

Challenge Management

- Règlement de participation 2026 -

Article 1 – Organisation du challenge

Une compétition éducative intitulée « Challenge Management » est organisée par la commission des usages numérique de l'académie de Strasbourg pour la discipline Économie et Gestion. Ce challenge invite les élèves à concourir à l'aide d'un jeu sérieux pour prendre les meilleures décisions et mener une entreprise au succès.

Article 2 – Objet du challenge

Le challenge management a pour objet :

- d'impliquer les élèves qui ont choisi, dès le lycée, d'engager des études en management et en sciences de gestion en leur proposant de participer à un challenge inter-classes et inter-établissements.
- de promouvoir le goût d'entreprendre auprès des jeunes et de leur permettre d'expérimenter des situations de gestion simulées mais réalistes.
- de mieux faire connaître la série Management et Gestion du lycée (STMG).

Article 3 – Modalités de participation et d'inscription

La participation au Challenge Management est gratuite.

Les informations actualisées concernant le déroulement du challenge sont disponibles en ligne à l'adresse suivante : <https://pedagogie.ac-strasbourg.fr/ecogestion/innovations-pedagogiques/edition-2026/>

Le jeu sérieux retenu pour la session 2026 de ce challenge est le jeu en ligne **#Aventure Entrepreneur** proposé par la Banque de France. Ce jeu est entièrement gratuit.

A savoir : cette année, nous avons la possibilité d'exploiter la **nouvelle version solo** du jeu **#Aventure entrepreneur**. L'avantage de cette version est de ne pas avoir besoin d'animateur et de n'avoir aucune limite de participants. De nombreux bugs ont été résolus et l'accès est maintenant possible via les connexions wifi des établissements.

Lien vers le jeu : <https://aventure-entrepreneur.mesquestionsdentrepreneur.fr/solo/>

Le challenge s'adresse aux élèves inscrits dans les classes des lycées publics ou privés sous contrat de l'académie de Strasbourg, il comporte trois catégories :

- le niveau "seconde" s'adresse aux élèves de seconde qui suivent l'enseignement optionnel Management et Gestion ;
- le niveau "Première" s'adresse aux élèves de première qui suivent l'enseignement de Sciences de Gestion et Numérique et Management (STMG).
- le niveau "Terminale" s'adresse tout d'abord aux élèves de terminale qui suivent un enseignement en terminale en Management, Sciences de Gestion et Numérique (STMG).

Pour chacune des trois catégories, le **nombre maximum de classes participantes est fixé à 16** en raison des limitations du jeu classique. Si jamais une mise à jour du jeu le permet en cours d'année, nous pourrions être amenés à revoir le nombre maximum de participants.

IMPORTANT : Pour chaque catégorie, les **16 premières classes inscrites seront retenues**.

Chaque classe, sous la responsabilité du chef d'établissement, s'inscrit au challenge en indiquant l'établissement, le nom de la classe, le nombre d'élèves, le nom du professeur référent, le niveau de participation, une adresse académique. Un même établissement peut inscrire plusieurs classes.

Le formulaire d'inscription est disponible en ligne à une adresse qui sera communiquée via les listes de diffusion qui rassemblent les professeurs d'économie et gestion de l'académie. Il est également disponible en cliquant sur le lien suivant : <https://questionnaire.apps.education.fr/visualizer/wghYX5QjkPgns8C2t>

Une confirmation d'inscription est envoyée par les organisateurs à l'établissement concerné ainsi qu'au professeur référent du challenge pour la classe inscrite.

Article 4 – Calendrier et phases du challenge

La date de fin des inscriptions est fixée au **dimanche 15 février 2026**

Le challenge comporte trois phases :

1. **Sélection** : cette phase se déroule au sein de chaque classe inscrite. L'objectif est de désigner le groupe d'élèves qui représentera la classe lors de la phase suivante.
2. **Demi-finale académique** : les équipes sélectionnées participeront depuis leur établissement à une partie commune en visio-conférence et en ligne. La demi-finale aura lieu **le jeudi 12 mars 2026 de 9h00 à 12h00**.
3. **Finale académique** : les équipes finalistes (4 par niveau) seront invités à l' IUT Louis Pasteur. Elle aura lieu le **vendredi 10 avril 2026 de 9h30 à 17h30**. Les établissements prennent en charge les frais de déplacement des équipes. Un OM sera édité pour les enseignants.

Article 5 – Modalités de déroulement

Article 5.1 – La phase d'engagement

Les modalités de déroulement sont différentes selon la catégorie.

