



**FEMALE LEGENDS**

YOUTH INNOVATION & ENTREPRENEURSHIP



# *FLYie*

Promouvoir l'égalité des genres grâce à l'éducation par le jeu et autres activités

**GUIDE MÉTHODOLOGIQUE**

# Sommaire

## 3 **CHAPITRE I : Ce qui caractérise l'approche fondée sur le jeu**

6 1.1 L'apprentissage par le jeu dans le cadre de l'éducation

10 1.2 Objectifs de l'approche par le jeu dans l'éducation

12 1.3 Le rapport au genre avec l'apprentissage par le jeu

## 15 **CHAPITRE II : Développer l'esprit d'entreprise grâce au jeu**

19 2.1 Les compétences liées à l'entrepreneuriat

21 2.2. Conclusions des ateliers menés lors du projet FLYIE

23 2.3. FLYIE - le jeu

## 24 **CHAPITRE III : Exemples de jeux/activités/outils**

27 3.1. Quels types de jeux pourraient être mis en place ?

29 3.2. Exemples de jeux existants présentés par les jeunes femmes

29 a) Jeux sur l'égalité des genres

42 b) Jeux sur l'esprit d'entreprise

## 53 **CHAPITRE IV : Comment élaborer une méthode d'apprentissage fondée sur le jeu et identifier des indicateurs pertinents ?**

53 4.1 Conception du jeu et environnement

54 4.2 Indicateurs et objectifs

56 4.3. Retour d'information et compte rendu

# CHAPITRE I : Ce qui caractérise l'approche fondée sur le jeu

En matière d'éducation, il n'y a pas qu'une seule façon d'atteindre les objectifs pédagogiques.

Au cours des dernières décennies, la littérature et les études de cas ont démontré que l'utilisation de la ludification pouvait apporter une réponse pertinente aux insuffisances de l'éducation traditionnelle. En effet, dans les milieux traditionnels, les apprenants sont plus souvent passifs et n'ont pas nécessairement la possibilité de mettre leurs connaissances en pratique. Pour remédier à cela, l'apprentissage actif et la ludification peuvent être envisagés pour amener les élèves à se familiariser avec le sujet et à devenir un participant actif et parfois même un co-créateur de l'activité plutôt qu'un spectateur. En plus de mettre les connaissances en pratique, l'utilisation de jeux peut ajouter un sentiment de liberté tant pour les élèves que pour les enseignants/formateurs. Ce concept a été développé par Scot Osterweil (Osterweil, S., & Klopfer, E. (2011). Are Games All Child's Play ?) comme étant les quatre libertés du jeu :

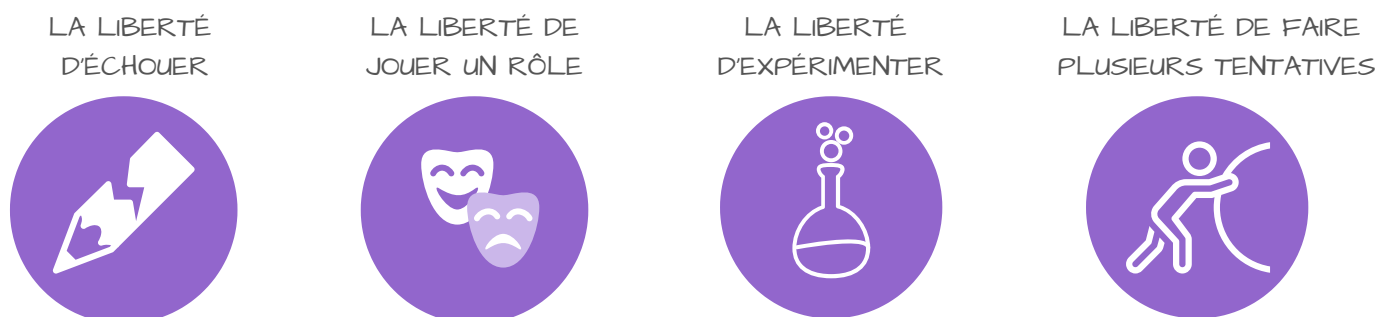


Image 1 : Créé sur la base de <https://www.plushnuggets.com/2019/02/19/the-4-freedoms-of-play/>

Avant d'entrer dans le vif du sujet, il est important de revenir sur quelques définitions et de distinguer la différence entre la ludification et l'apprentissage par le jeu.

**La ludification** consiste à intégrer des éléments et des mécanismes issus du monde du jeu dans un contexte hors jeu, c'est-à-dire que dans une leçon ou un module d'apprentissage, les éléments suivants peuvent être mis en œuvre : des niveaux, des points, des badges, un tableau de bord. L'objectif est de motiver et d'engager les apprenants avec des éléments facilement assimilables par le jeu. Par exemple, dans un MOOC, il est possible de gagner des points, des étoiles ou des graines chaque fois que l'on interagit ou que l'on soumet un devoir.

### EXEMPLE

Course Networking (CN) est une plateforme qui propose une grande variété de cours en ligne. Elle utilise un système appelé Anar Seeds. Anar est le nom persan (iranien) de la grenade, considérée comme un symbole de prospérité et d'ambition. Elle est utilisée comme moteur de motivation par la plateforme CN pour stimuler la participation et encourager une compétition constructive.

Les membres reçoivent des points lorsqu'ils : créent un poste, répondent et créent un groupe, visitent des liens, etc.

Il existe 2 types de graines d'anar que les membres du CN collectent : les points qu'ils collectent pendant le cours en question et le total (somme de tous les cours qu'ils ont suivis).



**L'apprentissage par le jeu**, en revanche, est un paradigme éducatif innovant qui utilise les jeux comme mode de transmission de l'apprentissage (Tan, Ling et al., 2007). Il consiste à élaborer et à développer un jeu (ou à utiliser un jeu existant) pour enseigner une matière spécifique, une compétence ou pour atteindre un résultat d'apprentissage clairement défini au préalable. L'apprentissage par le jeu signifie que la formation ou la leçon devient le jeu lui-même.

## EXEMPLE

Minecraft est un jeu vidéo populaire axé sur des tâches simples comme l'exploitation des ressources minières et la fabrication de nouveaux objets. Les joueurs ont la possibilité presque illimitée de créer des mondes entiers et d'explorer des mondes existants. En raison de ses possibilités et de son potentiel, Minecraft est largement utilisé dans les salles de classe où les enseignants peuvent expérimenter différentes méthodes.

L'une des utilisations possible est pour montrer des lieux historiques qui n'existent plus. Le site web du jeu propose de nombreux types de leçons. Dans l'un d'eux, les élèves peuvent explorer un village médiéval, construit en Minecraft, pour découvrir ce que c'était que de vivre en Grande-Bretagne à l'époque médiévale.



Source : <https://education.minecraft.net/lessons/medieval-minecraft>

## 1.1 L'apprentissage par le jeu dans le cadre de l'éducation

Lorsqu'un enseignant ou un formateur choisit de mettre en œuvre une méthode basée sur le jeu pour donner un cours, encourager le développement de compétences ou l'acquisition de connaissances, il est essentiel qu'il identifie en amont si les niveaux et les mécanismes sont adaptés aux objectifs pédagogiques, à la configuration de l'espace ou au nombre d'étudiants. Pour identifier la meilleure approche par le jeu, il est utile de connaître les différentes classifications de jeu de ce projet.



## Les jeux matériels :

Ils comprennent les jeux de société traditionnels, les jeux de construction et les cartes. Les jeux matériels peuvent être soit conçus sur mesure pour aborder un sujet ou développer une compétence, soit détournés avec de nouvelles règles et de nouveaux mécanismes pour mettre l'accent sur l'objectif pédagogique. Ils permettent de développer des compétences et des connaissances de manière pratique et directe, d'inspirer l'apprentissage, d'encourager la communication, la collaboration, la compétition et la prise de risques. Ils peuvent être joués seuls ou en équipe et permettent de structurer l'information pour la rendre plus concrète et accessible.

## Les jeux vidéo ou numériques :

Les jeux numériques théoriques sont principalement basés sur des missions que les utilisateurs doivent accomplir grâce à l'acquisition progressive de connaissances au cours du jeu. Le jeu numérique pratique est plus susceptible d'être un jeu de simulation qui donne à l'apprenant la possibilité de gagner de l'expérience, d'acquérir et de tester des connaissances selon le principe de l'essai et de l'erreur. Les deux jeux sont basés sur une approche d'apprentissage qui nécessite un équipement numérique. Les jeux numériques peuvent être joués en équipe ou individuellement.

## Les activités informelles : (activités sensorielles, jeux de rôle, spectacles, jeux d'évasion)

Ces jeux sont les plus flexibles et les plus efficaces lorsqu'il s'agit de développer des compétences sociales et comportementales. En effet, comme ils nécessitent de l'interaction et de la modération, ils favorisent la communication, ce qui est bénéfique pour stimuler l'esprit critique et impliquer les élèves plus timides.

Dans ce guide et ce projet, nous nous concentrerons principalement sur l'apprentissage par le jeu pour promouvoir l'égalité des genres dans le cadre de l'entrepreneuriat et pour motiver les jeunes filles et les femmes à s'engager dans des carrières entrepreneuriales.

Pour le projet FLYie, l'objectif est d'identifier l'approche fondée sur le jeu qui permet de favoriser le développement des compétences et des aptitudes en vue d'encourager l'entrepreneuriat féminin. En effet, dans les sociétés actuelles, la proportion de femmes qui choisissent de suivre un parcours entrepreneurial (diriger sa propre entreprise ou atteindre des postes de hauts niveaux de responsabilité) est encore beaucoup plus faible que celle des hommes.

Le rapport sur les femmes du Global Entrepreneurship Monitor (GEM) de 2017 (Kelley, et al, 2017) indique que le niveau de confiance en elles des femmes est plus faible dans les pays aux économies plus développées et que moins de 35% des femmes de ces économies se sentent capables de créer une entreprise compte tenu des opportunités qu'elles voient. Pour contrebalancer cette tendance, il est nécessaire de stimuler et d'encourager les jeunes filles et les jeunes femmes (de 16 à 24 ans) à percevoir l'esprit d'entreprise comme accessible/réalisable pour tous. Les principaux obstacles que les femmes perçoivent à propos de l'esprit d'entreprise sont (entre autres) la peur de l'échec, le manque d'audace, le manque de connaissances (connaissances financières, ressources et compétences de gestion, etc.), le manque de modèles pour montrer l'exemple et s'en inspirer. C'est pourquoi il semble nécessaire de mettre en place des programmes éducatifs et des formations dès l'école primaire et secondaire et de les poursuivre en études supérieures ou en centres de formation. L'objectif est de développer et d'inculquer des attitudes entrepreneuriales grâce à des cours bien conçus qui renforcent la confiance en soi grâce à des jeux comportementaux et des jeux sérieux. Il est important que ces programmes soient abordés avant le lycée, sinon ils touchent plus difficilement les jeunes filles qui ne sont pas encouragées à poursuivre des études supérieures.



