Nouveauté SEPT 2026

« Enseignement supérieur »

7 jeux pédagogiques pour enseigner l'économie-gestion autrement

Coffret pédagogique clé en main permettant d'animer des cours d'économie-gestion à travers **7 ateliers ludiques et collaboratifs** destinés à l'enseignement supérieur.



Le coffret comprend :

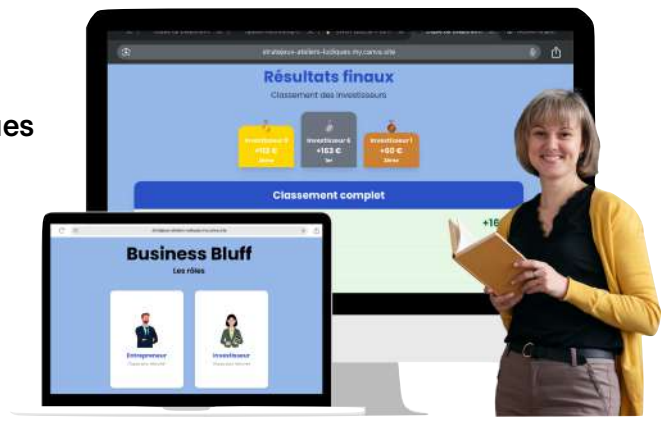
- **Un guide pédagogique**
  Un livret clair présentant chaque activité : objectifs pédagogiques, durée, organisation des groupes et déroulement de la séance. Chaque jeu est expliqué en une page simple à suivre.
- **Une boîte contenant tout le matériel**
  Cartes, plateaux, fiches à manipuler et supports de jeu permettant de rendre les activités concrètes et interactives.
- **Un accès aux ressources numériques**
  Un espace en ligne réservé aux enseignants comprenant les diaporamas d'animation, vidéos de lancement et tutoriels, pour préparer et animer les séances facilement.

Le principe pédagogique

Le coffret « Enseignement supérieur » permet d'enseigner différentes disciplines de l'économie-gestion : management, marketing, stratégie d'entreprise, finance, ressources humaines, droit …

Les activités reposent sur **la pédagogie active et la mise en situation**. Chaque atelier propose un scénario ou une simulation dans laquelle les étudiants doivent analyser une situation, débattre en équipe et prendre des décisions.

Ce dispositif combine **matériel pédagogique physique** (cartes, plateaux, fiches de rôle…) et **supports numériques interactifs** pour **jouer en classe en temps réel**.



Public

Étudiants des filières économie-gestion : BTS, BUT, licences, masters, écoles de commerce, IAE.

Description des 7 jeux

JEU N°1 : SWOT PUZZLE



Les étudiants reconstituent le **diagnostic stratégique d'une entreprise** en assemblant un puzzle SWOT collaboratif.
Par équipe, ils doivent classer différentes informations dans les bonnes catégories : forces, faiblesses, opportunités et menaces. Une fois le tableau complété, les cartes retournées révèlent progressivement **une citation de Michael Porter** sur la stratégie d'entreprise.
Notions clés : diagnostic stratégique, forces, faiblesses, opportunités, menaces, stratégie d'entreprise, Michael Porter, veille stratégique.

JEU N° 2 : RECRUTE-MOI (SI TU PEUX !)



Jeu de rôle d'**entretiens d'embauche sous forme de speed-dating**.
Une partie de la classe joue les recruteurs et l'autre les candidats.
Les étudiants doivent analyser les profils, les postes proposés et la culture des entreprises afin de trouver **le meilleur match entre candidat et organisation**.
Notions clés : recrutement, candidat, chargé de recrutement, culture d'entreprise, style de direction, modes de coordination, valeurs, compétences et missions.

JEU N°3 : BUSINESS BLUFF



Simulation financière où **entrepreneurs et investisseurs s'affrontent**.
Les entrepreneurs cherchent à convaincre les investisseurs de financer leur entreprise, tandis que ces derniers doivent analyser les comptes et identifier les projets réellement rentables… ou les bluffeurs.
Notions clés : chiffre d'affaires, résultat net, BFR, FRNG, soldes intermédiaires de gestion, analyse financière, investissement.

JEU N°4 : DÉFI IMPACT

Un jeu de cartes pour explorer les enjeux de **la RSE et de l'économie sociale et solidaire**. Chaque équipe pioche une question de société et une contrainte, puis doit imaginer **un projet innovant à impact**.
Notions clés : RSE (Responsabilité sociétale des entreprises), ESS (Économie sociale et solidaire), impact social, entreprise à mission, innovation sociale, questions sociétales.

JEU N°5 : START-UP SPRINT



Les étudiants créent une **start-up innovante** à partir de cartes tirées au hasard : thème, cible et contrainte. Chaque équipe imagine son projet puis le défend lors d'un **tournoi d'entreprises**.

Notions clés : entrepreneuriat, modèle d'affaires, stratégie, marketing, cible, persona, proposition de valeur, communication.

