



# A2 Start Your Project Challenge

Comment démarrer un projet ?



Le présent challenge est paru dans le volume 4 de la série **Jugend stärken / Autonomiser les jeunes**, qui comporte 4 challenges au total :

- ☐ Perspectives Challenge A2 (Du rêve au métier (de tes rêves))
- ☐ Start Your Project Challenge A2 (Comment démarrer un projet ?)
- ☐ My Community Challenge A2 (Les 17 Objectifs de développement durable et ta contribution)
- ☐ Volunteer Challenge A2 (Les bonnes actions font du bien)

Volumes 1–4 de **Jugend stärken / Autonomiser les jeunes** (avec à chaque fois un cahier d'exercices destiné aux élèves et un manuel pour les enseignant·e·s) à commander ou disponibles en version numérique à télécharger gratuitement sur : **[www.jugendstaerken.at](http://www.jugendstaerken.at)**

Les élèves autrichiens reçoivent l'édition imprimée des 4 volumes de **Jugend stärken / Autonomiser les jeunes** gratuitement grâce à un financement octroyé par la Chambre du travail de Vienne.



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

 **Bundesministerium**  
Bildung, Wissenschaft  
und Forschung



ENTREPRENEURIAL  
CIVIC EDUCATION

 <p><b>EMPATHY CHALLENGE</b></p> <p>Je suis à l'écoute de moi-même et sais me mettre à la place des autres</p>	 <p><b>STORYTELLING CHALLENGE</b></p> <p>Je suis capable de rendre des sujets sous forme d'histoires.</p>	 <p><b>BUDDY CHALLENGE</b></p> <p>Je suis capable d'aider une autre personne à réaliser ses objectifs.</p>	 <p><b>MY COMMUNITY CHALLENGE</b></p> <p>Je suis capable d'assumer des tâches pour la communauté au sein de laquelle je vis.</p>
 <p><b>PERSPECTIVES CHALLENGE</b></p> <p>Je suis capable de me considérer comme faisant partie intégrante de mon environnement et d'y trouver ma place.</p>	 <p><b>TRASH VALUE CHALLENGE</b></p> <p>Je suis capable d'utiliser les ressources de façon consciencieuse et de créer quelque chose de valeur à partir de déchets.</p>	 <p><b>OPEN DOOR CHALLENGE</b></p> <p>Je suis capable d'établir un réseau social.</p>	 <p><b>DEBATE CHALLENGE</b></p> <p>Je suis capable de trouver des arguments pour étayer mon opinion et de les faire valoir lors d'une discussion.</p>
 <p><b>EXTREME CHALLENGE</b></p> <p>Je suis capable de me fixer un objectif ambitieux et de le poursuivre de façon systématique.</p>	 <p><b>BE A YES CHALLENGE</b></p> <p>Je suis capable de me dire « oui » à moi-même, ainsi qu'au monde qui m'entoure.</p>	 <p><b>EXPERT CHALLENGE</b></p> <p>Je suis capable d'utiliser des techniques d'apprentissage et de communication.</p>	 <p><b>VOLUNTEER CHALLENGE</b></p> <p>Je suis capable de m'impliquer dans du bénévolat.</p>

**CORE ENTREPRENEURIAL EDUCATION** – promotion de compétences entrepreneuriales au sens strict : développer ses propres idées innovantes et les mettre en œuvre de manière créative et structurée.

**ENTREPRENEURIAL CULTURE** – développement personnel : avoir le sens de l'initiative, croire en soi, montrer de l'empathie, faire preuve d'esprit d'équipe, s'encourager soi-même et encourager les autres.

**ENTREPRENEURIAL CIVIC EDUCATION** – renforcement des compétences sociales en tant que citoyen-ne : assumer ses responsabilités envers soi-même, les autres et l'environnement.

Vous pouvez consulter l'intégralité du programme pédagogique sur [www.youthstart.eu](http://www.youthstart.eu) en allemand. Le site [www.youthstart.eu](http://www.youthstart.eu) comporte des traductions en anglais, en français et dans d'autres langues, la rubrique « Corps & Esprit » incluant de courtes vidéos avec des exercices physiques propres à favoriser l'activation et la concentration et le programme *Pleine conscience Youth Start*.



# Avant-propos

## Jugend stärken... /Autonomiser les jeunes...

... est le titre, l'objectif et l'objet d'un programme pédagogique exhaustif axé sur la pratique, élaboré pour le **niveau secondaire I**. Il s'articule autour de défis d'ampleurs diverses (**les « challenges »**). Nous entendons par là des impulsions d'apprentissage dans trois domaines clés liés à l'autonomisation des enfants et des jeunes :

- ☑ **la pensée et l'action entrepreneuriales ;**
- ☑ **le développement personnel ;**
- ☑ **l'engagement social.**

Pour une meilleure différenciation, les domaines correspondent à différentes couleurs. Le programme est présenté dans son intégralité à la page précédente.



**Jugend stärken / Autonomiser les jeunes** fait partie intégrante du programme des « **You<sup>th</sup> Start Entrepreneurial Challenges** », qui vise à promouvoir le sens de l'initiative et l'esprit entrepreneurial chez les jeunes. Il a été développé en Autriche pour les enfants et les adolescent·e·s de l'école fondamentale jusqu'au cycle supérieur du lycée et est traduit en six langues.



À travers le jeu de simulation intitulé « La salade de fruits », le **Start Your Project Challenge** fournit aux adolescent·e·s des réponses à la question suivante : **comment démarrer un projet ?** Ils/elles découvrent les tâches à accomplir, apprennent à se les répartir en équipe, se penchent sur les coûts à prendre en compte et étudient comment présenter son projet efficacement.

**Le programme des « Youth Start Entrepreneurial Challenges » soutient les jeunes dans le déploiement de leur potentiel.**

Ces effets ont été prouvés par une étude scientifique menée sur le terrain entre 2015 et 2018 en Autriche, en Slovénie, au Portugal et au Luxembourg auprès d'environ 30 000 enfants et adolescent·e·s. Les résultats de la recherche montrent que l'utilisation de ce programme au niveau secondaire I renforce l'estime de soi des jeunes et leur confiance en leur propre efficacité, tout en favorisant le travail d'équipe, la créativité, ainsi que la pensée critique et en réseau. Les jeunes apprennent la communication empathique et l'interaction attentive avec eux/elles-mêmes et leurs pairs, et acquièrent des compétences économiques de base importantes pour leur future vie professionnelle.

Nous souhaitons de nombreux moments d'apprentissage inspirants à toutes les personnes qui relèveront le présent challenge !