Pour concevoir une approche d'apprentissage qui repose sur le jeu, il est nécessaire de fixer un cadre et d'identifier quelques facteurs.

Les études de l'Université des sciences et des technologies à Trondheim, en Norvège (Tahir,R., & Wang, A.I 2020) proposent un cadre appelé LEAGUÊ qui se concentre sur :



### **Apprendre**

les résultats de l'apprentissage, la motivation et l'expérience de l'apprenant



### **Environnement**

le contexte, les aspects techniques pour favoriser la meilleure expérience d'apprentissage possible



### **Réponses affectives et cognitives**

à quel point le jeu est amusant et divertissant pour atteindre l'engagement et la motivation



### **Facteurs liés au jeu**

concerne la conception du jeu, les récits, la mécanique, l'esthétique, si elle est adaptée au public cible



### **Convivialité**

principalement sur l'interface et la conception du jeu, s'il s'agit d'un jeu accessible et qui donne satisfaction aux utilisateurs



### **Utilisateur**

l'identification du groupe cible pour répondre à ses besoins psychologiques et cognitifs

Avec ce cadre à l'esprit, il devient alors possible d'identifier les objectifs qui peuvent être atteints grâce à une approche fondée sur le jeu. Pour le projet FLYie, le point de départ est d'établir quels résultats d'apprentissage le public cible doit développer (les filles et les jeunes femmes) pour se sentir plus confiantes et attirées par l'esprit d'entreprise. Ensuite, il s'agit de voir quel format de jeu convient le mieux. Bien sûr, plusieurs jeux peuvent développer les mêmes compétences, c'est la raison pour laquelle le cadre LEAGUÊ met également en évidence d'autres indicateurs importants.

## 1.2 Objectifs de l'approche par le jeu dans l'éducation

Cette approche est déjà testée dans la pratique. Une étude de l'Université de Limerick (Costin et al, 2018) a développé une analyse de cas sur l'utilisation de la simulation pour développer les compétences et l'esprit d'entreprise. Le point de départ est que les méthodes d'enseignement traditionnelles pour enseigner l'esprit d'entreprise sont désuètes et inappropriées. Par conséquent, l'analyse se concentre sur l'utilisation de la simulation d'entreprise et des jeux sérieux car ils représentent des systèmes du monde réel, comportent des règles et des stratégies qui permettent à une activité de simulation flexible et variable d'évoluer. Dans ce contexte, les participants osent lancer des opérations sans craindre l'échec ou des conséquences graves de leurs erreurs. Le résultat de cette étude a montré qu'un grand nombre de participants ont estimé que le jeu les aidait à développer leurs compétences en matière de prise de décision et de résolution de problèmes. Ces compétences ont été identifiées comme des compétences essentielles pour les entrepreneurs (Antonaci et al, 2015). Les participants ont également réalisé que le jeu les avait amenés à développer leurs compétences en matière de communication et de travail d'équipe et qu'ils avaient pu expérimenter différentes stratégies avec de la prise risque et évaluer les résultats directement.

Cette étude montre que l'approche de l'apprentissage par le jeu est bénéfique et permet à l'apprenant d'être projeté dans le monde de l'entreprise ou du commerce en général. De plus, les simulations de jeux permettent d'acquérir rapidement de l'expérience sans risquer d'impacter une véritable entreprise. Les simulations et jeux offrent également la possibilité d'incarner d'autres identités données pour favoriser la mise en place de divers jeux de rôle. Cela permet de construire un personnage qui pourrait permettre aux participants de s'écarter des limites ou frontières qu'ils s'imposent et les inciter à appliquer le contenu du programme dans un contexte pertinent et réel.

De plus, l'engagement émotionnel et l'implication suscités par le jeu ont un effet durable. La seule difficulté pour évaluer les avantages d'un jeu ou d'une simulation est qu'il n'est pas possible de savoir précisément si et quelles compétences ont été acquises grâce au jeu. En effet, il faudrait évaluer les compétences avant que les participants n'entreprennent la simulation, et même en faisant cela, on ne peut pas exclure la place qu'occupent les traits de personnalité ou le genre d'un individu. Enfin, l'étude de l'université de Limerick a également montré que dans un environnement exclusivement féminin, les femmes ont tendance à être plus performantes que dans un environnement masculin, où elles ont parfois tendance à être davantage repliées sur elles-mêmes par crainte de ne pas être à la hauteur.

## POUR RÉSUMER :

### L'APPROCHE PAR LE JEU PERMET :

- 1** D'encourager les étudiants à participer plus activement
- 2** De renforcer le fait que l'échec n'est pas une fatalité ni un résultat mais plutôt un signe qu'un approfondissement des compétences est nécessaire
- 3** D'explorer un sujet sous différents angles sans crainte
- 4** D'expérimenter différentes stratégies et d'évaluer les résultats dans un environnement sûr
- 5** De favoriser la communication et le travail d'équipe
- 6** D'aider les étudiants à devenir plus réfléchis, plus confiants et indépendants ce qui les prépare mieux à entreprendre des projets et à les mener à bien

### 1.3 Le rapport au genre avec l'apprentissage par le jeu

Parler du genre, sensibiliser à l'importance de ce sujet peut être facilement transposable avec l'approche de l'apprentissage par le jeu. En effet, puisque la question de l'égalité des sexes ne doit pas être uniquement l'affaire des femmes, il est très utile et pertinent d'aborder ce sujet dans des contextes mixtes. Que ce soit par le biais de jeux de société, de cartes, d'activités informelles ou même de jeux vidéo, le sujet vaut toujours la peine d'être abordé dans le cadre d'un cours. L'approche de l'apprentissage par le jeu fournit une structure pour encourager les interactions, récompenser les étudiants pour leur collaboration et favorise l'apprentissage coopératif. Les enseignants et les formateurs ont tout intérêt à créer des groupes hétérogènes de genres, d'origines, d'opinions et d'intérêts différents, ce qui entraînera des répercussions sociales bénéfiques pour tous les participants. Les retours d'informations des autres étudiants peuvent être la preuve que l'utilisation de tel jeu ou tel matériel sur le terrain est bonne, et qu'elle apporte un renforcement positif pour travailler avec les autres afin d'atteindre l'objectif de l'activité.

Les deux genres peuvent être amenés à collaborer, à s'écouter mutuellement, à comprendre le point de vue de l'autre, ce qui aura certainement un impact positif dans leur vie mutuelle et dans la société entière en général, notamment sur des sujets tels que l'inclusion, l'autonomisation, le respect, l'égalité. Bien entendu, ce n'est pas seulement une question de genre et les mêmes effets positifs peuvent également s'appliquer vis à vis de certaines minorités. Au-delà des groupes hétérogènes et de la collaboration, il est également du devoir de l'enseignant ou du formateur d'expliquer, d'animer, de superviser et de débriefier les jeux. En effet, on ne peut pas atteindre les résultats et les objectifs attendus si les instructions ou les objectifs ne sont pas clairs.

## EXEMPLE

L'un des avantages de l'approche par le jeu est la liberté de pouvoir considérer certains enjeux (en l'occurrence sociaux : la promotion de l'égalité des sexes) sous différents angles. "Queeng Playing Cards" combine tout cela dans son jeu de cartes. En effet, il s'agit d'un projet familial (conçu par une jeune fille en collaboration avec son père) qui a été lancé avec un grand succès (plus de 400 000 € récoltés) sur la plateforme de financement de foule Indiegogo. Ce projet a pour but de créer un jeu de cartes égalitaire entre les sexes. Tout a commencé avec une question très simple : "Pourquoi le roi vaut-il toujours plus que la reine ?". Les règles restent les mêmes mais les cartes ont été revues.

- Cartes monarques = cartes de roi
- Cartes de duchesse ou de duc = cartes de reine
- Cartes de prince ou de princesse = Cartes de valet



Source : <https://www.indiegogo.com/projects/queeng-playing-cards#/>

Puisque la hiérarchie a été établie en fonction des anciennes cartes, cela permet de continuer à jouer à tous les types de jeux de cartes traditionnels.

Nous sommes convaincus que l'apprentissage par le jeu est une méthode très efficace pour développer les compétences relationnelles et les aptitudes comportementales : comment nous nous comportons avec les autres, comment nous percevons les autres et comment nous sommes perçus par les autres en fonction de nos comportements. Cependant, lorsqu'il s'agit de développer des compétences relationnelles ou des aptitudes sociales, il est difficile d'évaluer et de quantifier les résultats. On peut néanmoins considérer que puisque ces compétences ont été déployées au cours d'une activité, elles resteront valables pour le développement personnel du participant.

Ces compétences sont essentielles pour établir un contact positif avec les autres, renforcer sa confiance en soi et en les autres et être capable d'évaluer les opportunités. Nous souhaitons tous que l'école forme de futurs citoyens épanouis, respectueux et performants, quels que soient leur sexe, leur milieu social, leur religion... Dans les sociétés d'aujourd'hui, pour certaines professions, certaines compétences non techniques deviennent plus importantes que les compétences techniques.

En effet, ces dernières années, on a supposé que les connaissances et la technique pouvaient facilement être acquises, via des formations par exemple, par opposition aux compétences humaines. Et la raison en est que la méthode par le jeu s'avère très répandue et efficace : systèmes de gestion de l'apprentissage, apprentissage mobile. Bien sûr, il s'agit ici de compétences pratiques liées au monde de l'entreprise (comme la finance, le business model, la négociation...) et non de compétences hautement techniques de type ingénierie ou médecine.



## CHAPITRE II : Développer l'esprit d'entreprise grâce au jeu

De manière générale, l'approche par le jeu est un moyen très positif et efficace d'aborder et d'enseigner des sujets, des aptitudes et des compétences spécifiques de manière ludique. Lorsqu'il s'agit de développer des compétences non techniques, l'objectif du jeu est parfois moins important que la façon dont il est joué et les interactions qui en résultent entre les apprenants. L'objectif du résultat final est de créer un engagement, de stimuler la créativité et d'encourager la pensée critique dans le discours des apprenants. Lorsque l'apprentissage par le jeu est davantage orienté vers des compétences techniques, il est plus probable que l'apprentissage par les pairs, les capacités de réflexion et d'analyse et les systèmes de récompense soient activés. Pour les sujets sociaux tels que l'égalité des sexes ou la promotion de l'entrepreneuriat féminin, l'approche par le jeu semble aussi avoir le potentiel d'encourager chacun à apprendre à découvrir les traits de personnalité dont ils ne sont pas nécessairement conscients et qui peuvent être des atouts pour acquérir de nouvelles aptitudes ou compétences utiles dans le monde de l'entrepreneuriat.

