social. L'objectif principal est que le joueur réfléchisse, réponde et apprenne par la suite sur certaines questions importantes de finance et de budgétisation pour les étapes initiales d'une entreprise.

**Inspiration du patrimoine européen (bonnes pratiques O1) :**

[EkoNest](#) aide ses clients à contribuer à une planète propre et saine. Ils mènent leurs activités dans le respect de l'environnement, de la société et de l'éthique, en plaçant l'environnement au cœur de leurs préoccupations.

[A Good Company](#) Marque suédoise de style de vie véritablement durable. Elle conçoit les meilleurs produits de tous les jours, sans faire de compromis sur le design ou la durabilité.

**SYNOPSIS :**

Étape 0 : Le jeu commence et le joueur prend connaissance du contexte. Il entre dans le monde où il doit créer un site de commerce électronique avec un catalogue de produits écologiques. Quelques détails sur la subvention qu'il a reçue sont donnés sous la forme d'une lettre de confirmation de l'institution qui l'a récompensé. Le joueur appelle un conseiller financier et prend rendez-vous. Le jeu commence dans son bureau.

Niveau 1 :

Le jeu se déroule dans le bureau d'un conseiller financier qui pose des questions à choix multiples. Que le joueur obtienne la bonne ou la mauvaise réponse, le conseiller financier prend le temps, après chaque question, de refléter la réponse du joueur et d'expliquer le bien-fondé de la bonne ou de la mauvaise réponse. Le conseiller financier passe ensuite à un autre cadre dans lequel il donne des informations supplémentaires sur le sujet en question.

La première question porte sur les budgets. Quels sont les éléments à prendre en compte dans un budget ? Comment peut-on le prévoir ? La deuxième question porte sur les actifs fixes. La troisième question porte sur les coûts variables et la quatrième sur les coûts fixes. La cinquième question porte sur le calcul du bénéfice. La sixième question porte sur les coûts réels et la septième sur les coûts unitaires.

Niveau 2 :

Ce niveau est consacré aux registres. 1 semaine après la mise en ligne du site web de l'entreprise, le joueur est invité à classer les enregistrements qui apparaissent à l'écran dans les différents types de livres : livres de caisse, livres de salaires, livres journaliers et grands livres.

Niveau 3 :

La troisième étape sera un niveau interactif où le joueur devra remplir le bilan de l'entreprise pour les trois premiers mois. Avant de commencer, le conseiller financier lui fera faire une visite virtuelle du bilan et des différentes sections qui le composent, et lui montrera comment entrer une transaction de débit et une transaction de crédit. L'objectif n'est pas que le joueur soit précis à 100 %, même si ce serait formidable, mais plutôt qu'il ait une première interaction avec le langage de la finance et de la comptabilité.

Une fois le niveau 1 passé, le joueur reçoit le badge **101 € Glossary** (conçu dans le style des badges scouts).

Le niveau 2 correspond au badge de **bibliothécaire financier**.

Enfin, le niveau 3 est le badge "**Comptabilité**".

**Exigences :**

- Créer un formulaire google avec des questions et des réponses à choix multiples
- Créer 3 cadres infographiques sur Canva ou indesign présentant au joueur 1. le scénario de leur entreprise, 2. la lettre de finances et 3. les prochaines étapes. Les prochaines étapes
- Créez une pièce virtuelle de l'espace et du bureau du conseiller financier sur gdevelop.
- Créez des cadres pour les descriptions et les explications que le conseiller financier donne au joueur.
- Créer un puzzle éducatif pour l'archivage
- Créer un puzzle éducatif pour le bilan.
- Créez les modèles de badges sur Canva ou Photoshop.
- Créez le cadre qui sera la scène finale du jeu avec les résultats et la progression du joueur sur gdevelop.

**Compétences acquises :**

- Culture financière
- Compétences pour calculer les coûts de la vie réelle
- une introduction à la relation entre l'entrepreneur et le conseiller financier
- Apprendre les bases de la comptabilité et de la budgétisation.

**Nombre de participants :**

Ce jeu est conçu pour un seul joueur, mais deux personnes peuvent jouer ensemble pour s'entraider.

**Durée de l'enquête :**

Introduction 5 minutes

Niveau 1 - choix multiples et leçons 20 minutes

Niveau 2 - Classement des dossiers 5 minutes

Niveau 3 - Bilan - 15 minutes

Durée totale : 45 - 50 minutes.

**Sources :**

**Rescuedbox** Notre mission est de lutter contre le gaspillage alimentaire et de faire partie de la solution. Notre objectif est de sauver 500 tonnes de nourriture d'ici 2025. Nous travaillons en étroite collaboration avec les coopératives agricoles locales afin de vous livrer les produits les plus frais. Tous les agriculteurs sont certifiés et utilisent des pesticides biologiques approuvés conformément aux directives de l'UE. De nos boîtes recyclables au ruban adhésif recyclable que nous utilisons pour les emballer, nous faisons de notre mieux pour éviter le plastique\*. Chaque semaine, nous optimisons nos itinéraires de livraison à l'écart de la circulation afin de réduire notre empreinte carbone. Chaque semaine, nous faisons don de 10 % de nos boîtes sauvées à des associations caritatives afin de lutter contre la faim à Chypre tout en réduisant les déchets. Nous visons à créer des partenariats solides avec des organisations locales partageant les mêmes idées pour nous aider à diffuser le message du gaspillage alimentaire en général et des habitudes alimentaires saines dans tous les foyers et toutes les écoles de Chypre.

Gérer les finances des entreprises sociales [Boîte à outils pour les entreprises sociales](#)

**Nom : Les trois niveaux de résolution des problèmes** [ Responsabilité écologique + Gestion des ressources + Gestion financière ]

**Type :** source et activité éducative numérique

**Format :** infographies pour une activité de brainstorming, d'idéation et de développement d'idées

**Méthodes :** réflexion sur la conception, idéation, développement de la conception, conception de la stratégie, brainstorming, collecte d'informations, réflexion critique, analyse, résolution de problèmes, constitution de groupes.

**Objectifs pédagogiques :**

Les joueurs de ce jeu reçoivent à chaque tour une brève description des crises écologiques ou sociales. L'équipe est composée du rêveur, du bâtisseur et du critique, de sorte que chaque joueur doit choisir son personnage. Ce faisant, l'équipe doit trouver une idée sur la manière dont elle pourrait créer une initiative quelconque pour s'attaquer au problème en question d'une manière imaginative, réalisable et éthique.

