

Jeu SUCCESS garanti !



Le programme de sensibilisation « SUCCESS ! » est animé
par l'Atelier, en partenariat avec la CRESS Île-de-France

l'Atelier
Centre de ressources régional
de l'Économie sociale et solidaire
* Île de France

 **cress**
Chambre Régionale
de l'Économie Sociale
et Solidaire Île-de-France

Financier :

 **île de France**

www.vosvaleursfontcarriere.fr

Règles du jeu SUCCESS garanti !

OBJECTIFS : Présenter le parcours d'un créateur d'activité en économie sociale et solidaire (ESS). Sensibiliser les participants aux 4 étapes de la création d'activité en ESS : passer de l'idée au projet, réaliser une étude de faisabilité, définir les sources de financement et un modèle économique durable.



NOMBRE DE JOUEURS : de 6 à 25 personnes.

2 à 4 équipes de 3 à 5 joueurs (2 équipes si on est limité par le temps, 4 si on dispose de plus d'une heure).



DURÉE DU JEU : 1 heure.



CONTENU DU JEU :

- ➔ 1 plateau de jeu « Parcours de création d'un projet d'économie sociale et solidaire »
- ➔ 4 pions « Équipe »
- ➔ 4 cartes « De l'idée au projet... »
- ➔ 4 cartes « Faisabilité »
- ➔ 4 cartes « Modèle économique »
- ➔ 4 cartes « Financement »



BESOINS MATÉRIELS : des tables et chaises en nombre suffisant, de la pâte à fixer pour accrocher au mur le plateau de jeu et faire évoluer les pions sur celui-ci.



PRINCIPES DU JEU :

Le jeu « SUCCESS garanti ! » se déroule en 4 parties ou séries de question correspondant aux 4 étapes du « parcours de création d'un projet d'économie sociale et solidaire » : de l'idée au projet, faisabilité, modèle économique et financement.

- ➔ Avant d'entamer une série de questions, l'animateur explique ce que représente l'étape pour l'avancement du projet et quels sont les réseaux et structures d'accompagnement qui peuvent être sollicités à cette étape du projet.
- ➔ L'animateur pose une question tirée au hasard à chacune des équipes.
- ➔ L'équipe qui répond correctement à la question valide l'étape. Celle qui ne réussit pas à répondre à la question, avance tout de même à l'étape suivante sans valider la précédente. L'animateur comptabilise les étapes validées ou non par les équipes.

Attention, certaines questions appellent une participation de toutes les équipes. Dans ce cas, l'équipe la plus rapide à donner la bonne réponse valide l'étape. À la fin du jeu, l'équipe qui a validé le plus d'étapes a gagné.



ASTUCE : Si l'animateur a pu inviter des structures d'accompagnement à l'atelier, on peut proposer à celles-ci de présenter leur activité avant la partie qui leur semble la plus appropriée.