Pour la catégorie "Seconde" :

- Chaque professeur compose **des équipes de 2 à 3 élèves** au sein de sa classe.
- Pendant la durée de la phase de sélection, le professeur peut organiser **1 ou 2 parties** du jeu sérieux.
- Le professeur peut soumettre les équipes à la production d'un argumentaire relatif à la justification des choix opérés et aux notions de gestion mises en œuvre lors de la partie. Cet argumentaire pourra être rédigé ou soutenu oralement (**en préparation de la finale**).
- L'organisation interne est du ressort du professeur.

Pour la catégorie "Première" :

- Chaque professeur compose **des équipes de 2 à 3 élèves** au sein de sa classe.
- Pendant la durée de la phase de sélection, le professeur peut organiser **1 ou 2 parties** du jeu sérieux.

- Le professeur peut soumettre les équipes à la production d'un argumentaire relatif à la justification des choix opérés et aux notions de gestion mises en œuvre lors de la partie. Cet argumentaire pourra être rédigé ou soutenu oralement (en préparation de la finale).
- L'organisation interne est du ressort du professeur.

Pour la catégorie "Terminale" :

- Chaque professeur compose **des équipes de 2 à 3 élèves** au sein de sa classe.
- Pendant la durée de la phase de sélection, le professeur peut organiser **1 ou 2 parties** du jeu sérieux.
- Le professeur peut soumettre les équipes à la production d'un argumentaire relatif à la justification des choix opérés et aux notions de gestion mises en œuvre lors de la partie. Cet argumentaire pourra être rédigé ou soutenu oralement (en préparation de la finale).
- L'organisation interne est du ressort du professeur.

Article 5.2 – La demi-finale académique

Lors de la demi-finale du **jeudi 12 mars 2026**, les équipes sélectionnées s'affrontent en simultané dans une même partie. La partie jouée est différente selon la catégorie du challenge (Seconde, Première ou Terminale). Le jour de la demi-finale, chaque équipe doit pouvoir accéder dans son établissement à un ordinateur connecté. Un lien de connexion vers une plateforme de visioconférence sera envoyé par mail au professeur ayant en charge l'équipe. Une réunion à distance sera organisée le matin pour lancer la compétition et donner les dernières consignes.

Les 4 équipes arrivées en tête dans chaque catégorie seront sélectionnées pour la finale académique.

Pour la catégorie "Seconde" :

- La partie pour la demi-finale est mise en place par les organisateurs du challenge.
- Chaque professeur reçoit l'identifiant et le mot de passe de la partie avant la demi-finale. Le message comportera également la présentation des principales caractéristiques de la partie qui sera jouée (type de marché...)
- Au début de la partie, les équipes sont invitées à enregistrer le nom de leur établissement sur un numéro qui leur est affecté.
- La partie comporte 12 tours/trimestres et dure environ 1h40min. Chaque étape durera 2 minutes (4 étapes par trimestre).
- **NOUVEAUTE** : Les élèves devront, via une vidéo de 180 secondes, présenter et argumenter les choix qu'ils ont faits au cours de la partie. La vidéo est à déposer, après la fin de la partie, aux organisateurs du challenge sur Nuage à l'adresse suivante : <https://nuage03.apps.education.fr/index.php/s/fELaZqwzySsq62n>
- Les organisateurs évaluent les vidéos, puis procèdent au classement des équipes en tenant compte à la fois de cette évaluation et du classement dans la partie.
- **ATTENTION** : *une seule équipe de la catégorie « Seconde » de chaque établissement pourra être qualifiée. Il ne sera pas possible d'avoir plusieurs équipes d'un même établissement à la finale. L'équipe la mieux placée de l'établissement est de fait qualifiée.*

Pour la catégorie "Première" :

- La partie pour la demi-finale est mise en place par les organisateurs du challenge.
- Chaque professeur reçoit l'identifiant et le mot de passe de la partie avant la demi-finale. Le message comportera également la présentation des principales caractéristiques de la partie qui sera jouée (type de marché...)