**Inspiration du patrimoine européen (bonnes pratiques O1) :**



**AKTI Project and Research** centre (**Chypre**) - AKTI Project and Research Center est une organisation non gouvernementale à but non lucratif basée à Nicosie, Chypre. Elle a été créée en 2000 par un groupe d'experts en matière d'environnement et a réussi aujourd'hui à créer un vaste réseau de collaborateurs et de bénévoles pour sensibiliser à l'environnement et promouvoir le développement durable.

**Garmin, Danilovgrad** (**Monténégro**) - Production et distribution de sacs biodégradables.

**ROUM** (**Croatie**) - ROUM est un projet de l'Organisation de la jeunesse rom de Croatie - ROM HR. Le concept est basé sur l'apprentissage des communautés roms qui ont une longue tradition de réutilisation, de réexamen et de recyclage d'objets mis au rebut, de préservation de l'artisanat et des métiers traditionnels, de démonstration de grandes compétences entrepreneuriales et, en tant que communauté, de réduction de la quantité de déchets dans nos sociétés. La ROUM est un centre de récupération d'objets mis au rebut, où des Roms et des artistes se réunissent pour créer des objets de décoration intérieure à partir d'objets mis au rebut.

### **SYNOPSIS :**

Ce jeu se joue en répétant un tour avec les mêmes instructions mais avec un briefing différent à chaque fois. Les manches sont composées de deux parties chacune. La première partie est la session de brainstorming de l'équipe et la deuxième partie est la session de construction. Voici les étapes à répéter à chaque tour.

#### **Première partie :**

Étape 1 : L'équipe reçoit un dossier décrivant les faits sur un sujet de crise écologique ou sociale en Europe.

Étape 2 : Le groupe dispose de cinq minutes pour proposer autant d'idées que possible pour résoudre la crise.

Étape 3 : Le groupe choisit l'une de ses idées préférées.

#### **Partie 2 :**

Étape 4 : Chaque joueur se voit attribuer au hasard le rôle du Rêveur, du Constructeur ou du Critique. Le rêveur correspond à la personne qui développe le concept, l'idée et élargit la vision. Le constructeur correspond au travail d'un chef de projet ou d'un producteur qui doit superviser ce qui est réalisable dans la réalité en fonction des ressources disponibles. Le critique est le conseiller financier de l'entreprise ou d'une personne qui possède une expertise dans le domaine et qui peut décortiquer n'importe quel projet au niveau de l'idée, de l'éthique, de la mise en œuvre, etc.

Chaque joueur voit sur son appareil une carte d'information sur son rôle dans le jeu. Ensuite, un autre cadre apparaît, qui donne quelques lignes directrices et suggestions sur la façon dont ils peuvent mieux jouer leur rôle.

Étape 5 : Le rêveur, sur la base de l'idée choisie par le groupe dans la première partie, dispose de cinq minutes pour développer l'idée et l'élargir, en la rendant aussi imaginative que possible et aussi percutante que possible.

Étape 6 : Le constructeur dispose de 5 minutes pour présenter un plan de gestion de projet indiquant ce qui est faisable et ce qui ne l'est pas, en signalant certaines des idées exprimées par le rêveur qui risquent d'être trop difficiles à mettre en œuvre.

Étape 7 : Le critique dispose de 5 minutes pour remettre en question l'idée et son intégrité. Questionnement financier, conceptuel, stratégique et éthique.

Étape 8 : Réflexion en groupe.

Étape 9 : L'équipe décide si elle souhaite continuer à travailler sur le même dossier pour un autre tour afin de développer davantage l'idée ou si elle souhaite commencer un nouveau tour avec un nouveau dossier et des rôles nouvellement attribués.

#### Exigences :

- Développer les personnages : 1. Constructeur, 2. rêveur, 3. critique. Sur Canva ou photoshop ou sur un logiciel d'aide au développement des personnages.
- Finaliser les instructions pour chaque personnage
- Finaliser la fiche de suggestion pour chacun des 3 personnages
- Concevez ces cadres infographiques sur adobe ou canva.
- Cadre de conception pour un chronomètre, un pour le brainstorming initial, un pour le tour du rêveur, un pour le tour du constructeur et un pour le tour du critique.
- Élaborer et finaliser 15 brefs scénarios différents sur les crises écologiques et sociales pour le jeu.
- Concevez différents modèles de dossiers pour les visuels et créez les 15 dossiers différents. Ajouter le dans le jeu
- Concevoir le cadre "Comment voulez-vous continuer". Ajoutez des boutons pour "même brief, autre round" et "nouveau jeu".
- Élaborer un script pour les questions de réflexion du groupe
- Concevoir le cadre de réflexion du groupe.

#### Compétences acquises :

- Compétences en matière de remue-méninges et de réflexion sur la conception pour trouver un grand nombre d'idées
- Résolution de problèmes et réflexion critique tout en évaluant la faisabilité des idées
- Communication et renforcement de la confiance dans les capacités de votre équipe. Développement de la capacité à travailler en équipe.
- Réflexion stratégique pour la gestion des ressources.
- Apprendre à mettre en place un plan de mise en œuvre.
- Apprendre à prendre des initiatives en matière de responsabilité écologique.

**Nombre de participants :** Ce jeu est conçu pour des équipes composées d'un minimum de 3 joueurs.

**Durée de l'enquête :**

La durée du jeu dépend du nombre de tours que les participants choisissent de jouer. Le minimum requis pour terminer le jeu et acquérir des compétences est de 3 tours.

Résumé de l'étude : 3 minutes

Remue-méninges : 5 minutes

Décider de la meilleure idée : 2 minutes

Partie 2 : briefing sur les rôles : 3 minutes

Ronde de rêve : 5 minutes

Tour de bâtisseur : 5 minutes

Cycle critique : 5 minutes

Réflexion en groupe : 5 minutes

Chaque tour varie de 20 à 33 minutes en fonction des choix de l'équipe. La durée minimale du jeu est de 73 minutes.

**Sources :**

<https://www.designorate.com/disneys-creative-strategy/> La méthodologie utilisée pour ce jeu s'inspire de la stratégie créative de Disney, où chaque joueur assume différents rôles pour exploiter sa nature interdisciplinaire.

<https://designsprintkit.withgoogle.com/methodology/phase3-sketch/crazy-8s> . Crazy 8's est un exercice créatif qui alimente les activités de la première partie de ce jeu.

