



# PROJÊKA!



## EN QUELQUES MOTS

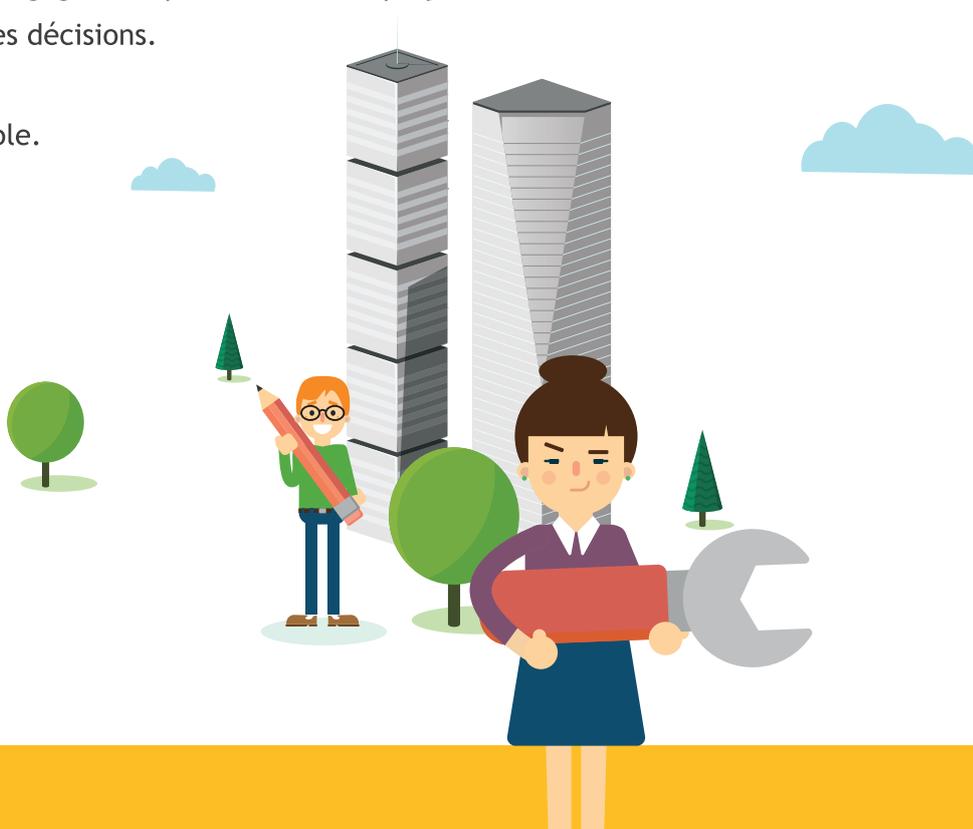
Tous les enfants peuvent prendre des initiatives et entreprendre des projets pour rendre le monde meilleur ! Sans entrer dans les rouages complexes de la logique d'entreprise, le jeu « Projêka ! » leur fera découvrir des notions au cœur de la démarche entrepreneuriale. En jouant, ils découvriront le concept de prise de risque qui accompagne l'engagement et l'importance de la collaboration au sein d'une équipe. Les objectifs pour les élèves sont de réfléchir ensemble, de prendre des décisions et d'avoir confiance en leur capacité d'initiative.

La mise en place du jeu se déroule en 2 séances d'environ 1 h 30 (ou 4 séances de 45 minutes) :

- une séance de créativité pour identifier et imaginer des projets ;
- une séance de jeu pour simuler leur concrétisation.

## OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES DU JEU

- Découvrir l'importance de l'engagement pour réaliser un projet.
- Faire des choix et justifier ses décisions.
- Évaluer les risques.
- Collaborer, travailler ensemble.



# PREMIÈRE SÉANCE :

## NOUS AVONS TOUS DES IDÉES !

### SÉANCE DE CRÉATIVITÉ

Lors de cette séance, les élèves vont prendre conscience de leur capacité à proposer des idées pour améliorer le quotidien.

