

THE DIDACTIC MINE^{of} YOUTH WORK

Pour les 6-11 ans

e-Book





Cliquez ici pour
regarder la vidéo

THE DIDACTIC MINE[®] YOUTH WORK

Pour les 6-11 ans

Les choix de dépenses font la différence !

e-Book



Les choix de dépenses font la différence !



Aperçu

Cette activité constitue un moyen précieux de sensibiliser au lien entre les décisions financières personnelles et l'empreinte écologique.

Les participants auront l'occasion de réfléchir à la manière dont leurs choix de dépenses peuvent avoir un impact sur leur épargne et sur la durabilité de l'environnement.

Dans cet exercice captivant, les participants utiliseront une balle sur laquelle sont inscrits des chiffres. Chaque chiffre correspond à une question, invitant les participants à partager leurs choix personnels en matière de dépenses.

L'activité est particulièrement bien adaptée à la tranche d'âge des 6-8 ans, car elle est très simple et facile à jouer.

Son objectif premier est d'initier les participants aux concepts fondamentaux des choix personnels et de la durabilité.

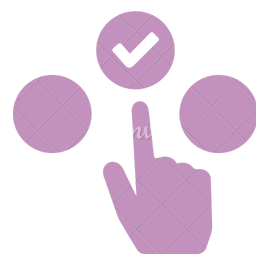


Objectifs d'apprentissage

- Explorer les façons dont nous faisons des choix en matière d'argent.
- Reconnaître l'influence des personnes de notre entourage sur les dépenses d'argent.

Comprendre comment les choix des individus peuvent influencer le

- développement durable de toute une communauté.
- Apprendre en écoutant les autres et en réfléchissant aux choix qu'ils font.
- Apprendre à se mettre à la place des autres.





Age

Participants âgés de 6 à 11 ans (recommandé pour les 6-8 ans).



Temps

30 - 40 minutes.



Taille du groupe

Maximum 15 (un nombre plus élevé pourrait rendre l'activité moins interactive).



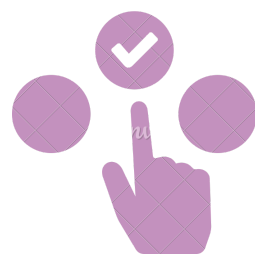
Matériaux

- Ballon de plage, ballon de volley-ball, ballon de football ou autre ballon large et léger.
Ne choisissez pas d'objets lourds ou susceptibles de blesser les participants.
- Chronomètre.
- Liste de "questions sur les choix d'argent" figurant dans les documents à distribuer.



Préparation

- Préparez la balle en y inscrivant autant de chiffres que de questions.
- Lisez les "Questions sur les choix d'argent" et révisez-les éventuellement en fonction du groupe (nombre et contenu).
- Imprimez la liste des questions à lire pendant le jeu.



Description

1. Expliquez que les gens font des choix différents quant à l'utilisation de leur argent et que ces choix sont parfois influencés par d'autres personnes.

- Il peut s'agir de membres de la famille, d'amis ou d'autres personnes de leur entourage.
- Vous pouvez également leur demander qui sont ces "influenceurs".

2. Assurez-vous que les participants comprennent le vocabulaire clé :

- Objectif : quelque chose, comme un résultat, que vous souhaitez atteindre ou réaliser dans un laps de temps donné.
- Argent : Vous pouvez utiliser de l'argent pour acheter des biens et des services. L'argent se présente différemment selon les pays.
- Épargner : Mettre quelque chose, comme de l'argent, de côté pour l'utiliser plus tard.
- Dépenser : Le fait d'utiliser de l'argent pour acheter des biens ou des services.

Pour faciliter la tâche des participants, vous pouvez préparer des affiches A3 avec le mot-clé et son explication. Montrez les affiches et trouvez un moyen de les garder visibles pendant toute la durée de l'activité.

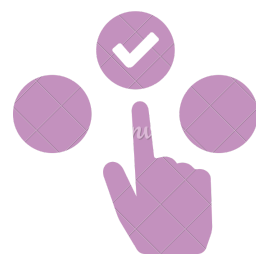
3. Dites aux participants qu'ils vont jouer à un jeu dans lequel ils devront répondre à des questions sur la façon dont ils choisiraient d'utiliser l'argent.

4. Demandez aux participants de s'asseoir en formant un cercle.

5. Montrez-leur la balle avec les chiffres.

6. Expliquez-leur qu'ils recevront le ballon et qu'après avoir répondu à la question, ils devront le relancer à quelqu'un.

7. Lorsque le participant attrape le ballon, il annonce le premier chiffre qu'il voit.



8. L'animateur posera au participant la question de la rubrique "Questions sur les choix d'argent" correspondant à ce chiffre.

- Dites-leur que la même question peut être posée plusieurs fois, mais que les réponses seront données par des participants différents.
- Expliquez qu'il n'y a pas de bonnes ou de mauvaises réponses aux questions.

9. Les participants auront jusqu'à 60 secondes pour répondre à la question.

10. Ne laissez pas de place à la discussion ou aux commentaires maintenant, mais dites-leur qu'il y aura du temps pour cela à la fin de l'activité.

11. Poursuivez le jeu jusqu'à ce que le temps alloué à l'activité soit écoulé ou que tous les participants aient eu leur tour.

12. Réunissez le groupe et ouvrez le brainstorming.



Conseils pour les animateurs

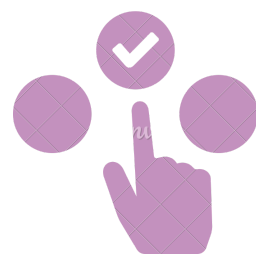
Il se peut que vous deviez clarifier les questions pour obtenir une réponse complète.

Envisagez d'utiliser les informations de la colonne "Approfondir la compréhension" de la liste "Questions sur les choix monétaires" pour compléter la réponse du participant ou pour enrichir la discussion.

Gardez à l'esprit que les réponses des participants peuvent varier, car il n'y a pas qu'une seule bonne réponse. L'important est que les participants justifient raisonnablement leurs réponses.

Lorsque vous expliquez la signification des réponses, n'oubliez pas d'aborder le thème de la durabilité. Cela est particulièrement facile pour les questions n° 7, 8, 9 et 10.

Évitez de donner votre avis, mais amenez les plutôt à réfléchir à leurs réponses.





Débriefing et réflexion

- Demandez à des volontaires de faire part de leurs réflexions ou de leurs questions sur les questions et les réponses.
- Demandez-leur qui les aide à faire leurs choix.
- Y a-t-il d'autres situations qu'ils souhaitent mentionner où leurs choix ont eu un impact sur les autres et sur la communauté dans son ensemble ?
- Que pouvons-nous faire pour faire des choix responsables ?



Variations

Variation 1:

- Au point 8 : si vous avez un groupe de plus de 10 personnes, vous pouvez décider de continuer à faire rebondir la balle jusqu'à ce que toutes les questions aient été posées et d'ouvrir la discussion après chaque réponse.
- De cette façon, vous n'empêcherez pas les participants d'exprimer immédiatement leur opinion/réponse et la discussion sera plus vivante que si vous la placez à la fin de l'activité.
- Si vous optez pour ce choix, pendant le brainstorming, résumez ce qui a été discuté en tirant des conclusions qui pourraient être approuvées par les participants.

Variation 2:

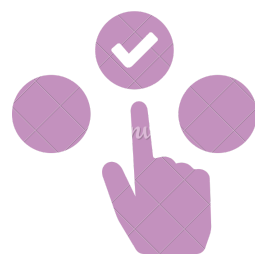
- Créez 10 questions supplémentaires afin de permettre à chaque participant de répondre à une question différente et procédez comme indiqué dans l'activité.



Références

L'activité a été réadaptée et inspirée de l'activité *“Bouncing ball spending game”*, du « *Consumer Financial Protection Bureau* », une agence du gouvernement américain.

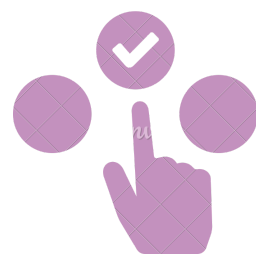
Sur son site web, vous trouverez des activités intéressantes sur l'éducation financière des jeunes et sur l'éducation des consommateurs.



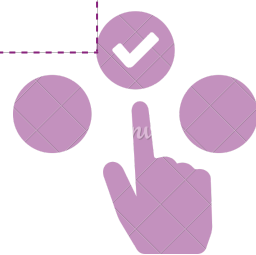
HANDOUT

Questions sur les choix financiers

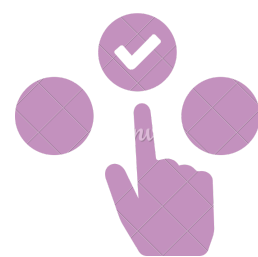
Questions	Élargir la compréhension
1. Lorsque les gens achètent des choses, pensez-vous qu'il est important qu'ils réfléchissent bien avant de dépenser de l'argent ? Pourquoi ou pourquoi pas ?	Réfléchir attentivement à vos choix en matière de dépenses peut vous aider à prendre les meilleures décisions pour vous. Cela peut également vous aider à développer les compétences dont vous aurez besoin pour gérer votre argent à l'avenir.
2. Imaginez que vous receviez 20 euros pour votre anniversaire. Les dépenseriez-vous entièrement ou en épargneriez-vous une partie ? Pourquoi ?	Certaines personnes aiment économiser de l'argent, d'autres aiment en dépenser. Il est bon de savoir quand il est préférable d'épargner ou de dépenser afin de pouvoir s'offrir les choses que l'on souhaite dans la vie.
3. Imaginez que beaucoup de vos amis aient le même type de sac à dos. Voudrais-tu aussi avoir le même sac à dos ? Pourquoi ou pourquoi pas ?	Parfois, nous voulons ce que les autres ont. Mais avant de décider comment dépenser votre argent, il est important de réfléchir à sa nécessité. Peut-être en as-tu déjà un que tu peux encore utiliser et de cette façon:tu peux économiser l'argent et l'investir dans quelque chose d'autre dont tu as besoin tu ne gaspilles pas les matériaux et les ressources mais tu utilises ce que tu as déjàLien aux ODD : 1, 2, 12.
4. Imaginez que vous receviez une carte-cadeau de 20 euros dans votre magasin préféré. La dépenseriez-vous entièrement pour vous-même ou achèteriez-vous quelque chose pour quelqu'un d'autre ?	Dans la vie, nous avons de nombreux choix à faire en matière de dépenses. Ce qu'il faut retenir, c'est qu'il faut faire le meilleur choix pour soi, pour la communauté et pour l'environnement, Lien externe : 1, 2, 10, 11.



<p>5. Quelle est la personne qui, dans votre vie, influence votre façon de penser en matière de dépenses ?</p>	<p>Nos parents, nos grands-parents, nos frères et sœurs et nos amis peuvent influencer notre façon de penser et de ressentir l'argent. Essayez de comprendre pourquoi avec les participants.</p>
<p>6. Quel est l'exemple d'une chose pour laquelle les amis ou la famille d'une personne peuvent vous persuader de dépenser de l'argent ?</p>	<p>Notre famille et nos amis peuvent nous persuader de changer notre façon de dépenser l'argent. Parfois, cela peut nous aider, mais parfois aussi nous faire dévier de notre chemin. Parfois, nous pouvons être persuadés d'acheter quelque chose dont nous n'avons absolument pas besoin, parce que nous possédons probablement déjà un objet similaire que nous pourrions par exemple recycler, lui donnant ainsi une seconde vie, économisant de l'argent et contribuant à un environnement plus durable. Il peut être utile de se rappeler ce qui est important pour vous et ce qui est important pour la communauté lorsque vous prenez l'habitude de gérer votre argent. Lien avec les ODD : 1, 2, 12.</p>
<p>7. Quel est l'exemple d'une chose dont les gens ont besoin ?</p>	<p>Dans la vie, il y a des choses dont nous avons besoin et d'autres que nous voulons. Nos besoins comprennent les choses que nous devons avoir pour survivre, comme la nourriture, les vêtements et le logement. Comprendre ce qu'est un besoin peut vous aider à faire de bons choix avec votre argent, et ce choix peut apporter une petite contribution à la durabilité de l'environnement. Pour faire la différence entre un besoin et une envie, posez vous la question suivante : « Est-ce que j'en ai besoin ou est-ce que j'en ai vraiment envie ? ».</p>
<p>8. Quel est l'exemple d'une chose que vous voulez, mais dont vous n'avez pas besoin ?</p>	<p>Nos désirs peuvent être des choses que nous aimons mais dont nous pouvons nous passer, comme un nouveau jouet, un jeu vidéo ou une barre chocolatée. Comprendre les différences entre les besoins et les désirs peut vous aider à faire les bons choix avec votre argent.</p>



<p>9. Avant de dépenser de l'argent, quelle est la chose à laquelle vous devez penser ?</p>	<p>Il est bon de réfléchir soigneusement à ce que l'on achète avant de dépenser de l'argent. Par exemple, vous pouvez vous demander combien d'argent vous avez à dépenser, si vous avez besoin de ce que vous êtes sur le point d'acheter et s'il existe une autre option qui coûterait moins cher et serait plus durable.</p> <p>Lien vers les ODD : 12, 15</p>
<p>10. Pensez-vous que les choix que vous faites sur la manière de dépenser votre argent n'ont d'impact que sur votre vie ou sur la communauté plus large qui vous entoure ?</p>	<p>Lorsque nous dépensons notre argent pour des choses dont nous avons vraiment besoin et que nous utiliserons vraiment, cela peut aider l'environnement et la communauté. Par exemple, si j'achète des objets qui durent longtemps, cela signifie que je n'ai pas à les jeter aussi souvent, ce qui est bon pour la Terre - il y a moins de déchets et d'ordures. De même, si j'achète des articles dans les magasins de ma ville, cela peut aider les personnes qui y travaillent. Ainsi, les choix que je fais avec mon argent peuvent améliorer les choses pour moi, pour les gens et pour la planète.</p> <p>Lien vers les ODD : 11, 12</p>
<p>11. Comment pouvons-nous faire la différence entre les choses dont nous avons besoin et celles que nous voulons ?</p>	<p>Les choses dont vous avez besoin sont les choses les plus importantes qui vous permettent d'être à l'aise et en sécurité. Les choses que vous voulez sont les choses amusantes qui vous rendent heureux, mais vous pouvez toujours vous en passer.</p>





Cliquez ici pour
regarder la vidéo

THE DIDACTIC MINE[®] YOUTH WORK

Pour les 6-11 ans

Vidéo et poster sur l'état d'esprit de l'entrepreneur

e-Book



Vidéo et poster sur l'état d'esprit de l'entrepreneur



Aperçu

L'activité "Vidéo et poster sur l'état d'esprit de l'entrepreneur" présente aux participants l'état d'esprit de l'entrepreneur en montrant une vidéo TEDx sur le parcours d'un jeune entrepreneur.

Ils analysent les mentalités présentées et créent des autoportraits qui mettent en valeur leurs meilleures qualités. Les participants créent ensuite des équipes de rêve sur des affiches, encourageant la collaboration et réfléchissant à l'importance des compétences entrepreneuriales pour la réussite future. Cette activité encourage la conscience de soi, la fixation d'objectifs et l'utilisation de l'esprit d'entreprise dans divers aspects de la vie.

L'activité offre une opportunité d'apprentissage étendue qui combine l'analyse vidéo, l'autoréflexion, la créativité et le travail d'équipe pour inculquer l'esprit d'entreprise tout en promouvant la conscience de soi et le développement personnel.



Objectifs d'apprentissage

- Acquérir une conscience globale de ce qu'implique un état d'esprit entrepreneurial, en soulignant qu'il s'étend au-delà des projets d'entreprise pour inclure des compétences de vie et des schémas de pensée essentiels.
- Comprendre la valeur d'un état d'esprit de croissance et comment continuer à apprendre, à s'adapter et à développer ses compétences entrepreneuriales au fil du temps.
- Identifier et analyser l'état d'esprit d'un jeune entrepreneur qui réussit.



- Assurer une meilleure compréhension de la pensée entrepreneuriale, de la conscience de soi, du travail d'équipe et de l'importance d'un état d'esprit de croissance alors qu'ils se lancent dans leur aventure entrepreneuriale.



Age

9-11 ans.



Temps

45-60 minutes.



Taille du groupe

-



Matériaux

- Cartes d'état d'esprit (un jeu à distribuer dans les groupes et suffisamment pour que chaque élève ait également un jeu de cartes) - document à distribuer.
- [La formation d' un jeune entrepreneur : Gabrielle Jordan Williams Vidéo TEDx](#)
- Grande feuille de papier (papier de boucherie, panneau d'affichage) (1 par fille)
- Marqueurs, crayons de couleur.
- Magazines/photos, ciseaux, ruban adhésif ou colle (facultatif).





Préparation

1. Lisez l'ensemble de la leçon.
2. Rassembler le matériel.
3. Imprimez les cartes d'état d'esprit.
4. Regardez la vidéo "Making of a Young Entrepreneur" : La vidéo TEDx de Gabrielle Jordan Williams.