**Nom : Relais d'information** [Communication + Gestion des ressources ]

**Type :** Outil pédagogique numérique - salle d'évasion pédagogique numérique

**Format :** Présentation Powerpoint

**Méthodes :** apprentissage par le jeu, résolution de problèmes, pensée critique, informatique, ressources financières, inventaire, compétences humaines, ressources de production, ressources naturelles.

**Objectif pédagogique :**

Le joueur est introduit dans l'entreprise "Citizens in Power" en tant que chef de projet senior. Cette escape room s'articule autour du scénario de l'organisation d'un événement de lancement axé sur la gestion des déchets. Le joueur devra prendre une série de décisions pour la préparation de l'événement qui l'amènera à passer en mode Chaos s'il omet des détails critiques pour refléter la

résolution rapide des problèmes auxquels les officiers doivent faire face. S'ils s'en sortent avec succès, ils obtiennent la note de chef de projet. S'ils ne parviennent pas à sortir du mode chaos, l'événement n'a jamais lieu et devient une perte pour l'organisation.

### Inspiration du patrimoine européen (bonnes pratiques O1) :

Citizens in [Power C.I.P.](#) Citizens In Power (CIP) est une organisation non gouvernementale indépendante à but non lucratif. CIP est l'une des principales organisations de Chypre dans les domaines de l'éducation globale, de l'innovation sociale, de l'esprit d'entreprise, des STIM et de la croissance durable. Son équipe conçoit et met en œuvre des approches intersectorielles et interdisciplinaires en réponse aux défis sociaux, éducatifs et environnementaux fondamentaux et aux lacunes politiques, principalement en utilisant le transfert de technologie et en rendant opérationnels les résultats de la recherche.

### SYNOPSIS :

Le joueur entre dans l'escape room qui est l'entrée de la salle de conférence de l'organisation. Un cadre d'information apparaît pour lui donner des informations générales sur l'organisation (C.I.P). Un autre cadre leur donne des informations sur l'événement de gestion des déchets qu'ils sont sur le point de planifier pendant la durée de ce jeu. Le briefing consiste en un texte court et des résultats quantifiables de la tâche (production de l'événement, recherche, campagne dans les médias sociaux + stratégie de sensibilisation).

La **première** activité est à choix multiples. Le joueur voit un diagramme de Gantt de la période allant jusqu'à la date choisie pour l'événement, qui met en évidence les différents flux de travail qui devraient être activés. Il lui est demandé de sélectionner, dans une liste de départements, tous les départements qui devraient être directement impliqués dans la mise en œuvre de l'événement. Chaque option correcte qu'ils laissent derrière eux les rapproche de 10 % du mode chaos. Il s'agit d'une caractéristique du jeu qui se poursuivra tout au long des tâches. En cas de mauvaise réponse à une question, le joueur perd 10 %. S'il atteint 0 %, l'opération échoue.

Les départements de la recherche, de la production, de la communication et de la sensibilisation sont les principales parties prenantes. Une fois ces éléments établis, l'activité **suivante** consiste pour le joueur à faire correspondre chaque département à ce dont il est responsable. La **troisième** activité consiste à trouver la section du diagramme de Gantt qui correspond à chaque département. La **quatrième** activité demande au joueur d'identifier les départements secondaires qui sont activés par cet événement. Par exemple, le département de production ne sera pas en mesure de réaliser ses plans s'il ne dispose pas d'un budget approuvé par le département des finances.

### Mode crise :

Scénario : Le service des relations publiques doit commencer à contacter les organisations un mois et demi avant l'événement. Pour ce faire, un dossier de presse contenant des informations clés doit être recherché, conçu et communiqué. Cependant, le service de communication et ses concepteurs attendent toujours des informations clés du service de recherche. Le calendrier de diffusion des relations publiques est prévu pour débiter dans deux jours. Qu'est-ce qui n'a pas fonctionné ?

Ici, le joueur entre dans une salle virtuelle avec tous les chefs de département impliqués dans ce chaos et le joueur doit découvrir ce qui a mal tourné. La réponse est que le département de recherche n'a jamais reçu de délai strict de la part des producteurs, d'où le retard dans les livrables. Le joueur doit



déduire cette information des bulles de texte que les différents chefs de service ont affichées au-dessus d'eux pour donner leur point de vue sur ce qui s'est passé. La deuxième tâche du joueur consiste à réorganiser les délais du diagramme de Gantt afin de fournir les ressources nécessaires à tous les départements pour qu'ils puissent faire leur travail. Dans la conversation précédente, chaque personnage indique le temps minimum dont il a besoin pour fournir le meilleur résultat possible. Le joueur doit avoir la possibilité de consulter la transcription de leur conversation pour déterminer le nouveau calendrier. S'il le fait correctement, le jeu l'emmène directement à l'événement de gestion des déchets, montrant ainsi qu'il a terminé le jeu avec succès.

### Exigences :

- Une présentation powerpoint avec toutes les diapositives qui correspondront aux images montrées dans l'escape room. Infographies nécessaires :
  - 1 diapositive : informations générales sur l'organisation
  - 1 diapositive pour le résumé de ce qui doit être fait pour que l'événement de gestion des déchets ait lieu
  - 1 diapositive pour la première activité + un diagramme de Gantt
  - 1 diapositive pour la 2e activité
  - 1 diapositive pour la 3ème activité
  - 1 diapositive pour la 4ème activité.
- Un lien google forms pour les questions et les réponses à choix multiples ou il serait préférable d'utiliser gdevelop pour les activités car il y a une question qui demande au joueur de déplacer le diagramme de gantt dans de nouveaux emplacements. Peut-être qu'un exercice de type puzzle peut être utilisé.
- Une barre et un symbole qui représentent le score du joueur par rapport à sa position sur une échelle de 0 à 100 % en mode Crise.
- 1 conception de la salle de conférence virtuelle
- Conception de 4 personnages de chefs de service (RP, Production, Communication, Recherche)
- Finaliser le script de leur conversation en soulignant les indices pour l'activité 1 et l'activité 2 du mode crise.
- Créer l'animation des différentes bulles de texte apparaissant dans la conversation
- Créez des symboles qui clarifieront qui est qui dans la conversation.
- Créez un symbole de script qui, lorsqu'il est actionné, fait apparaître à l'écran la conversation transcrite des têtes.
- Ajouter une diapositive pour l'activité 1 du mode crise où le joueur doit choisir parmi 6 options ce qui a mal tourné.