L'enseignant affiche au tableau les règles de la séance :



**Tout est possible, tout est recevable !**

1. Je suis génial(e), mes camarades aussi.
2. Je suis libre de m'exprimer, mes camarades aussi.
3. J'accepte de dire ce qui me vient à l'esprit.
4. Je ne juge ni mes idées, ni celles des autres.
5. Je respecte les règles du jeu.

**Soyez bienveillants !**



La séance se déroule en 4 temps.

#### 1. S'ÉCHAUFFER - DÉCOUVRIR CE QUI ME MOTIVE (10 MINUTES)

- **Principe** : L'enseignant questionne les élèves : « Qu'aimez-vous ? Qu'est-ce qui vous rend heureux ? » Chaque élève s'exprime. Après un premier tour, l'enseignant récapitule et réinterroge au besoin les élèves pour diversifier les réponses. On recommence deux fois.
- **Objectif** : Les élèves sont incités à s'exprimer, à se dévoiler. Ils remarquent qu'ils ont des points communs (ce qui permet de lever l'inhibition), mais aussi des centres d'intérêt qui leur sont propres.
- **Rôle de l'enseignant** : Si les premières réponses sont redondantes, il peut guider les élèves : « Qu'aimes-tu faire quand tu es seul ? », « Quel est ton meilleur souvenir ? », « Avec qui aimes-tu passer du temps ? »

#### 2. TRAVAILLER LA SPONTANÉITÉ - EXPRIMER CE QUI DOIT CHANGER (10 MINUTES)

- **Principe** : Par opposition, la deuxième partie s'organise autour de la question : « Qu'est-ce qui vous révolte ? » Cette fois, les élèves sont disposés en cercle. Une balle est donnée à un élève. Celui-ci répond à la question avant d'envoyer la balle à un autre, qui répond à son tour, et ainsi de suite.

- **Objectif** : Les élèves sont invités à répondre du tac au tac. Les échanges se font de plus en plus rapidement pour obtenir un maximum d'idées.
- **Rôle de l'enseignant** : Il peut amener les élèves à soulever des problèmes de société (injustice, dégradation de la planète) ou à s'interroger sur leur situation personnelle (un enfant sera sensible au thème du handicap si un membre de sa famille est infirme). À la fin de cet atelier, l'enseignant synthétise les réponses et encourage les élèves à voter pour retenir les 5 problèmes auxquels ils aimeraient le plus remédier.

### 3. DÉVELOPPER SA CRÉATIVITÉ - CHERCHER DES SOLUTIONS (20 MINUTES)

- **Principe** : Par petits groupes, les élèves réfléchissent à l'un des problèmes soulevés précédemment. Chacun dispose de 3 morceaux de papier et écrit, sur le premier, un mot en rapport avec l'origine du problème et, sur les deux autres, ce dont il aurait besoin pour résoudre le problème. Puis l'équipe confronte ses idées.
- **Objectif** : Les élèves s'écoutent et rebondissent sur les idées des autres pour retenir les meilleures solutions.
- **Rôle de l'enseignant** : En échangeant avec les groupes, il les amène à proposer des solutions plus réalistes, à leur échelle. À la fin de l'atelier, les élèves doivent avoir une idée claire de leur projet : De quoi s'agit-il ? À qui profite-t-il ? Qui le financera (clients) ?