Description

I DANS LE CADRE DE L'ACTIVITÉ

1. **Expliquez brièvement aux participants qu'ils vont regarder une vidéo qui les aidera à comprendre l'état d'esprit d'un entrepreneur.**
 - Avant de montrer la vidéo, demandez aux participants s'ils ont déjà entendu le mot "entrepreneur" et recueillez quelques réponses/idées.
 - Cette discussion doit être brève, car l'idée est de leur faire vivre l'expérience de l'activité pour les aider à comprendre plus en profondeur le concept d'entrepreneuriat.
 - Montrez la vidéo aux participants.
2. **Expliquez-leur qu'au cours de l'activité suivante, ils vont découvrir ce que c'est que d'être un entrepreneur et qu'ils vont en apprendre davantage sur la façon dont les personnes qui ont l'esprit d'entreprise pensent et se comportent.**
 - Insistez sur le fait que l'esprit d'entreprise ne se limite pas à la création et à la gestion d'une entreprise ; quel que soit le métier qu'ils choisiront à l'avenir, ils bénéficieront de compétences et de modes de pensée entrepreneuriaux (mentalités) !



3. Formation de groupes :

- Formez des petits groupes de 2 à 4 personnes.

4. Distribuez un jeu des 12 cartes d'état d'esprit de manière égale entre les groupes (si vous avez six groupes de participants, chaque groupe recevra deux cartes).

- Demandez à un volontaire de chaque groupe de lire les cartes qu'il a reçues à l'ensemble du groupe.
- Montrez la vidéo TEDx de Gabrielle Jordan et demandez aux filles de trouver des liens ou des exemples qui correspondent au mot, à la phrase ou à l'image de leur carte.

5. Après le visionnage de la vidéo, donnez aux groupes 3 à 5 minutes pour discuter de la correspondance entre ce qu'a dit Gabriella et le mot, la phrase ou l'image des cartes d'état d'esprit. Demandez à chaque groupe d'échanger avec l'ensemble du groupe.

6. Demandez aux participants d'expliquer pourquoi l'état d'esprit dont Gabrielle a fait preuve a joué un rôle important dans sa réussite.

- Montrez à nouveau la vidéo si vous pensez que cela peut être utile et si le temps le permet.

II PARTIE DE L'ACTIVITÉ

- Poster de l'entrepreneur.

1. Remettez à chaque participant un exemplaire de toutes les cartes d'état d'esprit.

2. Distribuez aux participants leurs grandes feuilles de papier ou de carton pour affiches ainsi que des marqueurs, des crayons de couleur, des magazines et/ou tout autre matériel artistique dont vous disposez.



- Demandez-leur de commencer par dessiner une image d'eux-mêmes, quelle qu'elle soit. Par exemple, il peut s'agir d'un animal spirituel ou d'un super-héros. Encouragez-les à faire preuve de créativité dans cette activité. Ils doivent également écrire sur les affiches les mentalités qu'ils pensent avoir.

3. Demandez aux participants d'annoter leur poster avec les trois principales mentalités et compétences entrepreneuriales qu'ils souhaitent apprendre et développer au cours des prochaines activités du Venture Lab.

- Demandez-leur de noter les raisons pour lesquelles ils ont donné la priorité à ces mentalités et à ces compétences.
- Cela vous permet d'insister sur le fait que chacun peut continuer à apprendre et à se développer (c'est ce que signifie avoir un état d'esprit de croissance). Permettez-leur de copier ce qui est écrit sur les cartes ou d'inventer leurs propres déclarations positives.

4. Expliquez-leur qu'une fois qu'ils se sont dessinés eux-mêmes, ils vont ajouter d'autres membres de l'équipe à leurs dessins pour créer une image du type d'équipe avec laquelle ils aimeraient travailler en tant qu'entrepreneur.

- Il est important de travailler en équipe, car on peut aussi apprendre des forces des autres ! Leurs "équipes de rêve" peuvent être composées de personnes réelles bien connues, de personnes qu'ils connaissent de l'école ou de la maison, ou de "types" de personnes (artistes, comptables, etc.).
- Ils doivent étiqueter chaque personne et noter ce qu'elle apporte à l'équipe.

5. Laissez aux enfants le temps de compléter leurs affiches.



6. À la fin de l'activité, demandez aux participants de partager leurs affiches et, s'il y a de la place, accrochez les affiches de l'équipe de rêve aux murs et laissez les faire une "promenade dans la galerie" pour voir chacune d'entre elles de près.

- Demandez-leur de réfléchir à la manière dont chaque affiche de la "dream team" est différente et à la raison pour laquelle elle l'est.

7. Dans la mesure du possible, les affiches de l'équipe de rêve doivent être affichées pendant toute la durée des activités du Venture Lab.

- Dans les semaines à venir, rappelez aux participants l'importance du travail d'équipe et de la confiance dans les forces qu'ils apportent à l'équipe.
- Vérifiez les mentalités qu'ils sont en train de développer et encouragez-les à partager les progrès qu'ils ont accomplis dans la réalisation de leurs objectifs, à savoir devenir de plus en plus entrepreneurs !

8. Débriefing et discussion.



Conseils pour les animateurs

- Assurez vous que chaque groupe dispose d'un exemplaire des cartes d'état d'esprit.
- Encouragez la participation active et l'engagement en posant des questions ouvertes et en créant une atmosphère inclusive où toutes les voix sont entendues. La coordination du visionnage des vidéos est nécessaire, de même que la possibilité de rejouer des segments spécifiques pour une analyse plus approfondie si nécessaire.
- Si possible, installez une galerie des travaux afin que les participants puissent voir les affiches de l'équipe de rêve de chacun. Encouragez les discussions sur les différences et les caractéristiques uniques de chaque affiche.





Debriefing et Réflexion

- Quelles mentalités entrepreneuriales avez-vous découvertes ?
- Quel rôle les états d'esprit de Gabrielle ont-ils joué dans sa réussite ?
- À quel état d'esprit vous identifiez vous le plus ? Pourquoi ?
- Pourquoi l'état d'esprit de croissance est-il essentiel pour les entrepreneurs ?
- Quel état d'esprit entrepreneurial souhaitez vous cultiver ? Comment l'état d'esprit entrepreneurial peut-il vous aider dans votre vie ? Quelles sont les qualités que devrait posséder une équipe de rêve entrepreneuriale ? Que ferez vous pour maintenir votre état d'esprit entrepreneurial ?



Variations

- Demandez aux participants de rédiger de courtes histoires ou de créer des vidéos illustrant la manière dont ils ont appliqué l'esprit d'entreprise dans des situations réelles. Cela encourage la narration et la réflexion.
- Au lieu d'équipes de rêve individuelles, demandez aux participants de travailler ensemble pour créer une affiche "super équipe entrepreneuriale".
- Il est également possible de partager les cartes avec les participants par voie numérique (préparées au préalable par l'animateur).



Références

- https://www.sdgirlscouts.org/content/dam/sdgirlscouts-redesign/documents/girlsandprogramsGirlScouts_Junior_VentureLab_Entrepreneurship_Patch_Curriculum_GSSD.pdf



HANDOUT

Cartes d'état d'esprit (Mindset)

<p>L'ÉCHEC EST OK</p> <p>L'échec est une occasion d'apprendre et une étape nécessaire à la réussite et à la découverte.</p> 	<p>L'ESPRIT DE CROISSANCE</p> <p>Je peux tout apprendre et tout réussir. J'ai le pouvoir d'étirer mon cerveau et d'aiguiser mon esprit.</p> 
<p>COURAGE</p> <p>Je peux réaliser de grandes choses si j'ose sortir de ma (mes) zone(s) de confort.</p> 	<p>PERSISTANCE ET COURAGE</p> <p>Je suis capable de surmonter les échecs pour trouver des solutions aux problèmes qui me passionnent.</p> 
<p>RECHERCHE D'OPPORTUNITÉS</p> <p>J'observe activement le monde qui m'entoure pour trouver des moyens d'apporter une valeur ajoutée, d'innover ou de résoudre un problème !</p> 	<p>RÉSOLUTION DE PROBLÈMES</p> <p>Je suis une personne active qui développe des solutions créatives aux problèmes qui l'entourent.</p> 



<p>CURIOSITÉ</p> <p>Je me demande toujours « Pourquoi ? » et « Et si... »</p> <p>Je cherche des moyens nouveaux et créatifs d'apprendre et de faire.</p> 	<p>OPTIMISME</p> <p>Je suis confiant et plein d'espoir dans ma capacité à relever les défis et à avoir un impact positif sur le monde qui m'entoure.</p> 
<p>DÉBROUILLARDISE</p> <p>Je développe des moyens rapides et astucieux pour surmonter les défis.</p> 	<p>ADAPTABILITÉ</p> <p>Je procède à des changements judicieux lorsque je suis confronté à des défis difficiles, sans perdre courage ni abandonner.</p> 
<p>EMPATHIE</p> <p>Je pense aux besoins et aux sentiments des autres et je les garde à l'esprit lorsque je résous un problème.</p> 	<p>ENTREPRENEUR</p> <p>Je peux trouver une idée et la transformer en produit ou en service.</p> 





Cliquez ici pour
regarder la vidéo

THE DIDACTIC MINE[®] YOUTH WORK

Pour les 6-11 ans

Que font les entreprises sociales ?

e-Book



Que font les entreprises sociales ?



Aperçu

Cette activité vise à comprendre et à s'inspirer des entreprises sociales qui réussissent, en mettant particulièrement l'accent sur l'esprit d'entreprise des jeunes.

Grâce à des études de cas, des films et des débats, cette activité expose les participants au monde de l'entrepreneuriat social, les aidant à comprendre, apprécier et s'inspirer d'entreprises créatives qui ont un effet bénéfique sur la société tout en générant des revenus durables.

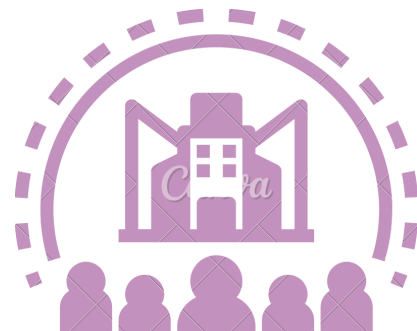
À la fin de l'activité, les participants repartent non seulement avec une meilleure compréhension de ce que font les entreprises sociales, mais aussi avec l'inspiration nécessaire pour envisager leur rôle dans la conduite du changement social par le biais d'efforts entrepreneuriaux.

L'activité encourage la pensée critique, la génération d'idées et la réflexion, inspirant les participants à considérer leur potentiel pour conduire un changement social positif par le biais d'entreprises innovantes.



Objectifs d'apprentissage

- Comprendre clairement ce que sont les entreprises sociales et comment elles fonctionnent.
- Étudier des exemples de différents types d'entreprises sociales - leurs produits et leurs objectifs.



- S'inspirer d'études de cas réels d'entreprises sociales réussies, en particulier celles qui impliquent de jeunes entrepreneurs.
- Reconnaître la diversité des produits et services offerts par les entreprises sociales et comprendre comment ces produits/services profitent à la société. Communiquer, penser de manière créative, collaborer, s'informer, prendre confiance, évaluer, analyser, comprendre, influencer, travailler avec les autres et les diriger.



Age

8-11 ans.



Temps

60 minutes.



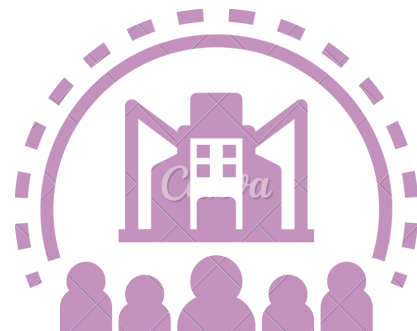
Taille du groupe

Jusqu'à 20.



Matériaux

- Accès à l'internet.
- Grandes feuilles de papier ou tableaux de papier.
- Stylos.
- Études de cas - Documents à distribuer.





Préparation

- Imprimez les études de cas du document.
- Trouvez de courtes vidéos dans votre langue sur des entreprises sociales et des exemples de jeunes qui gèrent ces entreprises.



Description

1. Présentation de l'accueil à l'activité "Que font les entreprises sociales ?"

- Cet exercice vous fera découvrir le monde des entreprises sociales. Il s'agit d'entreprises qui tentent de générer des profits tout en ayant une influence bénéfique sur le monde.
- Partagez avec les participants quelques études de cas qui décrivent le parcours d'autres entreprises sociales qui ont réussi.

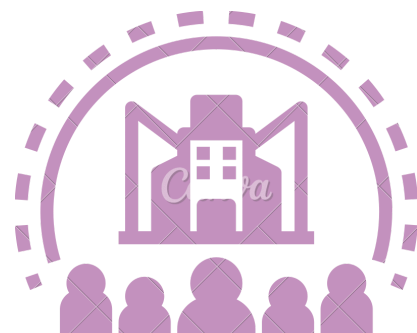
2. Vidéos de motivation.

- Commencez par regarder quelques courts métrages intéressants sur des entreprises sociales réelles. Ces films mettront en lumière le merveilleux travail réalisé par les entrepreneurs sociaux, en particulier les jeunes, dans le monde entier.

En outre, ils présentent des anecdotes sur des jeunes qui ont créé leur entreprise sociale au sein de leur communauté.

3. Divisez le groupe en petits groupes de 4 à 5 personnes.

4. Remettez à chaque groupe les études de cas distribuées et demandez-leur de discuter et de noter leurs réponses aux questions suivantes :



- Quel est l'objectif de chaque entreprise sociale ?
- Quel produit/service l'entreprise sociale fournit-elle ?
- Qui l'entreprise sociale soutient-elle ? De quelle manière ?
- Quelle est, selon eux, l'idée la plus excitante et la plus réalisable qu'ils aient rencontrée ?

5. Demandez-leur de rendre compte de leurs discussions au reste des groupes et de dresser une liste des idées initiales qu'ils pourraient mettre en œuvre s'ils devaient créer leur entreprise sociale.

- Une personne de chaque groupe peut résumer les points clés et les idées intéressantes qu'elle a trouvés dans les études de cas.
- Veillez à écouter attentivement les autres groupes.

6. Un apport théorique sur l'entrepreneuriat social et ses objectifs devrait être fourni.

- Cela nous aidera à comprendre les concepts, les principes et les objectifs des entreprises sociales.

7. Débriefing et discussion

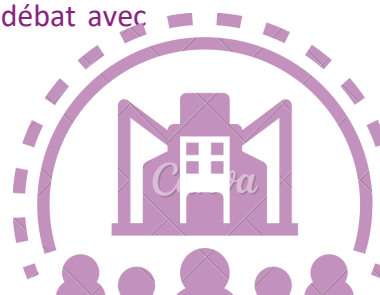
8. Conclusions et résumé. Rappelez aux participants que les entreprises sociales visent à rendre le monde meilleur tout en étant financièrement viables.

- Les participants pourraient être inspirés pour lancer un jour leur propre entreprise sociale !



Conseils pour les animateurs

- Apprenez à connaître les études de cas et les films que vous présenterez aux participants. Une bonne préparation vous permettra d'orienter le débat avec succès.

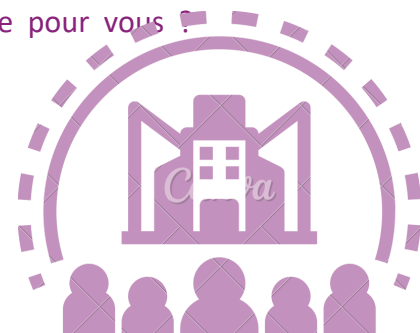


- Encouragez les participants à faire preuve de créativité et à trouver de nouvelles idées à partir des études de cas. Informez-les que leurs idées peuvent faire la différence.
- Avant d'aborder les études de cas, décrivez brièvement l'emplacement, l'historique et les bénéficiaires des entreprises sociales. Cela permet aux participants de mieux comprendre le contexte.



Débriefing et réflexion

- Avez-vous remarqué des thèmes ou des approches communs aux différentes entreprises sociales ?
- Comment pourriez-vous appliquer les idées et les stratégies de ces études de cas pour développer votre propre idée d'entreprise sociale ?
- Quel aspect de ces idées d'entreprises sociales vous semble le plus excitant et le plus réalisable ?
- Quels défis prévoyez-vous pour lancer et gérer une entreprise sociale sur la base des informations tirées de ces études de cas ?
- Faites part d'un élément clé de l'atelier d'aujourd'hui qui a inspiré ou influencé votre point de vue sur l'entrepreneuriat social.
- Quels sont, selon vous, les forces et les avantages uniques que les jeunes apportent au monde de l'entrepreneuriat et de l'innovation sociale ?
- Devenir entrepreneur social est une façon d'aider les gens et de résoudre des problèmes, mais ce n'est pas la seule. Quelles sont les autres carrières qui vous viennent à l'esprit et qui sont axées sur l'aide aux personnes ou la résolution de problèmes ? Laquelle de ces carrières est la plus intéressante pour vous ? Pourquoi ?



- Quelles sont les différences entre les entrepreneurs et les entrepreneurs sociaux ? Faut-il des traits ou des caractéristiques différents pour devenir un entrepreneur social ? Pourquoi oui ou pourquoi non ?