- Ajoutez une diapositive pour l'exercice où le diagramme de Gantt agrandi apparaît et où le joueur, tel un puzzle, devra concevoir une nouvelle version du plan de travail. Cette question sera jugée sur le fait que le plan prévoit au moins une demi-journée supplémentaire pour l'ensemble de la production et que toutes les transmissions sont fixées d'un département à l'autre à des dates qui laissent suffisamment de temps à chaque département pour livrer son travail.
- Ajouter une bulle de conseil qui conseille au joueur de laisser 1 à 2 jours de plus pour chaque département si possible, car la vie est ainsi faite. (Cela pourrait également être ajouté dans le script de la conversation entre les chefs de département).

**Compétences acquises :** gestion de projet, réflexion critique, gestion de crise, gestion des ressources, planification d'événements, stratégie.

**Nombre de participants :**

Ce jeu est conçu pour être joué par une seule personne, mais si cela convient mieux aux animateurs, il peut être joué par deux personnes sur un seul appareil.

**Durée de l'enquête :**

Intro : 5 minutes

Activité 1 : 5 minutes

Activité 2 : 5 minutes

Activité 3 : 5 minutes

Activité 4 : 5 minutes

Conversation sur un scénario de crise : 10 minutes

Résolution de problèmes en mode crise Activité 1 : 5 minutes

Résolution de problèmes en mode crise Activité 2 : 10 minutes

La durée du jeu est comprise entre 50 et 70 minutes.

**Sources :**

Scénarios de planification des ressources [Trois exemples de la manière dont les scénarios de planification des ressources "What If" ont profité aux entreprises en temps de crise](#)

Plus de scénarios de planification des ressources [La gestion des ressources dépend de l'élaboration et de la planification de scénarios](#)

**Nom :** Influenceurs éco-sociaux

**Type :** Outil pédagogique numérique - jeu en ligne

**Format :** Format du jeu GDevelop (json)

**Méthodes :** apprentissage par le jeu grâce à la gamification numérique, puzzle éducatif, collecte d'informations, réflexion critique, analyse,

**Objectif pédagogique :**

Le joueur reçoit des informations de base sur trois entreprises sociales différentes et des instructions simples sur le brainstorming d'une analyse SWOT. Les joueurs doivent examiner attentivement les documents et voir comment toutes ces entreprises sociales gèrent leur image, l'identité visuelle de leur entreprise par le biais des médias sociaux et de la communication. Cela sera également utile pour identifier plus tard leurs forces, faiblesses et opportunités sur la façon dont ils utilisent les médias sociaux pour la promotion de leur entreprise.

L'objectif principal est de leur faire comprendre comment ces entreprises gèrent leurs médias sociaux et leur image sur les médias sociaux.

**S'inspirer des bonnes pratiques de l'O1 :**

1. **BEES COOP :** <http://bees-coop.be/>
2. **ISATIO :** <https://en.isatio.com/>
3. **Paysans-artisans :** <https://paysans-artisans.be/>

**SYNOPSIS :**

Le jeu se compose de 3 parties.

La première partie est la scène explicative qui explique les bases de l'analyse SWOT et l'objectif principal du jeu. Cette scène peut également être atteinte à n'importe quel moment du jeu en tant que conseil pour le joueur.

La deuxième partie du jeu consiste en 3 profils d'entreprises éco-sociales réelles :

**BEES COOP :** <http://bees-coop.be/>, **ISATIO :** <https://en.isatio.com/> et **Paysans-artisans :** <https://paysans-artisans.be/>

La troisième partie du jeu consiste en divers faits sur chaque élément spécifique concernant leur présence sur les médias sociaux, leur promotion en ligne et leur stratégie de communication. Ces éléments doivent être réorganisés afin de développer leur analyse SWOT.

Les joueurs doivent classer les faits dans les catégories correspondantes de SWOT. Il y a un nombre indéfini d'essais jusqu'à ce que le joueur les classe dans le bon ordre. Une fois que le joueur a terminé les trois analyses SWOT, la partie est considérée comme gagnée !

Au cours du jeu, les participants devront faire face à.. :

- Réorganisation des éléments de l'analyse SWOT de trois entreprises éco-sociales réelles
- Comprendre comment l'image de chaque entreprise influence leur succès et quelles sont leurs stratégies en termes de présence dans les médias et de gestion des médias sociaux.
- Exemples de véritables entreprises éco-sociales en Europe.

**Exigences :**

- Créez dans Canva ou tout autre programme de conception une scène visuelle qui explique les bases de la stratégie et de la planification des médias sociaux et de la communication, en examinant les 3 exemples et leurs forces, faiblesses, opportunités et menaces dans leur présence et leur communication sur les médias sociaux.
- Créer trois scènes distinctes expliquant la stratégie de communication et de médias sociaux des trois entreprises et l'objectif du jeu.
  - Exemple : Étudiez les trois entreprises et créez 5 points relatifs à chacune d'entre elles concernant leur stratégie en matière de médias sociaux et de communication. Plus précisément, vous devez proposer 2 points forts, 2 points faibles, 2 opportunités et 2 menaces.
- Téléchargez [GDevelop](#), un logiciel de développement de jeux open-source, et utilisez des [didacticiels](#) pour développer le contenu interactif entre les scènes et les éléments du jeu.
- Intégrer le jeu sur un site web afin de le faciliter ou d'y jouer avec des jeunes sur votre ordinateur.

#### Compétences acquises :

- Une compréhension plus approfondie de l'entrepreneuriat éco-social à travers des exemples
- Comprendre les éléments de base d'une analyse SWOT spécifique aux entreprises éco-sociales
- Laissez-vous inspirer par les véritables entreprises éco-sociales
- Comprendre ce qui est important pour développer une stratégie de communication et de médias sociaux pour une entreprise
- Amélioration de plusieurs compétences entrepreneuriales par le biais du jeu : brainstorming, collecte d'informations, réflexion critique, analyse.

#### Nombre de participants :

Un jeu peut être joué individuellement ou par paires/équipes.