**Eva Jambor et Johannes Lindner, éditeur·rice·s**

[www.jugendstaerken.at](http://www.jugendstaerken.at) | [www.ifte.at](http://www.ifte.at) | [www.youthstart.eu](http://www.youthstart.eu)

**Ces symboles t'accompagneront tout au long du challenge. En voici la signification :**



Consigne d'exercice



Conseil de pro



Exercice bonus



Discutes-en avec quelqu'un.



Réfléchis-y.



Davantage d'informations se trouvent dans le manuel destiné aux enseignant·e·s.



# A2 Start Your Project Challenge

## Comment démarrer un projet ?

**Start Your Project** signifie en anglais « Démarre ton projet ».

Dans le cadre du **Start Your Project Challenge A2**, tu vas jouer à un jeu grâce auquel tu en apprendras beaucoup sur la planification de projets :

Quelles sont les tâches à accomplir ? Lesquelles peut-on associer ? Comment structurer un projet ?








Comment répartir les tâches en fonction des forces des différents membres de l'équipe ? Quels coûts faut-il prendre en compte ?

Comment présenter un projet ?

En t'appuyant sur ces connaissances, tu seras capable de lancer un projet, seul-e ou en groupe !

Vidéo explicative : [www.youtube.com/watch?v=20MuLIXiD14](https://www.youtube.com/watch?v=20MuLIXiD14)

## L'objectif en sept étapes :

- |   |   |    |
|---|---|----|
|    | Étape 1 – Jouer à un jeu de simulation _____  | 6  |
|  | Étape 2 – Comprendre la mission _____         | 9  |
|  | Étape 3 – Répartir des lots de travaux _____  | 10 |
|  | Étape 4 – Calculer les coûts _____            | 14 |
|  | Étape 5 – Présenter un projet _____           | 15 |
|  | Étape 6 – Planifier un projet de classe _____ | 17 |
|  | Étape 7 – Mener une réflexion _____           | 18 |

### Objectif

Je suis capable de planifier un projet et de le mettre en œuvre au sein d'une équipe.





### 1.1. Jouez ensemble au jeu « La salade de fruits »

L'entreprise « Claro » souhaite offrir chaque jour une salade de fruits frais à ses employé·e·s. Le/la directeur·rice de l'entreprise invite des fournisseurs de salades de fruits à participer à un concours.



#### Règles du jeu :

- Formez des équipes de 6 minimum.
- Imaginez que vous êtes les employé·e·s d'une entreprise qui participe au concours.
- Chaque équipe réfléchit à
  - un **nom**,
  - un **logo** et
  - un **slogan** pour son entreprise
- Préparez une offre pour l'entreprise « Claro » :
  - Quelle salade de fruits pourriez-vous proposer ?
- Votre entreprise vient d'être créée. Vous devez acheter au marché tout ce dont vous avez besoin pour la préparation de la salade de fruits et la présentation, y compris des couteaux, un saladier, etc.
- Découvrez à la page suivante ce qui se vend au marché.
- Vous disposez d'un capital de départ de 40 fusées.
  - Élaborez un prototype de salade de fruits : quels fruits doit-elle contenir ?
- Calculez vos coûts et le prix de la salade de fruits.
  - Pensez également aux coûts associés aux « outils » dont vous aurez besoin pour préparer la salade, même si elle n'est qu'imaginaire.
  - **N'oubliez pas les dépenses de personnel !**
- Réfléchissez à une façon aussi créative que possible de présenter votre salade de fruits en 3 minutes au/à la directeur·rice de Claro.
  - Vous pouvez dessiner la salade de fruits, la décrire, la bricoler, la représenter de toute autre manière... ou la préparer, si vous disposez de vrais fruits.
  - Vous devez également acquérir le matériel requis pour la présentation (papier, marqueurs, etc.) avec vos fusées.



Travaillez en équipe. Vous devez seulement vous mettre d'accord sur la personne qui se chargera de présenter votre offre (= porte-parole de votre entreprise), en procédant à un tirage au sort si nécessaire...



C'est votre enseignant·e qui joue le rôle du/de la directeur·rice de Claro. Le manuel de l'enseignant·e comporte davantage d'informations à ce sujet.

Ce jeu peut se dérouler sous forme d'atelier gratuit dans certains länder autrichiens. Il est animé par des formateur·rice·s expérimenté·e·s. L'inscription s'effectue via le lien suivant : [www.startedeinprojekt.at](http://www.startedeinprojekt.at).







## 1.2. Le jeu commence...

**C'est parti ! Le temps commence à s'écouler, vous avez 30 minutes !**



La mission est-elle claire ou avez-vous encore des questions ?

Le/la directeur-riche de Claro a un emploi du temps chargé et n'a que 10 minutes à consacrer à vos questions.

Réfléchissez rapidement aux informations qui vous manquent.



Ensemble, décidez ce qui suit : quels ingrédients la salade de fruits va-t-elle contenir ?

De quels « outils » aurez-vous besoin pour la préparer ?

Les fruits et les « outils » sont seulement imaginaires. Vous devez malgré tout acheter tout ce dont vous auriez besoin pour préparer une « vraie » salade de fruits. Additionnez tous les coûts.

**Fruits et « outils » pour la préparation de la salade de fruits**

	Prix	Nb. unités?	Coût
Pomme, par unité	1 fusée		
Kiwi, par unité	1 fusée		
Raisin, par grappe	5 fusées		
Pêche, par unité	1 fusée		
Fraises, par 5 unités	1 fusée		
Citron, par unité	2 fusées		
Planche à découper, par unité	5 fusées		
Saladier, par unité	3 fusées		
Couteau, par unité	5 fusées		
Cuillère, par unité	3 fusées		
Sac-poubelle, par unité	2 fusées		

### Matériel de présentation

(Votre enseignant-e vous le fournit après les achats, pour que vous puissiez préparer votre présentation.)

Feuille de papier, unité: 5 fusées  
Papier A4, par 3 unités: 5 fusées  
Set de marqueurs, 3 couleurs: 3 fusées  
Paire de ciseaux + 1 bâton de colle: 3 fusées

Dépenses au marché : \_\_\_\_\_ fusées

Dépenses matériel de présentation : \_\_\_\_\_ fusées

Dépenses totales : \_\_\_\_\_ fusées (40 fusées maximum !)

Si vous y êtes autorisé-e-s, vous pouvez apporter à l'école les objets pour le marché. Vous aurez alors besoin d'un-e vendeur-euse et de « vraies » fusées. Des modèles à copier sont disponibles dans le manuel de l'enseignant-e.

**Si vous disposez de vrais fruits, manipulez-les avec précaution et trouvez une solution pour vos déchets !**



Au bout de 30 minutes, les présentations commencent. Chaque équipe a 3 minutes pour faire son « pitch » (= nom donné à la présentation succincte d'une idée).