Variations

Variation 1:

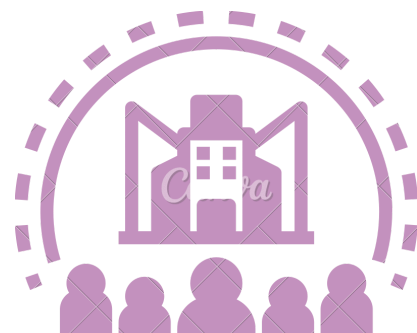
- Emmener les participants en excursion pour visiter de véritables entreprises sociales dans leur quartier. Ils ont l'occasion de rencontrer les fondateurs et de découvrir directement les effets et les défis de l'entrepreneuriat social.

Variation 2:

- Invitez des entrepreneurs sociaux qui ont réussi à partager leurs expériences et leurs points de vue avec les participants en tant qu'orateurs invités. Cela peut servir d'inspiration dans le monde réel.

Variation 3:

- Étudier les entreprises sociales de différents pays afin de sensibiliser l'opinion publique mondiale. Discutez des différences culturelles ainsi que des problèmes particuliers et des possibilités auxquels ces entreprises sont confrontées.



HANDOUT

Études de cas

LE PROJET KARMA : ACADÉMIE DE BISHOPBRIGGS, ÉCOSSE, ET PROJET KARMA, INDE

Dans le cadre du programme Social Enterprise in Schools de SEA, la Bishopbriggs Academy, située dans l'East Dunbartonshire, en Écosse, a noué des relations avec le Karma Project de Bodhgaya, en Inde. Le projet Karma gère une école financée par des fonds privés qui offre une éducation gratuite à 70 enfants qui n'en bénéficieraient pas autrement. Les élèves et les groupes de femmes de Bodhgaya fabriquent des bijoux, des pots à monnaie, des sacs et d'autres produits artisanaux issus du commerce équitable en utilisant des matériaux éthiques qui sont vendus en Écosse. L'académie de Bishopbriggs a créé une entreprise sociale, Unicorn Trading, et grâce à un partenariat avec le projet Karma, les élèves vendent leurs produits, ce qui constitue la principale source de financement du projet Karma.

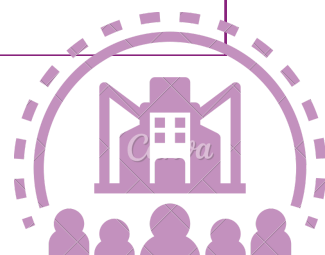
CAFÉ COMMUNAUTAIRE DU VENDREDI : KILPATRICK SCHOOL (BESOINS DE SOUTIEN SUPPLÉMENTAIRES), ÉCOSSE

L'école Kilpatrick gère une boutique d'artisanat et un café communautaire qui soutiennent des organisations caritatives dans le pays et à l'étranger. Les équipes de l'atelier d'entreprise sociale de Kilpatrick et du café du vendredi soutiennent la santé et l'éducation dans les bidonvilles de Kampala en travaillant avec l'entreprise sociale Awamu.

Les élèves, le personnel, les parents et les amis de l'école attendent avec impatience le vendredi matin, lorsque le café sert une gamme de gâteaux fraîchement préparés par les élèves, ainsi qu'un choix de boissons. La boutique de l'école est également ouverte pour une visite ou pour l'achat d'une carte artisanale ou d'un cadeau spécial.

Les écoles ont apprécié d'observer le développement des jardins potagers, auxquels elles ont contribué l'année dernière. Les élèves ont également apprécié d'observer Kakooza, 15 ans, un agriculteur et entrepreneur très enthousiaste, qui a partagé ses progrès avec l'école en leur montrant ses jardins et la manière de faire un jardin en sac. Ils sont impatients de créer leurs propres jardins en sacs au printemps.

Le soutien apporté à Awamu a fait de l'entreprise une entreprise sociale et a donné un but aux efforts des élèves. Ils se sentent responsabilisés lorsqu'ils utilisent leurs compétences pour aider les autres et sont motivés pour construire autant de jardins potagers que possible. Les jardins potagers de l'école Kilpatrick sont en cours de planification et les élèves travaillent actuellement sur un livre de recettes pour une alimentation saine qui comprendra quelques recettes de leurs amis à Kampala. En décembre 2014, l'école a organisé une foire de Noël pour les entreprises sociales. L'ensemble de la communauté de Kilpatrick y a assisté en grand nombre et a récolté 500 livres sterling supplémentaires pour Awamu.



Cette année (2015), ils soutiennent des élèves de Kampala pour qu'ils commencent l'école secondaire, car l'éducation n'est pas gratuite en Ouganda. Cela a permis à l'école d'envoyer un chèque de 800 livres sterling à Awamu en janvier et quelques élèves commenceront donc l'école secondaire cette année grâce aux efforts des élèves. Les élèves ont eu l'occasion de rencontrer Hussein et se réjouissent de rencontrer bientôt d'autres amis à Kampala.

Les élèves de Kilpatrick et de Kampala échangent des lettres et des dessins, et s'emploient à compiler un livre les présentant, ainsi que des recettes de Clydebank à Kampala !

LES ÉPICES DE RUE DU BULLETIN DE VOTE : VICTORIA PARK PRIMARY ACADEMY, SMETHWICK, BIRMINGHAM

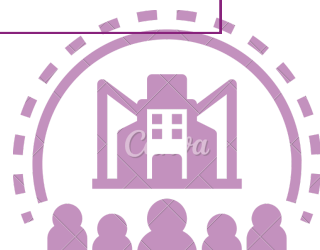
Un groupe de membres du personnel, de parents et d'élèves de Birmingham se sont réunis pour créer une entreprise sociale afin de soutenir et de créer des opportunités dans une communauté culturellement riche. Ballot Street Spice est une nouvelle entreprise sociale qui vise à rassembler la communauté locale pour créer des opportunités d'emploi pour les parents et un apprentissage réel et significatif pour les élèves, tout en célébrant la diversité culturelle qui existe à Smethwick. Nous voulons créer une entreprise sociale ayant un impact sur la communauté, qui créera des emplois et des opportunités ici, où il y a un grand besoin. Ballot Street Spice représente l'héritage des épices de notre région", déclare Shindy Mahal de Ballot Street et Victoria Park Primary Academy.

Ballot Street Spice est née de la Spice Academy de l'école, un club d'épices hebdomadaire où les élèves et les familles d'origines diverses se réunissent pour apprendre, cuisiner et partager des recettes à base de mélanges d'épices. L'utilisation des épices dans l'histoire est une chose à laquelle nous pensons rarement, mais Ballot Street vise à capturer des siècles d'histoire culturelle, d'héritage culinaire et de traditions avant que tout ne se perde avec les générations modernes qui se tournent vers les rayons des supermarchés pour acheter leur mélange d'épices soigneusement emballé.

LE PUZZLE DE LA SERRURE LU BAN : ÉCOLE SECONDAIRE POUR GARÇONS DE DEVONPORT, ANGLETERRE, ET ÉCOLE D'INGÉNIEURS ZHEJIANG SCI-TECH, CHINE

Une relation de collaboration a été établie entre le Devonport High School for Boys en Angleterre et l'école d'ingénieurs Zhejiang Sci-Tech en Chine. Les étudiants de la Social Enterprise Qualification (SEQ) de l'école d'ingénieurs Zhejiang Sci-Tech, en Chine, ont mené une enquête auprès de plusieurs adolescents afin de trouver un problème social à résoudre. Ils ont constaté que de nombreux jeunes étaient accros aux jeux en ligne, ce qui est considéré comme préjudiciable à la santé physique et psychologique.

Pour remédier à ce problème, les étudiants ont mis au point un jouet chinois traditionnel, le Lu Ban Lock (un casse-tête manuel originaire de la Chine ancienne), destiné à stimuler l'activité cérébrale, qu'ils ont fabriqué à partir de matériaux recyclés. Ils travaillent en partenariat avec les élèves du SEQ de la Devonport High School for Boys, qui conçoivent l'emballage et commercialisent le produit au Royaume-Uni et en Chine.





Cliquez ici pour
regarder la vidéo

THE DIDACTIC MINE[®] YOUTH WORK

Pour les 6-11 ans

Modèle d'entreprise – Stand de limonade

e-Book



Modèle d'entreprise

Stand de limonade



Aperçu

- Un stand de limonade est une petite activité commerciale qui consiste à vendre de la limonade à des clients dans une zone locale. Il s'agit d'une activité entrepreneuriale populaire auprès des enfants, car elle leur permet de se familiariser avec le commerce, le marketing et la finance d'une manière amusante et attrayante. La création d'un stand de limonade est un excellent moyen pour les participants de développer des compétences importantes telles que la communication, la résolution de problèmes et la créativité.

Cette activité s'inscrit également dans le cadre d'une mission sociale puisqu'elle incite les participants à reverser une partie des bénéfices à des organisations qui tentent de sauver les abeilles.

L'activité du stand de limonade activera leurs connaissances de base et leur permettra de compléter le modèle d'entreprise en se référant au concept de l'entrepreneuriat social.



Objectifs d'apprentissage

- Utiliser l'activité du stand de limonade pour appliquer le concept de base de l'entrepreneuriat social en incorporant une mission sociale dans le modèle d'entreprise.
- Comprendre les différentes parties d'un modèle d'entreprise, y compris la création de produits, l'identification des clients, le marketing et les aspects financiers.
- Apprendre l'impact positif que les entreprises peuvent avoir sur la communauté et l'environnement par le biais d'initiatives sociales.
- Développer des compétences en matière de communication et de résolution de problèmes et stimuler la créativité des entreprises.





Age

Participants âgés de 6 à 11 ans.



Temps

60-90 minutes.



Taille du groupe

Jusqu'à 20.



Matériaux

- Photo d'un stand de limonade (une par groupe).
- Modèle d'entreprise (un par groupe).
- Modèle d'entreprise (pour les animateurs).
- Crayons.
- Ordinateur portable, projecteur.
- Écran pour le projecteur.
- Tableau de conférence.





Préparation

Lisez l'ensemble de l'activité.

Imprimez des copies de :

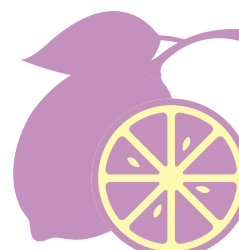
- Photo d'un stand de limonade (une par groupe).
- Modèle d'entreprise (1 exemplaire par groupe).
- Document sur le modèle d'entreprise (pour les animateurs) : 1 exemplaire.
- Préparez la projection ou écrivez sur le tableau de papier les questions relatives au modèle d'entreprise.



Description

1. Engager les participants dans une discussion sur les expériences vécues :

- Commencez par interroger les participants sur les expériences qu'ils ont pu avoir en matière de vente, qu'il s'agisse de vente de biscuits, de jouets, de fruits ou de toute autre chose. Encouragez-les à expliquer pourquoi ils l'ont fait, ce qui les a motivés et s'ils avaient un plan pour faire des bénéfices, investir ou résoudre un problème social dans leur communauté.
- Encouragez une discussion ouverte au cours de laquelle les participants peuvent exprimer leurs pensées, leurs sentiments et leurs expériences en matière de vente de biens ou de services. Cela permet de comprendre le contexte et la pertinence de l'activité commerciale du stand de limonade.



2. Formation des groupes :

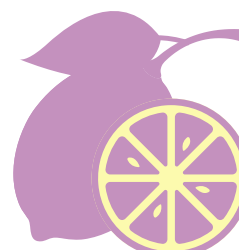
- Formez des petits groupes de 3 à 4 participants.
- Demandez au groupe : Avez-vous déjà pensé à posséder votre propre entreprise ? Expliquez aux participants que les personnes qui créent une entreprise sont souvent appelées des entrepreneurs et qu'elles doivent faire de nombreux choix concernant leur entreprise tous les jours. Ils doivent décider quoi vendre, à quel prix, combien en commander, comment faire du marketing ou de la publicité, et quelles sont les ressources dont ils ont besoin pour vendre leurs produits.

3. Introduction à l'image du stand de limonade

- Donnez à chaque groupe une image du stand de limonade (l'image se trouve dans les documents à distribuer).
- Demandez aux groupes d'examiner attentivement l'image et d'en discuter en petits groupes. Demandez-leur : Que voyez-vous dans cette image ? Cette image vous rappelle-t-elle quelque chose ? Selon vous, que se passe-t-il sur cette image ? Quels éléments de l'entreprise reconnaissez-vous dans cette image ? - 10 minutes. Demandez à chaque groupe de présenter brièvement ses conclusions.

4. Création d'un modèle d'entreprise

- Expliquez aux participants qu'ils doivent maintenant imaginer et développer un modèle d'entreprise pour leur propre stand de limonade, en se concentrant non seulement sur la fourniture d'un produit rafraîchissant, mais aussi sur l'impact positif sur leur communauté en sauvant les abeilles mellifères par le biais du don d'une partie des bénéfices à des organisations connexes.



- Dites aux participants que, dans cette phase, ils apprendront quelles sont les ressources nécessaires pour ouvrir un stand de limonade dans le quartier et comment créer un plan d'affaires. Expliquez que les ressources comprennent les ressources naturelles, les ressources humaines, les ressources en capital et l'esprit d'entreprise utilisés pour produire des biens et des services.

Distribuez le document sur le modèle d'entreprise (un par groupe) et expliquez ce qu'est un modèle d'entreprise. (Pour chaque entreprise, nous avons besoin d'un plan).

- Expliquez chaque question du modèle d'entreprise et donnez des exemples aux participants.

Utilisez les questions suivantes pour guider leur réflexion et remplir le document sur le modèle d'entreprise. Projetez ou affichez les questions pour les guider ; sans les réponses (sur un tableau de papier ou sur un écran partagé).

1. Quel est le produit vendu ? (produit/service)

- Réponse : La limonade.

2. Qu'est-ce qui rend ce produit unique et différent ? (avantage concurrentiel)

- Réponse : C'est un jus fraîchement pressé avec du miel issu du commerce équitable.

3. Pourquoi les consommateurs achèteraient-ils ce produit plutôt qu'un autre ? (avantage concurrentiel)

- Réponse : Il est fabriqué à partir d'ingrédients naturels.

4. Où les gens l'achètent-ils ? (canal de distribution)

- Réponse : Sur un stand ou dans un lieu de passage temporaire, dans la rue ou dans un parc.

5. Que faut-il pour l'offrir ? (ressources)

- Réponse : Des citrons, des gobelets, une cruche, de la glace, du miel, une pancarte (et d'autres choses peut-être !).

6. Combien coûte la fabrication ou l'offre ? (dépenses)

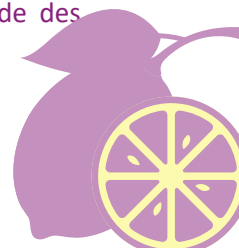
- Réponse : Ressources, salaire du personnel (employé).

7. Comment les clients paient-ils ? Comment gagnez-vous de l'argent (modèle de revenus) ?

- Réponse : Vente directe de limonade, de miel et de nourriture aux clients.

8. Que ferez-vous de l'argent restant après avoir payé les dépenses ? (profit) - notions sociales de l'entreprise

- Réponse : donner une partie des bénéfices à des organisations de sauvegarde des abeilles, etc.



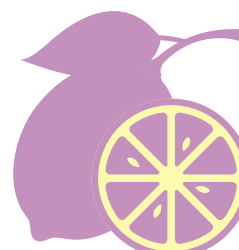
5. Présentation et partage :

- Demandez à chaque groupe de présenter et de partager son plan d'entreprise. Allouez 2 à 4 minutes pour chaque question afin que les groupes discutent et partagent leurs réflexions avec l'ensemble du groupe.
- Demandez à une personne différente de chaque petit groupe de partager les réponses de son groupe après avoir discuté de chaque question.
- En commençant l'activité par une discussion sur leurs expériences et sentiments personnels liés à l'entreprise et à la vente, les participants se sentiront plus connectés et engagés dans les activités suivantes, ce qui améliorera leur apprentissage et leur compréhension de l'entrepreneuriat, de l'entrepreneuriat social et de la planification d'entreprise.



Conseils pour les animateurs

- Sachez que cette activité est destinée aux enfants de 6 à 11 ans. Lorsque vous expliquez des termes techniques, gardez cela à l'esprit, essayez d'expliquer avec des mots simples et vérifiez constamment avec eux s'ils ont compris et s'ils peuvent donner des exemples spécifiques.
- Les participants peuvent poser des questions et exprimer une certaine confusion quant au vocabulaire et aux concepts utilisés. C'est normal et attendu.
- Lorsqu'ils travaillent en petits groupes, vous devez observer chaque groupe et essayer de les soutenir en leur fournissant des informations supplémentaires ou des réponses à leurs questions potentielles.