#### Durée de l'enquête :

- 5 minutes pour la préparation
- 30-45 minutes pour jouer
- 10 minutes de discussion (facultatif)
- Durée totale : 50-60 minutes

#### Sources :

Type de jeu et inspiration du design : <http://www.digitizeenterprise.org/swot-analysis/>

Exemples d'entreprises sociales :

- BEES COOP : <http://bees-coop.be/>
- ISATIO : <https://en.isatio.com/>



- Paysans-artisans : <https://paysans-artisans.be/>

Matériel pour l'analyse Swot : <https://www.canva.com/graphs/swot-analysis/>

Programme de conception graphique pour débutants : [www.canva.com](http://www.canva.com)

Logiciel GDevelop et tutoriels d'utilisation : <https://gdevelop.io/>

### Nom : Collaborer pour grandir !

**Type** : Ressource éducative numérique et activité

**Format** : infographies pour une activité de narration, travail d'équipe, collaboration (apprentissage mixte)

**Méthodes** : narration numérique, jeux de rôle, éducation par le modèle, collaboration, collecte d'informations, réflexion critique, analyse, résolution de problèmes,

### **Objectif pédagogique :**

Une équipe de 9 joueurs reçoit 3 profils d'entreprises différents sous forme d'infographies basées sur des entreprises éco-sociales réelles. Ils reçoivent des instructions pour jouer un rôle en équipe afin de résoudre le défi et de comprendre les principales règles d'un travail d'équipe réussi et les rôles attribués.

### **S'inspirer des bonnes pratiques de l'O1 :**

1. [Who Gives a Crap](https://au.whogivesacrap.org) (Australie) : <https://au.whogivesacrap.org>

Une entreprise sociale qui vend du papier hygiénique recyclé et dont une partie des bénéfices est reversée au projet de construction de toilettes et de soutien à la reforestation.

2. [Sanergy](https://www.sanergy.com/) (Afrique/Kenya) <https://www.sanergy.com/>

Le Sanergy Collaborative s'efforce de résoudre la crise de l'assainissement grâce au pouvoir de l'économie circulaire. Il adopte une approche circulaire en trois étapes : Systèmes d'assainissement sûrs, recyclage en produits réutilisables et services de gestion des déchets.

3. [Oma maa](https://www.omamaa.fi/in-english/) (Finlande) <https://www.omamaa.fi/in-english/>

Une coopérative alimentaire basée sur l'agriculture soutenue par la communauté (CSA) ainsi que sur des méthodes de production alimentaire écologiquement et socialement durables. La communauté produit une grande variété de produits dans la ferme familiale de Lassila à Tuusula, à environ 30 km d'Helsinki.

### **SYNOPSIS :**

**Étape 1** : L'animateur explique les principaux éléments qui sont importants pour le travail en équipe. Une vidéo sur YouTube donne un exemple des caractéristiques du travail en équipe. À titre de comparaison, une vidéo montre également ce qui n'est pas du travail d'équipe. Les participants auront des exemples de bon et de mauvais travail d'équipe et connaîtront les conséquences des deux scénarios.

**Étape 2 :** Les joueurs reçoivent 3 codes QR. Un code pour chaque équipe (3x3 joueurs). Il leur est demandé de scanner leur code afin de récupérer un profil de l'entreprise et le défi sur lequel ils travailleront en équipe. Chaque joueur dispose de 10 minutes pour étudier le profil de l'entreprise et de 5 minutes pour lire le défi.

**Étape 3 :** Les joueurs sont assis dans une salle, en équipe, et doivent relever le défi qui se présente à eux :

- Attribuer leur rôle au sein de l'équipe
- Identifier comment ils doivent répartir leur travail et comment travailler ensemble afin de relever le défi de la manière la plus efficace possible.

Chaque équipe ne dispose que de 15 minutes pour préparer le plan d'action.

**Étape 4 :** Une fois que toutes les équipes sont prêtes, elles disposent de 3 minutes pour présenter leur plan d'action devant les autres équipes.

**Étape 5 :** Après avoir entendu tous les plans d'action. 3 équipes discutent de la manière dont elles peuvent s'entraider. Y a-t-il un moyen pour qu'une entreprise dispose de ressources pour aider une autre entreprise ?

**Étape 6 :** Le jeu est spécialement conçu pour créer un plan d'action qui exige un travail d'équipe de la part des trois personnes. Après avoir élaboré le plan d'action, les équipes cherchent également à collaborer et à unir leurs forces avec d'autres équipes. Si l'autre équipe peut aider à résoudre le problème de l'autre.

Au cours du jeu, les participants devront faire face à.. :

- Comprendre les valeurs, les besoins pour résoudre les problèmes en équipe et comment organiser une équipe pour un défi concret.
- Prendre des décisions commerciales sur la base de récits et de jeux de rôle

**Exigences :**

- Créer une courte présentation ou une vidéo qui explique les principales règles du travail en équipe.
- Créer 3 infographies différentes pour chaque éco-entreprise - profil de l'entreprise et défi à relever
- Générer des codes QR pour chaque profil d'entreprise et chaque défi
- Créer un modèle de plan d'action

**Compétences acquises :**

- Une meilleure compréhension de l'objectif du travail en équipe
- Connaissance des principaux domaines d'intervention en matière de travail d'équipe et des rôles que chacun d'entre nous joue au sein de l'équipe

- Comprendre comment élaborer le plan d'action en fonction des ressources humaines disponibles
- Découvrez et laissez-vous inspirer par de véritables entreprises éco-sociales issues de trois continents différents.
- l'interdépendance positive, où les élèves comprennent qu'ils ne peuvent pas réussir seuls mais qu'ils doivent dépendre des autres membres de l'équipe
- la responsabilité individuelle, où l'évaluation des performances de chaque élève repose à la fois sur le groupe et sur l'élève.
- l'interaction en face à face, qui favorise la réussite de l'équipe en aidant et en encourageant les autres
- les compétences sociales, où les compétences interpersonnelles et de travail en groupe sont cruciales pour la réussite d'un travail d'équipe collaboratif
- le traitement en groupe, où les membres de l'équipe discutent ensemble de leurs progrès et de leurs relations.
- Amélioration de plusieurs compétences entrepreneuriales par le jeu : créativité, collecte d'informations, mémoire, pensée critique, analyse, résolution de problèmes, mise en réseau et constitution de groupes.

### **Nombre de participants :**

Le jeu doit être joué avec 9 participants au total. 3 joueurs par équipe.

Il est également possible d'augmenter le nombre de joueurs à 12 ou 24 afin que les paires ou les groupes représentent un défi chacun.

