|  |  |
| --- | --- |
| Académie de Strasbourg | Publication de l’Académie de Strasbourg  Enseignements 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.* |