Débriefing et réflexion

- Qu'avez-vous appris sur la gestion d'une entreprise grâce à cette activité ?
- Pouvez-vous nous faire part d'une chose qui vous a surpris sur le fonctionnement d'un stand de limonade ?
- Avez-vous rencontré des difficultés lors de la planification de votre stand de limonade ? Comment les avez-vous surmontés ?
- Quels ajustements avez-vous apportés à votre plan au cours de l'activité ?
- En quoi ce modèle d'entreprise aide-t-il les propriétaires du stand de limonade ?
- Comment pensez-vous que votre stand de limonade pourrait avoir un impact positif sur votre communauté ?
- Quels autres problèmes sociaux ou environnementaux une entreprise telle qu'un stand de limonade pourrait-elle contribuer à résoudre ?
- Comment de petites actions, comme un stand de limonade, peuvent-elles faire une grande différence dans notre communauté ?
- Qu'avez-vous ressenti en faisant don d'une partie de vos bénéfices pour sauver les abeilles ?
- Êtes-vous maintenant plus conscient des différences entre l'entrepreneuriat et l'entrepreneuriat social ? Quelles sont les principales différences ?



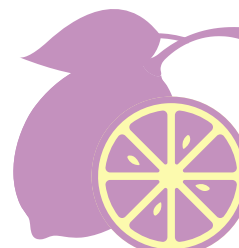
Variations

- Dans cette activité, nous présentons le modèle d'entreprise Canvas, mais vous pouvez présenter d'autres modèles d'entreprise comme le modèle d'entreprise Canvas.
- À l'étape 4, un document du modèle d'entreprise peut être remis à chaque participant au lieu d'un document par groupe (il n'est pas nécessaire de diviser les participants en groupes).
- En plus du stand de limonade, vous pouvez vendre d'autres choses et services dans la communauté (biscuits, services de garde de chiens, vente de bijoux, etc.)



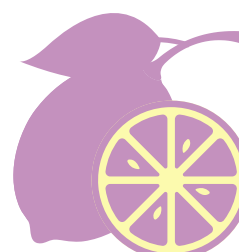
Références

VentureLab Entrepreneurship



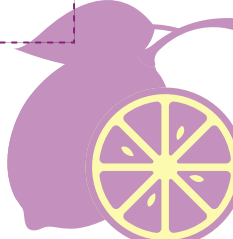
HANDOUT

Modèle d'entreprise

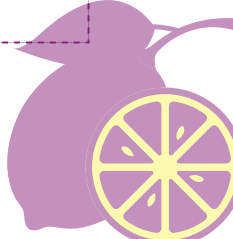


Par : _____

Produit ou service :			
<p>Avantage concurrentiel</p> <p>Ce produit est différent des autres car...</p>	<p>Marché cible ou client</p> <p>Les personnes qui achètent ce produit sont principalement...</p>	<p>Canaux de distribution</p> <p>Ce produit est vendu dans/sur...</p>	<p>Ressources</p> <p>Les ressources nécessaires à la fabrication de ce produit sont...</p>
<p>Dépenses (argent dépensé pour les ressources et les personnes)</p> <p>Je dépenserai de l'argent pour...</p>		<p>Recettes (argent gagné)</p> <p>Je gagnerai de l'argent en...</p>	<p>Bénéfice (Recettes - Coût - Bénéfice)</p> <p>Je vais dépenser mon bénéfice...</p>



LEMONADE			
Produit ou service :			
<p>Avantage concurrentiel Ce produit est différent des autres car...</p> <p>Il est vendu avec des aliments. Il s'agit d'un jus fraîchement pressé.</p>	<p>Marché cible ou client Les personnes qui achètent ce produit sont principalement...</p> <p>Les personnes qui se promènent près du sandt.</p>	<p>Canaux de distribution Ce produit est vendu dans/sur...</p> <p>Un stand ou un lieu temporaire où les gens passent.</p>	<p>Ressources Les ressources nécessaires à la fabrication de ce produit sont...</p> <p>Des citrons Coupes Puits Sucre Glace Panneau Marqueurs</p>
<p>Dépenses (argent dépensé pour les ressources et les personnes) Je dépenserais de l'argent pour...</p> <p>Ressources, salaire du personnel</p>		<p>Recettes (argent gagné) Je gagnerai de l'argent en...</p> <p>La vente directe de limonade aux clients</p>	<p>Bénéfice (Recettes - Coût - Bénéfice) Je vais dépenser mon bénéfice...</p> <p>En achetant plus de ressources pour produire plus de lemonde.</p>



Cliquez ici pour
regarder la vidéo

THE DIDACTIC MINE[®] YOUTH WORK

Pour les 6-11 ans

Cartes des inventions farfelues

e-Book



Cartes des inventions farfelues



Aperçu

- Cette activité inspire la créativité par le jeu et la curiosité. En considérant deux objets ordinaires différents, les joueurs sont mis au défi de les combiner pour créer un tout nouveau produit, ce qui stimule l'esprit d'entreprise et d'innovation.
- Créer quelque chose de nouveau et qui n'existe pas nécessite de faire preuve d'imagination.

Ce jeu n'a pas pour seul but de s'amuser ; il s'agit de mettre en pratique de manière attrayante des compétences entrepreneuriales réelles.

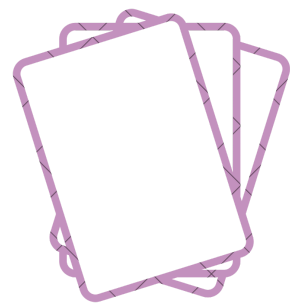
C'est un moyen d'encourager l'innovation et l'originalité, des caractéristiques très appréciées dans l'entrepreneuriat. Faire appel à notre imagination pour envisager des idées "farfelues" est plus qu'un jeu ; c'est une méthodologie qui mène à une réflexion créative et à des produits ou services potentiellement révolutionnaires qui pourraient changer le monde.

ou des services potentiellement révolutionnaires qui pourraient changer le monde.



Objectifs d'apprentissage

- Développer leur créativité en combinant deux objets ordinaires pour inventer quelque chose de nouveau et d'imaginatif.
- Encourager l'esprit d'entreprise par l'innovation et l'originalité, des caractéristiques très appréciées dans l'entrepreneuriat.
- Pratiquer la pensée entrepreneuriale en trouvant des noms, des slogans et des présentations convaincantes pour leurs inventions.
- Réfléchir à la créativité et à la curiosité, en reliant les expériences des participants à la façon dont les entrepreneurs génèrent de nouvelles idées.





Age

6 - 11 ans



Temps

45 minutes



Taille du groupe

jusqu'à 20 participants



Matériaux

- Cartes des inventions farfelues.
- Papier A4 (recyclé).
- Stylos.
- Marqueurs.
- Ciseaux.



Préparation

- Imprimez les cartes Inventions farfelues et découpez-les.



Description

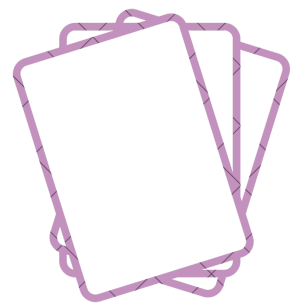
1. répartissez les participants en petits groupes (3-4 participants par groupe).
2. Donnez à chaque groupe deux cartes "Inventions farfelues" différentes.
3. Demandez-leur de regarder les cartes et :

- **OBSERVEZ:**

- Pour chaque objet, posez les questions suivantes : Que fait-il ? Qui l'utilise ? Que pourrions-nous faire d'autre avec cet objet (ou certaines de ses caractéristiques/parties) ?
- Laissez-leur le temps de réfléchir en petits groupes à leurs réponses.

- **BRAINSTORM (TEMPÊTE DE CERVEAUX):**

- Comment combiner les différentes caractéristiques du produit pour créer quelque chose de nouveau ?
- Plus c'est farfelu, mieux c'est ! Là encore, donnez-leur le temps de réfléchir en petits groupes.



4. Prenez deux cartes, par exemple : une tente et une radio. Montrez-les aux participants. Expliquez qu'à partir d'une tente et d'une radio, vous pourriez créer une invention farfelue appelée "Tune Tent" !

- Imaginez une tente équipée d'une radio intégrée - la TuneTent ! Montez le camp et, grâce à la TuneTent, votre expérience en plein air se transforme en une aventure musicale.
- La toile de la tente est équipée de haut-parleurs qui diffusent vos morceaux préférés, créant ainsi une atmosphère festive où que vous alliez.
- Contrôlez la musique à l'aide d'une télécommande ou de votre smartphone. La TuneTent est également équipée d'une pochette pour ranger vos appareils. C'est à la fois du camping et du divertissement !
- Rassemblez-vous, chantez et faites de vos sorties en camping une escapade musicale avec TuneTent !

5. Lorsque vous montrez un exemple de combinaison de deux cartes pour créer quelque chose de nouveau, donnez à chaque groupe deux nouvelles cartes. Expliquez-leur qu'ils doivent maintenant faire de même. Demandez aux participants de:

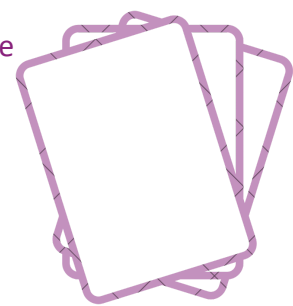
- **OBSERVER:** Que fait-il ? Qui l'utilise ? Que pourrions-nous faire d'autre avec lui (ou certaines de ses caractéristiques/parties) ? Laissez-leur le temps de réfléchir en petits groupes à leurs réponses.
- **BRAINSTORMER:** Comment combiner les différentes caractéristiques du produit pour créer quelque chose de nouveau ? Plus c'est farfelu, mieux c'est ! Donnez-leur à nouveau du temps pour réfléchir en petits groupes.
- **PITCH:** Demandez aux groupes de préparer une présentation de 20 secondes pour leur nouveau produit ! Expliquez-leur qu'ils doivent donner un nom ou un slogan et persuader le public de l'acheter.

6. Demandez à chaque groupe de présenter son invention, en suivant son pitch.

7. Discussion et débriefing.

8. Conclusion

- Résumez les principaux enseignements de l'activité, en soulignant la valeur de la créativité et de l'innovation.





Conseils pour les animateurs

- Pour utiliser le générateur de cartes en ligne Wacky Inventions, rendez-vous à l'adresse suivante: <https://venturelab.org/wacky-inventions/>
- Au lieu de cartes aléatoires, fournissez aux participants des cartes qui suivent un thème spécifique, tel que « inventions écologiques », etc.
- Cela encourage la créativité dans un contexte défini.



Débriefing et réflexion

- Qu'avez-vous fait pour montrer votre curiosité et votre créativité ?
- Demandez aux participants ce qu'ils ont ressenti pendant l'activité. Ont-ils apprécié d'être créatifs et de trouver de nouvelles idées ?
- Demandez-leur de partager un moment de l'activité qui les a fait sourire ou les a surpris.
- Que pensent-ils si les entrepreneurs trouvent de nouvelles idées de la même manière ?
- Pensez-vous avoir fait l'une ou l'autre de ces choses aujourd'hui lorsque vous avez trouvé des inventions farfelues ?
- Avez-vous aimé utiliser des produits existants et trouver de nouvelles façons de les utiliser ?
- En quoi cela pourrait-il vous aider en tant qu'entrepreneur ?
- Répartissez les participants en groupes ou laissez-les travailler individuellement, en fonction de la taille du groupe et de leurs préférences.
- Demandez aux participants d'endosser différents rôles lorsqu'ils présentent leurs inventions. Par exemple, ils peuvent se faire passer pour un vendeur, un animateur d'émission de télévision ou même un personnage de leur film préféré.



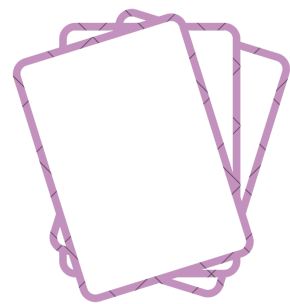
Variations

- Divide participants into groups or let them work individually, depending on group size and preferences
- Ask participants to take on different roles as they present their inventions. For example, they can pretend to be a salesperson, a TV show host, or even a character from a favorite movie.



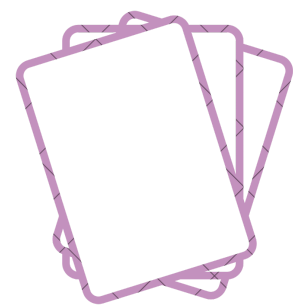
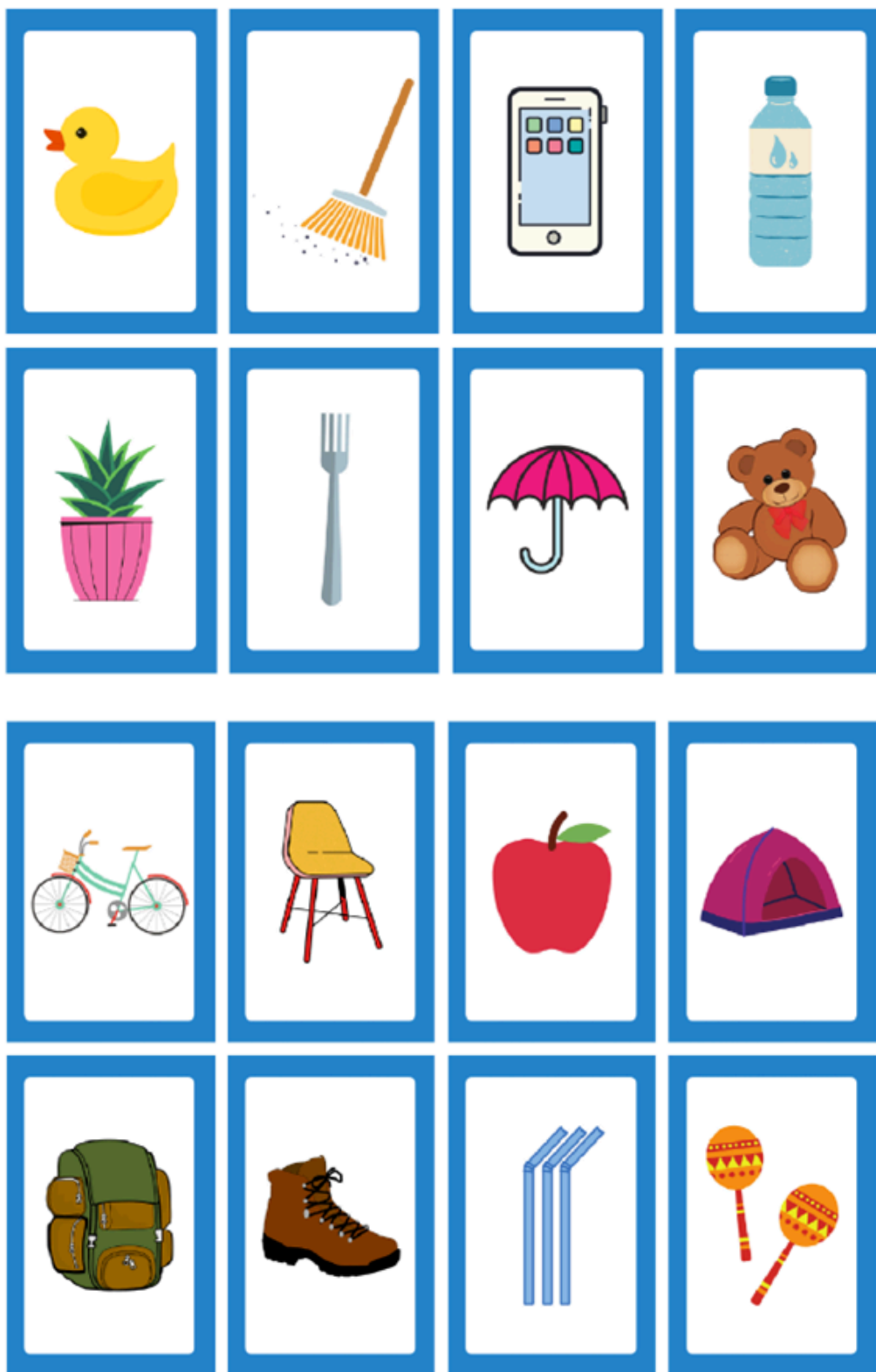
References