Qui saura convaincre le/la directeur-riche de Claro ? Choisissez ensemble l'entreprise qui doit remporter la mission, et justifiez cette décision. Pour ce faire, utilisez la cible de feedback fournie à la page suivante.

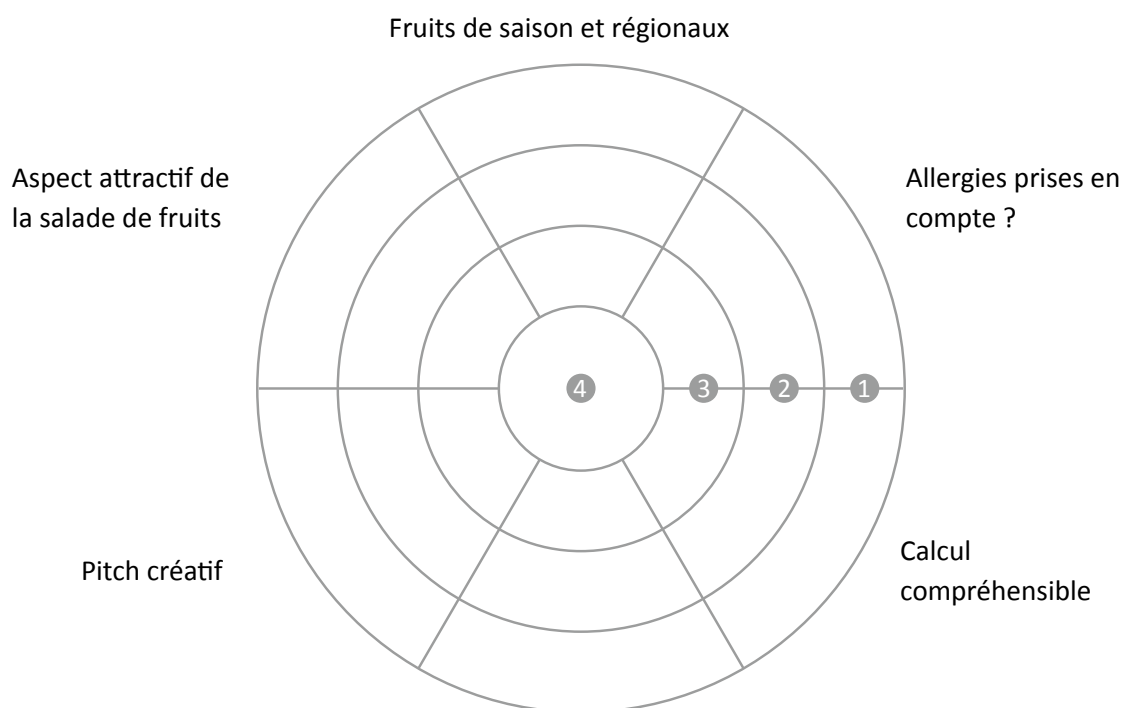


### 1.3. Feedback sur les présentations



Évaluez chaque présentation à l'aune des 6 catégories suivantes :

1. Dans quelle mesure l'entreprise a-t-elle tenu compte du souhait du/de la directeur·rice de Claro de recevoir des salades préparées avec des fruits de saison, cultivés dans la région ? Pour avoir connaissance d'un tel souhait, il fallait poser des questions au/à la directeur·rice de Claro...
2. Dans quelle mesure l'offre tient-elle compte des allergies dont souffrent des employé·e·s de Claro ? Là encore, il n'était possible d'avoir connaissance d'allergies éventuelles qu'en se renseignant...
3. Dans quelle mesure le calcul du prix est-il compréhensible ? Les frais de personnel ont-ils été pris en compte dans le calcul ?
4. Dans quelle mesure le nom, le logo et le slogan de l'entreprise te semblent-ils appropriés ?
5. Avec quel degré de créativité le prototype a-t-il été présenté ? Évalue le pitch.
6. Dans quelle mesure le groupe a-t-il veillé à l'aspect attractif (p. ex. sur papier) ou appétissant (avec de vrais fruits) de sa salade de fruits ?



Dessinez pour chaque équipe une cible de feedback sur une affiche. Tou·te·s les élèves marquent leur feedback d'un point sur la cible. Plus votre évaluation est positive, plus votre point est proche du centre de la cible. Comparez alors les cibles de toutes les équipes. Qui obtient le plus de points au centre de la cible ?



Comment vous en êtes-vous sorti·e·s en jouant à « La salade de fruits » ? Discutez-en.

Vous avez probablement manqué de temps et fait face à de nombreux doutes. Cela était volontaire. Pourquoi ?

**Parce que c'est en commettant des erreurs que l'on apprend le mieux !**

Dans les pages qui suivent, vous allez apprendre comment planifier un projet, étape par étape.





### 2.1. Avez-vous tout compris ?



Réfléchissez ensemble aux doutes que vous avez eus en jouant à « La salade de fruits ».

Étiez-vous certain·e·s de savoir...

1. ... ce que le/la directeur·rice de Claro (= votre client·e potentiel·le) recherchait exactement ?
2. ... comment organiser votre temps ?
3. ... quelles étaient les tâches accomplir et quel·le·s membres de l'équipe s'occupaient de quoi ?
4. ... comment calculer le prix de vente de la salade de fruits ?
5. ... comment présenter votre offre de manière percutante ?



Si vous n'aviez pas une idée claire de la **mission** donnée, quelles questions auriez-vous pu poser au/à la directeur·rice de Claro ?

Écrivez un e-mail au/à la directeur·rice de Claro pour lui poser vos questions. Autre possibilité : simulez un entretien avec lui/elle.

Voici quelques suggestions de questions à poser :

- Combien d'employé·e·s vont recevoir la salade de fruits quotidiennement ?
- Des employé·e·s sont-ils/elles allergiques à certains fruits ? Si oui, auxquels ?
- Quelle importance l'entreprise Claro accorde-t-elle à la préservation de l'environnement ?  
Beaucoup d'importance ? Dans ce cas, il est impératif d'adapter votre offre à cette valeur de l'entreprise :

- fruits produits dans la région ;
- fruits de saison ;
- recyclage des déchets, etc.



### 2.2. Clarifier les questions en suspens...



Dans les étapes suivantes, clarifiez les questions en suspens :



à l'étape 3 (« Répartir des lots de travaux »), analysez les tâches qui étaient à accomplir. Apprenez à les regrouper en lots de travaux et à les répartir au sein de l'équipe ;



à l'étape 4 (« Calculer les coûts »), fixer ensemble un **budget** et apprenez à calculer le prix de vente d'une offre ;



à l'étape 5 (« Présenter un projet »), obtenez des conseils pour de futures **présentations**.



