Guide de l’enseignant

Simul’Entreprise

Le jeu de simulation d’entreprise de La Gestion Facile, pour les cours de gestion, de comptabilité et de finance. Gratuit, sans inscription, sur ordinateur, tablette ou téléphone.

1. Le jeu en bref

Chaque équipe dirige une entreprise pendant plusieurs années. Chaque année, elle prend ses décisions (prix, production, effectif, investissement, financement), puis découvre ses comptes et son classement face aux autres entreprises du même marché. Les entreprises sont en concurrence directe : le prix, la publicité ou la qualité de l’une modifient les ventes des autres.

Ce qu’il vous faut

- Un appareil connecté par équipe, avec un navigateur à jour.
- Votre propre appareil pour piloter la partie ; un vidéoprojecteur est utile pour le classement.
- Aucun compte, aucune adresse e-mail, aucune installation.

Ce que le jeu fait travailler

- Compte de résultat, bilan, tableau de flux de trésorerie.
- Seuil de rentabilité et budget prévisionnel.
- Différence entre résultat et trésorerie, besoin en fonds de roulement.
- Choix de financement et lecture des comptes d’un concurrent.

2. Créer la partie

1. Ouvrez la page du jeu sur lagestionfacile.com, lancez le jeu et choisissez « Je suis enseignant ».
2. Réglez le marché et la partie (tableau ci-dessous), puis indiquez pour chaque entreprise si elle est confiée à une équipe d’élèves ou dirigée par l’ordinateur. Une partie réunit de 2 à 12 entreprises.
3. Cliquez sur « Créer la partie de classe ». Vous obtenez un **code enseignant de 12 caractères**, à conserver, et un **code de 8 caractères par équipe**. Le bouton « Copier les codes » prépare la liste à distribuer, avec l’adresse du jeu.

Réglage	Choix proposés	Conseil
Secteur d’activité	Fabrication (vélos), commerce de détail, restauration, services aux entreprises	La fabrication est le secteur le plus complet : stocks, équipements, production.
Niveau de jeu	Découverte (7 décisions), intermédiaire (une vingtaine), avancé (une trentaine)	Commencez un niveau en dessous de ce que vous visez : la première année sert à découvrir l’écran.
Durée	4, 6, 8, 10 ou 12 années de jeu	4 à 6 années suffisent pour voir les effets d’un investissement ou d’un emprunt.
Âge du marché et conjoncture	Marché jeune, en croissance, mature ou en déclin ; conjoncture stable, expansion, récession, inflation ou surprise	« Croissance » et « stable » pour une première partie. Un marché en déclin est nettement plus difficile.

Événements imprévus	Aucun, rares, occasionnels, fréquents	« Aucun » ou « rares » au début ; vous pouvez en ajouter vous-même en cours de partie.
Concurrents dirigés par l'ordinateur	Cinq profils : prudent, équilibré, agressif, prix bas, haut de gamme	Un ou deux suffisent pour animer le marché et servir de point de comparaison.

> Le « numéro de scénario » fixe le déroulement du marché : avec les mêmes réglages et le même numéro, deux classes affrontent exactement la même conjoncture.

3. Déroulement d'une séance

Le jeu n'impose aucun rythme : c'est vous qui clôturez chaque année. Les durées ci-dessous sont indicatives et restent à adapter à votre classe. Une partie peut s'étaler sur plusieurs séances : les codes restent valables.

Moment	Durée indicative	Ce que font les équipes	Votre rôle
Lancement	10 à 15 min	Elles saisissent leur code, lisent le tableau de bord et le bilan d'ouverture.	Présenter le marché, le nombre d'années et les critères du classement.
Première année	20 à 30 min	Elles parcourent l'onglet Décisions, estiment leurs ventes et lisent leur budget prévisionnel avant de valider.	Faire remarquer le budget : il change à chaque saisie. Clôturer quand tout le monde a validé.
Années suivantes	10 à 20 min par année	Elles analysent leurs résultats, comparent « prévu » et « réalisé », consultent les comptes publiés des concurrents, décident.	Suivre les validations sur l'écran de pilotage, relancer les retardataires, clôturer.
Bilan	20 à 30 min	Elles lisent leur bilan final : points forts, points à travailler, classement détaillé.	Projeter le classement et animer la discussion (page suivante).