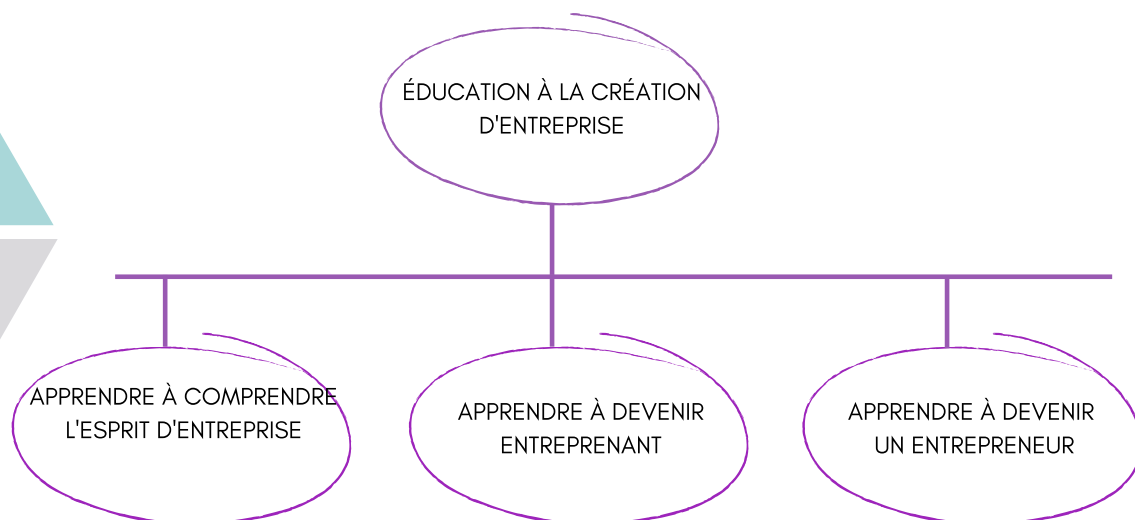
Il existe plusieurs études qui expliquent la relation entre les jeux et l'apprentissage de l'entrepreneuriat, principalement en matière de simulation et de jeux numériques, informatiques et vidéo, et comment ces outils peuvent aider à acquérir les connaissances nécessaires dans le domaine des affaires et de la gestion (Adobor & Daneshfar, 2006).

Pour les écoles secondaires, il semble dès lors plus cohérent d'investir dans les jeux sérieux qui développent des compétences générales plutôt que des compétences techniques ou spécifiques qui pourraient rapidement devenir obsolètes ou décourager les étudiants. En effet, un apprenant a plus de chances d'apprendre et de se sentir motivé par certaines compétences techniques (comme la finance, la gestion d'entreprise, la comptabilité analytique, le service à la clientèle, le marketing...) s'il est déjà dans un état d'esprit positif et disposé à s'intéresser à ces sujets dans le cadre de l'entrepreneuriat. En d'autres termes, lorsqu'un étudiant, garçon ou fille, montre un certain intérêt pour l'entrepreneuriat, il se sentira plus familier et plus concerné par les moyens à mettre en œuvre pour atteindre son objectif (c'est-à-dire les compétences techniques et l'objectif de créer une entreprise). En revanche, dans l'enseignement supérieur, pour les apprenants qui sont prêts à devenir entrepreneurs, les jeux sérieux développant à la fois des compétences générales et des compétences spécifiques sont plus probants.

Une étude intitulée "Approche par le jeu dans l'entrepreneuriat : l'Academic Business Planner" (Xinaris, et al. 2011) a proposé un jeu qui, au lieu d'être une simulation d'entreprise commerciale classique avec ses calculs financiers, le profit, l'analyse de rentabilité et l'analyse de risque, propose une plateforme en ligne permettant un apprentissage mixte qui encourage et qui soutient la collaboration simultanée de groupes et de tuteurs de différents départements et universités.

Ce format a beaucoup de potentiel pour un public bien ciblé et instruit et il permet de développer sur le long terme des cours sur l'entrepreneuriat, des cours en ligne destinés au grand public et de soutenir la promotion de l'entrepreneuriat chez les jeunes grâce aux services de carrière de l'université.

Selon Mme Hytti, qui a reçu le prix européen pour l'éducation à l'esprit d'entreprise, l'éducation à l'esprit d'entreprise peut être étudiée en fonction de trois objectifs distincts :





En fonction des buts et objectifs, le bon format d'apprentissage par le jeu doit être mis en œuvre. Nous avons vu que les jeux numériques, les simulations et les activités non formelles peuvent favoriser le développement de certaines compétences. En ce qui concerne les jeux physiques comme les jeux de société, ils sont utilisés depuis des années mais c'est très récemment qu'ils ont commencé à être conçus et conceptualisés pour répondre à des sujets pédagogiques. Bien sûr, lorsqu'on joue au Monopoly, on apprend des éléments de stratégie, on développe des relations sociales et la gestion de l'argent, qui sont extrêmement précieux pour l'éducation à l'entrepreneuriat. En outre, les jeux de société sont peu coûteux, flexibles ou facilement adaptables et durables. Ils peuvent être rejoués par le même joueur encore et encore. Par rapport aux jeux numériques, informatiques et vidéo, les jeux de société sont facilement exploitables, abordables et adaptables en fonction de l'âge, de l'environnement et des besoins.

Avant d'entrer dans le vif du sujet, il est important de se poser quelques questions, pas toujours aussi simples :


Qu'est-ce qu'un entrepreneur ?

Qu'est-ce que cela signifie ?

Qui peut prétendre avoir des compétences ou un esprit d'entreprise ?

Qui et qu'est-ce qui indique qu'une personne est ou n'est pas un entrepreneur ?





Depuis quelques années, être entrepreneur est un peu considéré comme un concept à la mode, et, avec l'essor de la culture des start-up, cela a presque tourné à la caricature. Nous avons pu constater qu'un grand nombre de clubs et de réseaux d'entrepreneurs se sont formés, mais il n'existe toujours pas de définition claire du terme ou de la fonction d'un entrepreneur. Quelle est la différence entre une personne qui lance une application, une personne qui crée une association ou une personne qui vise un haut poste de direction ? Sont-ils tous considérés comme des entrepreneurs ? Même si aucun d'entre eux ne peut être défini / caractérisé avec les mêmes attributs que les deux autres.

Selon le dictionnaire Cambridge, un entrepreneur est **"quelqu'un qui développe sa propre activité, surtout lorsque celle-ci comporte des risques"**. Et la définition de l'esprit d'entreprise est **"l'aptitude à créer une nouvelle entreprise, en particulier lorsque cela implique de voir de nouvelles opportunités"**.

Par conséquent, plutôt que de se concentrer sur qui est un entrepreneur/ce qu'est un entrepreneur, il est peut-être plus pertinent de se concentrer sur quels sont les atouts/compétences et qualités qui font qu'une personne devient/est susceptible de devenir un entrepreneur. Ou quelles sont les compétences que tout entrepreneur devrait avoir pour pouvoir réussir ? Si des compétences claires en matière d'esprit d'entreprise peuvent être identifiées, alors ce qui serait très utile serait de savoir comment les enseigner et les transmettre à la génération suivante ?



## 2.1 Les compétences liées à l'entrepreneuriat

Dans cette section du guide, nous allons essayer de mieux comprendre ce qui peut être enseigné grâce aux jeux. Pour ce faire, nous utiliserons l'étude Entrepreneurship Competence Framework (EntreComp) (Bacigalupo, et al. 2016) développée par la Commission européenne et lancée par le CCR au nom de la Direction générale de l'emploi, des affaires sociales et de l'inclusion (DG EMPL) en janvier 2016.

Le cadre EnrepComp vise à définir et à décrire tous les éléments qui concernent les connaissances, les aptitudes et les attitudes qui pourraient constituer une vision commune en termes de compétences entrepreneuriales. Une fois ces compétences identifiées, l'objectif est de développer des outils et des méthodes appropriés et pertinents pour permettre la transmission de ces compétences aux citoyens européens.

L'EntreComp se base sur une définition large de l'esprit d'entreprise, à savoir la création de valeur culturelle, sociale ou économique. Ainsi, plusieurs profils d'entrepreneuriat sont pris en considération, notamment : l'entrepreneuriat social, l'entrepreneuriat vert (ou environnemental), l'entrepreneuriat numérique et même l'intrapreneuriat. Ce champ d'application est également applicable à différentes constructions comme les individus, les groupes (équipes ou organisation) et il se réfère à la création de valeur dans le secteur privé, public et tiers dans toute combinaison hybride des trois.

EntreComp propose de définir l'entrepreneuriat comme un ensemble de compétences transversales qui peuvent être appliquées par tous les citoyens dans n'importe quel domaine : développement personnel, initiation des actions sociales ou de solidarité pour la société, le développement de réseaux, (ré)entrer sur le marché du travail en tant que salarié ou en tant que travailleur indépendant, le lancement d'entreprises (culturelles, sociales ou commerciales)... Là encore, il n'y a pas une seule voie ni une seule façon de devenir entrepreneur ou de développer des compétences entrepreneuriales.

Le tableau ci-dessous représente le cadre d'EntreComp avec ses 3 domaines de compétences et ses 15 compétences.