### 4. CONCRÉTISER LES PISTES - REGARDER AVEC UN OÛIL NEUF SON PROJET (10 MINUTES PAR PROJET)

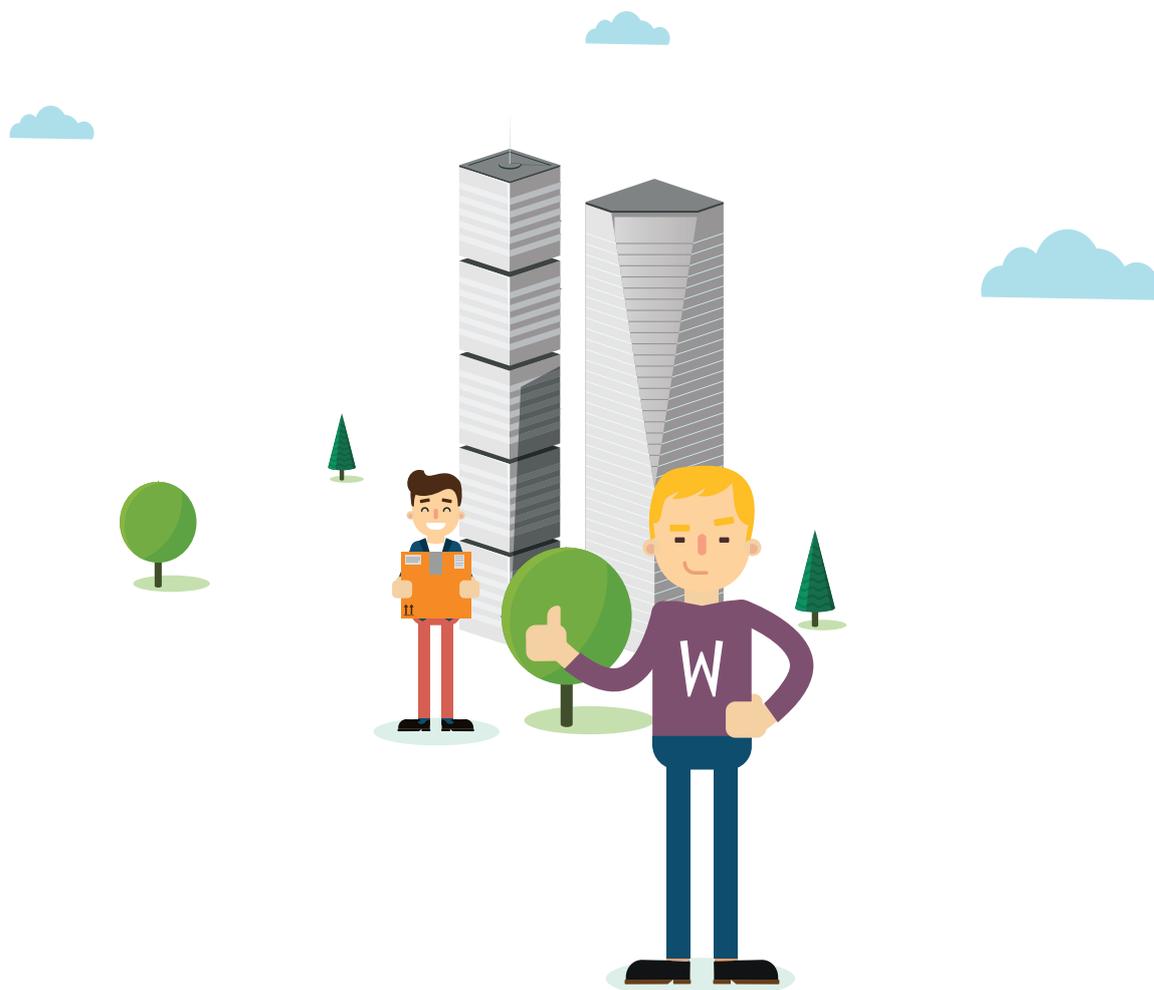
- **Principe** : Afin de recueillir l'avis de la classe sur chaque projet, l'enseignant anime un débat selon une version simplifiée de la méthode des chapeaux (Edward de Bono). Ici, 3 chapeaux (noir, jaune et vert) sont à sa disposition, chaque couleur correspondant à un mode de pensée.
  - Lorsque l'enseignant s'empare du **chapeau jaune**, les élèves doivent évoquer les **aspects positifs** du projet et rebondir sur les idées des autres pour les mettre en action. La vision est optimiste.
  - Lorsqu'il brandit le **chapeau noir**, les élèves soulignent les **dangers**, les risques liés au projet.
  - Lorsqu'il saisit le **chapeau vert**, les élèves proposent de **nouvelles idées**, des solutions pour améliorer l'idée première.
- **Objectif** : Cet atelier permet aux élèves de bénéficier d'un retour constructif sur leur projet. Les premières impressions, les failles mises en lumière, les suggestions sont autant de moyens de l'améliorer... ou de voir qu'il n'est pas réalisable. Cette méthode évite les débordements qui seraient uniquement liés à la critique émotionnelle ou négative.
- **Rôle de l'enseignant** : L'enseignant canalise les idées et relance les échanges, en alternant les couleurs de chapeaux. Il peut aussi choisir de distribuer les chapeaux à trois groupes d'élèves, et les contraindre à défendre une unique position.