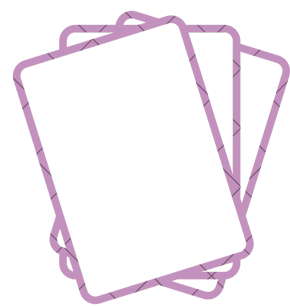
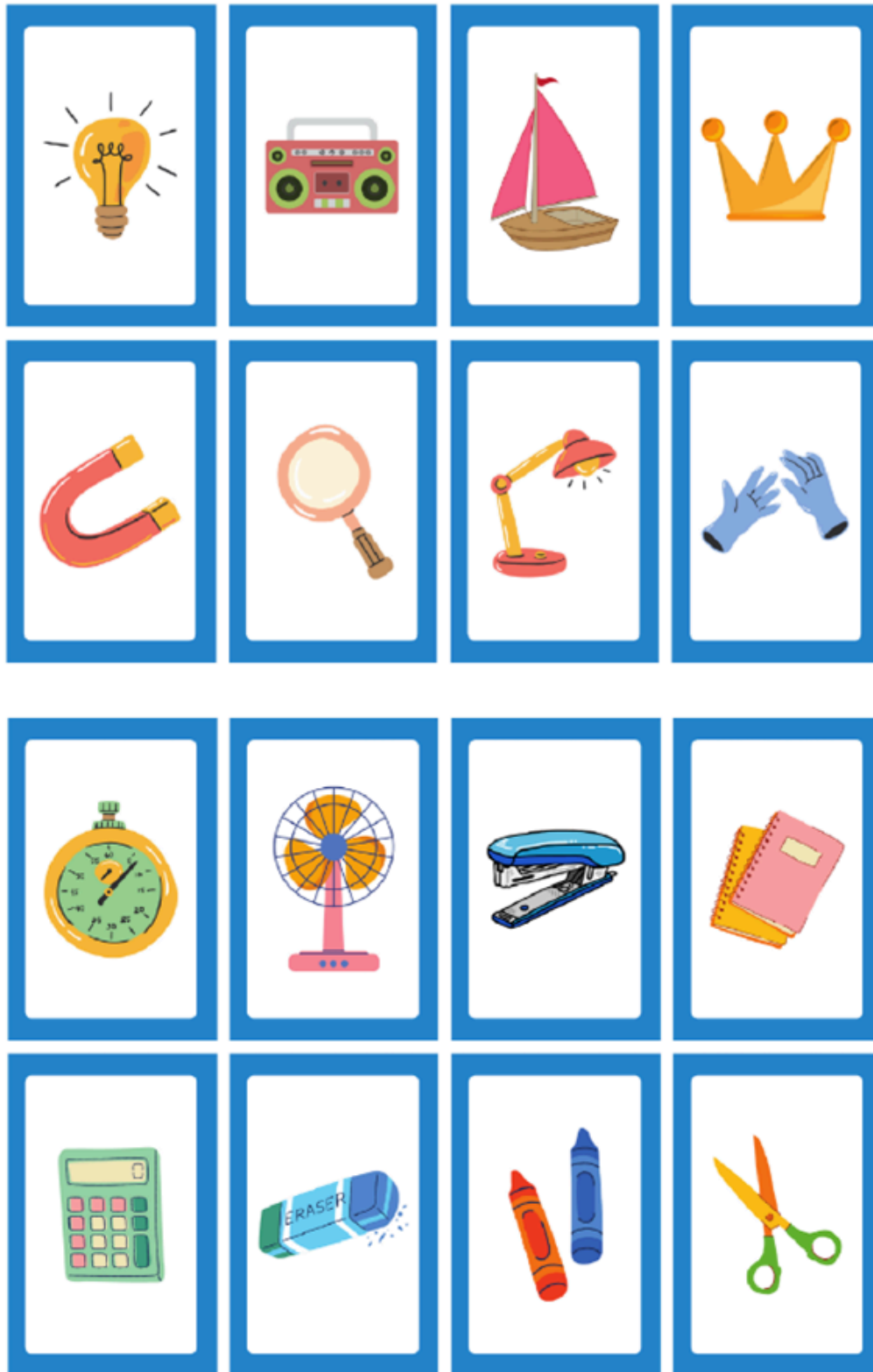
- <https://venturelab.org/wacky-inventions-game/>

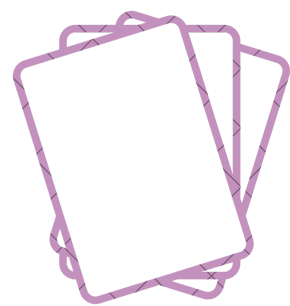
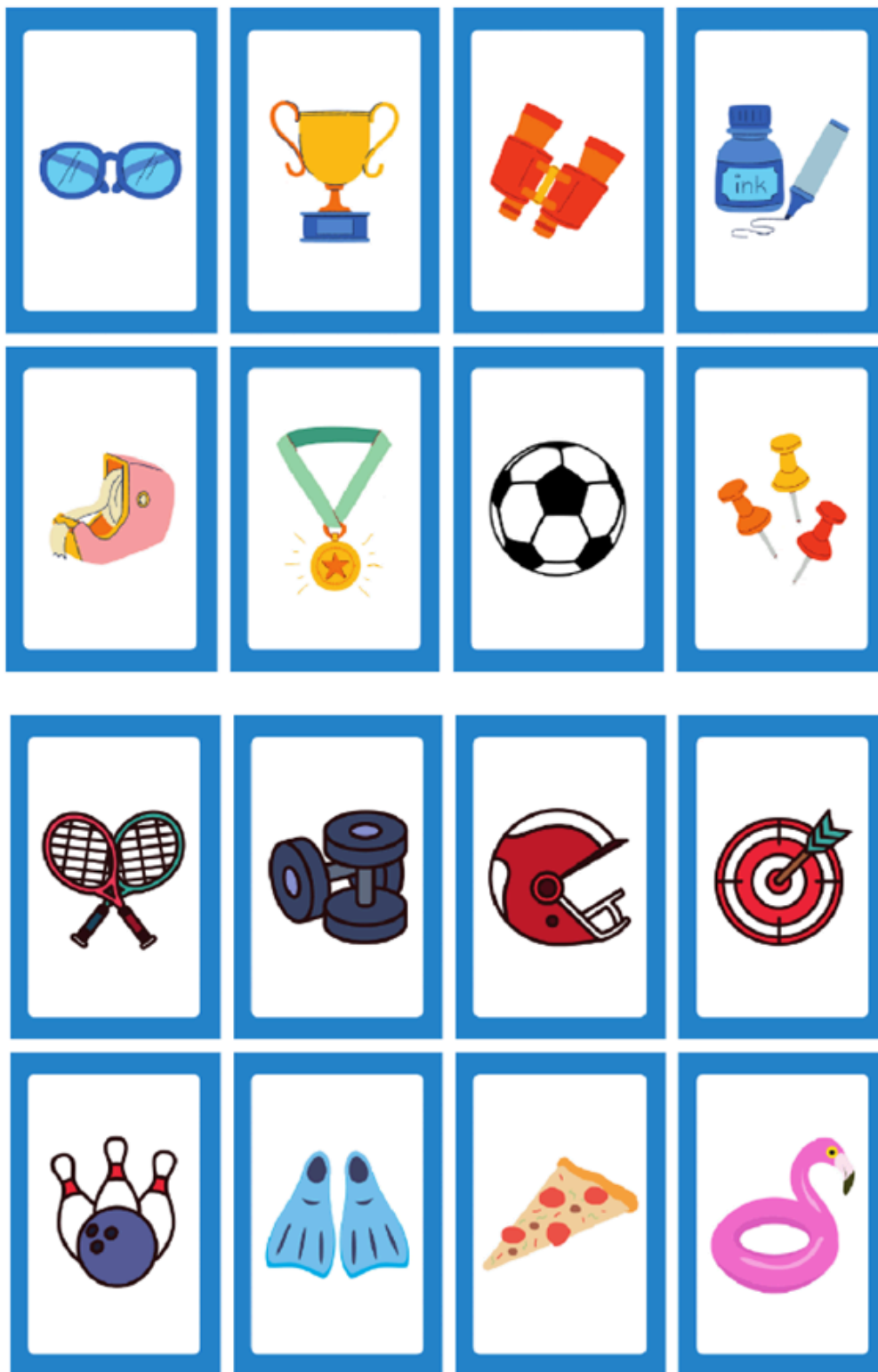


HANDOUT

Cartes d'inventions farfelues







Cliquez ici pour
regarder la vidéo

THE DIDACTIC MINE YOUTH WORK

Pour les 6-11 ans

Comment sauver l'œuf ?

e-Book



Comment sauver l'œuf ?



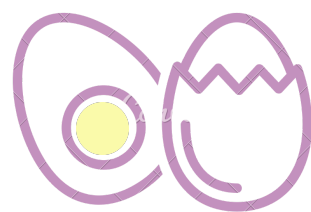
Aperçu

Les participants, répartis en petits groupes, auront pour tâche d'élaborer une stratégie visant à empêcher un œuf de se briser lorsqu'il est lâché d'une certaine hauteur. Il s'agit d'une activité attrayante et éducative visant à promouvoir le travail d'équipe, l'esprit critique et les compétences en matière de résolution de problèmes, tout en constituant une expérience pratique. L'activité donne également aux participants l'occasion d'utiliser leurs compétences en matière de planification stratégique pour atteindre un objectif.



Objectifs d'apprentissage

- Aider à développer des mentalités entrepreneuriales telles que
- la résolution de problèmes
- L'ingéniosité.
- Apprendre de l'échec.
- L'adaptabilité.
- Apprendre à travailler en équipe.
- Stimuler la créativité et l'expression personnelle.
- Développer l'esprit critique.
- Apprendre à écouter et à accepter les idées des autres.
- Apprendre qu'il est important de ne pas gaspiller les matériaux.





Age

Participants âgés de 6 à 11 ans.



Temps

45 minutes.



Taille du groupe

Toute taille de groupe (pas plus de 30).



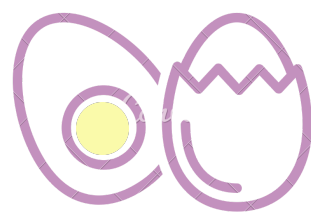
Matériaux

- 2 œufs crus par équipe (il peut y avoir des accidents...).
- Ruban adhésif, colle, pistolets à colle et autres adhésifs.
- Ficelle.
- Ciseaux pour les participants.
- Vieux journaux/magazines ou autres matériaux recyclés comme de vieux vêtements.
- Préparez un ensemble de matériaux recyclés (tubes en carton, mousse, polystyrène, éponges, pailles, tout ce que vous avez sous la main) pour chaque équipe. Le jeu doit être le même pour chaque équipe.



Préparation

- Veillez à ce que les kits contiennent différents types de matériaux afin que les équipes aient une plus grande variété à expérimenter. En même temps, n'exagérez pas avec le nombre de matériaux que vous fournissez, ou vous risquez que les équipes passent tout le temps à choisir ce qu'elles vont utiliser.
- L'idée de donner le même matériel à tous les groupes est de montrer par la suite comment les différents groupes l'utiliseront de différentes manières.
- Préparez la "zone de dépôt" avec les journaux/magazines ou un vieux tissu.



- Créez un environnement confortable, amusant et motivant pour les participants. Vous rendrez ainsi l'activité plus intéressante pour eux.
- Au début, vous pouvez montrer les œufs et demander aux participants ce qui se passerait, selon eux, si vous les laissiez tomber sur le sol.

Description

1. Divisez le groupe en équipes (selon le nombre de participants que vous avez - nous recommandons de ne pas dépasser 5 personnes par équipe). Lorsqu'elles sont prêtes, remettez un œuf à chaque équipe.

2. Dites-leur quel est leur défi :

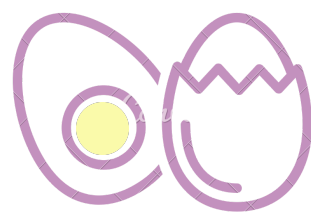
Ils devront élaborer une stratégie pour protéger leur œuf qui sera lâché d'une certaine hauteur (la hauteur n'a rien à voir avec l'objectif de l'activité. Il peut s'agir de n'importe quelle hauteur, mais l'important est de souligner l'objectif).

- Assurez-vous que vous tenez compte de la sécurité et que VOUS êtes le seul à effectuer le largage.

3. Il est temps de créer les protège-œufs. Dites-leur qu'ils ne peuvent utiliser que les ressources qui se trouvent dans le kit que vous leur avez donné. Donnez-leur 15 minutes et ajoutez éventuellement 5 minutes supplémentaires.

4. Faites le tour des groupes et vérifiez s'ils ont des questions et comment ils procèdent. Assurez-vous qu'ils utilisent le matériel correctement pour ne pas se blesser.

5. Lorsque tout le monde a terminé, faites tomber les créations une à une et vérifiez si les œufs se sont cassés.





Conseils pour les animateurs

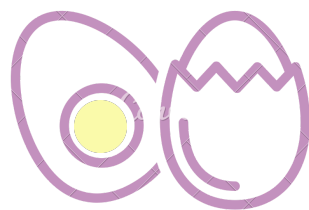
- Au cours du processus créatif, vérifiez que les participants utilisent les matériaux de manière appropriée - évitez le gaspillage inutile et soulignez ce choix auprès d'eux. Selon l'âge de votre groupe, vous pouvez rendre l'activité plus ou moins compétitive. Par exemple, les participants âgés de 8 à 11 ans peuvent être plus compétitifs que ceux âgés de 6 à 7 ans.
- Faites de la chute finale un grand spectacle - plus vous serez dramatique, plus ce sera amusant.



Débriefing et réflexion

- Vous pouvez envisager les questions suivantes pour animer le débriefing et favoriser la compréhension des objectifs d'apprentissage :
- Quel matériel avez-vous utilisé ? Pourquoi ? (Qu'avez-vous pris en considération lors de votre choix ?).
- Comment avez-vous planifié votre stratégie ?
- Pourquoi pensez-vous que votre stratégie a réussi ou échoué ?
- Si vous aviez une autre chance, comment amélioreriez-vous votre stratégie pour protéger l'œuf ?
- Avez-vous pu coopérer ? Quelqu'un a-t-il pris l'initiative ?

Pour atteindre votre objectif et permettre aux participants de comprendre le lien avec le monde réel, présentez des exemples où les entrepreneurs pourraient utiliser ces mêmes compétences, par exemple en protégeant un rover lunaire lorsqu'il atterrit sur la surface de la lune ou en rendant les voitures plus sûres à conduire.



- Donnez autant d'exemples que possible pour chacun des objectifs d'apprentissage.
- Expliquez également que le choix des matériaux a été fait pour être plus durable vis-à-vis de l'environnement.
- Les entrepreneurs sociaux ont pour objectif la durabilité. A partir de cette phrase, vous pouvez éventuellement ajouter plus de contenu sur les ODD, si le groupe montre de l'intérêt.



Variations

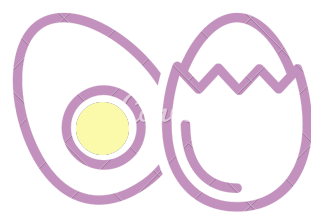
- Une autre idée pourrait consister à placer tous les documents sur un bureau. Les participants devront ensuite examiner les matériaux et discuter d'un plan d'action pour empêcher l'œuf de se briser, puis choisir un par un un seul élément chacun. Leur choix d'un matériau et non d'un autre se fera en fonction de leur plan d'action.
- Vous pouvez décider de jouer un deuxième tour et d'ajouter d'autres défis.
- Si vous voyez que le groupe aime les défis, vous pouvez lui dire qu'il doit utiliser la plupart des matériaux contenus dans le kit.



Références

L'activité a été réadaptée et inspirée d'une activité bien connue dans le secteur de l'éducation non formelle. Vous pouvez obtenir des informations supplémentaires auprès de :

- Goutte d'œuf - Science World
- L'incroyable œuf - Défi de la goutte d'œuf - Au-delà du tableau noir



[Cliquez ici pour
regarder la vidéo](#)

THE DIDACTIC MINE[®] YOUTH WORK

Pour les 6-11 ans

SCAMPER

e-Book



SCAMPER



Aperçu

- Cette activité amusante et interactive vise à enseigner aux participants l'esprit d'entreprise, la durabilité et le recyclage par le biais de la méthode SCAMPER.
- Elle les encourage à faire preuve de créativité et à trouver des moyens novateurs de recycler ou d'upcycler des objets du quotidien, de réduire les déchets et d'être respectueux de l'environnement tout en donnant de nouvelles finalités à la création de produits et/ou de services innovants.
- Lorsque nous SCAMPERons quelque chose, nous pensons à le modifier d'une manière ou d'une autre pour créer quelque chose de nouveau. SCAMPER signifie Substituer, Combiner, Adapter, Modifier, Mettre à un autre usage, Éliminer et Inverser.
- Les participants, répartis en petits groupes, auront pour tâche de trouver de nouvelles idées pour améliorer les produits ou les services à l'aide de la méthode SCAMPER.



Objectifs d'apprentissage

- Développer des concepts de pensée créative afin de générer des idées créatives pour l'amélioration ou l'innovation.
- Encourager les participants à faire preuve d'esprit critique, à remettre en question les hypothèses et à exploiter leurs capacités de réflexion créative afin d'explorer des solutions non conventionnelles pour l'amélioration et la durabilité des produits.
- Identifier un produit et un service à analyser et envisager son potentiel d'amélioration, de recyclage ou d'innovation.
- S'entraîner à appliquer le cadre SCAMPER au produit ou service choisi afin de faire preuve d'adaptabilité et de créativité dans divers contextes.





Age

6-11 ans.



Temps

45-60 minutes.



Taille des groupes

Max. 20 participants.



Matériaux

- Papier A4 (éventuellement recyclé).
- Crayons, marqueurs.
- Projecteur et ordinateur portable.
- Documents à distribuer.



Préparation

- Préparez des images de quelques produits/objets (beignets, canapés, vélos, tables, chaises) qui seront projetées aux participants.
- Imprimez des documents pour chaque groupe ou chaque participant (vous pouvez diviser les participants en petits groupes ou les faire travailler individuellement).





