

## Objectifs de l'outil

Initier les élèves à la gestion comptable et financière de l'entreprise  
Faire découvrir les rouages du fonctionnement d'une entreprise  
Faire un lien pratique avec le cours théorique de gestion

## Publics concernés par l'action

Lycéens  
Étudiants en BTS

## Durée

2 jours consécutifs

## Qualités entrepreneuriales et compétences visées

Coopération, cohésion, esprit d'équipe,  
Savoir déceler des opportunités  
Gestion, comptabilité

## Participation financière de l'établissement

75 €

## Contacts

### Hélène GOANVIC

Directrice BGE Flandre Création  
h.goanvic@bgefc.fr  
Tél. 03 28 22 64 20

### Isabelle NOÉ

Responsable Pôle Sensibilisation  
i.noe@bgefc.fr  
Tél. 06 32 68 63 80

Date de mise à jour : 14/01/2021



## Descriptif de l'outil

**JE GÈRE** est un outil pédagogique de simulation et d'initiation à la gestion d'entreprise.

Autour de ce jeu de plateau, se constituent quatre équipes.

Chaque équipe est une entreprise de production et endosse le rôle du chef d'entreprise dans ses fonctions de management, de production et s'initie à la gestion (compte de résultat, bilan, prix de revient etc).

A partir d'un problème donné, les participants vont observer puis analyser la situation pour prendre leur décision en tenant compte du risque encouru.

## Contenu de l'animation

**JE GÈRE** est organisé sur une période de **2 jours**.

- **1ère phase** : Chaque équipe détermine une stratégie d'entreprise pour se lancer sur le marché. Les premiers choix s'imposent alors par l'achat d'un terrain, d'une usine puis de matières premières.
- **2ème phase** : L'ensemble des équipes est amené à vendre sur le marché ses produits finis. Pour cela, elles ont les mêmes possibilités qu'une entreprise réelle : prospection, publicité, appel d'offre... Ces différentes actions sont matérialisées par des cartes qu'elles achètent ou piochent selon l'évolution du jeu. Toutes les équipes doivent respecter scrupuleusement les contraintes liées aux entreprises comme le paiement des taxes, des salaires et autres charges patronales et sociales.
- **3ème phase** : Les équipes établissent pour chaque année, leur compte de résultat et leur bilan. Ainsi, elles peuvent juger et évaluer l'évolution de leur entreprise. Le jeu se déroule sur 3 années de la vie d'une entreprise.

## Informations pratiques

L'action est prévue pour 20 élèves sur 2 jours consécutifs.

Il est préférable d'avoir une même salle pour les 2 jours car le matériel reste sur place.