### **EN ACTION**

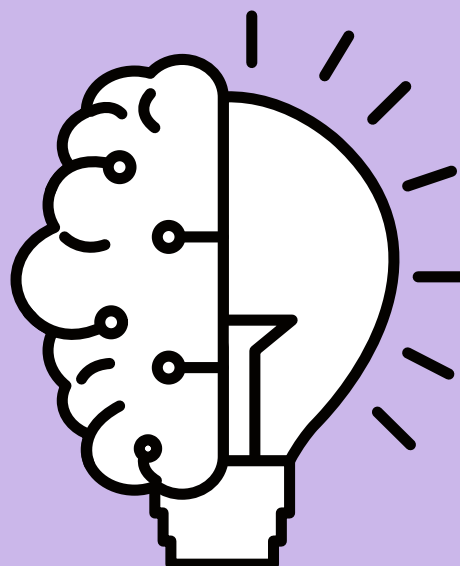
- Prendre des initiatives
- Planification et gestion
- Gérer l'ambiguïté, l'incertitude et le risque
- Travailler avec les autres
- Apprendre par le biais de l'expérience

### **RESSOURCE**

- Connaissance de soi et efficacité personnelle
- Motivation et persévérance
- Mobiliser les ressources
- Culture financière et économique
- Mobiliser les autres

### **IDÉES ET OPPORTUNITÉS**

- Identifier les opportunités
- Créativité
- Vision
- Valoriser les idées
- Pensée éthique et durable



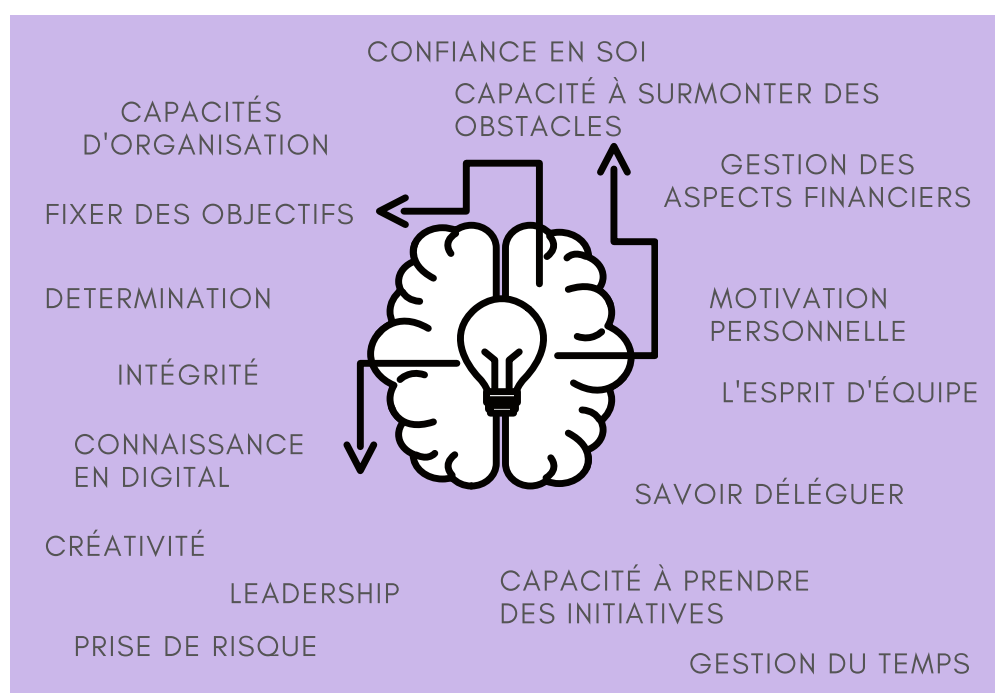
Il est prouvé que l'approche par le jeu en général peut aider à développer des connaissances ( des faits ), des compétences cognitives ( compréhension, résolution de problèmes ), des compétences sociales ( coopération, compétition, leadership ), des attitudes ( empathie, conformité, prise de risques ), une forme physique ( coordination, endurance, flexibilité ).

La prise en compte de ce cadre est très intéressante et utile pour mettre en œuvre l'approche par le jeu dans l'enseignement et pour la transmission des compétences entrepreneuriales.

Dans la catégorie "en action", la 5ème compétence concerne l'apprentissage par l'expérience. L'approche par le jeu est, par définition, une façon d'apprendre en jouant, c'est-à-dire en faisant des expériences. En effet, l'approche par le jeu consiste à enseigner et à acquérir des résultats d'apprentissage qui ont été clairement définis et font parties intégrantes du développement du jeu. Cela dit, et compte tenu des compétences qui peuvent être développées grâce à l'approche par le jeu, il semble que l'entrepreneuriat en tant qu'ensemble de compétences défini par le cadre d'EntreComp soit entièrement accessible à l'apprentissage par le jeu.

## 2.2. Conclusions des ateliers menés lors du projet FLYIE

Au cours du projet FLYie, tous les partenaires, en Grèce, à Chypre, en Pologne et en Belgique ont organisé un atelier dont le public cible était constitué de jeunes filles et de femmes (âgées de 16 à 24 ans). Les participantes ont été interviewées et ont été priées de partager leur opinion sur l'apprentissage par le jeu dans le cadre de l'entrepreneuriat. Lorsqu'il leur a été demandé quelles compétences liées à l'esprit d'entreprise devraient être développées par l'apprentissage par le jeu, la plupart des participantes ont répondu :



Pour en savoir plus sur les compétences, vous pouvez consulter une autre publication du projet (IO2) "Guide d'apprentissage sur l'éducation fondé sur les modèles d'inspiration pour la promotion de l'égalité des genres dans le cadre de l'esprit entrepreneurial".

Il est donc intéressant de noter que sans connaître le cadre d'EntreComp, les participantes de ces ateliers ont confirmé les différentes compétences qui composent le savoir-faire de l'entrepreneur et considèrent que ces compétences peuvent être acquises par le jeu.

Il semble donc judicieux d'utiliser l'approche par le jeu pour aider les participants à développer certaines compétences. Il apparaît également pratique d'utiliser cette approche avec le cadre d'EntreComp pour permettre de développer des jeux pertinents, adaptés et efficaces, liés à des résultats d'apprentissage cohérents, qui encouragent les participants à acquérir des aptitudes, des compétences et des connaissances sur l'entrepreneuriat.

Dans le cadre de l'EntreComp, toutes les compétences sont divisées en 4 niveaux de maîtrises ( de base, intermédiaire, avancé, expert). Deux d'entre ces compétences sont appelés Mobilisation des autres et Travail avec les autres, et elles ont également été identifiées comme essentielles par les participantes des ateliers du projet. En effet, les activités non formelles comme les jeux de rôle, la mise en situation ou les simulations se révèlent être de bonnes techniques pour favoriser l'empathie, le respect, la considération ainsi que les capacités interpersonnelles qui sont indispensables à la socialisation. Le troisième niveau (avancé) de la compétence Mobiliser les autres de l'EntreComp mentionne : "Les apprenants peuvent inspirer les autres et les faire participer à des activités de création de valeur" et pour le travail avec les autres : "Les apprenants peuvent constituer une équipe et des réseaux en fonction des besoins de leur activité de création de valeur". Les participantes aux ateliers ainsi que plusieurs études soulignent que les compétences interpersonnelles telles que la capacité à créer un réseau, à se connecter avec les autres et à communiquer en général sont essentielles. Dans les études et les entretiens adressés aux femmes entrepreneurs ou aux femmes souhaitant le devenir, des obstacles récurrents sont identifiés. Parmi ceux-ci, les femmes soulignent souvent la solitude, le manque de structures de soutien mais aussi l'inadéquation de leur réseau personnel, ce qui peut les décourager. Au contraire, une femme ou un homme entrepreneur bien soutenu, encouragé et accompagné rencontrera certainement d'autres obstacles mais sera moins susceptible de perdre confiance en lui. La constitution d'un réseau professionnel est cruciale pour les nouveaux entrepreneurs, même si c'est une étape en continue qui demande du temps, de l'énergie et certaines compétences sociales. Une étude intitulée "Construire des communautés sociales comme fondement de l'esprit d'entreprise : une approche basée sur le jeu" (Tamayo, J. S. Z., & Zapata-Jaramillo, C. M. 2015) illustre comment utiliser un jeu pour développer la compétence sociale permettant de créer des communautés, c'est-à-dire des réseaux. Dans ce jeu, les participants sont invités à résoudre un puzzle et chaque tour comporte de nouvelles règles. Les différents tours du jeu démontrent que plusieurs facteurs influencent la création de communautés sociales, par exemple la coopération, la communication, le travail d'équipe. En effet, au premier tour du jeu, ceux qui agissent isolément ont plus de difficultés tandis que le dernier tour du jeu montre clairement que le travail collaboratif est le moyen de faire réussir tout le groupe et tous les joueurs.

Nous voyons donc qu'il peut être très utile de concevoir des jeux qui sont en phase avec ce dont les entrepreneurs ont besoin comme compétences, et il est très pratique de pouvoir se référer à un cadre bien expliqué et développé comme celui d'EntreComp pour fixer clairement les objectifs pédagogiques.

## 2.3. FLYIE - le jeu

L'objectif du projet FLYIE est de développer un jeu de société qui encouragera les jeunes femmes et les jeunes filles à envisager une carrière d'entrepreneur ou des postes de haut niveau. L'approche par le jeu permet de combattre plus facilement les stéréotypes sexistes, d'encourager l'ouverture d'esprit des participants et de les amener à se produire sur un terrain inconnu (l'entrepreneuriat) à travers le prisme du jeu. En gardant à l'esprit les compétences d'EntreComp et les résultats des ateliers, le consortium peut définir les résultats d'apprentissage du jeu et identifier quelles sont les compétences clés que le jeu devrait contribuer à développer.

Parmi les obstacles que nous avons identifiés et qui empêchent les femmes de devenir entrepreneurs, il y a le manque d'exemples à suivre ou des modèles. L'approche par le jeu s'efforcera donc de fournir des exemples de femmes inspirantes au niveau local et accessibles, afin que les participantes puissent s'identifier et considérer que si d'autres l'ont fait, il leur est possible de le faire aussi. Ces exemples devraient être une source d'inspiration pour les hommes et les femmes et montrer à la fois qu'il existe des femmes engagées, qui réussissent et qui osent. Il est très important que ce message ne s'adresse pas seulement aux filles et aux jeunes femmes mais aussi aux garçons et aux hommes afin qu'ils puissent aussi changer d'avis, prendre conscience et reconnaître qu'il existe des femmes influentes et déterminées qui évoluent dans des sphères parfois très masculines.

À travers ce jeu, nous voulons inspirer les participants et les encourager à oser. Pour développer ce jeu, nous ferons appel à toutes les compétences que nous avons mentionnées et développées ci-dessus (Conscience de soi et efficacité personnelle - Mobilisation des ressources - Mobilisation des autres - Travail avec les autres et Apprentissage par l'expérience). Pour encourager le développement de ces compétences, nous encouragerons et baserons les mécanismes du jeu sur la collaboration et la coopération.

Idéalement, pour encourager ces compétences, l'idée est d'inciter toutes les équipes ou tous les participants à collaborer ensemble pour gagner. Cela exige que les participants s'écoutent les uns les autres, communiquent et partagent leurs idées afin que cela puisse profiter à tous les participants. La conclusion est que soit tous les participants gagnent ensemble, soit ils perdent tous s'ils n'ont pas été capables de partager leurs connaissances, d'échanger leurs idées et de valoriser les propositions des autres.

Avec une approche d'apprentissage par le jeu comme celle qui est décrite, les apprenants amélioreront leurs capacités interpersonnelles, gagneront en confiance et en connaissances sur les femmes inspirantes. Grâce au mécanisme et au sujet du jeu, les participants seront en mesure d'identifier de nouvelles représentantes actives et influentes dans le monde de l'entrepreneuriat dans leur pays et à une portée accessible.