Description

1. Prenez un produit ou un service existant que vous souhaitez améliorer ou qui pourrait constituer un bon point de départ pour un développement futur.

2. Posez des questions sur le produit que vous avez identifié (voir exemples).

Exemples de questions :

- **Remplacement:** Qu'est-ce qui peut être remplacé ? Quels matériaux ou pièces pouvez-vous échanger ? (par exemple, des composants, des matériaux, des personnes).
- **Combiner:** Qu'est-ce qui peut être combiné ? Pouvez-vous combiner cet élément avec un autre ? (par exemple, d'autres caractéristiques et dispositifs).
- **Adapter:** Que peut-on ajouter ? Comment pourriez-vous ajuster ou modifier ce produit pour qu'il serve un nouvel objectif ? (par exemple, de nouveaux éléments ou de nouvelles fonctions).
- **Modifier:** Que peut-on modifier ? Comment pourriez-vous changer la forme, l'aspect ou la sensation de votre produit ? (par exemple, changer la taille, la forme, la couleur ou un autre attribut).
- **Utiliser le produit à d'autres fins :** Pourriez-vous utiliser le produit à d'autres fins ou dans un autre secteur d'activité ? Pouvez-vous utiliser ce produit ailleurs ou d'une autre manière ?
- **Éliminer :** Qu'est-ce qui peut être supprimé ou simplifié ? Qu'est-ce qui peut rendre l'article plus petit, plus léger, plus rapide ou plus simple ?
- **Inverser :** Que se passerait-il si l'on inversait le processus de production du produit ? Qu'est-ce qui peut être échangé ou inversé ? Que se passerait-il si l'on changeait l'ordre ? Pourriez-vous inverser l'ordre ?

3. Examinez les réponses que vous avez trouvées. Demandez aux participants si l'une d'entre elles apparaît comme une solution viable. Pourrions-nous utiliser l'une d'entre elles pour créer un nouveau produit ou développer un produit existant ?

4. Répartissez les participants en petits groupes (3-4 participants par groupe).



5. Donnez à chaque groupe un document vide et expliquez-leur qu'ils vont maintenant SCAMPER quelque chose dans la vie réelle. Montrez/projetez l'image d'un beignet. Dites-leur que le beignet est au chocolat. Demandez-leur de réfléchir à la façon dont ils pourraient modifier le beignet en utilisant d'autres éléments pour créer un nouvel encas !

6. Demandez aux groupes d'utiliser le SCAMPER pour réfléchir à la manière dont ils pourraient modifier le beignet pour en créer un nouveau. Demandez-leur de remplir un document.

7. Lorsque tous les groupes ont terminé, demandez-leur de faire une présentation.

8. Expliquez aux participants que le SCAMPER peut être un outil puissant pour avoir un impact positif sur l'environnement. Encouragez-les à utiliser SCAMPER pour trouver des moyens créatifs de réduire les déchets, d'être respectueux de l'environnement, de recycler ou d'upcycler de vieux objets au lieu de les jeter.

9. Donnez à nouveau à chaque groupe un document vide. Montrez/projetez l'image d'une vieille bicyclette. Dites-leur que la bicyclette est vieille et que son propriétaire veut s'en débarrasser.

10. Demandez-leur de trouver de nouvelles idées pour améliorer le produit à l'aide de SCAMPER.

11. Présentation de chaque groupe, débriefing et discussion.





Conseils pour les animateurs

- Cette activité demande aux enfants de réfléchir à un objet commun d'une manière nouvelle. Soutenez-les en leur posant des questions qui les aideront à réfléchir s'ils sont bloqués. Même une question comme "Que pourrais-tu changer d'autre ?" peut les aider.



Débriefing et réflexion

- Quelles sont, selon vous, les meilleures idées pour améliorer le produit ? Pourquoi les aimez-vous ?
- Avez-vous commencé à penser différemment au produit que vous avez examiné ? Avez-vous eu de nouvelles idées pour l'améliorer ?
- Le fait de parler à d'autres personnes vous a-t-il aidé à trouver des idées plus créatives ? Ont-ils eu des idées différentes ?
- Pourquoi est-il important d'utiliser les objets le plus longtemps possible plutôt que de les jeter rapidement ?
- Quels sont les moyens créatifs de recycler des objets anciens ou indésirables pour en faire quelque chose d'amusant ou d'utile ?
- De quelle manière pouvez-vous appliquer les principes de SCAMPER à d'autres situations, produits et services ?



Variations

- Permettre aux participants de sélectionner leurs propres produits ou services pour l'activité peut rendre celle-ci plus attrayante et personnalisée.
- Encouragez les participants à choisir un produit ou un service axé sur le développement durable. Demandez-leur de réfléchir à la manière dont leurs idées pourraient rendre l'article choisi plus respectueux de l'environnement.
- Au lieu de travailler en petits groupes, les participants peuvent travailler individuellement.



References

- VentureLab Entrepreneurial Mindsets workbook! (Page 37)



HANDOUT

UN DONUT



UN VÉLO



UNE CHAISE



UN T-SHIRT



PROCESSUS	QUESTIONS	VOTRE IDÉE
Remplacer	Quels matériaux ou pièces pourriez-vous échanger ?	
Combiner	Pouvez-vous combiner cet article avec un autre ?	
Adapter	Comment pourriez-vous ajuster ou modifier ce produit pour qu'il serve un nouvel objectif ?	
Modifier	Comment pourriez-vous modifier la forme, l'aspect ou le toucher de votre produit ?	
Utiliser autrement	Pouvez-vous utiliser ce produit ailleurs ou d'une autre manière ?	
Éliminer	What can make the item small, lighter, faster, or simpler?	
Inverser	Et si vous changiez l'ordre ? Pourriez-vous inverser l'ordre ?	



Un PRODUIT

PROCESSUS	QUESTIONS	VOTRE IDÉE
Remplacer	Quels matériaux ou pièces pourriez-vous échanger ?	
Combiner	Pouvez-vous combiner cet article avec un autre ?	
Adapter	Comment pourriez-vous ajuster ou modifier ce produit pour qu'il serve un nouvel objectif ?	
Modifier	Comment pourriez-vous modifier la forme, l'aspect ou le toucher de votre produit ?	
Utiliser autrement	Pouvez-vous utiliser ce produit ailleurs ou d'une autre manière ?	
Éliminer	What can make the item small, lighter, faster, or simpler?	
Inverser	Et si vous changiez l'ordre ? Pourriez-vous inverser l'ordre ?	



Cliquez ici pour
regarder la vidéo

THE DIDACTIC MINE[®] YOUTH WORK

Pour les 6-11 ans

Transformer une idée en entreprise

e-Book



Transformer une idée en entreprise



Aperçu

Dans cette activité, les participants auront l'occasion de réfléchir à des idées d'entreprises qu'ils pourraient créer. Elle est basée sur trois éléments qui les aideront à réfléchir à des idées d'entreprises possibles :

- Ils ont une idée qui contribuera à résoudre un besoin ou un problème qu'ils constatent dans la communauté locale.
- Ils ont un talent ou une compétence qui pourrait être utilisé pour aider quelqu'un d'autre.
- Ils ont une passion ou un intérêt qui pourrait donner naissance à une idée d'entreprise ayant un impact social.
- L'objectif principal est de les faire réfléchir à la manière dont une idée, une passion ou un talent peut être transformé en une idée d'entreprise qui pourrait être bénéfique pour la communauté.



Objectifs d'apprentissage

- Réfléchir au rôle social que peut jouer une entreprise.
- Comprendre certaines des principales caractéristiques du métier d'entrepreneur.
- Réfléchir à la manière dont vos idées, vos talents et vos passions peuvent déboucher sur des idées d'entreprises susceptibles d'avoir un impact social positif.
- S'entraîner à utiliser une carte mentale pour créer sa propre entreprise.
- Développer l'esprit critique.





Age

Recommandé pour les participants âgés de 9 à 11 ans.



Temps

75-90 minutes.



Taille du groupe

20 participants.



Matériels

- Stylos, crayons, marqueurs, tableau de conférence et tableaux de conférence.
- Documents "Remue-ménages sur les idées commerciales" - un par participant.
- Document "Carte mentale" - un par participant.



Préparation

Préparez une introduction :

- Avant de commencer la session, introduisez l'activité en posant quelques questions aux participants pour les amener à s'intéresser au sujet, par exemple :
 - Quel est le métier de vos rêves ?
 - Quel métier aimeriez-vous exercer plus tard ?
 - Aimeriez-vous travailler pour une entreprise ou créer votre propre entreprise ?
- Expliquez-leur en termes simples les différences entre travailler pour les autres et avoir sa propre entreprise.

Nous vous suggérons également d'apporter quelques notions simples sur les compétences et les aptitudes qu'un entrepreneur doit posséder (comme la confiance en soi, le leadership, la résolution de problèmes et le travail d'équipe, pour n'en citer que quelques-unes).

Enfin, une brève explication de ce qu'est une entreprise sociale. Ils doivent comprendre le rôle social des entreprises sociales.



Description

1. Préparez une introduction pour faire entrer les participants dans le sujet. Vous pouvez suivre les suggestions de la section "Préparation".

2. Vous pouvez également présenter une ou deux entreprises sociales de votre pays qui sont nées d'idées simples, de talents individuels ou de passions et qui sont devenues des entreprises sociales.

3. Expliquez l'activité :

Il est composé de 2 parties.

- Dans la première partie, ils réfléchiront à leurs idées, talents et passions et penseront au type d'entreprise qu'ils pourraient créer. L'entreprise doit avoir un impact social positif.
- Dans la deuxième partie, ils développeront leur idée d'entreprise en répondant brièvement à des questions.

4. Distribuez le document "Remue-méninges sur les idées d'entreprise".

5. Expliquez-leur le document et la tâche à accomplir : ils devront remplir les troisième et quatrième colonnes avec trois idées d'entreprise basées sur trois approches de brainstorming différentes :

- Une idée qu'ils ont ou un problème qu'ils aimeraient résoudre.
- Un talent ou une compétence qu'il possède et dont les autres pourraient bénéficier.
- Une passion qui pourrait être mise à profit.

6. Une fois qu'ils ont consigné leurs idées d'entreprise, créez des petits groupes de 3 à 4 personnes et demandez-leur de partager leurs idées pendant quelques minutes.

- Le partage les aidera à individualiser leur propre idée préférée et à la rendre plus claire dans leur esprit. Cela facilitera l'étape suivante.

7. Une fois que chaque participant a identifié son idée préférée, distribuez le document "Mind Map". Un par participant. Il s'agit d'une tâche individuelle.



8. Expliquez le document et demandez aux participants d'inscrire leurs idées dans le carré central.

9. Ensuite, les participants développeront leur idée d'entreprise sociale en apportant de brèves réponses à chaque question dans les carrés extérieurs.

10. Divisez les participants en paires et demandez-leur d'utiliser leurs cartes mentales pour parler à leur partenaire de leurs idées entrepreneuriales.

11. Rassembler le groupe.

12. Demandez à des volontaires de partager leurs idées.



Conseils pour les animateurs

L'activité est difficile, aidez l'explication et la mise en œuvre avec des outils visuels supplémentaires tels que des affiches d'information ou des vidéos pour expliquer les concepts que vous aimeriez faire passer.



Débriefing et réflexion

- Quels sont les défis auxquels vous pourriez être confronté si vous lanciez cette entreprise ? Comment feriez-vous face à ces défis ?
- Pensez-vous que vous aimeriez créer votre propre entreprise ? Pourquoi ou pourquoi pas ?
- Quel est l'impact positif de votre idée sur la communauté ?



Références

L'activité a été réadaptée et inspirée par [Starting Your Own Business](#) / [Consumer Financial Protection Bureau](#), de « [Consumer Financial Protection Bureau](#) ».

Une agence du gouvernement américain. Sur son site web, vous trouverez des activités intéressantes sur l'éducation financière des jeunes et sur l'éducation des consommateurs.



HANDOUT

Essayez ! Utilisez les questions-réponses pour vous aider à trouver quelques idées d'entreprise.

Écrivez vos réponses et les idées d'entreprise qui s'y rapportent ci-dessous.

Invitations à la discussion	Exemples de réponses et d'idées commerciales connexes	Vos réponses	Idées commerciales connexes
Une idée ou un problème que vous aimeriez résoudre	<p>Exemple de réponse : Les personnes âgées ont besoin d'un espace où elles peuvent passer du temps ensemble.</p> <p>Exemple d'idée d'entreprise : Créer un centre social pour les personnes âgées.</p>		
Un talent ou une compétence que vous possédez	<p>Exemple de réponse : Je suis doué pour le football.</p> <p>Exemple d'idée d'entreprise : Proposer des stages de football pour apprendre aux plus jeunes à jouer.</p>		
Une passion ou un intérêt que vous avez	<p>Exemple de réponse : J'aime les chiens.</p> <p>Exemple d'idée d'entreprise : Ouvrir une entreprise de promenades de chiens.</p>		



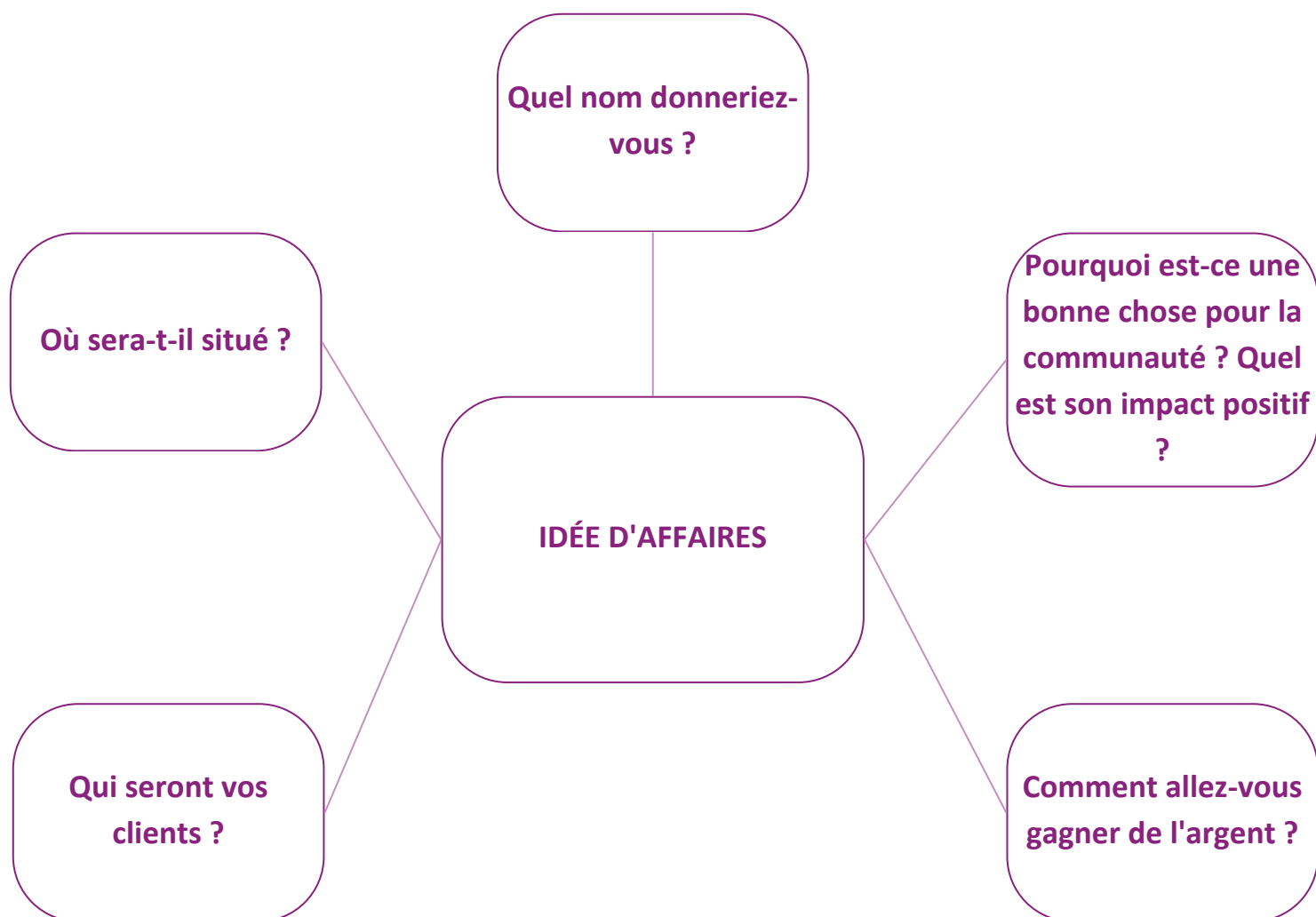
CARTE DE L'ESPRIT (MindMap)

Approfondir une idée d'entreprise

Choisissez maintenant l'une des idées d'entreprise auxquelles vous avez pensé et faites un peu de cartographie mentale pour explorer ce à quoi cette entreprise pourrait ressembler.

Créez votre carte mentale

1. Inscrivez l'idée d'entreprise dans le carré central.
2. Inscrivez ensuite les réponses à chacune des questions dans les carrés extérieurs.