- Au début de la partie, les équipes sont invitées à enregistrer le nom de leur établissement sur un numéro qui leur est affecté.
- La partie comporte 12 tours/trimestres et dure environ 1h40min. Chaque étape durera 2 minutes (4 étapes par trimestre)
- **NOUVEAUTE** : Les élèves devront, via une video de 180 secondes, présenter et argumenter les choix qu'ils ont faits au cours de la partie. La video est à déposer, après la fin de la partie, aux organisateurs du challenge sur Nuage à l'adresse suivante : <https://nuage03.apps.education.fr/index.php/s/bPP7zEXrjpXMxgF>
- Les organisateurs évaluent les vidéos, puis procèdent au classement des équipes en tenant compte à la fois de cette évaluation et du classement dans la partie.
- Les **4 premières équipes** gagnantes seront qualifiées pour la finale.
- **ATTENTION** : *une seule équipe de la catégorie « Première » de chaque établissement pourra être qualifiée. Il ne sera pas possible d'avoir plusieurs équipes d'un même établissement à la finale. L'équipe la mieux placée de l'établissement est de fait qualifiée.*

Pour la catégorie "Terminale" :

- La partie pour la demi-finale est mise en place par les organisateurs du challenge.
- Chaque professeur reçoit l'identifiant et le mot de passe de la partie avant la demi-finale. Le message comportera également la présentation des principales caractéristiques de la partie qui sera jouée (type de marché...)
- Au début de la partie, les équipes sont invitées à enregistrer le nom de leur établissement sur un numéro qui leur est affecté.
- La partie comporte 12 tours/trimestres et dure environ 1h40min. Chaque étape durera 2 minutes (4 étapes par trimestre)
- Au début de la partie, les organisateurs mettent à disposition des équipes, via le site académique, un questionnaire écrit relatif à la partie jouée dans lequel les élèves sont invités à argumenter les choix qu'ils ont faits au cours de la partie.
- **NOUVEAUTE** : Les élèves devront, via une video de 180 secondes, présenter et argumenter les choix qu'ils ont faits au cours de la partie. La video est à déposer, après la fin de la partie, aux organisateurs du challenge sur Nuage à l'adresse suivante : <https://nuage03.apps.education.fr/index.php/s/SjSCGAyxAnYif5z>
- Les organisateurs évaluent les vidéos, puis procèdent au classement des équipes en tenant compte à la fois de cette évaluation et du classement dans la partie.
- Les **4 premières équipes** gagnantes seront qualifiées pour la finale.
- **ATTENTION** : *une seule équipe de la catégorie « Terminale » de chaque établissement pourra être qualifiée. Il ne sera pas possible d'avoir plusieurs équipes d'un même établissement à la finale. L'équipe la mieux placée de l'établissement est de fait qualifiée.*

Article 5.3 – La finale académique

Lors de la finale **le vendredi 10 avril 2026**, les équipes sélectionnées s'affrontent en simultané dans une même partie à l'IUT Louis Pasteur de Schiltigheim. La partie jouée est différente selon la catégorie du challenge (Seconde, Première ou Terminale).

La finale se déroule en deux temps : une partie du jeu sérieux, suivie d'une présentation argumentée orale devant un jury.

- Les finalistes s'affrontent lors d'une partie mise en place par les organisateurs. La partie est différente selon la catégorie de participation.
- La partie comporte 12 tours/trimestres et dure environ 1h40min. Chaque étape durera 2 minutes (4 étapes par trimestre). Elle se tiendra le matin de la finale.
- A l'issue de la partie, les équipes disposent d'un temps de réflexion (pause méridienne) sur la partie menée afin de préparer une synthèse des choix effectués.
- L'après-midi de la finale, chaque équipe argumente ensuite devant un jury les choix opérationnels et stratégiques effectués dans la partie. La présentation argumentée de chaque équipe n'excédera pas 10 minutes. Les équipes peuvent être amenées à répondre aux questions du jury.
- Un jury désigne l'équipe gagnante en fonction du résultat de la partie et de la cohérence de l'argumentation. Le jury, composé des membres de la commission numérique et des partenaires, est souverain dans son choix.

Article 6 – Publications des résultats

Les résultats sont proclamés à l'issue de la phase finale.

Les résultats seront publiés sur le site de l'académie de Strasbourg.

Article 7 – Modifications et réserves éventuelles

Les organisateurs du challenge déclinent toute responsabilité pour les problèmes matériels et de connexion pouvant perturber le bon déroulement des épreuves.

Les organisateurs se réservent le droit de limiter le nombre de classes inscrites pour un établissement afin de permettre au plus grand nombre d'établissements d'être représentés.

Article 8 – Loi « informatique et libertés »

Les participants autorisent les organisateurs du challenge à publier leur nom et à exposer et/ou utiliser leur image avec l'indication du nom de leur auteur sur le site académique et/ou par voie de presse.

Chaque auteur conserve un droit moral sur son image et en conséquence celui de voir son nom cité chaque fois que sa photographie est publiée.

En application des articles 38 et suivants de la loi n°7817 du 6 janvier 1978 relative à l'informatique, aux fichiers et aux libertés, les participants disposent d'un droit d'accès, de modification, de rectification et de suppression des données les concernant auprès des organisateurs du challenge.