Planifier, cela s'apprend et se pratique. Au quotidien comme dans la vie professionnelle, il est crucial de savoir planifier.

Si l'on veut concrétiser une idée en équipe, il est d'autant plus important de tout planifier précisément, car chacun des membres doit savoir quelles tâches lui incombent.



Connais-tu des métiers qui nécessitent beaucoup de planification ? Effectue des recherches sur Internet. Parmi les métiers que tu as trouvés, lequel t'intéresse et correspond à tes points forts ?



### 3.1. Que doit-on faire et à quel moment ?



Le jeu incluait les tâches ci-dessous. Avez-vous pensé à toutes ces tâches ? En manque-t-il ?

1	Réfléchir à tout ce qu'il y a à faire
2	Demander au/à la directeur·rice de Claro des clarifications concernant les points de doute
3	Répartir les tâches
4	Réfléchir à ce qu'il faut acheter au marché pour préparer la salade de fruits : fruits, « outils », matériel nécessaire à l'élimination des déchets
5	Réfléchir au matériel requis pour la présentation (papier, marqueurs, etc.)
6	Demander des renseignements sur les achats requis
7	Dresser la liste d'achats
8	Calculer le coût des achats
9	Vérifier si l'on dispose d'un montant suffisant (capital de départ de 40 fusées)
10	Réaliser les achats
11	Préparer la salade de fruits (= élaborer le prototype)
12	Éliminer les déchets
13	Calculer le coût de revient d'une salade (en veillant à ne pas oublier les frais de personnel, le loyer, etc. !)
14	Réfléchir à un nom et à un logo pour l'entreprise
15	Réfléchir à un slogan pour l'entreprise
16	Préparer la présentation
17	Faire un pitch devant le/la directeur·rice de Claro
18	Mener une réflexion commune sur ce qui peut être amélioré la prochaine fois



Réfléchissez ensemble aux questions suivantes :

- Quelles tâches **nécessitent impérativement** d'être accomplies au début ?
- Quelles tâches faut-il accomplir **avant** de pouvoir continuer ?
- Quelles tâches peut-on accomplir simultanément ?



Si vous prévoyez de fabriquer un produit, vous devez réfléchir à L'ENDROIT où le faire et à L'ENDROIT où le stocker si vous le fabriquez en quantités importantes.



Qu'avez-vous appris à travers le jeu « La salade de fruits » ? À quoi devez-vous prêter attention lorsque vous planifiez un projet ? Discutez-en.

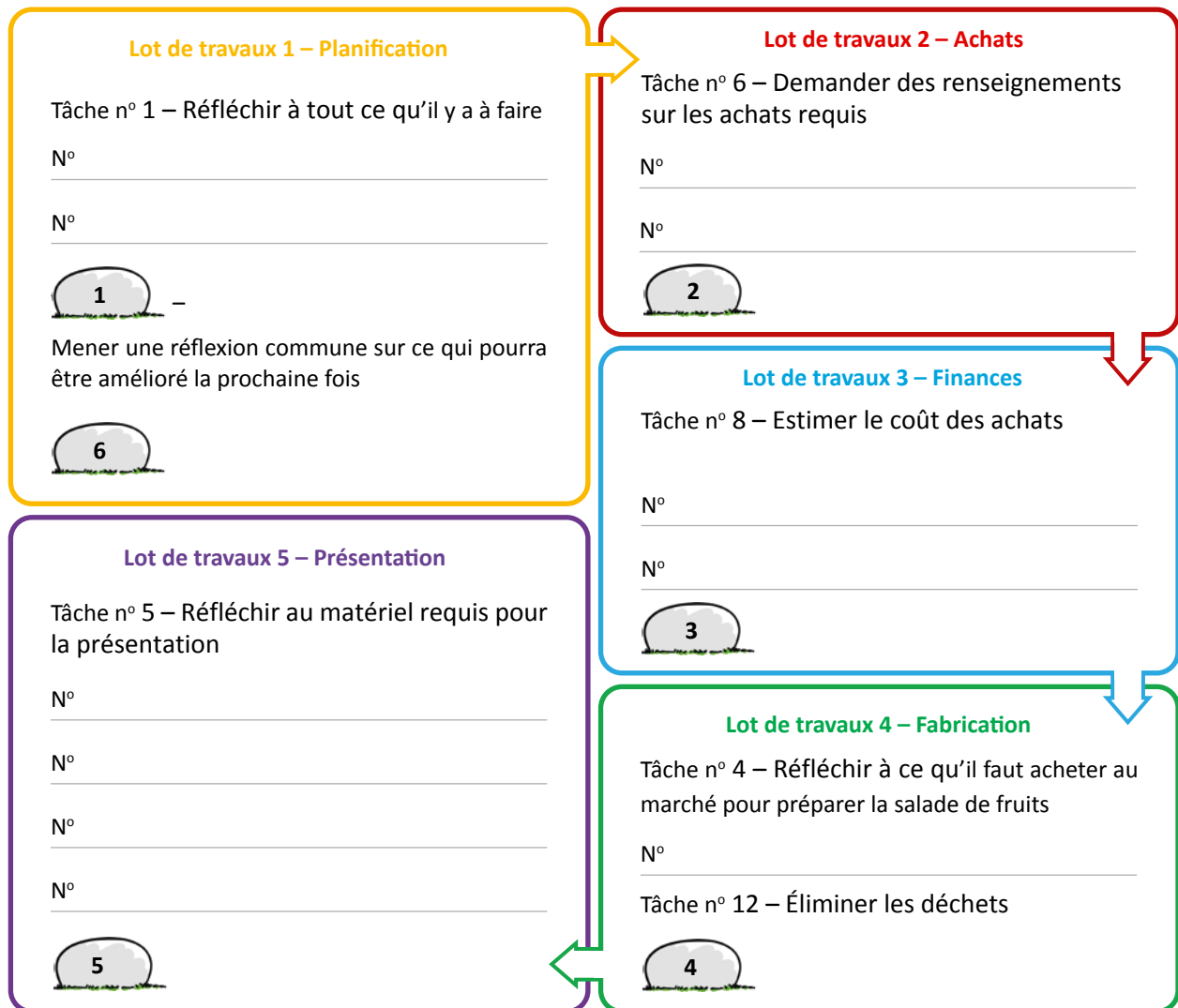
Dans le prochain exercice, vous allez apprendre à classer les tâches en divers lots de travaux.