## CHAPITRE III : Exemples de jeux/activités/outils

Dans la section précédente de ce guide, nous avons démontré qu'une approche par le jeu peut être mise en œuvre avec n'importe quel type de jeu. La classification que nous avons décidé de suivre est en trois catégories : les jeux physiques, les jeux numériques et les activités non formelles.

Tout type de jeu, pour autant qu'il soit pensé dans une logique pédagogique, peut amener les joueurs à développer des aptitudes et des compétences. Certains jeux encouragent le développement d'aptitudes motrices, d'autres ciblent la mémoire et l'esprit critique, d'autres encore peuvent être axés sur les compétences relationnelles. Tant que les règles et les résultats de l'apprentissage sont clairs, avec un juste équilibre entre chance, réflexion et plaisir, il n'y a aucune raison que les participants (pour autant qu'ils apprécient le jeu) ne bénéficient pas de ses effets positifs.



**Entre mars et avril 2020,  
42 femmes âgées de 19 à 35 ans ont  
participé à l'atelier de recherche  
mené dans les 4 pays partenaires.**

Une des parties importantes de la phase de recherche du projet a été de recueillir les commentaires des jeunes femmes et de se familiariser avec leurs propres modèles de femmes inspirantes et de leur vision de l'éducation par le jeu. Tout ces éléments ont contribué à la création du guide de l'IO2 et de l'IO3. Comme nous l'avons déjà mentionné, chaque partenaire était responsable de l'organisation d'un atelier. En raison des restrictions causées par la pandémie COVID-19 qui a eu lieu dans la première partie de 2020, les ateliers ont pris des formes diverses :



**Citizens in Power** a organisé un atelier en ligne avec 10 participants, des jeunes filles et des femmes qui s'intéressaient au sujet et/ou avaient une expérience dans le domaine du travail avec la jeunesse. Au cours de l'atelier, les formateurs et les participants ont discuté des compétences que les jeunes filles considéraient comme pertinentes pour la formation à l'entrepreneuriat, ainsi que des compétences qu'elles souhaitaient elles-mêmes développer. Les participantes ont partagé leurs expériences des activités d'apprentissage par le jeu, et tout le groupe est arrivé à la conclusion que l'approche est très efficace et prometteuse, et pourtant elle n'est pas très courante et ne peut être observée que par le biais d'activités et de l'enseignement non formel. L'atelier a été suivi d'une enquête dans laquelle les participants nous ont fourni plus d'informations sur les outils et activités spécifiques à l'apprentissage par le jeu.

**Challedu** a mis en place un atelier en présentiel (avant COVID-19) avec 12 participantes au cours duquel le projet FLYie a été présenté avec l'axe de ce que signifie l'esprit d'entreprise et l'approche adoptée pour le projet. Au cours de la présentation, les participantes ont décrit les obstacles qu'elles considéraient comme les plus importants, les compétences qu'elles souhaiteraient améliorer, elles ont partagé leur vision de l'esprit d'entreprise et de l'apprentissage par le jeu. Par la suite un jeu qui présente des femmes scientifiques a été organisé et il a été alors demandé aux participantes de remplir quelques fiches sur ce que signifie pour elles le fait d'être un exemple. Enfin, les participants ont eu accès à des ordinateurs (certaines ont utilisé leur smartphone) pour faire des recherches sur des modèles de femmes inspirantes et des activités basées sur le jeu, soit pour l'entrepreneuriat, soit pour l'égalité des genres. Enfin, une session en ligne a été organisée afin d'envoyer à un plus grand nombre de participants les deux formulaires (pour les activités et outils basés sur le jeu et pour les exemples de femmes) et plusieurs réponses ont été recueillies.

**CWEP** - L'atelier a été organisé à Rzeszów, à l'hôtel Hubertus, juste avant la pandémie COVID 19. 10 participantes ont pris part à l'atelier. Les participantes à l'atelier ont réagi très positivement aux résultats qui seront obtenus dans le cadre du projet FLYie. Elles estiment qu'il s'agit d'un projet nécessaire, qui apportera beaucoup de valeur à la vie d'autres personnes. Elles étaient très désireuses de répondre aux questions qui avaient été préparées par les partenaires du projet. Les participantes ont partagé leurs expériences de l'apprentissage par le jeu et ont donné de nombreux exemples de jeux utilisés dans l'éducation. Elles ont convenu que cette approche est effectivement innovante et peut nous apprendre beaucoup de choses.

**Logopsycom** (Belgique) a organisé une réunion en ligne avec 10 jeunes femmes où l'équipe a présenté le projet et fait une séance de brainstorming. La diversité des participantes issues de différents milieux (étudiants, employés de start-up, travailleurs indépendants) a permis de recueillir un aperçu intéressant de ce qui est considéré comme un modèle de rôle féminin et de la manière dont l'apprentissage par le jeu peut contribuer à les promouvoir. La réunion a été suivie d'une enquête où les participantes ont pu partager leur expérience et fournir des exemples.

Malgré les difficultés, nous avons réussi à recueillir des informations précieuses. Au cours de l'atelier, les participantes ont été invitées à partager leur vision sur les jeux appropriés et instructifs qui pourraient être développés et mis en œuvre pour promouvoir l'esprit d'entreprise et/ou sensibiliser à l'égalité des genres. Il leur a également été demandé d'expliquer si elles avaient déjà participé à de tels jeux et d'expliquer quels étaient les compétences mobilisées et les résultats de l'apprentissage. Enfin, la question de l'utilisation de l'apprentissage par le jeu dans chaque pays du partenariat a été soulevée afin de comprendre les opérations et les pratiques locales. Les résultats de ces réunions et les recherches supplémentaires menées par les partenaires nous ont permis de recueillir des exemples intéressants d'apprentissage par le jeu dans la vie réelle.

### 3.1. Quels types de jeux pourraient être mis en place ?

Au cours de nos recherches, il a été presque impossible de trouver un jeu qui réponde à nos attentes en termes de résultats d'apprentissage. En d'autres termes, de nombreux jeux et approches que nous avons trouvés se concentrent uniquement sur l'un des deux domaines thématiques et nous n'avons pas pu trouver un jeu qui implique à la fois l'aspect entrepreneurial et la dimension de l'égalité des genres / de l'autonomisation des femmes.

Pour remédier à cette lacune, nous avons demandé aux participantes des ateliers de réfléchir à certains jeux et mécanismes qui pourraient combler cette lacune. Nous avons recueilli plusieurs propositions intéressantes qui nous ont définitivement inspirés pour notre projet final, à savoir la conception d'un jeu de société pour promouvoir l'entrepreneuriat féminin.

Parmi les activités proposées pour promouvoir l'égalité des sexes dans l'esprit d'entreprise, les participantes ont suggéré :

- Développer un jeu basé sur des simulations d'entrepreneuriat dans des contextes culturels variés, avec des conditions de vie réelles. C'est-à-dire présenter une série d'obstacles et de solutions qui ne sont pas nécessairement liés aux spécificités de chaque genre, afin d'inspirer les femmes et de leur montrer quelles sont les opportunités et les possibilités.
- Développer un jeu d'équipe. L'enjeu serait la prise de conscience que les femmes ne devraient pas se heurter à des obstacles lorsqu'elles envisagent une vie d'entrepreneur. Pour cela, il est nécessaire de leur montrer plusieurs exemples réels de femmes inspirantes qui ont réussi, indépendamment de leur origine sociale, de leur sexe, de leur religion... Le jeu devrait également présenter des hommes qui ont contribué à l'égalité des sexes dans leur profession, leur entreprise... Dans ce jeu, aucune connaissance ou compétence spécifique ne devrait être requise pour jouer, l'objectif est d'encourager la pensée critique et l'ouverture d'esprit.
- Créer un jeu de parcours qui pourrait être joué avec des équipes mixtes et qui simulerait toutes les étapes de la création d'une entreprise (idée, banque, financement par le public ou prêts bancaires, aide ou soutien financier potentiel ...) pour démystifier la création d'entreprise et la rendre plus accessible à tous les joueurs.



- Développer un jeu de société où les participants incarnent un chef d'entreprise qui doit relever des défis pour faire fonctionner et prospérer son entreprise. Le jeu doit être axé sur la stratégie avec une entreprise fictive à gérer. cela pourrait être un mélange de Monopoly et de Bonne Paye avec quelques principes de négociation, d'investissement, de finance, de réseaux, et quelques cartes de genre qui peuvent être un coup de pouce ou une carte malchance. L'objectif serait de gérer l'entreprise et de la développer de la meilleure façon possible.
- Utiliser le jeu de rôle : "Je me mets à la place de..." dont le but serait que les femmes aussi bien que les hommes gravissent l'échelle sociale et soient confrontés à de nombreux problèmes sociaux / de genre / de sexe. L'objectif est de mettre en lumière certaines actions liées aux contraintes de genre et des réalités générales qui peuvent être pénalisantes ou bloquantes dans certaines situations
- Atteindre un public jeune et le sensibiliser à l'esprit d'entreprise. Pour cela, l'idée pourrait être un jeu d'équipe où peu de connaissances sont nécessaires. Le défi consisterait à collecter des fonds pour favoriser l'ouverture d'esprit. Les équipes devraient s'affronter mais la règle est d'éviter le combat homme contre femme, au contraire, le but est d'encourager le débat entre les membres des équipes mixtes sur des questions liées à l'esprit d'entreprise en général avec des questions pratiques (administratives, vocabulaire spécifique, institutions, et personnes clés etc. Et des questions du type "le saviez-vous" avec des différences entre les genres. Les réponses correctes donneraient aux équipes un certain nombre de points et à la fin, l'équipe qui a obtenu le maximum de points serait celle qui parvient à collecter des fonds pour la promotion de l'ouverture d'esprit.

Parmi toutes ces propositions (la liste est non exhaustive), toutes les participantes de l'atelier ont proposé des idées de jeux dans les trois catégories, jeux vidéo, activités non formelles ou jeux physiques et, pour chaque jeu, elles ont identifié ce qui serait le résultat d'apprentissage idéal. Qu'il s'agisse d'acquérir des connaissances, de se sentir plus confiant/conseillé ou d'acquérir des expériences pratiques, tous les jeux sont destinés à faire passer un bon moment aux participants afin que les informations transmises lors de ce jeu restent intactes et permettent plus tard de s'y fier de manière cohérente et constructive.



## 3.2. Exemples de jeux existants présentés par les jeunes femmes lors des ateliers

Au cours de l'atelier, les participantes ont partagé leur expérience à propos des jeux auxquels elles ont déjà joué pour promouvoir l'autonomisation des femmes en matière d'entrepreneuriat ou d'égalité des sexes, et nous avons mené des recherches pour identifier les jeux qui pourraient être joués pour aborder ces sujets. Dans cette section, nous avons sélectionné certains de ces jeux et nous proposons une brève description de ce qu'ils peuvent enseigner et aider à développer dans le domaine de l'égalité des genres, de l'entrepreneuriat et nous partagerons quelques exemples de projets, de campagnes ou de plateformes financés par la Commission Européenne qui ont également abordé ces sujets.