À la fin de la séance, chaque groupe remplit une fiche « Notre projet » (voir p. 5).



## QUELQUES IDÉES DE PROJETS

1. Un hôpital pour animaux sauvages et un programme pour les réinsérer dans leur habitat naturel.
2. Un robot faiseur de pluie pour résoudre le problème d'accès à l'eau dans le monde.
3. Un téléphone portable qui se recharge quand on court (pour se motiver à faire du sport).
4. Une école de football pour repérer et former les champions de la région.
5. Une association de quartier pour apporter des déjeuners et tenir compagnie aux personnes âgées qui se sentent seules.
6. Une application qui décrit aux non-voyants les lieux où ils se trouvent.
7. Une association de récupération de jouets pour les offrir aux enfants les plus démunis.
8. La création d'un jeu vidéo immersif pour apprendre les gestes de premiers secours.
9. Une ferme urbaine solidaire pour venir en aide aux personnes en difficulté financière.
10. Un appareil dépollueur des mers fonctionnant à l'énergie hydraulique.





# NOTRE PROJET

COMPLÉTEZ CETTE FICHE ET DÉCRIVEZ LE PROJET  
QUE VOUS AIMERIEZ MENER À BIEN.



Nom du projet :

---

Quelle sera votre activité ?

---

---

Qui en seront les bénéficiaires ou les clients ?

---

---



# NOTRE PROJET

COMPLÉTEZ CETTE FICHE ET DÉCRIVEZ LE PROJET  
QUE VOUS AIMERIEZ MENER À BIEN.



Nom du projet :

---

Quelle sera votre activité ?

---

---

Qui en seront les bénéficiaires ou les clients ?

---

---



# DEUXIÈME SÉANCE :

## ET SI ON JOUÏT ?

### LES RÈGLES DU JEU

En équipe, les élèves sont amenés à prendre des décisions et des risques mesurés pour faire avancer leur projet. Mais ils doivent aussi se confronter aux aléas du marché, parfois favorables, parfois défavorables ! La qualité de la réflexion et de la collaboration permettra aux équipes de progresser sur le plateau. Il s'agit d'un jeu coopératif : **toute la classe gagne ensemble ou perd ensemble !**

### LE BUT DU JEU

Toutes les équipes doivent atteindre la case « Bilan » et réaliser un chiffre d'affaires commun, proportionnel au nombre d'équipes. Le parcours est divisé en quatre étapes ; il faut un nombre minimum de sourires pour passer de l'une à l'autre.

### MATÉRIEL

- 1 plateau
- 1 dé
- 5 pions
- 36 cartes Question
- 30 cartes Aléa
- 250 sourires
- 825 000 euros répartis ainsi :
  - 50 billets de 500 €
  - 50 billets de 1 000 €
  - 50 billets de 5 000 €
  - 50 billets de 10 000 €
- 1 ardoise par équipe et des feuilles blanches
- 1 fiche « Notre projet » complétée par équipe (voir la séance de créativité)



### MISE EN PLACE

Le plateau de jeu est installé au centre de la classe. Les cartes Aléa sont mélangées et posées sur la case rouge du plateau.

Les élèves sont répartis en équipes, idéalement cinq, chacune bénéficiant d'un espace de discussion (on peut grouper plusieurs tables pour créer des îlots). Chaque équipe reçoit **5 000 €**.

Deux élèves sont désignés pour jouer le rôle du banquier (ils peuvent être relayés par d'autres élèves toutes les 15 minutes).

