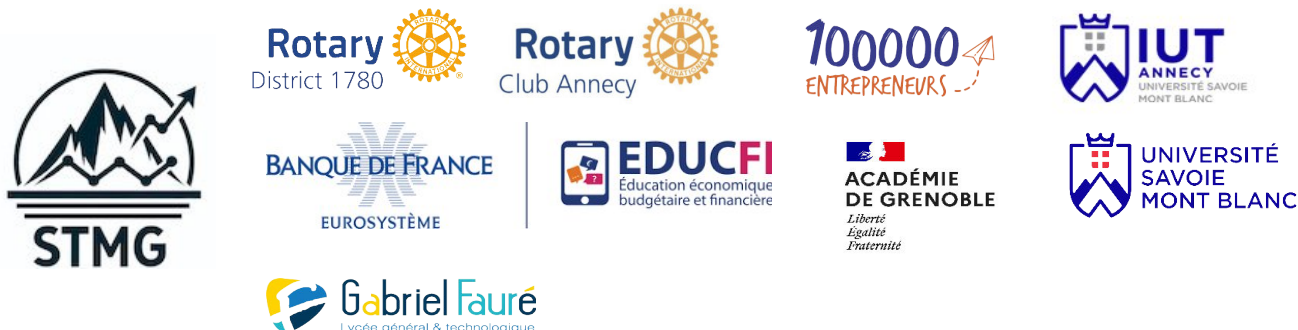


CHALLENGE DE GESTION INTER-ETABLISSEMENTS STMG ALP'ACADEMICS

ACADÉMIE DE GRENOBLE

RÈGLEMENT – 2025 /2026



ARTICLE 1 – ORGANISATION DU CHALLENGE

Une compétition éducative intitulée « Challenge de gestion inter-établissements STMG ALP'ACADEMICS» est organisée **sur l'ensemble de l'académie de Grenoble**, en partenariat avec le Rotary Club (section d'Annecy et District 1780), l'IUT d'Annecy-le-Vieux (Université Savoie Mont-Blanc), la banque de France et sa mission EDUCFI et l'association 100 000 entrepreneurs. Ce challenge invite les élèves à concourir à l'aide d'un jeu sérieux. Il consiste à mener au succès une entreprise fictive en prenant des décisions de gestion pertinentes. La coordination de la compétition est assurée par l'équipe pédagogique économie-gestion du Lycée Gabriel Fauré, Annecy.

ARTICLE 2 – OBJET DU CHALLENGE

Les objectifs de ce tournoi sont :

- 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 interclasses et inter-établissements ;
- Travailler autrement les programmes des matières de première STMG en mettant l'élève au centre de ses apprentissages ;
- Développer les compétences psychosociales des élèves, pour favoriser leur réussite au baccalauréat, leur intégration dans le supérieur et leur entrée sur le marché du travail ;
- Favoriser les liens école-entreprise et école-université ;
- Développer l'image que les élèves ont d'eux même, en valorisant leur investissement dans un projet ;
- Favoriser l'égalité des chances en valorisant des profils d'élèves variés.

ARTICLE 3 – MODALITÉS DE PARTICIPATION ET D'INSCRIPTION

La participation au challenge de gestion STMG Alp'academics est gratuite.

Les informations actualisées concernant le déroulement du challenge sont disponibles en ligne sur le padlet du tournoi : <https://tinyurl.com/stmgalpacademics>

Le jeu sérieux retenu pour la session 2025 de ce challenge est le **jeu aventure entrepreneur, développé par la banque de France**.

Une formation au jeu sera proposée par les correspondants locaux de la banque de France à partir du mois de janvier 2026 (cf. article 5.1)



Le challenge s'adresse aux élèves qui suivent l'enseignement sciences de gestion et numérique ou management des organisations en classe de 1^{ère} Sciences et Technologies du Management et de la Gestion (STMG) dans un lycée public ou privé sous contrat **au sein de l'académie de Grenoble**.

Le nombre maximum de classes participantes est fixé à **16**. Ainsi, les 16 premières classes inscrites seront retenues.

Un même établissement peut inscrire plusieurs classes.

Cependant, afin de permettre au plus grand nombre d'établissements de participer, les organisateurs se réservent le droit de limiter le nombre de classes inscrites pour un établissement

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, une adresse électronique de contact valide (adresse académique).