### A. Égalité des genres

La question du genre, à la différence de l'entrepreneuriat, est l'un des sujets qui est abordé très tôt, à l'école, dans les structures pour enfants, dans les centres de formation, etc. Dans les sociétés actuelles, l'inégalité des genres est un sujet très récurrent que les gouvernements, les associations et les ONG ne cessent d'aborder. Il existe donc une multitude de façons d'aborder ce sujet, en partie par le biais de l'apprentissage par le jeu.

#### **AKWARD MOMENT AT WORK ( Moment gênant au travail )**

Récemment, quelques articles universitaires ont suggéré que le fait de jouer à des jeux simples et faciles comme les jeux avec des cartes pourrait aider à lutter contre les stéréotypes sexistes. En parlant de jeux avec des cartes, une société appelée tiltfactor a développé un jeu de cartes appelé Awkward Moment at work. Il s'agit d'une adaptation d'un jeu appelé Awkward Moment qui a reçu un Top Game Award en 2019. Le jeu s'adresse aux élèves du collège et du lycée (3 à 8 joueurs âgés de 12 ans et plus). Pendant le jeu de Awkward Moment, une série de situations sociales très embarrassantes ou stressantes est présentée, les participants doivent soumettre une carte de réaction et le joueur "Décideur" choisit la carte de réaction qui est retenue. L'objectif est de libérer le discours des jeunes sur des sujets qui peuvent être sensibles ou compliqués tout en ayant une approche amusante et détendue.

Le jeu Awkward Moment at Work a plus ou moins le même but mais dans un contexte différent : le monde professionnel avec les relations entre les sexes au travail.

Il s'adresse aux jeunes adultes et aux adultes, hommes et femmes, qui peuvent rencontrer des situations difficiles au travail. Awkward Moment at Work a été développé dans le cadre d'un projet financé par la National Science Foundation et intitulé "Transformer la science, la technologie, l'ingénierie et les mathématiques (STEM) pour les femmes et les filles" : Réduire les stéréotypes et les préjugés". C'est un jeu qui s'adresse principalement aux entreprises et certaines recherches sur le jeu suggèrent qu'il a un grand impact sur la motivation des joueurs à reconnaître et à surmonter les préjugés lorsque le jeu "mélange" des moments liés aux préjugés et des moments neutres, mais qu'il suscite une résistance psychologique (et est donc le moins efficace) lorsqu'il présente une majorité déséquilibrée de moments liés aux préjugés.

En termes de compétences, Awkward Moment at Work, encourage les aptitudes à la communication, la pensée critique, les capacités d'écoute et de compréhension qui sont très souvent négligées lorsqu'une personne est confrontée à des stéréotypes sexuels ou à des abus de genre. Ce jeu aide à prendre conscience que certaines situations sont réelles, et qu'elles se produisent, et que l'homme comme la femme ne doivent pas rester passifs ou muets.



Source: [awkward-work](http://awkward-work.com)

## DÉTAILS :

### Type de jeu

C'est un jeu de cartes qui contient des cartes Moment, des cartes Réaction et des cartes Décideur.

Le jeu peut être acheté en ligne.

### Champ d'activité

Parler des relations entre les sexes dans le monde professionnel. Il s'adresse aux jeunes adultes et aux adultes, hommes et femmes, qui peuvent rencontrer des situations difficiles au travail.

### Nombre de participants

Un minimum de trois joueurs et pas de maximum. Le jeu peut être joué individuellement ou en équipe

### Sélection des participants

Comme le jeu concerne le monde professionnel, il convient aux adolescents et aux adultes

### Description de l'activité

"Les joueurs reçoivent chacun cinq Cartes de Réaction. Le premier décideur retourne une carte Moment et une carte Décideur et les lit au groupe. Chaque joueur soumet une Carte de Réaction face cachée en réponse à la Carte Moment et à la Carte Décideur sur la table. Le décideur mélange les cartes soumises, les lit au groupe et choisit la carte gagnante en interprétant la règle de la carte du décideur. Le gagnant conserve la carte du moment de ce tour. Chaque joueur tire une nouvelle carte Réaction et le joueur à la gauche du Décideur devient le Décideur suivant".

Source : <https://tiltfactor.org/game/awkward-work/>

### Matériel requis

Pas de matériel nécessaire, seulement les cartes du jeu

### Fiches d'évaluation

Il n'y a pas de véritable évaluation, l'objectif est d'ouvrir la discussion et d'aborder certains sujets qui pourraient être compliqués à aborder en dehors d'une partie de jeu. Ce jeu sert à briser la glace pour encourager les personnes / collègues à s'exprimer sur des situations difficiles au travail.

## BREAKAWAY

Dans la catégorie des jeux numériques, le jeu Breakaway est un jeu vidéo pour les enfants (principalement les garçons) de 8 à 15 ans. Il a été créé par un groupe de 150 étudiants et enseignants des États-Unis (Champlain College) avec le soutien du Fonds des Nations Unies pour la population.

Le jeu fait référence au football pour illustrer et aborder la violence et les discrimination de genres.. La méthodologie utilisée ici est proche de la méthodologie Sabido qui consiste à concevoir et à diffuser des séries de fiction à la radio et à la télévision pour le grand public afin d'aborder des sujets sensibles. Ces émissions traitent souvent de drames sociaux ou de questions sociales importantes et l'objectif est que les individus s'identifient et agissent en conséquence. Il s'agit d'une sorte de formation/enseignement subliminal.

Le jeu Breakaway utilise le monde du football et met en scène un jeune garçon qui rejoint une équipe de football dans l'optique de devenir un grand joueur de football. Le joueur doit faire plusieurs choix, comme répondre poliment à une femme membre de l'équipe ou reconforter une joueuse qui a subi des réflexions discriminatoires de la part du capitaine. Le jeu fait appel au renforcement positif et encourage les joueurs à être sensibles à l'égalité des sexes. Le jeu met également l'accent sur les compétences en matière de football et ce n'est que lorsque le joueur a rejoint l'équipe et découvert les autres membres de l'équipe que la question du genre se pose. La raison est d'éviter un récit trop long et d'afficher un environnement qui est immédiatement accepté et validé par le public cible (les garçons entre 8 et 15 ans).

En termes de compétences, les joueurs sont encouragés à développer le travail en équipe et à être conscients de l'égalité des sexes. Le jeu encourage la pensée critique, l'ouverture d'esprit et le respect. En effet, tout au long du jeu, ils sont mis au défi de prendre des décisions éthiques sur la violence sexiste de manière significative et réfléchie et, en même temps, l'objectif du jeu pour eux est de devenir un grand joueur de football. Le jeu montre que les choix et les décisions personnelles prises dans la vie, le travail et tout autre domaine peuvent avoir des répercussions sur eux-mêmes et sur les autres, et l'objectif est de changer leur attitude d'une manière plus égalitaire et respectueuse.

Pour voir la bande-annonce : <https://youtu.be/iVpmu9ssJA4>



## DÉTAILS :

### Type de jeu

C'est un jeu vidéo.



Source : [breakaway-video-game](http://breakawaygame.com/play.php?lang=En)

### Champ d'activité

Le jeu fait appel au football pour illustrer et combattre la violence et la discrimination liée au genre.

Le jeu fait appel au renforcement positif et encourage les joueurs à être sensibles à l'égalité des sexes.

### Nombre de participants

Le jeu se joue seul

### Sélection des participants

Le jeu est conçu pour les enfants (principalement les garçons) de 8 à 15 ans

### Description de l'activité

Pour devenir un grand joueur de football. Le joueur doit faire plusieurs choix, comme répondre poliment à une femme de l'équipe ou reconforter une joueuse qui a subi des réflexions discriminatoires de la part du capitaine.

### Matériel requis

Aucun matériel nécessaire car il s'agit d'un jeu vidéo ; il suffit seulement d'un ordinateur.

### Fiches d'évaluation

Il n'y a pas de véritable évaluation, le jeu montre que les choix et les décisions personnelles dans la vie, le travail et tout autre domaine peuvent avoir des répercussions sur eux-mêmes et sur les autres et le but est de changer d'attitude d'une manière plus égale et respectueuse des autres.

L'enseignant peut ouvrir un débat ou une discussion pour comprendre ce que les garçons ressentent face à la discrimination sexiste, ce qui peut être un outil pour briser la glace et discuter de ce sujet.

## JEUX DE BINGO

Au cours des ateliers, nous avons compris que le jeu de Bingo est un jeu qui peut être facilement adapté pour illustrer les questions de genre ou les questions sociales en général. Le bingo peut être un jeu numérique (une application ou un site web mais aussi une activité ou un jeu de cartes). Nous avons découvert deux jeux de bingo appelés Gender Bias Bingo (Bingo des préjugés sexistes) et Gender Balance Bingo (Bingo sur l'égalité entre les sexes).

### PROJET D'APPRENTISSAGE SUR LES PRÉJUGÉS SEXISTES

Le premier : **Gender Bias Bingo** est un projet d'apprentissage sur les préjugés sexistes et il est hébergé au sein du Center for WorkLife Law de la faculté de droit EC Hastings en Californie. Il s'agit d'un site web entièrement consacré aux préjugés sexistes. L'idée est que l'identification des préjugés sexistes est la première étape pour s'assurer qu'ils n'auront pas d'impact négatif sur votre carrière ou celle de quelqu'un d'autre. En les reconnaissant, les hommes et les femmes peuvent développer des stratégies pour y faire face et s'y attaquer. Sur la première page, il y a plusieurs cartes de bingo portant le nom d'un type de préjugé sexiste. Les participants doivent cliquer sur la case pour expliquer une anecdote ou une expérience personnelle (ou celle de quelqu'un d'autre). Les différents types de préjugés sexistes sont divisés en quatre catégories : Prouvez-le encore !, Le mur de la maternité, Double peines et les Guerres des sexes. Il existe également plusieurs vidéos dans lesquelles des experts en matière de préjugés sexistes discutent des stratégies générales de survie et de la façon de remédier à ce biais. Le projet propose également des modules d'enseignement et de formation sur les préjugés sexistes pour apprendre à en discuter dans les réunions, les formations en classe, etc.



Source : [genderbiasbingo.com](http://genderbiasbingo.com)

## DÉTAILS :

### Type de jeu

Il s'agit d'un site web présentant un jeu de société numérique qui expose les différents préjugés sexistes auxquels les femmes peuvent être confrontées dans leur vie et leur carrière.