Le maître du jeu anime la séance. Il explique les règles, attribue une couleur à chaque équipe et place les pions sur la case « Départ ».

Un joueur de chaque équipe lance le dé. Celui qui fait le plus grand nombre commence, puis les équipes jouent selon leur disposition, dans le sens des aiguilles d'une montre.

## DÉROULEMENT DU TOUR DE JEU

Un joueur de la première équipe lance le dé et **avance son pion** d'autant de cases que le nombre indiqué. Il reçoit la **carte Question** correspondant au numéro de la case, puis revient à sa table et la lit à ses camarades. Ils réfléchissent ensemble à une réponse argumentée qu'ils écriront sur une ardoise ou une feuille de papier.

Pendant que l'équipe réfléchit à la réponse, les autres équipes vont, à tour de rôle, lancer le dé et avancer leur pion. Si une équipe tombe sur une case déjà occupée, elle avance à la case suivante.

Lorsque l'équipe s'est accordée sur une décision, **l'un de ses membres la présente et justifie ce choix au maître du jeu**. Celui-ci évalue la réponse de l'équipe et distribue des sourires selon trois critères :

|   | Faire un choix raisonné  | Prendre un risque et s'engager   | Savoir travailler ensemble   |
|---|--|--|--|
| Pas de sourire  | Le choix n'est pas justifié, les motifs de la décision ne sont pas explicites. | Les élèves n'ont pas envisagé les conséquences de leur décision.   | Tous les membres de l'équipe n'ont pas été impliqués dans la prise de décision.                            |
| 1 sourire<br>  | Le choix de l'équipe est présenté de façon argumentée.                         | Les élèves ont envisagé les conséquences de leur décision et identifié la part d'incertitude qui y est liée. | L'ensemble des membres de l'équipe a pu prendre part à la décision.  |
| 2 sourires<br> | Les alternatives de la décision ont été évaluées et comparées.                 | La prise de risque de l'équipe est assise sur une envie de réussir, un rapport assumé au risque.             | L'équipe a fait preuve d'écoute mutuelle, la décision proposée est le résultat d'un cheminement collectif. |

À chaque question, une équipe est donc susceptible de remporter jusqu'à **6 sourires**, qu'elle pose ensuite sur la case jaune du plateau. Pour aider les élèves dans leur argumentation, l'enseignant peut noter au tableau les 3 points importants : justifier sa réponse, réfléchir aux conséquences, travailler ensemble.



Le dé est ensuite relancé pour déterminer **les gains financiers** (annoncés sur les cartes Question). Les banquiers distribuent (ou prennent) l'argent.

Puis, un membre de l'équipe tire une **carte Aléa**, dont les effets sont applicables immédiatement (sauf indication contraire), et relance le dé pour avancer sur le plateau.

Pendant qu'un élève présente sa réponse à l'enseignant, pour éviter tout temps d'attente, les autres membres de l'équipe peuvent dessiner le **logo** de leur projet et concevoir un **slogan**.

## LA PROGRESSION SUR LE PLATEAU

Le plateau est divisé en **4 étapes**. Pour passer une étape et franchir les ponts, il faut que le nombre de sourires de l'ensemble des équipes soit supérieur au nombre indiqué sur le plateau. S'il leur en manque, les équipes devront en acheter à raison de **500 € par sourire**.

Si une équipe n'a plus d'argent, elle peut demander aux autres équipes de lui en prêter.

## FIN DU JEU

Le jeu prend fin lorsque toutes les équipes ont rejoint la case « Bilan » (il n'est pas nécessaire de faire le nombre juste). Toutes les équipes mettent alors leur argent en commun. Si le chiffre d'affaires est supérieur à **20 000 € x le nombre d'équipes**, la classe a gagné ! Sinon, elle a perdu.



Avec le soutien financier du Programme d'Investissements d'Avenir



Les  
**entreprises  
pour la Cité**  
Agir contre les inégalités

**innov'Avenir**  
créer le déclic.

**Web pédago**