Cliquez ici pour
regarder la vidéo

THE DIDACTIC MINE^{to} YOUTH WORK

Pour les 6-11 ans

Les entreprises sociales soutiennent la
durabilité

e-Book



Les entreprises sociales soutiennent la durabilité



Aperçu

- Les participants, répartis en petites équipes, devront faire correspondre les ODD avec les entreprises sociales présentées.
- C'est le travail d'équipe qui amènera les participants à explorer les concepts d'entrepreneuriat social et de durabilité d'une communauté donnée.
- Ils apprendront que "l'entreprise" ne recherche pas toujours l'intérêt individuel, mais qu'elle peut contribuer à répondre aux besoins d'une communauté.
- Il contient deux variantes possibles pour les groupes d'âge plus jeunes et plus âgés, de 6 à 11 ans.



Objectifs d'apprentissage

- Comprendre les concepts de l'entrepreneuriat social.
- S'informer sur les ODD.
- Stimuler les jeunes participants à comprendre que "l'entreprise" ne cherche pas nécessairement à profiter uniquement aux entrepreneurs.
- Travailler en équipe et s'écouter les uns les autres.
- Apprendre à exprimer des idées.
- Compétences citoyennes - prendre conscience des besoins de leur communauté et réaliser que les jeunes peuvent faire la différence sur les questions sociales et environnementales.





Age

De 6 à 11 ans.



Temps

50-60 minutes.



Taille du groupe

Recommandé pour 9 à 15 participants.



Matériaux

- Cartes explicatives des Objectifs de développement durable - 1 jeu par groupe.
- Cartes explicatives sur les entreprises sociales.
- 1 dé.



Préparation

- Lisez toutes les activités avant de commencer.
- Préparez à l'avance une présentation sur l'entrepreneuriat social et les ODD et adaptez-la à la tranche d'âge. Les images, les diapositives simples et les courtes vidéos sont généralement appréciées par les 6-9 ans.
- Imprimez et découpez les cartes.
- Aménagez la salle en fonction des moyens dont vous disposez. Tous les groupes doivent avoir la possibilité de regarder la carte SEE et de placer la ou les cartes SDG face au sol sur une surface plane. Nous suggérons donc d'utiliser une grande table autour de laquelle tous les groupes peuvent s'asseoir, ou plusieurs petites tables (une par groupe) placées en cercle.



Description

1. Expliquez que dans cette activité, nous allons étudier des exemples d'entreprises sociales et réfléchir aux besoins de notre propre communauté.

2. Présenter brièvement aux participants ce qu'est une entreprise sociale en utilisant des termes simples et en insistant sur l'objectif d'améliorer la vie des gens dans nos communautés et d'aborder les questions sociales ou environnementales.

2. Briefly introduce participants to what a social enterprise is, using simple terms and emphasising the aim of improving the lives of people in our communities and addressing social or environmental issues.

- Toute cette partie introductive devrait prendre environ 15 minutes.

4. Répartissez les participants en groupes de 3 à 4 personnes.

5. Remettez à chaque groupe un jeu de cartes sur les ODD.

6. Expliquez le jeu :

- Chaque groupe dispose d'un jeu de cartes sur les ODD.
- Sur la table, il y a un jeu de cartes Explication des entreprises sociales (SEE).
- Chaque groupe lance les dés, celui qui obtient le nombre le plus élevé commence à choisir une carte SEE et la montre à tous les groupes.
- Le facilitateur lit la carte SEE.
- Tous les groupes essaient de faire correspondre l'entreprise sociale à un ou plusieurs ODD - expliquer que les choix doivent rester secrets et que les cartes ODD choisies seront placées sur la table, face cachée.
- Une fois que tous les groupes ont fait face à leurs cartes une par une, ils retournent la ou les cartes, en commençant par celui qui a choisi la carte SEE. Chaque groupe explique les raisons pour lesquelles la carte "Entreprise sociale" est liée à la ou aux carte(s) "ODD" choisie(s).
- Le groupe qui associe les bonnes cartes gagne la carte ESS.



7. Jouez 3 ou 4 tours au maximum et aidez les participants à expliquer les liens et à ajouter éventuellement des informations et des explications.

- Le jeu ne devrait pas durer plus de 30 minutes.

8. Terminez l'activité par un bref débriefing afin que les participants comprennent les objectifs du jeu.



Conseils pour les animateurs

- Sources suggérées pour se préparer.
- https://participants.kiddle.co/Social_enterprise
- https://participants.kiddle.co/Sustainable_Development_Goals
- Il sera utile d'explorer ce que les participants savent déjà sur les entreprises sociales. Cela leur permet de relier les nouvelles connaissances à celles qu'ils possèdent déjà.
- Note : De nombreuses entreprises sociales s'occupent de plus d'un ODD, elles peuvent donc être associées à plus d'un ODD. Cependant, au moins une entreprise sociale doit être associée à chaque ODD.
- Avant de découper les cartes d'apprentissage, vous pouvez voir deux cartes l'une à côté de l'autre, où l'entreprise sociale aborde cet ODD spécifique.





Débriefing et Réflexion

- Commencez le débriefing en leur demandant ce qu'ils ont appris et en répondant éventuellement à leurs questions.



Variations

Variation 1:

- Distribuer à chaque groupe une série de cartes SEE et une série d'ODD et demander à chaque groupe de faire la correspondance. L'objectif est de faire correspondre le plus grand nombre de cartes possible.
- Cette variante pourrait être plus simple pour les groupes d'âge plus jeunes (6 à 9 ans), mais elle est moins stimulante.

Variation 2:

- Remplacer les étapes 1 et 2 par ce qui suit :
 - Demandez aux participants ce qu'ils savent et ce qu'ils se demandent sur l'entrepreneuriat social et les ODD et invitez-les à répondre aux questions 1 et 2 sur le tableau de papier.
 - Laissez la troisième question pour la partie débriefing.
- Si vous choisissez cette variante, vous devez également préparer trois tableaux de papier comportant chacun l'une des questions suivantes :
 - 1. Que savons-nous déjà sur les entreprises sociales ?
 - 2. Qu'est-ce que nous nous demandons à propos de ce sujet ? Quelles sont les questions que nous nous posons ?
 - 3. Qu'avons-nous APPRIS sur ce sujet ?
- Faites de même pour les ODD
 - Accrochez les documents au mur ou placez-les sur les bureaux : ils doivent être accessibles aux participants.
- Cette variante convient aux participants âgés de 9 à 11 ans.



Références

L'activité a été réadaptée et inspirée de la leçon 1 de la page 8 de l'ouvrage *Decent Work and Economic Growth* / British Council

- https://www.britishcouncil.org/sites/default/files/decent_work_and_economic_growth_collaborative_template_1.pdf



HANDOUT

1 PAS DE PAUVRETÉ



Les élèves d'une école secondaire de Tanzanie ont créé une entreprise d'apiculture.

Ils vendent du miel et fabriquent des produits tels que des bougies en cire d'abeille.

Les bénéfices sont utilisés pour soutenir les élèves issus de familles pauvres et pour construire des ruches pour les membres de la communauté qui vivent dans la pauvreté et ont besoin d'une source de revenus.

2 FAIM "ZERO"



Des élèves camerounais ont créé une entreprise de culture et de vente de manioc.

Le manioc est un aliment important dans de nombreux pays, car il fournit aux gens des hydrates de carbone, principale source d'énergie.

Le lancement de ce projet permet aux élèves de fournir de la nourriture à bas prix à d'autres membres de leur communauté.

3 BONNE SANTÉ ET BIEN-ÊTRE



La santé mentale est désormais considérée comme aussi importante que la santé physique.

Les élèves d'une école irlandaise ont lancé un projet pour lutter contre la dépression et l'anxiété. Ils aident les jeunes à pratiquer la pensée positive.

L'un des outils qu'ils développent est une application en ligne qui génère un message positif chaque jour.

4 EDUCATION DE QUALITE



En Inde, des élèves et des groupes de femmes fabriquent des bijoux, des pots à monnaie, des sacs et d'autres objets artisanaux.

Ces produits sont vendus par les élèves d'une école en Écosse.

Les bénéfices réalisés en Écosse servent à financer une petite école en Inde qui dispense un enseignement gratuit.

L'école est fréquentée par des enfants qui, autrement, ne pourraient pas aller à l'école.

5 EGALITE ENTRE LES SEXES



Dans les zones rurales du Pakistan, de jeunes femmes ont créé une pépinière. Elles cultivent des graines, des petites plantes et des bourgeons qu'elles vendent ensuite. La fondatrice emploie maintenant six autres femmes.

Il s'agit de l'une des nombreuses entreprises sociales créées avec le soutien du programme Active Citizens du British Council.

6 EAU PROPRE ET ASSAINISSEMENT



Des élèves de Sierra Leone ont créé une entreprise de collecte d'eau et vendent désormais de l'eau propre à leur communauté.

La collecte de l'eau consiste à recueillir l'eau de pluie qui s'écoule des toits ainsi que les eaux de crue des cours d'eau locaux. Cette eau peut être utilisée pour la boisson et l'irrigation.

La raison pour laquelle ils ont créé cette entreprise est qu'il n'y avait pas de puits dans leur communauté.

7 ENERGIE PROPRE ET D'UN COÛT ABORDABLE



Des élèves camerounais ont commencé à fabriquer et à vendre des panneaux solaires. Ces panneaux solaires sont utiles pour recharger les téléphones portables et fournir de l'électricité pour les lampes.

8

TRAVAIL DECENT ET
CROISSANCE
ECONOMIQUE



Des élèves, des parents et des membres du personnel d'une école en Angleterre ont créé une entreprise sociale qui fabrique des produits originaux à base d'épices.

Ils torréfient, moulent et mélangent les épices pour fabriquer des produits originaux et créer des opportunités de travail décent pour les membres de la communauté.

En outre, ce projet rassemble des membres de la communauté issus de milieux différents afin qu'ils puissent apprendre et cuisiner ensemble.

<http://ballotstreet.co.uk/>

9

INDUSTRIE,
INNOVATION ET
INFRASTRUCTURE



Esoko est une entreprise à but lucratif dont la mission sociale est importante : aider les agriculteurs africains à faire de l'agriculture une activité rentable.

Esoko a mis au point un système de messagerie textuelle qui fournit des informations sur les prix du marché, les conditions météorologiques et des conseils sur l'agriculture. Le système met également en relation les acheteurs et les vendeurs. Il constitue donc une infrastructure importante pour les agriculteurs pauvres, leur permettant d'augmenter leurs revenus.

<https://esoko.com/>

10

INEGALITES
REDUITES



Des élèves d'une école en Ouganda ont créé une entreprise de fabrication et de vente d'uniformes scolaires à bas prix.

De nombreuses familles n'ont normalement pas les moyens d'acheter des uniformes scolaires. C'est parfois la principale raison pour laquelle les enfants de ces familles ne peuvent pas aller à l'école.

Il est important de créer les conditions permettant à tous les enfants d'avoir un accès égal à l'école et aux autres opportunités de la vie.

11

VILLES ET
COMMUNAUTES
DURABLES



Streetbank est une entreprise sociale fondée en Angleterre.

Sur son site web, vous pouvez donner des objets dont vous n'avez plus besoin et partager des objets avec vos voisins (comme des échelles et des perceuses). Vous pouvez également proposer vos compétences à vos voisins, par exemple en langues ou en jardinage.

L'idée est de créer des quartiers plus conviviaux, d'économiser de l'argent et de veiller à ce que moins d'objets finissent à la décharge.

<http://www.streetbank.com/>

12 CONSOMMATION
ET PRODUCTION
RESPONSABLES



GoodWeave est une entreprise sociale internationale qui utilise le pouvoir des consommateurs pour lutter contre l'esclavage des enfants.

Les tapis portant la marque GoodWeave sont fabriqués par des entreprises qui s'engagent à ne pas recourir au travail des enfants. Les entreprises sont inspectées au hasard par GoodWeave pour s'assurer qu'elles sont fidèles à leur engagement. Si des enfants sont découverts, ils sont secourus et bénéficient d'une éducation et d'autres services importants.

Dans le monde, plus de 150 millions d'enfants vivent en servitude. Ils ont renoncé à leur enfance et à leur éducation.

<https://goodweave.org/>

13 MESURES RELATIVES
A LA LUTTE CONTRE
LES CHANGEMENTS
CLIMATIQUES



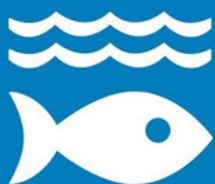
Une entreprise sociale des Philippines a conçu une lampe solaire à faible coût. Baptisée « Liter of Light », elle est aujourd'hui utilisée dans plus de 650 000 foyers dans 20 pays.

Dans le monde, une personne sur sept n'a pas accès à l'électricité. Beaucoup d'entre elles vivent dans l'obscurité ou utilisent des bougies ou des lampes à pétrole, qui émettent des fumées toxiques et contribuent au changement climatique.

La solution proposée par Liter of Light est plus sûre et moins chère que les autres solutions, et elle réduit la pollution de l'air.

<https://literoflight.org/>

14 VIE AQUATIQUE



New Works est une entreprise sociale qui collecte les filets de pêche inutilisés dans l'océan aux Philippines.

C'est important car les filets de pêche rejetés continuent de piéger les oiseaux de mer, les tortues et d'autres animaux.

L'entreprise recycle les filets de pêche pour fabriquer des tapis.

<http://www.net-works.com/>

15 VIE TERRESTRE



Sidai est une entreprise sociale qui soutient les agriculteurs au Kenya. Les vétérinaires et les professionnels de l'élevage aident les agriculteurs à maintenir leur bétail en bonne santé et à le rendre productif. Des services de santé abordables et de qualité permettent au bétail d'avoir une descendance plus nombreuse, d'éviter les maladies et d'améliorer la production de lait et d'œufs, entre autres. Le soutien de Sidai permet d'éviter des souffrances inutiles aux animaux et d'apporter un revenu supplémentaire aux agriculteurs.

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

16 PAIX, JUSTICE ET INSTITUTIONS EFFICACES



Search for Common Ground est une organisation qui s'efforce d'éviter les conflits violents. Elle s'appuie sur trois activités principales : le dialogue, les médias et la communauté.

Elle rassemble les gens au-delà des clivages pour qu'ils s'écoutent les uns les autres, découvrent et atteignent des objectifs communs. Elle utilise des feuillets télévisés, des émissions de radio et des vidéos musicales pour amener les gens à réfléchir aux causes de la violence et à la manière de surmonter les différences. Ils offrent un espace sûr aux voisins et aux familles pour régler leurs conflits au niveau local.

Search for Common Ground fournit aux jeunes les compétences, les réseaux et les ressources nécessaires pour lancer leurs propres entreprises et entreprises sociales.

<https://www.sfcg.org/>

Cartes avec les objectifs de développement durable



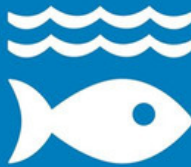
13

MESURES RELATIVES A
LA LUTTE CONTRE LES
CHANGEMENTS
CLIMATIQUES



14

VIE
AQUATIQUE



15

VIE
TERRESTRE



16

PAIX, JUSTICE ET
INSTITUTIONS
EFFICACES



Les élèves d'une école secondaire de Tanzanie ont créé une entreprise d'apiculture. Ils vendent du miel et fabriquent des produits tels que des bougies en cire d'abeille. Les bénéfices sont utilisés pour soutenir les élèves issus de familles pauvres et pour construire des ruches pour les membres de la communauté qui vivent dans la pauvreté et ont besoin d'une source de revenus.

Des élèves camerounais ont créé une entreprise de culture et de vente de manioc. Le manioc est un aliment important dans de nombreux pays, car il fournit aux gens des hydrates de carbone, principale source d'énergie. Le lancement de ce projet permet aux élèves de fournir de la nourriture à bas prix à d'autres membres de leur communauté.

La santé mentale est désormais considérée comme aussi importante que la santé physique. Les élèves d'une école irlandaise ont lancé un projet pour lutter contre la dépression et l'anxiété. Ils aident les jeunes à pratiquer la pensée positive. L'un des outils qu'ils développent est une application en ligne qui génère un message positif chaque jour.

En Inde, des élèves et des groupes de femmes fabriquent des bijoux, des pots à monnaie, des sacs et d'autres objets artisanaux. Ces produits sont vendus par les élèves d'une école en Écosse. Les bénéfices réalisés en Écosse servent à financer une petite école en Inde qui dispense un enseignement gratuit. L'école est fréquentée par des enfants qui, autrement, ne pourraient pas aller à l'école.

Dans les zones rurales du Pakistan, de jeunes femmes ont créé une pépinière. Elles cultivent des graines, des petites plantes et des bourgeons qu'elles vendent ensuite. La fondatrice emploie maintenant six autres femmes. Il s'agit de l'une des nombreuses entreprises sociales créées avec le soutien du programme *Active Citizens* du British Council.

Des élèves de Sierra Leone ont créé une entreprise de collecte d'eau et vendent désormais de l'eau propre à leur communauté. La collecte de l'eau consiste à recueillir l'eau de pluie qui s'écoule des toits ainsi que les eaux de crue des cours d'eau locaux. Cette eau peut être utilisée pour la boisson et l'irrigation. La raison pour laquelle ils ont créé cette entreprise est qu'il n'y avait pas de puits dans leur communauté.