JEU N°6 : INFILTRÉS



Un jeu de rôle inspiré des jeux d'identité cachée. Certains étudiants jouent des **infiltrés** sans être identifiés. Les autres doivent coopérer, relever des défis juridiques et prendre des décisions collectives tout en tentant de découvrir les infiltrés.

Notions clés : statuts juridiques, associés, parts sociales, gouvernance, pouvoir, intérêts divergents.

JEU N°7 : MARKET RUSH

Une **simulation stratégique de conquête de marché**. Les étudiants incarnent les directions d'entreprises concurrentes et doivent définir leur positionnement, répartir leurs investissements et adapter leur stratégie face aux évolutions du marché. La simulation se déroule en plusieurs tours, avec événements économiques, décisions stratégiques et évolution des indicateurs de performance.

Notions clés : stratégie d'entreprise, positionnement, concurrence, part de marché, innovation, performance.

En pratique

Les jeux sont conçus pour être réalisés **en cours ou en travaux dirigés**. L'enseignant anime la séance lui-même. Aucune formation préalable n'est nécessaire : le coffret s'utilise comme **un manuel scolaire interactif, un tutoriel vidéo de 3 minutes est disponible pour chaque jeu.**

Pour jouer :

1. lire la fiche du jeu dans le guide pédagogique (+tutoriel vidéo si nécessaire)
2. organiser les étudiants en groupes de 2 à 6
3. distribuer le matériel
4. lancer le diaporama interactif pour démarrer l'activité

Durée moyenne d'un jeu : **2 à 4 heures**.

Les activités sont adaptées à des groupes de **10 à 28 étudiants**.



Contenu du coffret

- 1 guide pédagogique
- 1 jeu de 60 cartes rôles
- 4 plateaux de jeu
- 80 pièces de puzzle
- 8 CV fictifs
- 8 fiches de poste fictives
- billets de banque factices
- 1 jeu de 40 cartes à piocher
- 6 fiches méthode format A3
- 2 fiches méthode format A4

\+ **Accès à l'espace numérique**



Tarif et modalités d'accès

659 € TTC

Ce tarif comprend :

- la **mallette pédagogique complète** avec le matériel des 7 jeux
- la **création d'un compte établissement**
- l'accès à l'espace numérique pour **l'ensemble des enseignants de l'établissement.**

Pour commander le coffret STRATÉJEUX :

- demander un devis établissement à : **contact@strate-jeux.com**
- ou remplir et envoyer le **bon de commande (en annexe)** à : **contact@strate-jeux.com**

***Une démonstration** auprès de vos étudiants et/ou personnels enseignants peut être organisée par nos soins, veuillez nous contacter via : **contact@strate-jeux.com**

Qui sommes-nous ?

STRATÉJEUX développe des outils pédagogiques ludiques pour l'enseignement de l'économie-gestion. Notre approche repose sur trois principes :

- **Simplicité d'utilisation : l**es activités sont conçues pour être utilisées immédiatement par les enseignants, **sans formation préalable**.
- **Engagement des étudiants : l**es jeux sont accessibles, dynamiques et favorisent la participation active de l'ensemble du groupe.
- **Adaptation aux contraintes de la classe : l**es dispositifs sont pensés pour fonctionner facilement en cours ou en TD, avec des groupes de **10 à 28 étudiants**, sans matériel supplémentaire.

STRATÉJEUX
L'ÉCONOMIE GESTION AUTREMENT

BON DE COMMANDE

Informations obligatoires pour la commande :

Nom : _____ Prénom : _____

Adresse de facturation :

Nom de l'établissement : _____

Adresse de l'établissement : _____

Code postal : _____ Ville : _____

SIRET de l'établissement : _____

Produit	Description	Prix unitaire	Quantité	Montant
Coffret 7 jeux « Enseignement supérieur » **Nouveauté SEPT 2026**	Coffret pédagogique clé en main permettant d'animer des cours d'économie-gestion à travers 7 ateliers ludiques et collaboratifs destinés à l'enseignement supérieur. Contenu du coffret : guide pédagogique, 40 cartes, 4 puzzles, 4 plateaux, 50 billets factices, 16 CV/fiches de poste, 14 fiches entreprise, 1 jeu de 60 cartes rôles. Capacité : 10 à 32 participants par atelier. **+ Un accès à l'espace numérique pour l'ensemble des enseignants de l'établissement.**	**659 €**		
			Total TTC*	
			(Réduction spéciale) Motif : _____	**-**
			Livraison sous 15 jours ouvrés.	**9,99 €**
			Total de la commande :	

**TVA non applicable art293B du CGI*

Ci-joint mon règlement par :

☐ Mandat administratif (Chorus Pro)

☐ Virement bancaire - FR76 3000 3037 9000 0504 6591 296

Date : _____

Nom et **Signature** (précédée de la mention « Bon pour accord ») :

À ADRESSER

Par e-mail à : contact@strate-ieux.com

STRATEJEUX - Kenza CISSE
SIRET : 99361588900017
Entreprise Individuelle immatriculée sous le n° SIREN 993 615 889, RCS Évry. Code APE 4765Z

Pour toute question relative à votre commande : contact@strate-jeux.com. Conditions générales de vente disponibles sur : https://strate-jeux.com