### 3.2. Quelles tâches peut-on associer ?



Regroupez dans un lot de travaux les tâches qui vont ensemble. Reportez les tâches de l'**exercice 1** dans les divers lots en utilisant des mots clés.

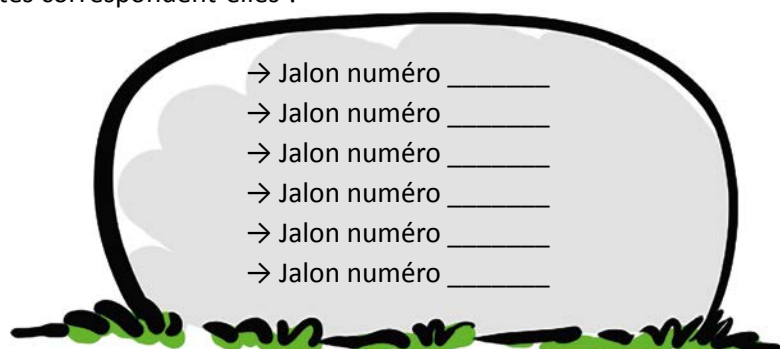


Les six pierres sont ce que l'on appelle des jalons. À chaque fois que vous achevez un lot de travaux, vous atteignez un jalon, comme dans une longue randonnée.



À quel jalon les propositions suivantes correspondent-elles ?

- Prototype élaboré
- Tâches réparties
- Offre présentée
- Projet achevé
- Prix de vente calculé
- Tout le nécessaire acheté





### 3.3. Qui prend quelles tâches en charge ?



Dans le jeu « La salade de fruits », qui a pris quelle tâche en charge ? Tou-te-s les membres de l'équipe ont-ils/elles été à l'aise dans leurs tâches ? Discutez-en.



Écris à côté de chaque lot de travaux les connaissances requises pour le mener à bien et les **points forts\*** nécessaires aux membres de l'équipe qui prennent en charge les tâches de ce lot.



Menez une réflexion commune : quelles tâches convient-il de réaliser en équipe ? Lesquelles peuvent ou doivent être exécutées individuellement ?

À quels sujets faut-il organiser des réunions d'équipes avec les responsables des lots de travaux ?



Si vous planifiez un projet avec la classe :

Veillez à tenir compte des points forts de chacun-e des membres de l'équipe pour répartir les tâches, et établissez un calendrier de travail qui définisse pour chaque tâche la ou les personnes responsables, ainsi que le délai d'exécution.

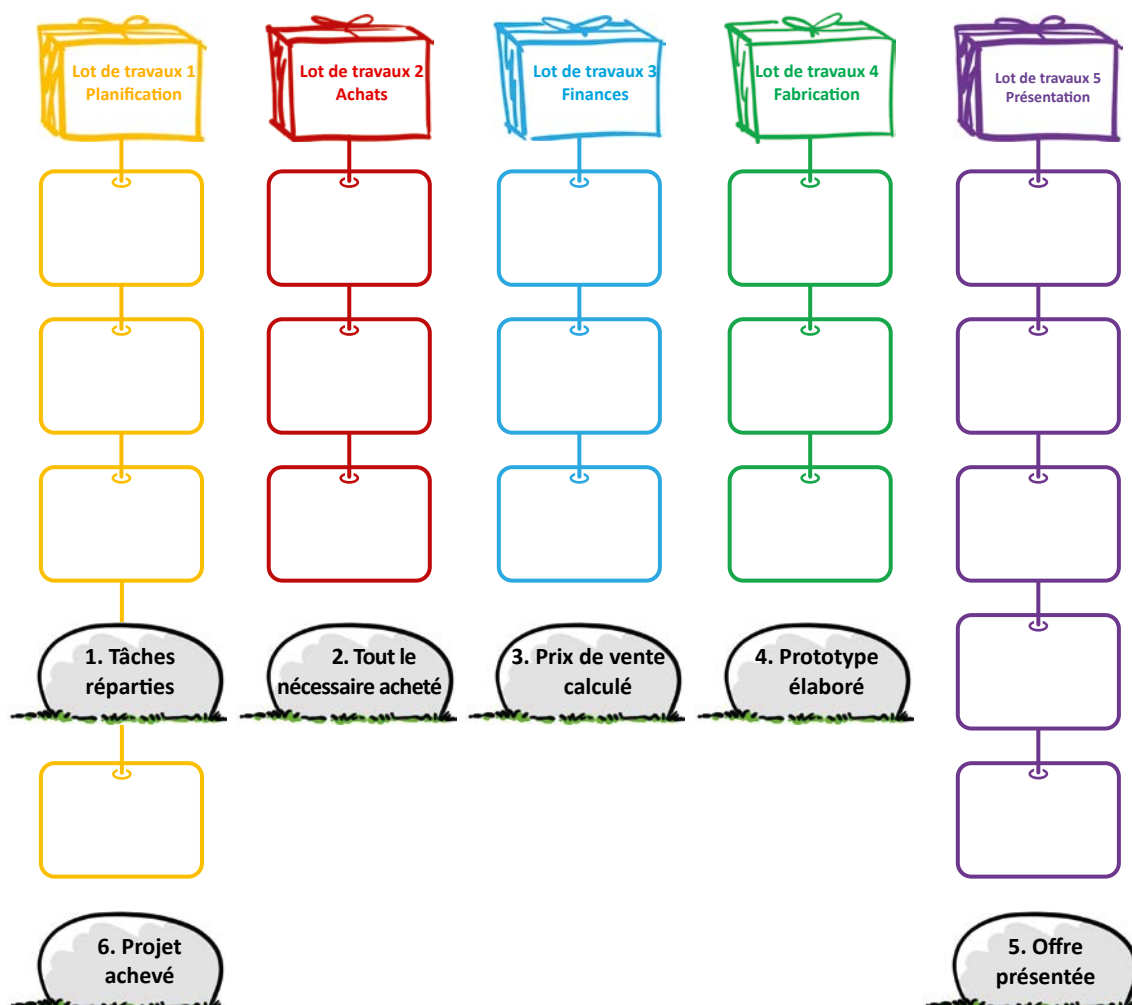
Tâche à accomplir	Date limite	Membre responsable	✓

\* Dans le défi **Perspectives Challenge A2**, l'étape 3 te permet d'en apprendre beaucoup sur tes propres points forts. Tu le trouveras plus loin dans l'ouvrage. Tu peux également tester tes points forts dans le défi **Be A YES Challenge A2**. Celui-ci est inclus dans le volume 1 de la série « Jugend stärken ». Tous les volumes sont librement accessibles sur le site [www.jugendstaerken.at](http://www.jugendstaerken.at).