Les enseignants inscrits pourront bénéficier d'une formation au jeu (voir article 5.1)

Le formulaire d'inscription est communiqué via les listes de diffusion qui rassemblent les professeurs d'économie et gestion de l'académie. Il est également disponible sur le padlet dédié au challenge de gestion à l'adresse suivante : <https://tinyurl.com/stmgalpacademics>

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 ALP'ACADEMICS

La date de fin des inscriptions est fixée au **Vendredi 23 Janvier 2026 au soir**

Le challenge comporte deux 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 finale. Cette phase éliminatoire se déroulera entre **le 9 mars et le 24 avril 2026**.
2. **Finale académique** : les équipes finalistes sont conviées au sein des locaux de l'IUT d'Annecy, à Annecy le Vieux. Ils participent à une partie d'aventure entrepreneur et disposent d'un dossier leur précisant le scénario, qu'ils découvrent le jour même.

Chaque équipe argumente ensuite devant un jury les choix opérationnels et stratégiques effectués dans la partie. La finale prendra place le **Mercredi 6 mai 2026**, sur la journée.

ARTICLE 5 – MODALITES DE DEROULEMENT

ARTICLE 5.1 – FORMATION DES ENSEIGNANTS

Les enseignants qui le souhaitent pourront bénéficier d'une formation sur le jeu aventure entrepreneur, **à partir du mois de janvier**. Pour cela, il suffira de contacter la succursale de la banque de France départementale la plus proche, afin qu'une date puisse être proposée.

Contacts :

- Haute Savoie : educfi74@banque-france.fr
- Savoie : educfi73@banque-france.fr
- Isère : educfi38@banque-france.fr
- Drôme : educfi26@banque-france.fr
- Ardèche : educfi07@banque-france.fr

Des vidéos pédagogiques sont également disponibles en ligne pour se former au jeu à l'adresse suivante :

https://www.youtube.com/playlist?list=PL5s7tS3YwHhZa-M70OAaXb4B_9p-kBPNa

ARTICLE 5.2 – LA PHASE DE SELECTION

Chaque professeur compose des **équipes de 3 à 4 élèves** au sein de sa classe (3 élèves étant la norme, 4 l'exception).

Pendant la durée de la phase de sélection, le professeur peut faire former les élèves en utilisant la version individuelle du jeu :

<https://aventure-entrepreneur.mesquestionsdentrepreneur.fr/solo>



Cette version du jeu repose sur plusieurs challenges, en ligne, proposés à chaque élève. Cet apprentissage progressif permet d'appréhender le jeu et le lien de causalité entre décisions, événements et conséquences sur les résultats de l'entreprise.

les organisateurs du challenge proposeront aux professeurs des modèles de dossiers pédagogiques, permettant de relier l'apprentissage du jeu aux différents chapitres de sciences de gestion et numérique ou management des organisations. Ces documents seront rendus disponibles sur le padlet du jeu avant la **fin du mois de janvier**.

Afin de départager les équipes, chaque enseignant fait jouer les élèves de la classe sur la version « en groupe » du jeu. Deux possibilités peuvent ainsi être mises en œuvre :

- Faire jouer les élèves sur la **version « plateau »** du jeu (la boîte de jeu peut être demandée directement auprès de la banque de France)¹
- Faire jouer les élèves sur la **version « en groupe » du jeu en ligne** : <https://aventure-entrepreneur.mesquestionsdentrepreneur.fr> (les identifiants seront alors fournis par la succursale de la banque de France)

A la fin de la partie, chaque équipe argumente les choix réalisés, et évaluent la performance atteinte par leur entreprise (cf. Article 5.4). Cet argumentaire pourra être rédigé ou soutenu oralement.

L'organisation interne est du ressort du professeur. La seule contrainte est le respect de la date de clôture de la phase de sélection (voir article 4).

Le professeur détermine la meilleure équipe de la classe. Il communique le nom et la composition de la meilleure équipe aux organisateurs avant la date limite. Cette équipe s'engage à représenter sa classe dans la suite de la compétition.

ARTICLE 5-3 – LA FINALE ACADEMIQUE

Les équipes sélectionnées se rendent sur le lieu de la finale, dans les locaux de l'IUT d'Annecy le Vieux, accompagnées par leur professeur référent.



La finale se déroule en trois temps : une partie du jeu sérieux, suivie d'une présentation devant un jury, avant une épreuve finale pour les élèves ayant fini premier de chaque poule.