### **Durée de l'enquête :**

- 15 minutes pour la préparation
- 40 minutes pour jouer
- 10 minutes pour l'évaluation de la collaboration entre les équipes
- 15 minutes pour les résultats et la discussion
- Durée totale : 65-75 minutes

### **Sources :**

Créateur gratuit d'infographies : <https://www.canva.com/infographics/templates/>

Générateur de code QR gratuit : <https://www.qr-code-generator.com/>

Exemple de questionnaire d'évaluation : <http://www.digitizeenterprise.org/toolkit/m7-building-networks/> (voir étape 7.4)

Questionnaire d'évaluation : <https://docs.google.com/forms/>

## Nom : Réduire le plastique grâce à des efforts partagés !

**Type :** Outil pédagogique numérique - salle d'évasion pédagogique numérique

**Format :** Présentation PowerPoint

**Méthodes :** apprentissage par le jeu grâce à la gamification numérique, escape room pédagogique, brainstorming, collecte d'informations, réflexion critique, analyse, constitution de groupes (uniquement pour les jeux coopératifs).

**Objectif pédagogique :** Adopter le travail d'équipe

Le joueur reçoit divers documents et guides qu'il doit étudier et comprendre pour finaliser la tâche et comprendre le problème. L'objectif principal est de leur permettre d'exercer leurs compétences non techniques et de comprendre l'importance du travail d'équipe pour résoudre le défi, tout en apprenant l'esprit d'entreprise éco-social.

**S'inspirer des bonnes pratiques de l'O1 :**

1. **Sanergy** (Afrique/Kenya) <https://www.sanergy.com/>

Le Sanergy Collaborative s'efforce de résoudre la crise de l'assainissement grâce au pouvoir de l'économie circulaire. Il adopte une approche circulaire en trois étapes : Systèmes d'assainissement sûrs, recyclage en produits réutilisables et services de gestion des déchets.

2. **Enaleia** (Grèce) [www.enaleia.com](http://www.enaleia.com)

Il s'agit d'une entreprise sociale à but non lucratif qui s'attaque à deux problèmes directement liés à l'environnement marin : la réduction des stocks de poissons et la pollution marine par les plastiques.

**Synopsis :**

Le jeu se déroule sur une île qui, si l'on ne travaille pas ensemble, sera recouverte d'un excès de plastique et de déchets. Au début du jeu, les joueurs sont informés de leur mission : travailler ensemble pour prévenir ce désastre écologique. Ils ne pourront quitter l'île que s'ils travaillent sur un plan d'action commun pour améliorer la situation. Le jeu est conçu pour nécessiter un travail d'équipe afin d'être mené à bien. Il utilisera des scripts pour assigner aux membres de l'équipe des ressources différentes, les obligeant à partager leurs connaissances et à collaborer. La contribution de tous les membres de l'équipe est nécessaire pour atteindre les objectifs ; il n'y a pas de possibilité de s'échapper de l'île ou de ne pas participer à l'élaboration du plan d'action.

Le jeu se compose de cinq tâches que les joueurs doivent accomplir en équipe et chaque tâche met l'accent sur différents types de travail d'équipe, de collaboration et de compétences en matière de leadership.

**La première** tâche est axée sur l'instauration de la confiance au sein de l'équipe et sur la prise en compte des opinions des autres, car l'un des membres de l'équipe guide les autres, qui ne disposent d'aucune information sur les actions possibles pour améliorer la situation.



Les **deuxième et troisième tâches** se concentrent sur la prise de décision partagée, le partage d'informations et le développement de compétences en matière de négociation, de collaboration et de coordination.

Par exemple, dans la deuxième tâche, l'équipe doit préparer un plan d'action sur la façon de se débarrasser du plastique et les joueurs doivent négocier la bonne combinaison et les étapes de l'action.

Dans la troisième tâche, un membre de l'équipe reçoit des indices qui guideront l'équipe dans la bonne direction. Si ce membre de l'équipe ne partage pas l'information avec les autres membres de l'équipe, il est très difficile, voire impossible, d'accomplir la tâche.

Dans la quatrième tâche, l'équipe doit prendre des risques, planifier et mettre en œuvre une stratégie. Les joueurs doivent faire des compromis entre les équipes afin de développer une solution commune et de s'assurer que personne ne reste en arrière et que le plan d'action n'affecte pas une équipe plus que les autres. Les équipes doivent communiquer et coordonner leur travail afin de décider comment et quoi faire pour ne pas aggraver la situation.

La tâche finale consiste à planifier et à mettre en œuvre un mini-projet au sein de l'équipe sur lequel la communauté locale pourra s'appuyer et s'assurer qu'à l'avenir, il y aura un contrôle de l'utilisation et de l'élimination du plastique et qu'une telle situation ne se reproduira plus. Le plan sera remis à la communauté locale en vue d'une prévention future.

Chaque nouvelle tâche n'est confiée aux joueurs que lorsqu'ils ont réussi la précédente. Le jeu se termine lorsque les joueurs ont accompli la dernière tâche et qu'ils peuvent quitter l'île en toute sécurité parce qu'ils ont réussi à travailler en équipe.

#### **Exigences :**

- Créez une présentation interactive composée de 4 tâches/énigmes conformément au synopsis et enregistrez-la au format PowerPoint Show.
- Créer de courtes instructions pour les joueurs en fonction du scénario du jeu.
- Démarrer la présentation sur l'ordinateur ou la tablette
- Discuter du déroulement du jeu avec les participants après qu'ils aient terminé le jeu.

#### **Compétences acquises :**

- Une meilleure compréhension du travail en équipe et des compétences nécessaires
- Comprendre les éléments de base d'une analyse SWOT spécifique au travail en équipe
- Amélioration de plusieurs compétences entrepreneuriales par le biais du jeu : brainstorming, collecte d'informations, réflexion critique, analyse, résolution de problèmes et constitution d'un groupe (si le jeu est coopératif).

#### **Nombre de participants :**

Le jeu peut être joué individuellement ou par paires/équipes. Pour des raisons d'efficacité, il est recommandé de le mettre en œuvre dans des groupes de 12 personnes au maximum (divisés en paires ou en équipes).

### Durée de l'enquête :

- 5 minutes pour la préparation
- 15-30 minutes pour jouer
- 10 minutes de discussion
- Durée totale : 30-45 minutes

### Sources :

Inspiration du scénario de RE : <https://er-se.eu/download/18-synopsis-to-inspire-you-%e2%80%8b/>

Matériel d'analyse Swot : <https://www.canva.com/graphs/swot-analysis/>

### Nom : De la nourriture pour le bien, pas pour le gaspillage

**Type** : Ressource éducative numérique et activité

**Format** : vidéos, articles pour la recherche d'informations. Quiz et collaboration en équipe (apprentissage mixte)

**Méthodes** : collecte de données, éducation par le jeu de rôle, éducation par le modèle, collaboration, collecte d'informations, pensée critique, analyse, résolution de problèmes, débat.