<p>Des élèves camerounais ont commencé à fabriquer et à vendre des panneaux solaires. Ces panneaux solaires sont utiles pour recharger les téléphones portables et fournir de l'électricité pour les lampes.</p>	<p>Des élèves, des parents et des membres du personnel d'une école en Angleterre ont créé une entreprise sociale qui fabrique des produits originaux à base d'épices. Ils torréfient, moulent et mélangent les épices pour fabriquer des produits originaux et créer des opportunités de travail décent pour les membres de la communauté. En outre, ce projet rassemble des membres de la communauté issus de milieux différents afin qu'ils puissent apprendre et cuisiner ensemble. http://ballotstreet.co.uk/</p>	<p>Esoko est une entreprise à but lucratif dont la mission sociale est importante : aider les agriculteurs africains à faire de l'agriculture une activité rentable. Esoko a mis au point un système de messagerie textuelle qui fournit des informations sur les prix du marché, les conditions météorologiques et des conseils sur l'agriculture. Le système met également en relation les acheteurs et les vendeurs. Il constitue donc une infrastructure importante pour les agriculteurs pauvres, leur permettant d'augmenter leurs revenus. https://esoko.com/</p>
<p>Des élèves d'une école en Ouganda ont créé une entreprise de fabrication et de vente d'uniformes scolaires à bas prix. De nombreuses familles n'ont normalement pas les moyens d'acheter des uniformes scolaires. C'est parfois la principale raison pour laquelle les enfants de ces familles ne peuvent pas aller à l'école. Il est important de créer les conditions permettant à tous les enfants d'avoir un accès égal à l'école et aux autres opportunités de la vie.</p>	<p>Streetbank est une entreprise sociale fondée en Angleterre. Sur son site web, vous pouvez donner des objets dont vous n'avez plus besoin et partager des objets avec vos voisins (comme des échelles et des perceuses). Vous pouvez également proposer vos compétences à vos voisins, par exemple en langues ou en jardinage. L'idée est de créer des quartiers plus conviviaux, d'économiser de l'argent et de veiller à ce que moins d'objets finissent à la décharge. http://www.streetbank.com/</p>	<p>GoodWeave est une entreprise sociale internationale qui utilise le pouvoir des consommateurs pour lutter contre l'esclavage des enfants. Les tapis portant la marque GoodWeave sont fabriqués par des entreprises qui s'engagent à ne pas recourir au travail des enfants. Les entreprises sont inspectées au hasard par GoodWeave pour s'assurer qu'elles sont fidèles à leur engagement. Si des enfants sont découverts, ils sont secourus et bénéficient d'une éducation et d'autres services importants. Dans le monde, plus de 150 millions d'enfants vivent en servitude. Ils ont renoncé à leur enfance et à leur éducation. https://goodweave.org/</p>

<p>Une entreprise sociale des Philippines a conçu une lampe solaire à faible coût. Baptisée « Liter of Light », elle est aujourd'hui utilisée dans plus de 650 000 foyers dans 20 pays. Dans le monde, une personne sur sept n'a pas accès à l'électricité. Beaucoup d'entre elles vivent dans l'obscurité ou utilisent des bougies ou des lampes à pétrole, qui émettent des fumées toxiques et contribuent au changement climatique.</p> <p>La solution proposée par Liter of Light est plus sûre et moins chère que les autres solutions, et elle réduit la pollution de l'air.</p> <p>https://literoflight.org/</p>	<p>New Works est une entreprise sociale qui collecte les filets de pêche inutilisés dans l'océan aux Philippines. C'est important car les filets de pêche rejetés continuent de piéger les oiseaux de mer, les tortues et d'autres animaux.</p> <p>L'entreprise recycle les filets de pêche pour fabriquer des tapis.</p> <p>http://www.net-works.com/</p>	<p>Sidai est une entreprise sociale qui soutient les agriculteurs au Kenya. Les vétérinaires et les professionnels de l'élevage aident les agriculteurs à maintenir leur bétail en bonne santé et à le rendre productif. Des services de santé abordables et de qualité permettent au bétail d'avoir une descendance plus nombreuse, d'éviter les maladies et d'améliorer la production de lait et d'œufs, entre autres.</p> <p>Le soutien de Sidai permet d'éviter des souffrances inutiles aux animaux et d'apporter un revenu supplémentaire aux agriculteurs.</p> <p>https://www.sidai.com/</p>
<p>Search for Common Ground est une organisation qui s'efforce d'éviter les conflits violents. Elle s'appuie sur trois activités principales : le dialogue, les médias et la communauté. Elle rassemble les gens au-delà des clivages pour qu'ils s'écoutent les uns les autres, découvrent et atteignent des objectifs communs. Elle utilise des feuillets télévisés, des émissions de radio et des vidéos musicales pour amener les gens à réfléchir aux causes de la violence et à la manière de surmonter les différences. Ils offrent un espace sûr aux voisins et aux familles pour régler leurs conflits au niveau local.</p> <p>Search for Common Ground fournit aux jeunes les compétences, les réseaux et les ressources nécessaires pour lancer leurs propres entreprises et entreprises sociales.</p> <p>https://www.sfcg.org/</p>		

[Cliquez ici pour
regarder la vidéo](#)

THE DIDACTIC MINE^{to} YOUTH WORK

Pour les 6-11 ans

Tout le monde peut être un
entrepreneur social !

e-Book



Tout le monde peut être un entrepreneur social !



Aperçu

- En commençant par comprendre ce que sont les problèmes sociaux, les participants entendront parler d'entrepreneurs sociaux qui ont créé des entreprises prospères et, enfin, ils rechercheront des idées d'entreprises sociales susceptibles d'apporter des réponses à un problème spécifique : une plage pleine de déchets.
- L'activité stimule la créativité, la capacité à résoudre des problèmes et le travail d'équipe tout en découvrant l'impact social des entreprises.
- Ils aborderont le sujet en utilisant une variété d'outils : ils écouteront, liront et inventeront des solutions créatives.



Objectifs d'apprentissage

- Explorer la signification de l'entreprise sociale et comprendre ce que fait un entrepreneur social.
- Aborder le concept de durabilité.
- Développer le sens de l'initiative et de l'esprit d'entreprise.
- Sensibiliser au rôle des individus dans le développement durable.





Age

De 8 à 11 ans.



Temps

60 minutes.



Taille du groupe

9-15 participants



Matériaux

- Stylos, marqueurs.
- Papier vierge.
- Tableau blanc ou tableau à feuilles mobiles.
- Exemplaires du livre *Le problème de la plage*, un par participant.
- Vidéoprojecteur.



Préparation

- Lisez l'ensemble de l'activité.
- Inscrivez la liste des problèmes figurant dans les documents sur le tableau blanc ou le tableau de papier.
- Écrivez sur un tableau blanc ou une feuille A3 une définition simple et claire du problème social, qui vous servira de référence au cours de la session.
- Etudiez les cas du polycopié "entrepreneurs sociaux" et préparez-vous à les présenter aux participants d'une manière claire et simple compte tenu de leur âge. Nous vous recommandons de choisir un maximum de 3 cas.
- Préparez quelques panneaux A3 avec des mots-clés qui se réfèrent au cas pour aider à focaliser l'attention des participants.
- Faites des copies de la feuille de travail *Le problème de la plage*, à raison d'une copie par élève.



Description

1. Expliquez l'activité : En commençant par comprendre quels sont les problèmes sociaux, les participants étudieront des exemples d'entrepreneurs sociaux qui ont créé des entreprises prospères. Enfin, ils rechercheront des idées d'entreprises sociales susceptibles d'apporter des réponses à un problème spécifique : une plage pleine de déchets.

2. Lisez à haute voix et, si nécessaire, expliquez la liste des problèmes que vous avez écrite sur le tableau avant de commencer l'activité.

3. 3. Travaillez ensemble pour classer les problèmes en "problèmes sociaux" et "autres problèmes".

Expliquez en termes simples ce qu'est un problème social.

4. Expliquez que vous allez maintenant présenter quelques bonnes pratiques d'entreprises sociales qui ont apporté des réponses aux problèmes de la communauté et lisez les bonnes pratiques une par une.

- Après chaque exemple, laissez quelques minutes pour les questions et les commentaires.

5. Demandez-leur de dresser la liste des problèmes sociaux auxquels les entrepreneurs se sont attaqués.

6. Guidez les participants pour qu'ils comprennent que chacun de ces entrepreneurs a remarqué un problème social dans sa communauté ou dans le monde. Ils ont ensuite créé leur entreprise pour résoudre ce problème.

7. Dites-leur que c'est maintenant à leur tour de s'attaquer à un problème social. En petits groupes, ils réfléchiront à des solutions à la manière d'un entrepreneur social.

8. Créez des petits groupes de 3 personnes et distribuez des exemplaires du "Problème de la plage", un par participant.

9. Distribuez des feuilles blanches, des marqueurs et des stylos à chaque groupe.



10. Lisez à haute voix le problème de la plage, puis demandez : "Quel est le problème social présent dans l'histoire ?

11. Laissez les petits groupes discuter et aidez-les à comprendre que la pollution des plages est un problème social. Elle est causée par l'homme et a un impact négatif sur la communauté.

12. Dites aux participants qu'ils vont travailler en équipe pour trouver des solutions au problème social évoqué dans Le problème de la plage. Ils doivent proposer des solutions possibles. Par exemple, un nettoyage de la plage, une campagne éducative, l'installation de poubelles et de bacs de recyclage sur la plage, etc.

13. Réunissez le groupe pour dresser la liste des solutions.



Conseils pour les animateurs

- Utilisez des outils visuels, si possible, et si vous utilisez l'écriture manuscrite, assurez-vous d'écrire clairement et en majuscules.
- Si vous avez des participants plus jeunes (y compris 8 ans), il serait préférable de ne pas avoir plus de 12 participants, de sorte que vous n'ayez que 4 petits groupes. Le fait d'avoir 5 groupes pourrait être ennuyeux pour les participants et ils pourraient perdre leur attention.

Débriefing et réflexion



- L'activité est assez longue et déjà beaucoup de commentaires et de confrontations ont été autorisés. Nous recommandons de ne pas faire un long brainstorming et de clôturer la session en félicitant les solutions. Rappelez-leur que tout le monde peut devenir un entrepreneur social ! Encouragez-les à rechercher des problèmes dans leur communauté et à passer du temps à réfléchir à la manière dont ils pourraient les résoudre.



Références

L'activité a été réadaptée et inspirée d'une activité de [Social Entrepreneurs: Classroom Lesson Plan](#) / [Career Girls](#).

- *Career Girls* est une organisation à but non lucratif (501(c)(3)), tandis que *CareerGirls.org* est un outil vidéo complet d'exploration des carrières et de préparation pour les filles.



HANDOUTS

Liste des problèmes

- Une cuisine avec un robinet qui fuit
- La pauvreté
- Une communauté qui ne dispose pas de suffisamment de logements abordables
- Un père qui perd son emploi
- Un parc dont la balançoire est cassée
- Pollution atmosphérique causée par les voitures ou les usines
- Une communauté qui n'a pas assez d'emplois

Entrepreneurs sociaux

Les entrepreneurs sociaux constatent un problème social et décident d'y remédier en lançant une organisation, une initiative ou un programme pour résoudre ce problème. Pour qu'une action sociale ait un impact significatif, il faut d'une manière ou d'une autre construire un modèle durable, et un entrepreneur social est quelqu'un qui peut le faire.

Initiative pour une carrière saine

« J'ai une organisation qui s'appelle Healthy Career Initiative. Nous nous faisons connaître sous le nom de Ghana Code Club, et nous allons dans les écoles pour créer des clubs de codage afin que les enfants des écoles primaires apprennent à coder. »

Annie Cannons

« Je dirige une organisation à but non lucratif appelée Annie Cannons, qui transforme les survivants de la traite des êtres humains en ingénieurs logiciels. Nos diplômés travaillent avec des experts sur des produits de plus en plus complexes, ce qui leur permet d'acquérir de nouvelles compétences tout en gagnant de l'argent. Enfin, la troisième partie de notre travail consiste à construire des technologies qu'ils imaginent et qui résolvent des problèmes qui leur tiennent à cœur. Nous pensons en effet que les survivants sont les mieux placés pour imaginer des solutions à des problèmes qu'ils sont les seuls à comprendre ».



Helpsy

« 95% des vêtements, chaussures et autres textiles peuvent avoir une seconde vie. Malheureusement, plus de 85 % d'entre eux finissent à la poubelle ! La réduction, la réutilisation et le recyclage des textiles et des vêtements peuvent avoir un impact sur cet énorme problème de déchets.

Fonctionnant actuellement dans le nord-est des États-Unis (et bientôt, espérons-le, à plus grande échelle), HELPSY dispose d'environ 2 000 bacs de collecte dans huit États et collabore avec des centaines d'organisations à but non lucratif, d'entreprises et de villes en tant qu'hôtes. L'association collecte également des vêtements dans les friperies, en leur payant les excédents et en organisant des collectes de vêtements au profit d'organisations. HELPSY propose également des ramassages gratuits à domicile dans certaines parties de la ville de New York et du comté de Westchester, et d'autres régions devraient bientôt suivre. À partir de là, 95 % de ce qui est collecté est réutilisé, recyclé ou revalorisé (et, surtout, donne une seconde vie et évite les décharges) ».

P. M. Kato Consulting

« Je suis propriétaire de P. M. Kato Consulting et je crée des jeux pour la formation et l'éducation dans le secteur des soins de santé. Je travaille donc beaucoup avec les patients. Je travaille aussi beaucoup avec des médecins qui sont très attachés à leur travail. Et je vois que lorsqu'ils jouent aux jeux que je crée, cela les aide dans leurs relations, cela les aide à mieux comprendre les choses, cela améliore leur travail, et cela fait une différence. »

Meliora Cleaning Products

« Kate Jakubas est ingénieur en environnement de formation. Ayant grandi comme l'un des enfants qui avaient une « collection de pierres » au lieu d'un stand de limonade (comme elle le dit), elle ne s'était jamais considérée comme destinée à devenir une femme d'affaires.

Cependant, son souci de l'environnement et sa volonté de résoudre des problèmes en tant qu'ingénieur l'ont incitée à déterminer quels produits chimiques potentiellement toxiques et nocifs pour l'environnement elle pouvait éliminer de sa consommation personnelle. Elle voulait s'assurer que les ingrédients étaient sans danger pour les membres de son foyer et pour l'environnement, mais ces ingrédients n'étaient même pas répertoriés ! Il est apparu clairement qu'il était difficile d'être un consommateur responsable et de ne pas nuire. Après avoir formulé son propre savon végétal et l'avoir utilisé pour faire sa propre lessive, elle a su qu'elle pouvait proposer de meilleurs produits à base d'ingrédients simples et créer une entreprise honnête sur la façon dont les produits sont fabriqués. C'est ainsi qu'elle s'est intéressée aux produits ménagers et a fondé Meliora Cleaning Products, qu'elle dirige avec son mari, Mike.



Care Academy

« Je suis PDG et cofondatrice de Care Academy, qui propose des formations professionnelles en ligne pour les soignants. J'ai moi-même été aide-soignante. Je le fais depuis l'âge de 18 ans et j'ai eu un jour la révélation que j'aurais pu être mieux formée. C'est pourquoi je dis à notre personnel que je suis en train de construire quelque chose que j'aurais pu utiliser. Et je pense que la meilleure façon d'être entrepreneur est de résoudre un problème que l'on comprend ».

Le problème de la plage

Angel était ravie de passer une journée à la plage. Elle a pris sa serviette de plage, un nouveau magazine et beaucoup de crème solaire. Elle était prête à passer une journée amusante avec ses amis !

Après avoir étendu sa serviette, Angel a remarqué qu'il y avait pas mal de déchets près de son emplacement. Des emballages alimentaires vides, des gobelets en plastique et des pailles jonchent le sol. Elle a même vu un petit crabe coincé dans une bouteille de soda au bord de l'eau.

« Beurk ! Depuis quand la plage est-elle si sale ? demande Angel à son amie Jada.

« Je ne me souviens pas qu'elle était aussi sale l'été dernier... », répond Jada.

Après avoir soigneusement enjambé les ordures, Angel et Jada s'avancent dans l'eau chaude et salée. Alors qu'ils nagent, Jada s'écrie soudain : « Quelque chose touche ma jambe ! A l'aide !!! »

Jada a tendu la main et a sorti un vieux filet de pêche. « Wow, il y a même des déchets dans l'eau ! » murmure-t-elle.

Après s'être séchés, Angel, Jada et leurs amis commencent à parler de l'état de la plage.

« Ce n'était pas comme ça l'année dernière. Je me demande ce qui s'est passé », dit Angel.

« Je ne sais pas ce qui s'est passé. Mais je suis triste pour les animaux et pour tous les gens qui veulent venir ici pour nager et s'amuser. Nous devrions faire quelque chose. Qu'en pensez-vous ? » demande Jada.