### Champ d'activité

Le principe du jeu de bingo est utilisé pour encourager les participants à cliquer et à consulter des fiches sur les préjugés sexistes qui sont divisées en quatre catégories : Prouve-le encore !, Le mure de la maternité, Double peines et Guerre des sexes.

L'idée est d'illustrer les préjugés sexistes à l'aide de situations réelles auxquelles une femme a été confrontée.

Il s'agit d'un mélange entre des témoignages qui ont été partagés en ligne et un appel à la réflexion et à l'expression des sentiments liés à la discrimination et aux préjugés sexistes.

### Nombre de participants

Peut être joué individuellement ou en groupe. Plus il y a de personnes, plus il y a d'opinions, de témoignages et de discussions.

### Sélection des participants

Le site s'adresse principalement aux femmes, mais il est très intéressant de jouer et de défier les hommes avec ce genre de matériel.

En effet, cette plateforme offre un forum de discussion et encourage les deux sexes à exprimer leurs pensées, leurs sentiments et les stéréotypes avec lesquels ils ont lutté dans leur vie.

### Description de l'activité

Dans un premier temps, les participants sont invités à cliquer sur la carte de bingo sur les préjugés sexistes avec laquelle ils se sentent liés et à soumettre leur expérience.

En classe, en groupe ou en atelier, le jeu peut être joué avec un modérateur qui donne des cartes aux participants ou lit les cartes et les participants peuvent partager leurs cartes et leur expérience.

Le site web du projet offre également de nombreuses ressources qui font appel à des témoignages et fournissent un contenu informatif constructif sur la manière de combattre les stéréotypes dans les quatre catégories et plus.

### Matériel requis

Le jeu peut être affiché à l'écran et la discussion peut être gratuite ou il est également possible de télécharger une version imprimable : [https://genderbiasbingo.com/wp-content/uploads/2013/12/gbb\\_laminate\\_card.pdf](https://genderbiasbingo.com/wp-content/uploads/2013/12/gbb_laminate_card.pdf)

### Fiches d'évaluation

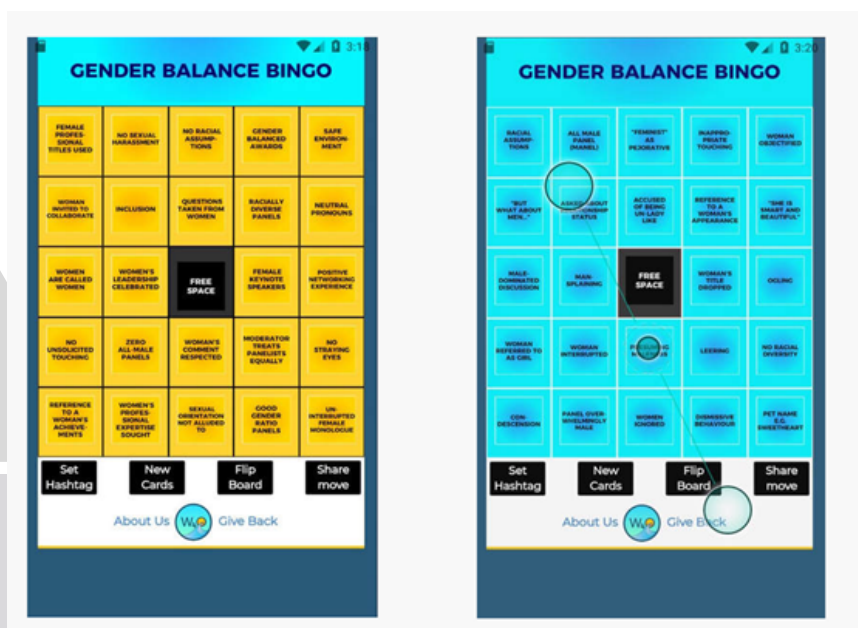
Il n'y a pas de fiche d'évaluation appropriée car le jeu est davantage axé sur le débat et peut être considéré comme un moyen de briser la glace pour discuter et s'attaquer aux préjugés sexistes dans nos sociétés contemporaines.

## BINGO SUR L'ÉGALITÉ ENTRE LES SEXES

Le deuxième jeu de bingo : **Gender Balance Bingo** est développé par Women4Oceans (W4O), une association de femmes qui sensibilise à la santé et à la situation des océans à travers le prisme des femmes qui travaillent à leur protection. L'association a développé une application de jeu (Gender Equality Bingo) qui peut être téléchargée sur les sites d'applications. L'objectif de cette application est de mettre en lumière et de remettre en question le sexisme, l'exclusion et les stéréotypes liés au genre lors de tout type d'événement : conférences, réunions, formations, partout. L'application est composée de deux espaces, l'un pour suivre les comportements positifs et l'autre pour mettre en évidence les comportements négatifs afin d'identifier ce qui doit être changé (les intervenants sont tous les hommes ? Une femme a été interrompue ? La modératrice n'interpelle pas les femmes de l'auditoire avec des questions ?)

Les deux jeux sont des adaptations en ligne du jeu de bingo classique et ces deux jeux utilisent des mécanismes de gamification classiques pour identifier et combattre les comportements considérés comme stéréotypés, discriminatoires ou injustes. En termes de compétences, ces jeux soulignent la nécessité de se respecter mutuellement et de prendre conscience des préjugés sexistes dans n'importe quel environnement. Là encore, il s'agit d'aborder des sujets sensibles de manière ludique et d'aider les participants à développer leur esprit critique, leur ouverture d'esprit, leur acceptation et leur respect des autres.

Ce qui est fondamental pour créer une société égalitaire et juste.



Source : [gender-balance-bingo](https://www.women4oceans.org/gender-balance-bingo)

## DÉTAILS :

### Type de jeu

Il s'agit d'une application de jeu qui peut être téléchargée sur apple store ou google store.

### Champ d'activité

L'objectif de l'App est de remettre en question le sexisme, l'exclusion et les stéréotypes liés au genre lors de n'importe quel événement : conférences, réunions, formations, partout. Elle est conçue pour répondre à un besoin spécifique dans le secteur de l'événementiel où les stéréotypes de genre sont encore présents.

### Nombre de participants

L'application peut être utilisée et téléchargée par le plus grand nombre de personnes possible.

Le nombre de participants n'est pas limité, plus il y a des participants, plus le bingo est drôle.

### Sélection des participants

Les participants peuvent télécharger gratuitement l'application et jouer au bingo avec leurs amis ou collègues

### Description de l'activité

L'application est composée de deux tableaux, l'un pour suivre les comportements positifs et l'autre pour mettre en évidence les comportements négatifs afin d'identifier ce qui doit être changé (Les intervenant sont uniquement des hommes ? Un femme a été interrompue ? Le modérateur ne fait pas appel aux femmes de l'auditoire pour poser des questions ?) Lorsque des comportements positifs ou négatifs se produisent, les participants peuvent remplir leur grille de bingo. C'est une façon d'utiliser les mécanismes classiques de la gamification afin d'identifier et de contrecarrer les comportements considérés comme stéréotypés, discriminatoires ou injustes dans les événements et de sensibiliser les participants.

### Matériel requis

Il n'y a pas de matériel spécifique nécessaire, seulement l'application à télécharger et donc un téléphone ou tablette.

### Fiches d'évaluation

Il n'y a pas de fiche d'évaluation appropriée car le jeu vise plutôt à sensibiliser les participants et les organisateurs d'événements. L'objectif est de s'attaquer à ces comportements stéréotypés et de proposer des événements et des réunions plus égalitaires pour tous.

## JEUX À IMPACT MONDIAL (GLOBAL IMPACT GAMES )

Lorsqu'il s'agit d'activités non formelles, l'éventail des possibilités pour aborder les questions de genre est infini. Avec de la créativité et de l'imagination, tout type d'activité peut être orienté vers l'éducation à l'égalité des sexes. Une organisation appelée Global Goals Impact Games est destinée aux enseignants, aux entraîneurs, aux formateurs et aux joueurs qui veulent aborder les 17 objectifs mondiaux de l'ONU à travers le prisme du football. L'un des objectifs mondiaux est l'égalité des sexes (objectif n°5). La plateforme propose donc une série d'activités visant à atteindre l'égalité des sexes et l'autonomisation de toutes les femmes et les filles par le biais de jeux pouvant être joués avec un ballon de football. Toutes les activités sont décrites et expliquées afin que les entraîneurs puissent en tirer le meilleur parti possible. À titre d'exemple, les activités proposées sont appelées "Fair Game" ou "Warm-up & Speak Up". Dans les deux cas, la plateforme développe la mise en place et l'organisation du jeu, le déroulement du jeu avec les règles et ensuite les idées de discussion. Dans ces deux cas, les idées sont : "Avons-nous tous une place égale dans la société" "Comment pouvons-nous créer plus de possibilités pour que chacun puisse s'impliquer dans le sport et dans la société". Le projet encourage également les entraîneurs à contribuer et à partager leurs jeux, leurs idées et leurs conseils dans la section "conclusion et partage". Plus il y aura de jeux ayant un impact, plus l'objectif mondial numéro 5 aura de chances d'être atteint. En termes de compétences, il convient de mentionner que ce type de jeu favorise la solidarité, le fair-play, l'esprit d'équipe, l'organisation, la créativité, la communication, le sens de l'effort et des responsabilités, la stratégie, l'audace, le soutien mutuel et bien d'autres compétences essentielles pour que les jeunes puissent acquérir et développer des compétences qui leur permettront de devenir des adultes épanouis. Cette plateforme n'est qu'un exemple d'activité informelle qui peut être mise en œuvre, bien sûr, il y a beaucoup de possibilités dans ce domaine.



Source : [play/goal-5/](http://play/goal-5/)

## DÉTAILS :

### Type de jeu

Il s'agit d'une plateforme qui propose plusieurs activités à pratiquer à l'extérieur avec un ballon de football.

Elle est dédiée aux enseignants, aux entraîneurs et aux joueurs qui souhaitent aborder les 17 objectifs mondiaux des Nations unies à travers le prisme du football.

### Champ d'activité

La plate-forme propose une série d'activités visant à réaliser l'égalité des sexes et l'autonomisation de toutes les femmes et les jeunes filles par le biais de jeux pouvant être joués avec un ballon de football

### Nombre de participants

Selon l'activité, il peut y avoir deux joueurs au minimum ou deux équipes de 10 joueurs

### Sélection des participants

Les participants peuvent être des hommes ou des femmes, puisque l'objectif est d'amener les deux sexes à jouer ensemble et à apprendre à communiquer, à collaborer et à travailler en équipe.

### Description de l'activité

Les activités sont très diverses, en fonction du nombre de participants.