### 3.4. Le projet obtient une structure – Schéma structurel du projet

➡ Formez des équipes de quatre et munissez-vous des modèles à copier. Découpez toutes les cartes et organisez ensemble le schéma structurel pour le projet « salade de fruits ». Autre possibilité : vous pouvez inscrire toutes les tâches ci-dessous. Vous en trouverez une liste à la page 36.



Certains lots de travaux sont étroitement liés, comme le lot « **Achats** » et le lot « **Finances** », par exemple.

Si tu es responsable des achats, il te faut travailler en concertation avec le/la responsable des finances.



Le lot **Achats** est lié à deux autres lots de travaux. Lesquels ?



Un schéma structurel te permet d'obtenir une bonne vue d'ensemble du projet et des tâches qui le composent. Élabore un tel schéma pour tout projet que tu planifies, de préférence sur ordinateur. Demande à ton enseignant·e les noms de programmes adaptés pour cela.



### 4.1. Quels coûts sont générés ? Faites-vous une idée d'ensemble !



Vous avez acheté au « marché » ce dont vous aviez besoin pour votre salade de fruits. Quelle équipe a besoin de quoi ? Dans le tableau ci-dessous, classe les **achats** dans les lots de travaux correspondants.

fruits, ~~set de marqueurs~~, planche à découper, papier, ciseaux, saladier, couteaux, bâton de colle, cuillère, sac poubelle



Si vous jouez avec de vrais fruits, des **coûts supplémentaires** seront générés pour toutes les équipes. À combien s'élèveront-ils ? Inscris les termes de l'encadré suivant dans le tableau. **Certains coûts doivent être inscrits dans plusieurs lots.**

~~téléphone portable, salaire et assurance (pour le personnel)~~, loyer (pour le bureau), loyer (pour la cuisine), électricité, équipements de cuisine (p. ex. réfrigérateur), ustensiles de cuisine (p. ex. économe, presse-agrumes), ordinateur, imprimante, transport (p. ex. pour le déplacement au marché), publicité (p. ex. site web, brochure)

Lot de travaux	De quoi les équipes ont-elles besoin ? Qu'est-ce qui génère des coûts ?
<b>Planification</b>	<span style="border: 1px solid orange; border-radius: 5px; padding: 2px;">téléphone portable</span> , salaire et assurance
<b>Achats</b>	<span style="border: 1px solid orange; border-radius: 5px; padding: 2px;">téléphone portable</span> , salaire et assurance
<b>Finances</b>	<span style="border: 1px solid orange; border-radius: 5px; padding: 2px;">téléphone portable</span> , salaire et assurance
<b>Fabrication</b>	fruits, <span style="border: 1px solid orange; border-radius: 5px; padding: 2px;">téléphone portable</span> , salaire et assurance
<b>Présentation</b>	<span style="border: 1px solid orange; border-radius: 5px; padding: 2px;">set de marqueurs</span> , <span style="border: 1px solid orange; border-radius: 5px; padding: 2px;">téléphone portable</span> , salaire et assurance



Certaines choses peuvent-elles être utilisées à plusieurs reprises ? Entoure-les dans le tableau. Il s'agit d'articles que n'aurez pas à racheter pour chaque salade de fruits.



Le jeu « La salade de fruits » se termine par la présentation des prototypes. L'entreprise qui vend réellement des salades de fruits doit également penser à la manière d'acheminer jusqu'au client des salades aussi fraîches que possible, aussi rapidement que possible. Avez-vous des idées ? Ce faisant, quels coûts sont générés ?



Dans le cadre du défi **Lemonade Stand Challenge A2**, vous concevez ensemble une expérience d'achat pour toute la classe. À cette occasion, vous apprenez à calculer les coûts associés à votre produit ou service. Ce challenge est inclus dans le volume 3 de la série « Jugend stärken ». Les quatre volumes sont librement accessibles sur le site [www.jugendstaerken.at](http://www.jugendstaerken.at).





### 5.1. Récit – Raconte une/ton histoire !



Le jeu de simulation s'est terminé par la présentation des prototypes de salades de fruits au/à la directeur·rice de Claro. Ensemble, vous avez choisi l'entreprise qui remporterait la mission.

- Quelle présentation t'a le plus convaincu·e ? Pourquoi ?  
Discutes-en avec tes camarades.
- Quel nom d'entreprise as-tu préféré ? \_\_\_\_\_
- Quelles images te viennent à l'esprit lorsque tu entends le nom de l'entreprise ? \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_



Quel slogan t'a le plus interpellé·e ? Et quel logo ? Si aucune version ne t'a séduit·e, invente toi-même un slogan et un logo percutants, adaptés à la salade de fruits.



Le nom, le logo et le slogan doivent raconter une petite histoire sur les fabricant·e·s, l'entreprise et le produit. Peux-tu citer des entreprises dont la publicité y parvient ? Lesquelles ? Discutes-en avec tes camarades.



Un pitch raconte également une histoire. Résume dans une courte histoire ce que tu souhaites dire sur la salade de fruits de ton équipe. Écris-la.

**Un pitch a pour but de...**

- ... **créer des images dans la tête de l'auditoire ;**
- ... **donner envie de goûter la salade de fruits ;**
- ... **présenter la salade de fruits de telle sorte qu'on veuille absolument la manger !!**

Comment peux-tu t'adresser à plusieurs sens (la vue, l'ouïe, l'odorat, le goût, etc.) ?

\_\_\_\_\_

Quelles notions imagées te viennent à l'esprit ?

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_



Présentez vos histoires réciproquement en petits groupes ou faites un pitch devant la classe.

\_\_\_\_\_





### 5.2. Conseils pour ta présentation

Outre une planification rigoureuse, une présentation réussie peut être décisive pour le succès d'un projet.



Lorsque tu présentes quelque chose, mets toujours tes points forts à profit :

- raconte tes histoires avec des mots
- dessine-les sur un tableau
- prépare une présentation PowerPoint
- enregistre une vidéo

Ta présentation doit te correspondre et donner une impression d'authenticité.



Attention : les mots ne sont pas tout ce que les autres perçoivent, nous communiquons aussi à travers notre langage corporel, l'expression de notre visage et le ton de notre voix.

- Tourne-toi vers le public.
- Souris.
- Respecte ces trois principes :

**Parle fort pour que je t'entende ! Parle clairement pour que je te voie ! Fais bref pour que je te supporte**



Prépare-toi pour ta présentation

Explore ta voix et teste divers registres vocaux et expressions faciales.

Lis l'histoire que tu as écrite à l'**exercice 5.1.** (page précédente) avec diverses émotions (tristesse, joie, peur, enthousiasme, etc.). Observe ta posture. S'adapte-t-elle automatiquement à ton humeur ?