L'écran de pilotage

- **Suivi en direct** : la liste indique quelles équipes ont validé, et à quelle heure. Elle se met à jour toute seule.
- **Clôturer l'année** : le marché est simulé et les résultats s'affichent tout seuls sur les écrans des équipes, en une minute environ. Une équipe qui n'a pas validé voit ses décisions de l'année précédente reconduites.
- **Rouvrir** : rend la main à une équipe qui a validé trop vite.
- **Événement de l'année** : vous pouvez ajouter une hausse des matières premières, une grève, une nouvelle réglementation, une hausse des taux, l'arrivée d'un concurrent étranger ou une taxe carbone (annoncés aux équipes avant leurs décisions), ou bien un engouement, un coup de froid sur la demande, un impayé ou un sinistre (découverts à la clôture).
- **Consultation** : les onglets Comptes, Marché, Concurrents et Classement vous montrent n'importe quelle entreprise, avec les montants exacts.

Ce que voient les équipes

Chaque équipe ne voit que ses propres comptes. Des autres entreprises, elle connaît les comptes publiés après chaque exercice (version simplifiée), la taille du marché et un classement en points. Les prix, les ventes, les budgets et les effectifs des concurrents s'obtiennent par des **études de marché payantes**, livrées avec une marge d'erreur. Les montants exacts du classement sont dévoilés à la fin de la partie.

Le classement

Le score sur 100 combine quatre critères : la valeur créée (50 %), le résultat cumulé (20 %), la part de marché (15 %) et la solidité financière (15 %). Une entreprise qui dépasse son découvert autorisé reçoit un prêt de sauvetage coûteux, signalé dans le classement.

4. Exploiter la partie

Questions pour le bilan

- Quelle était votre stratégie de départ ? L'avez-vous tenue ?
- Une année, votre résultat était positif mais votre trésorerie a baissé (ou l'inverse) : pourquoi ?
- Quel écart entre vos ventes prévues et vos ventes réelles ? D'où venait-il ?
- Votre investissement a-t-il été rentable ? Au bout de combien d'années ?
- Qu'avez-vous appris dans les comptes de vos concurrents ?
- Si vous recommenciez, quelle décision changeriez-vous en premier ?

Rôles possibles dans une équipe

- **Direction générale** : arbitre et valide.
- **Commercial** : prix, publicité, prévision des ventes.
- **Production** : volumes, effectif, équipements.
- **Finance** : budget, trésorerie, emprunts.

Prolongements

- Rédiger un court rapport de gestion à partir des comptes de la dernière année.
- Calculer à la main le seuil de rentabilité d'une année et le comparer à celui du jeu.
- Rejouer le même scénario en solo avec une autre stratégie.

Proposition de grille d'évaluation

Le classement ne mesure que le résultat. Cette grille, à adapter, donne plus de poids au raisonnement.

Critère	Ce que l'on observe	Poids proposé
Qualité des prévisions	Écart entre ventes prévues et réalisées, utilisation du budget prévisionnel	25 %
Analyse des comptes	Capacité à expliquer son résultat, sa trésorerie et ses ratios	30 %
Cohérence de la stratégie	Décisions alignées sur un objectif annoncé, réaction aux événements	25 %
Résultat dans le jeu	Score et rang en fin de partie	20 %

Questions pratiques

Situation	Que faire
Une équipe a perdu son code	Il figure sur votre écran de pilotage, en face du nom de l'entreprise.
Vous changez d'appareil ou de salle	Lancez le jeu, choisissez « J'ai un code » et saisissez votre code enseignant.
Une équipe est absente	Ses décisions de l'année précédente sont reconduites à chaque clôture.
Plusieurs élèves d'une équipe sont connectés	Ils voient la même entreprise ; la première validation envoyée est celle qui compte.
La partie est terminée	Les codes restent valables pour consulter les résultats. Vous pouvez supprimer la partie depuis l'écran de pilotage.
Données enregistrées	Uniquement les réglages, les décisions et les comptes des entreprises. Aucune donnée personnelle. Une partie sans activité depuis douze mois est effacée.

Fiche d’équipe (à photocopier, une par équipe)

Nom de l’entreprise :	Code de l’équipe :
Membres et rôles :	

Notre stratégie

En deux phrases : comment comptons-nous gagner des clients et de l’argent ?

Notre suivi, année par année

	Année 1	Année 2	Année 3	Année 4	Année 5	Année 6
Prix de vente						
Ventes prévues						
Ventes réalisées						
Chiffre d’affaires						
Résultat net						
Trésorerie de fin d’année						
Part de marché						
Rang						

Notre décision la plus importante de l’année, et pourquoi

Année	Décision	Effet attendu, puis effet constaté

Ce que nous retenons

Simul’Entreprise, un jeu de La Gestion Facile · lagestionfacile.com · Document librement reproductible pour un usage en classe.