|  |  |
| --- | --- |
| Académie de Strasbourg | Publication de l’Académie de StrasbourgEnseignements d’Économie et Gestion |
| Désignation de la ressource pédagogique | *L’entreprise avec Cartel euros 3000.* |
| Pour quels élèves ? | *Classe de seconde dans le cadre de l’enseignement d’exploration « Connaissance du Monde Economique » (réunion expérimentale des 2 enseignements d’exploration Sciences Economiques et Sociales/Principes Fondamentaux de l’Economie et Gestion).* |
| De quoi s’agit-il ? | *Ce jeu permet à l’élève d’aborder la notion d’entreprise ainsi que le fonctionnement du marché.**Il crée son entreprise. L’objectif est de produire des ordinateurs. Pour cela, il est nécessaire :** *d’acheter des composants (écran, clavier, unité centrale) sur le marché : il doit fixer ici, les quantités achetées et le prix. Ceci en fonction des quantités et du prix proposés par les concurrents.*
* *de recruter du personnel*
* *de produire*
* *de vendre*
* *d’emprunter…..*
 |
| Quelles notions du programme/référentiel sont traitées ? | *Cartel Euros 3000 permet d’aborder des points de programme suivants :*1. *Principes Fondamentaux de l’Economie et Gestion :*

 *Thème 2 : Les décisions de l’entreprise* *Qu’est-ce qu’une entreprise ?*1. *Sciences Economiques et Sociales*

 *Thème 3 : Marchés et prix* *Comment se forment les prix sur un marché ?* |
| Comment l’utiliser en classe ? | *Ce jeu nécessite 2 séances de deux heures. Il est nécessaire de disposer d’une salle équipée d’un poste par élève ainsi qu’un vidéo-projecteur.* |
| De quand date cette ressource ?  | *Publication initiale : juin 2013*  |
| Qui sont les auteurs ? | *Auteur : Agnès Roussou-Lepaul**Testeurs :** *Sophie Pignalosa : professeur de Ses*
* *Ossama Megchiche : professeur de Ses*
* *Agnès Roussou-Lepaul : professeur d’Economie et Gestion*

*Cette publication a été réalisée dans le cadre des travaux de la Commission TICE Economie et Gestion.*  |