Comment ta posture peut-elle influencer ton état d'esprit ?

### 5.3. Entraînement à la présentation avec le karaoké PowerPoint



Lors d'une présentation, il peut arriver que les outils numériques ne fonctionnent pas. On se voit alors obligé d'improviser !

Le karaoké PowerPoint te permet de travailler ton talent d'improvisation, ta créativité et ton humour. Fais une présentation sur un sujet inconnu, avec des diapositives inconnues.

Des modèles sont disponibles à l'adresse suivante :

**[www.schule.at/tools/werkzeuge-fuer-den-unterricht/detail/kapopo-karaoke-powerpoint.html](http://www.schule.at/tools/werkzeuge-fuer-den-unterricht/detail/kapopo-karaoke-powerpoint.html)**



Organisez un concours : des candidat·e·s volontaires présentent un produit sélectionné au hasard et en font la promotion de façon spontanée, comme dans le karaoké PowerPoint.

Les autres élèves donnent ensuite un feedback respectueux. Qui a le plus convaincu avec sa présentation ?

Faites d'autres parties de « La salade de fruits » avec d'autres produits. Vous pourriez par exemple proposer une salade printanière au/à la directeur·rice de Claro. Vous savez à présent ce qui lui importe et vous pourrez en tenir compte.

Appliquez les conseils que vous avez reçus concernant la présentation et faites un pitch de votre nouvelle offre.



### 6.1. Planification d'un projet de classe...



Voulez-vous réaliser un projet de classe ensemble ? Un projet intergénérationnel axé sur l'environnement ? Une campagne d'affichage sur les objectifs de développement durable des Nations Unies ? Un projet de réduction des déchets (p. ex. le festival Trash Value) ?

Lors de la planification, respectez les étapes que vous avez apprises au cours du présent challenge :

1. Formulez ensemble clairement ce que vous entendez faire : quel est votre objectif ? De combien de temps disposez-vous ?

2. Quelles sont les tâches à accomplir ? Dressez-en une liste.

3. Classez les tâches dans un ordre judicieux et regroupez-les en lots de travaux.

4. Répartissez les tâches. Ce faisant, exploitez les points forts de tou-te-s les membres de l'équipe !

5. Sélectionnez un-e membre de l'équipe qui sera chargé-e de diriger le projet et de conserver une vue d'ensemble.

6. Calculez tous les coûts générés.

7. Pensez à une personne susceptible de vous soutenir si vous manquez d'argent.

8. Préparez une présentation intéressante de votre idée de projet :

- réfléchissez à un nom percutant pour votre projet, qui raconte une courte histoire sur le contenu ou les objectifs du projet ;
- concevez un logo de projet ;
- réfléchissez à un slogan pour votre projet ;
- quelle histoire pouvez-vous raconter sur votre projet ?

9. Présentez votre idée de projet devant des partenaires de soutien potentiel-le-s.

10. Chaque membre de l'équipe assume la responsabilité des tâches qui lui sont confiées.

11. Organisez des réunions d'équipes régulières pour faire le point sur votre progression.

12. Célébrez ensemble chaque jalon atteint.

13. Présentez vos résultats de projet à l'occasion d'une clôture de projet solennelle.



Tâche à accomplir	Date limite	Élève responsable	✓



Quel projet voulez-vous lancer ensemble ? \_\_\_\_\_

Quand voulez-vous commencer et quel délai vous donnez-vous pour l'achever ? \_\_\_\_\_

Quelles tâches vas-tu prendre en charge ? \_\_\_\_\_



## 7.1. Comment t'en sors-tu ?



Lis attentivement les phrases ci-dessous et évalue tes différentes compétences. Coche la case sous le symbole qui correspond le mieux.

### Signification des quatre symboles :



J'y parviens très souvent.



J'y parviens parfois.



J'y parviens rarement.



Je n'y arrive pas, je dois encore m'entraîner.

Je suis capable d'identifier l'objectif de notre projet.				
Je suis capable de dresser la liste de toutes les tâches d'un projet.				
Je suis capable de répartir les tâches au sein de l'équipe en tenant compte des points forts de chacun-e.				
Je suis capable d'assumer la responsabilité de mes tâches.				
Je suis capable de travailler en équipe.				
Je suis capable de regrouper en lots de travaux les tâches que l'on peut associer.				
Je suis capable d'affecter chaque lot de travaux achevé à un jalon.				
Je suis capable d'élaborer un schéma structurel pour un projet.				
Je sais quels coûts prendre en compte dans le calcul d'un prix de vente.				
Je suis capable d'inventer une histoire pour accompagner mon offre. Je suis capable de présenter mon offre de manière créative.				
Ich kann mein Angebot kreativ präsentieren.				



### 7.2. Questionnaire relatif au Start Your Project Challenge

Tu as joué à un jeu de simulation puis appris, étape par étape, comment planifier un projet : comment clarifier ce qu'il y a à faire, comment définir toutes les tâches et les répartir au sein de l'équipe, comment regrouper les tâches en lots de travaux et définir des jalons comme des marqueurs de progression importants dans le projet. Tu as obtenu des conseils pour réaliser une présentation et réfléchi à la planification d'un projet de classe commun.

1. Qu'est-ce qui t'a particulièrement plu dans ce challenge ?	
2. Qu'as-tu appris en matière de planification de projets ?	
3. Qu'as-tu découvert concernant tes points forts ?	
4. Comment peut-on organiser le travail en équipe ?	
5. Quels enseignements tirés du présent challenge mettras-tu en application dans tes présentations futures ?	
6. Est-ce que cela t'a donné des idées de métier que tu aimerais exercer ? Si oui, quelles idées ?	
7. Dans quelles situations utiliseras-tu ce que tu as appris ?	



Discute de tes réponses avec un·e camarade.



### 7.3. Ton objectif personnel en quelques étapes...



Pense à un projet personnel que tu aimerais réaliser. Poursuis ton objectif étape par étape.

Étape 1	Note l'objectif que tu te fixes.
<hr/> <hr/>	
Étape 2	Imagine avec tous tes sens ce que tu ressentiras lorsque tu auras atteint cet objectif. Note ou dessine ta vision de l'avenir : comment te sentiras-tu ? Que pourras-tu voir, entendre, sentir, goûter, toucher ?
<hr/> <hr/> <hr/>	
Étape 3	Planifie ton projet en détail. Réfléchis à toutes les tâches qui y sont associées. Établis un calendrier et un budget.
Étape 4	Cherche le soutien d'autrui pour la mise en œuvre. Note qui t'apportera de l'aide.
<hr/>	
Étape 5	Chaque jour, vérifie quelles tâches doivent être exécutées. Réjouis-toi chaque soir des tâches accomplies. S'il t'est difficile de maintenir le cap, pense à ce que tu ressentiras quand tu auras atteint ton objectif, et réjouis-toi d'avance !