### Objectif pédagogique :

Les joueurs de 2-3 groupes reçoivent du matériel, un quiz et des cas pratiques pour se familiariser avec le sujet des déchets alimentaires et des emballages durables. En outre, ils exerceront leurs compétences en matière de débat pour trouver de bons arguments en vue d'une discussion constructive sur les sujets liés à l'environnement.

### S'inspirer des bonnes pratiques de l'O1 :

**Natpacking** (Colombie) [natpacking.com](http://natpacking.com)

La première marque d'emballages 100 % biologiques en Amérique latine et son engagement en faveur de l'innovation et du développement durable se reflètent dans ce produit.

**SUMA** (UK) [www.suma.coop](http://www.suma.coop)

Fondée en 1975 à Leeds, elle commercialise des produits biologiques et respecte pleinement les principes du commerce équitable.

### SYNOPSIS :

2 à 3 groupes d'élèves (2 à 3 par groupe) étudieront le thème des emballages appropriés pour la prévention, des emballages durables (thème 1) et des déchets alimentaires (thème 2) :

### ÉTAPE 1 : VIDÉOS

Tout d'abord, ils regarderont des films sur YouTube en rapport avec le sujet 1 :

> Qu'est-ce que l'emballage durable ? - <https://tipa-corp.com/sustainable-packaging/>

> Regardez la vidéo sur la "Prévention des déchets alimentaires" :

<https://www.youtube.com/watch?v=rjxwfp8rs34>

> Regardez la vidéo sur les "déchets d'emballage" :

<https://www.youtube.com/watch?v=62O868-bYOK>

> Regarder la vidéo sur "10 idées prometteuses pour réutiliser les emballages" - Exemples d'économie circulaire

Durabilité" :

<https://www.youtube.com/watch?v=pysBxD3CoGk>

> Regarder la vidéo sur "L'avenir de l'emballage - réduire les émissions de gaz à effet de serre le gaspillage alimentaire" :

<https://www.youtube.com/watch?v=hJtleCmLzZl>

### QUIZ DE L'ÉTAPE 2 :

Sur la base des connaissances recueillies, ils passeront à l'étape 2, le quiz.

Exemples de questions :

1. Les emballages durables ont tendance à augmenter en volume et en poids, et l'utilisation de plastique est également plus importante. VRAI / FAUX
2. Le cycle de vie du conteneur est le suivant réduit, de sa fabrication, de son transport, de son recyclage et de l'augmentation de l'énergie utilisée pour sa production. VRAI / FAUX
3. Le carton est un emballage durable qui remplace le plastique et le papier. VRAI / FAUX
4. Pour éviter l'impact sur l'environnement, nous devrions apporter nos sacs à la maison ou utiliser des sacs en tissu réutilisables. VRAI / FAUX

### Vidéos liées au thème 2 : Déchets alimentaires

> Regardez la vidéo sur le programme de formation "Say No To Food Waste : Programme de formation sur l'appréciation des restes alimentaires" :

<https://www.youtube.com/watch?v=T1VsAo3uR84>

> Regarder la vidéo sur "Les Canadiens font preuve de créativité pour résoudre le problème des déchets alimentaires" :

<https://www.youtube.com/watch?v=fRovHP4eXyM>

> Regardez la vidéo sur "Comment cette famille recompose et vend ses restes de McDonald's pour survivre" :

<https://www.youtube.com/watch?v=y8k3NYNurmM>

> Regardez la vidéo sur "Too Good To Go : l'application qui réduit le gaspillage alimentaire" :

[https://www.youtube.com/watch?v=PdB\\_iW1LVc0](https://www.youtube.com/watch?v=PdB_iW1LVc0)

> Regarder la vidéo sur "Cette application vous permet d'acheter les restes de nourriture d'un restaurant pour réduire les déchets" :

[https://www.youtube.com/watch?v=Xi2gfT\\_POco](https://www.youtube.com/watch?v=Xi2gfT_POco)

### Sujet du quiz 2 :

Exemple de questions :

1. Il existe des associations à but non lucratif chargées de récupérer les surplus alimentaires propres à la consommation humaine et de lutter contre la pauvreté alimentaire en les donnant à des personnes en situation de précarité dans notre environnement. VRAI / FAUX
2. L'étiquetage des denrées alimentaires n'est pas obligatoire. VRAI / FAUX
3. Les restaurants peuvent vendre ou donner les huiles usagées à des associations pour donner une seconde vie à ce produit, comme la fabrication de savon. VRAI / FAUX
4. Vendre à bas prix des aliments imparfaits au lieu de les jeter est totalement interdit. VRAI / FAUX

Dans l'ÉTAPE 3, ils examineront le cas pratique :

### Scénario :

L'entreprise Catering Eco-live a organisé un événement pour 300 personnes et a laissé une grande quantité de nourriture cuisinée. L'événement avait été préparé pour 300 personnes, mais seulement 150 y ont participé. Le personnel de restauration a dîné des restes et ne savait pas quoi faire de tant de nourriture.

Proposer une solution pour ne pas jeter les restes de nourriture et faire un profit ou donner une fin optimale à toute cette délicatesse exquise.

### Solution possible :

- a) Faites-en don à des cantines sociales (Caritas, Food Bank Foundation, cantines sociales des religieuses de Calcutta ou cantines sociales d'associations et de fondations) correctement étiquetées.
- b) Mettez-les en vente dans des applications comme "Too Good To Go" ou "ReFood" pour donner une seconde vie aux aliments tout en ne perdant pas d'argent.

Dans le débat du forum **STEP 4** : Discussion

1. Débat sur le gaspillage alimentaire - Qu'est-ce que le gaspillage ?
  - Les participants regarderont d'abord individuellement les vidéos suivantes pour se préparer au débat.
  - Les politiques de réduction du gaspillage alimentaire augmenteraient-elles réellement l'offre de nourriture pour les ménages à faibles revenus ? Il existe également un sentiment naïf selon lequel une grande partie de ce qui serait "gaspillé" peut simplement être réaffecté aux ménages souffrant d'insécurité alimentaire. Alors, qu'est-ce que le "gaspillage" exactement ?