- Les équipes sont réparties aléatoirement en 3 à 4 plateaux de jeu, selon un tirage au sort réalisé le jour même.
- Les finalistes s'affrontent, en simultané, lors des parties mises en place par les organisateurs. Ils disposent d'un dossier leur précisant le contexte et les caractéristiques du produit vendu.
- La partie dure 1h40min.

¹ Il est à noter que la version plateau du jeu permet de faire jouer 4 équipes à la fois au maximum, soit 12 / 16 joueurs. Plusieurs sessions de jeu devront alors être organisées

- Il est à noter que la partie finale sera basée sur un scénario prédéfini, de sorte que le déroulement de la partie sera identique dans les 4 poules.
- A l'issue de la partie, les équipes disposent d'un temps de réflexion sur la partie menée afin de préparer une synthèse des choix effectués et des performances atteintes.
- Chaque équipe argumente ensuite devant un jury les choix opérationnels et stratégiques effectués dans la partie. La présentation de chaque équipe n'excèdera pas 10 minutes. Les équipes seront amenées à répondre aux questions du jury.
- Un jury désigne la meilleure équipe de la poule en fonction du résultat de la partie (*en tenant comptes des critères exposés dans l'article 5.3*) et de la présentation orale.
- Une épreuve finale, dont le contenu sera annoncé le jour même, aura pour but de départager les 3 / 4 équipes sélectionnées.

ARTICLE 5-4 – CRITÈRES DE CLASSEMENT

3 critères doivent être considérés à l'issue de la partie :

- Indicateurs financiers (cf. fiche de pilotage) :
 - Résultat net ; profitabilité
 - Bonne gestion du bilan : actif = passif
 - Taux d'endettement
 - Niveau de trésorerie nette ; délais de règlement
- Indicateurs sociaux :
 - Nombre de commerciaux
 - Paiement des salaires sans utiliser le découvert bancaire
 - Cohérence des décisions à caractère social
 - Impact des décisions de gestion des ressources humaines sur le bilan de l'entreprise
- Indicateurs commerciaux :
 - Cohérence des décisions à caractère commercial
 - Nombre de clients
 - Cohérence dans le choix des types de clients
 - Impact de la stratégie commerciale sur le bilan de l'entreprise (trésorerie ; immobilisations ; passif)

Note : le besoin en fond de roulement et le fond de roulement, au programme de terminale STMG, ne sont pas attendus.

La fiche de pilotage est disponible à ce lien :

<https://www.mesquestionsdentrepreneur.fr/system/files/2025-05/Aventure-Entrepreneur-Fiche-de-pilotage.pdf>

Plusieurs jurys, composés de professionnels et de membres de la communauté éducative, évaluent les prestations des candidats, et réalisent un classement des prestations selon des critères de fond et de forme, qui seront diffusés au plus tard avant le début des phases de sélection. Ces critères ne tiennent pas compte de la performance des candidats, mais de leur capacité à justifier :

- Leur stratégie,
- La manière dont ils ont anticipé et pris en compte les menaces/opportunités de l'environnement,
- Leurs réussites et leurs échecs en matière de performance.

La qualité de la prestation orale, sera également prise en compte par les jurys.

Chaque jury réalise ensuite un classement, et sélectionne ensuite la meilleure prestation.

Lors de la remise des prix, chaque président de jury annonce l'équipe ayant réalisé la meilleure prestation.

Afin d'établir un classement, les meilleures équipes seront ensuite départagées lors d'une épreuve qu'ils n'auront pas préparée, et qui sera annoncée le jour même.

ARTICLE 6 – PUBLICATIONS DES RÉSULTATS

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

Un prix (symbolique), sera attribué aux deux équipes classées 1 et 2. Un certificat de réussite, ainsi que des médailles seront remises aux équipes classées 3 et 4.

Les résultats seront publiés sur les différents réseaux sociaux des partenaires de l'évènement.

ARTICLE 7 – MODIFICATIONS ET RÉSERVES ÉVENTUELLES

Le présent règlement fera l'objet de précisions concernant les modalités d'organisation opérationnelles. Toutes les modifications éventuelles seront communiquées avant le début de la phase de sélection sur le padlet du tournoi, ainsi que par mail à l'ensemble des équipes participantes.

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.

La signature d'une autorisation de droit à l'image sera demandée à l'ensemble des participants à la finale.

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.