#### Tu as réussi !



Écris ce que la mise en œuvre de ton projet t'a permis d'apprendre.  
Que ferais-tu différemment la prochaine fois ?

---

---

#### Célèbre ta réussite !

Réfléchis à un nouveau projet et mets-le en œuvre étape par étape.





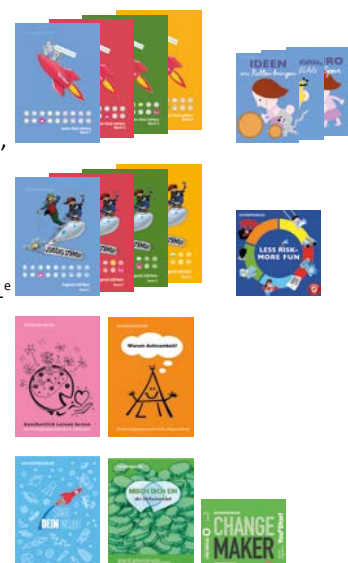
### Activité supplémentaire :

- À Vienne et dans d'autres *länder* autrichiens, il est possible de réserver un atelier gratuit d'une matinée pour réaliser le challenge. Il est animé par des formateur·rice·s expérimenté·e·s. Les inscriptions se font via la page suivante : [www.startedeinprojekt.at](http://www.startedeinprojekt.at).

### Matériel pédagogique de la série ENTREPRENEUR :

- Jedes Kind stärken, vol. 1–4 (niveau fondamental)
- Cahiers de lecture (niveau fondamental) : En avant les idées !, Mes sentiments – tes sentiments, Sur les traces d'un billet de 20 euros !, L'atelier des inventeurs « WILMA », Créer de la valeur, Selling is fun!
- Jugend stärken, vol. 1–4 (niveau secondaire I)
- Less Risk – More Fun (jeu de table)
- Apprendre à apprendre de manière holistique. Programme d'entraînement pour le 21<sup>e</sup> siècle
- Pourquoi la pleine conscience ? Un programme d'entraînement pour l'école, le quotidien et la vie professionnelle
- Starte Dein Projekt
- Misch dich ein – club de débat
- Changemaker (jeu de cartes)

Pour commander le matériel : [www.ifte.at/entrepreneur](http://www.ifte.at/entrepreneur)



« **Jugend stärken / Autonomiser les jeunes** » est un programme pédagogique global destiné au niveau secondaire I. Il fait partie intégrante du programme des « Youth Start Entrepreneurial Challenges », développé pour les enfants et les adolescent-e-s du niveau fondamental jusqu'au cycle supérieur de l'enseignement secondaire. Tous les **niveaux de compétence (du niveau A1 = niveau fondamental jusqu'au niveau B2 = niveau secondaire II)** sont disponibles gratuitement en téléchargement sur [www.youthstart.eu](http://www.youthstart.eu) en allemand, en anglais et en partie dans cinq autres langues.

La rubrique « **Corps & Esprit** » comporte le programme *You<sup>th</sup> Start* « Pleine conscience » et de courtes vidéos avec des exercices physiques propres à favoriser l'activation et la concentration.



Le programme **Jugend stärken / Autonomiser les jeunes** dispose de son propre site web : [www.jugendstaerken.at](http://www.jugendstaerken.at)

Tout le matériel pédagogique, y compris des vidéos explicatives, est disponible gratuitement au format numérique et peut être commandé au format papier.

## Conditions d'utilisation :

Tout le matériel mis à la disposition des enseignant-e-s et des élèves issu du programme des « Youth Start Entrepreneurial Challenges » est soumis à la licence Creative Commons. Les documents peuvent être reproduits et diffusés sous n'importe quel format et sur quelque support que ce soit, à condition d'en mentionner les auteur-e-s en bonne et due forme. Ce matériel n'est en aucun cas destiné à un usage commercial. Les documents peuvent être modifiés, mais leur diffusion doit s'effectuer sous la même licence que l'original. Les détails exacts sont disponibles sur : <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/deed.de>

## Clause de non-responsabilité :

Le soutien de la Commission européenne à la production de cette publication ne constitue en aucun cas une approbation de son contenu, lequel reflète uniquement le point de vue de ses auteur-e-s. La Commission décline toute responsabilité quant à l'usage qui pourrait être fait des informations y figurant.

## Mentions légales :

Éditeur-riche-s : Eva Jambor, Johannes Lindner  
 Auteurs : Eva Jambor, Gerda Reißner, Marietta Steindl  
 Collaboration : Gerald Fröhlich  
 Rédaction : Eva Jambor  
 Relecture : Julia Spengler  
 Conception : Stefan Torreiter (illustrations, smileys, pictogrammes), Helmut Pokornig (symboles des besoins à l'étape 2, chapiteau à l'étape 5), Thinkstock/Rawpixel Ltd (illustrations à l'étape 1), Claudia Marschall – Grafik Design (concept et mise en forme, [www.claudiamarschall.at](http://www.claudiamarschall.at)), Peter Stromberger (mise en forme, pictogrammes You<sup>th</sup> Start), Florian Wagner ((mise en forme)

**Le présent challenge est paru en version imprimée dans le volume 4 de la série « Jugend stärken ».**

Titre : Jugend stärken. Volume 4  
 1<sup>re</sup> édition : Vienne 2020  
 ISBN: 978-3-7063-0844-1  
 Pour commander le matériel : [www.jugendstaerken.at](http://www.jugendstaerken.at) (gratuit pour les écoles viennoises)

**Nous adressons nos vifs remerciements à toutes les personnes qui ont contribué à l'élaboration du Perspectives Challenge en apportant leur expertise et leurs commentaires.**

Nous tenons par ailleurs à remercier le Service public de l'emploi de Vienne, l'Institut für Bildungsforschung der Wirtschaft (ibw), l'association WOMEN et Barbara Hiess pour les ressources.



© 2020 Initiative for Teaching Entrepreneurship  
 Conception et développement - [www.ifte.at](http://www.ifte.at)



**Kirchliche Pädagogische Hochschule Wien/Krems**  
 Développement et formation continue pour les enseignant-e-s à Vienne et en Basse-Autriche - [www.kphvie.ac.at/fortbildung](http://www.kphvie.ac.at/fortbildung)



**Chambre du travail de Vienne**  
 Coopération dans le cadre du programme « Arbeitswelt & Schule » - [www.wien.arbeiterkammer.at/aws](http://www.wien.arbeiterkammer.at/aws)