## Matériau :

<http://jaysonlusk.com/blog/2021/1/19/debate-on-food-waste>

Les pertes et gaspillages alimentaires doivent être réduits pour une plus grande sécurité alimentaire et un environnement durable - Solutions pour réduire les pertes et gaspillages alimentaires

<https://www.unep.org/news-and-stories/press-release/food-loss-and-waste-must-be-reduced-greater-food-security-and>

- Un mauvais emballage ? Bien utiliser les emballages pour réduire les déchets alimentaires

<https://360info.org/a-bad-wrap-using-packaging-well-to-reduce-food-waste/>

- Prise de position sur

Pertes et gaspillages alimentaires - Qu'est-ce que le gaspillage alimentaire ? Slow Food ?

[https://www.slowfood.com/wp-content/uploads/2021/01/ing-position-paper-foodwaste\\_compress-1.pdf](https://www.slowfood.com/wp-content/uploads/2021/01/ing-position-paper-foodwaste_compress-1.pdf)

## Compétences acquises :

- Compréhension générale des pertes et des déchets alimentaires dans la chaîne alimentaire.
- Technique de conservation permettant de réduire le gaspillage alimentaire.
- Planifier et mettre en œuvre des solutions écologiques pour réduire les déchets alimentaires.
- Concevoir une stratégie de réduction des déchets alimentaires.

## Exigences :

- accès à un ordinateur et à une chaîne Youtube
- Créer des PPT avec des cas pratiques (puzzles)
- Créer un formulaire google sous forme de quiz ( x2) - pour chaque sujet

## Nombre de participants :

- 2-3 groupes de 3 élèves chacun

## Sources :

- vidéo sur YouTube : thèmes 1 et 2 (liens ci-dessus)
- Liens vers la prise de position du PNUE et de Slowfood
- Quiz : sera fait dans les formulaires Google

## Durée de l'enquête :

- 10 minutes : thème 1
- 10 minutes : thème 2
- 30 minutes : Scénario / cas pratique

- 20 minutes : préparation et déroulement du débat
- Durée totale : 70 minutes

### Nom : Requins

**Type** : Ressource éducative numérique et activité

**Format** : puzzle, travail d'équipe, conception créative, modèle de stratégie de marketing

**Méthodes** : collaboration, collecte d'informations, réflexion critique, analyse, résolution de problèmes

**Objectif pédagogique** : Cette activité permettra d'exercer la pensée créative et de travailler les compétences de présentation et de prise de parole en public.

**S'inspirer des bonnes pratiques de l'O1 :**

**Who Gives a Crap** (Australie) <https://au.whogivesacrap.org/>

Une entreprise sociale créée grâce à une campagne de crowdfunding en 2012. Elle produit et vend du papier hygiénique et 50 % de ses bénéfices sont consacrés à la construction de toilettes et à l'amélioration de l'assainissement dans les pays en développement.

**Ecosia** (Allemagne) <https://www.ecosia.org/>

L'entreprise fait don de 80 % ou plus de ses bénéfices à des organisations à but non lucratif qui se consacrent à la reforestation. Elle utilise l'argent généré par les publicités pour planter des arbres pour l'environnement. À ce jour, elle a planté plus de 100 millions d'arbres et compte environ 7 millions d'utilisateurs.

### **SYNOPSIS :**

Avant la tâche principale, les joueurs auront droit à un puzzle rapide, à un quiz et à une introduction sur la stratégie de marketing. Cela leur permettra de se familiariser avec le sujet.

**Étape 1** : Casse-tête (introduction) / Énigmes/ Quiz

Exemple :

Words run horizontally, vertically, diagonally & even backwards  
Find words as fast as possible to win.

W E P G C S L N S P R O  
P N H I O I H U C E E C  
I T E I O N C J I R S O  
H H Z R P C A K S F P M  
S U G E E E W R S O E P  
R S H S R R Z O E R C L  
E I S C A I D W R M T I  
D A A A T T Y M G A V M  
A S Z E I Y T A O N U E  
E M R N O Y I E R C E N  
L H N G N Y N T P E U T  
B Z O E E D U E W E W X

UNITY SUCCESS TEAMWORK COMPLIMENT RESPECT ENTHUSIASM  
LEADERSHIP PERFORMANCE PROGRESS COOPERATION  
SINCERITY

### Étape 2 : Réservoirs à requins

Les joueurs seront divisés en 2 ou 3 groupes et recevront des puzzles contenant 3 descriptions des cas d'entreprise et du défi que ces entreprises tenteront de relever. En fonction de leur choix, ils auront pour tâche de développer un logo, une marque et une stratégie marketing pour l'entreprise éco-sociale.

### Étape 3 : Moment du jugement

Ils devront se présenter devant un panel de "requins" (ceux qui jugeront leurs idées). Après la présentation de chaque groupe, les "requins" votent tous pour leur projet préféré.

**Étape 4 :** Ils disposeront d'un temps limité pour trouver les exemples adéquats d'entreprises éco-sociales dans le livre électronique BC4ESE et analyser leur stratégie de marketing, sur la base des informations qu'ils auront trouvées sur le site web.

### Compétences acquises :

- Compréhension générale de la stratégie de marketing

- travailler en équipe pour trouver l'idée.
- Planifier et mettre en œuvre des idées de marketing.
- Élaborer une stratégie.

**Exigences:**

- Accès à un PC et conception à l'aide d'outils numériques (open-source)
- Créer des PPT avec des cas pratiques (puzzles)

**Nombre de participants:**

- 2-3 groupes de 3 élèves chacun

**Sources:**

- Accès au livre électronique BC4ESE pour la description des entreprises éco-sociales
- Programme de graphisme pour débutants : [www.canva.com](http://www.canva.com)

**Durée de l'enquête:**

- Questionnaire de 10 minutes
- 40 minutes pour jouer à la stratégie marketing
- 5 minutes pour la présentation
- 20 minutes pour la recherche d'exemples dans l'E-book
- Durée totale : 75 minutes





Financé par  
l'Union européenne



# BC4ESE



Financé par  
l'Union européenne

Le projet BC4ESE est cofinancé par le programme ERASMUS+ de l'Union européenne et sera mis en œuvre de janvier 2022 à janvier 2025. Cette publication reflète les opinions des auteurs et la Commission européenne ne peut être tenue responsable de l'utilisation qui pourrait être faite des informations contenues dans ce document (Appel à projet : ERASMUS-YOUTH-2021-CB, Projet no : 10105201).