Les jeux intitulés Fair Game ou Warm-up & Speak Up sont tous deux liés à des questions personnelles sur le genre : "Avons-nous tous la même place dans la société ?" "Comment pouvons-nous créer plus d'opportunités pour que chacun puisse s'impliquer dans le sport et dans la société ? Le projet encourage également les entraîneurs à contribuer et à partager leurs jeux, leurs idées et leurs conseils dans la section "conclusion et partage".

### Matériel requis

Un terrain de jeu, un ballon de football, un peu de motivation et d'imagination !

### Fiches d'évaluation

Toutes les activités sont décrites et expliquées afin que les formateurs puissent en tirer le meilleur parti.

La plateforme développe la mise en place et l'organisation du jeu, le déroulement du jeu, avec les règles et ensuite les idées de discussion.

## MS MONOPOLY

Le dernier exemple que nous allons présenter fait le lien avec les prochains jeux puisqu'il aborde à la fois le thème de l'entrepreneuriat et de l'égalité des sexes. Ce jeu est un détournement du jeu mondialement connu, le Monopoly. Le jeu que nous allons décrire maintenant s'appelle Ms. Monopoly (Madame Monopoly) ; il s'agit du même jeu de société immobilier classique développé par Hasbro, mais certaines règles ont été modifiées pour donner plus d'avantages aux femmes. Au lieu d'acheter des rues et d'y construire des maisons, les joueurs construisent des sièges d'entreprises. Dans ce jeu, l'écart de rémunération est inversé : les femmes commencent avec plus d'argent que les hommes et elles en reçoivent plus lorsqu'elles passent par la case départ. Ce jeu prétend être "le premier jeu où les femmes gagnent plus que les hommes". En termes d'aptitudes et de compétences, le jeu reste un jeu de stratégie qui encourage les participants à acquérir quelques bases de la gestion de l'argent, de la budgétisation, de l'exploitation des ressources... mais en même temps, ce jeu met en évidence des inégalités qui existent dans la vie réelle, c'est-à-dire l'écart de rémunération entre les hommes et les femmes. Il permet de remettre en question certains des stéréotypes concernant les femmes entrepreneurs et leur rôle d'inventeurs et d'investisseurs.



[Source : ms-monopoly-hasbro-board-game](#)



## DÉTAILS :

### Type de jeu

Il s'agit d'un jeu de plateau, similaire au célèbre jeu de Monopoly, mais avec des règles légèrement différentes

### Champ d'activité

Le jeu consiste à construire des sièges d'entreprises et à apprendre les bases de la gestion financière et du suivi de projets, mais avec un élément important : dans ce jeu, l'écart de rémunération est inversé.

### Nombre de participants

De 2 à 6 participants

### Sélection des participants

Les participants doivent être des deux sexes et le jeu peut être joué par des enfants, des adolescents et des adultes

### Description de l'activité

Mêmes règles que le jeu de Monopoly traditionnel, à part que les femmes commencent avec plus d'argent que les hommes et qu'elles reçoivent plus d'argent lorsqu'elles passent par la case départ. Ce jeu prétend être "le premier jeu où les femmes gagnent plus que les hommes".

L'objectif est de renverser la situation habituelle de l'écart de rémunération et d'illustrer de manière simple que l'écart de rémunération est injuste, qu'il concerne les hommes ou les femmes.

### Matériel requis

Le jeu de société

### Fiches d'évaluation

Le but du jeu est de réveiller les joueurs et de leur faire prendre conscience que certains aspects de la société sont inégaux et injustes.

Pour les enseignants et les formateurs, jouer à Mme Monopoly avec les élèves peut les aider à délivrer un message fort.

## B. Jeux sur l'esprit d'entreprise

Continuons avec les jeux dédiés à l'entrepreneuriat. Comme pour l'égalité des sexes, il existe plusieurs jeux dans ce domaine : des jeux physiques, des activités non formelles et des jeux numériques.

Grâce au cadre d'EntreComp, nous pouvons dire que les jeux qui encouragent l'esprit d'entreprise sont probablement plus faciles à mettre en œuvre que les jeux qui favorisent l'égalité des genres. En effet, le cadre d'EntreComp énumère une série de jeux pour lesquels les résultats d'apprentissages et les compétences développés sont pertinents dans le monde de l'entrepreneuriat. Cela rend l'évaluation du jeu plus cohérente et plus précise et illustre quels niveaux et indicateurs fonctionnent ou non.

Parmi les jeux proposés par les participantes, il y a eu beaucoup plus de propositions de jeux basés sur des activités non formelles et des jeux physiques que sur des jeux numériques. Cela peut certainement s'expliquer par le fait que les jeux physiques et les activités informelles sont plus susceptibles d'aider à développer des compétences de communication et de collaboration que les jeux numériques. Cependant, en matière de jeux numériques, il existe tout de même certains jeux sérieux mis en places dans les écoles. Ils apparaissent alors aussi efficaces et appropriés pour les programmes d'éducation à l'entrepreneuriat. Ces jeux sérieux désignent les "simulations d'apprentissage sur ordinateur qui engagent les joueurs dans des activités réalistes conçues pour accroître les connaissances, améliorer les compétences et permettre des résultats d'apprentissage positifs", comme la résolution de problèmes par les joueurs. Cependant, ces jeux sérieux sont dédiés à l'enseignement supérieur et n'ont pas été mentionnés par les participants de notre atelier. En effet, le projet FLYie s'adresse à un public de filles et de jeunes femmes qui ne sont pas encore familiarisées avec l'entrepreneuriat et qui, par conséquent, ne connaissent pas les programmes sur l'entrepreneuriat proposés par certaines écoles d'enseignement supérieur.

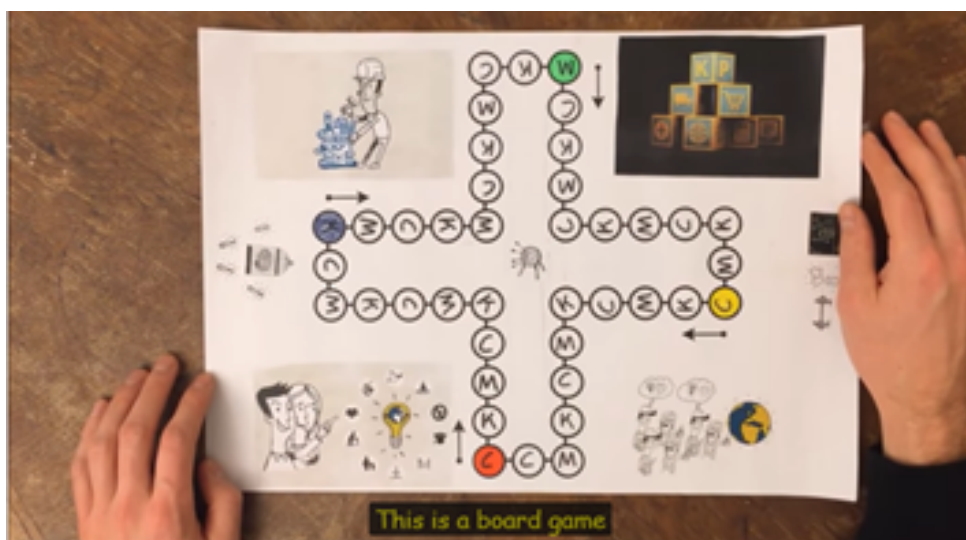
Enfin, même si certains projets numériques montrent de bons résultats et s'avèrent très performants, ils semblent tout de même moins appropriés que les activités non formelles ou que les jeux de société pour pouvoir développer les compétences interpersonnelles.

Dans la catégorie des jeux de société, il y a de nombreux exemples à mentionner:

## BRAIN VERSUS CAPITAL (LE CERVEAU CONTRE LE CAPITAL)

Le premier jeu dont nous allons parler est un jeu de société appelé "Cerveau contre capital". Il a été développé le réseau entrepreneur de Stiftung en Allemagne. Brain Versus Capital est un jeu de société qui vise à enseigner le thème de l'entrepreneuriat de manière interactive et dynamique. C'est une transcription interactive du livre "Brain vs Capital". C'est un jeu d'équipe (avec au moins 2 et maximum 4 joueurs). Chaque équipe est assignée à une mission : développer une entreprise grâce à des sessions de brainstorming dans un temps déterminé. Après 20 à 30 minutes, toutes les équipes doivent créer une ébauche de business modèle canvas (business modèle d'entreprise). Ensuite, chaque équipe dispose de 5 minutes pour préparer une présentation appropriée de son idée et de son concept et elle fera cette présentation avec la méthode appelée "elevator pitch" (une minute maximum) avec l'autre équipe.

En termes de compétences, ce jeu vise à développer le travail d'équipe, à encourager la créativité ainsi qu'à acquérir les compétences de présentation utilisées lors de sessions de pitch. En outre, les participants acquièrent des connaissances très précieuses sur l'entrepreneuriat, comme la conception du business modèle canevas, la réception de commentaires et retours, la remise en question du projet d'un autre et la recherche d'opportunités.



[Source : free-entrepreneurship-game/](#)

## DÉTAILS :

### Type de jeu

Un jeu de société. Il peut être téléchargé ici : <https://www.entrepreneurship-campus.org/free-entrepreneurship-game/>

### Champ d'activité

Il s'agit d'un jeu de société qui vise à enseigner le thème de l'entrepreneuriat de manière interactive et dynamique, c'est une transcription interactive du livre "Brain vs Capital".

### Nombre de participants

Le jeu se joue en équipes (de 2 à 4 joueurs au maximum)  
Les tables de jeu peuvent jouer les unes contre les autres (tables 1 contre tables 2, 3...)  
Mais tous les joueurs d'une même table jouent ensemble dans une même équipe.

### Sélection des participants

Le jeu convient aux adolescents ayant des connaissances sur l'entrepreneuriat ou le monde des entreprises et aux adultes.

### Description de l'activité

Les participants se répartissent les différentes missions (CEO - CTO)  
Pour commencer, chaque équipe tire une carte de mission (rouge). C'est l'idée initiale qui sera développée au cours du jeu en un concept viable avec des composants.  
Chaque équipe devra développer un projet et le construire selon plusieurs phases et étapes.

A la fin du temps imparti, chaque équipe doit présenter son projet en 1 minute et toutes les autres tables doivent voter et choisir le projet pour lequel elles se porteront candidates. Le projet ayant obtenu le plus grand nombre de voix l'emporte. (Instructions : <https://www.entrepreneurship.de/wp-content/uploads/2018/07/Instructions.pdf>)

### Matériel requis spécifique

Le matériel doit être imprimé : le plateau de jeu, les cartes à jouer, la feuille de jeu,  
Éléments : deux dés, un pion par joueur  
Autre matériel : post-it, crayons, minuterie

### Fiches d'évaluation

Le concept et le projet sont évalués par les autres équipes ou par l'enseignant.  
Le projet est évalué en fonction d'indicateurs et de questions tels que Quel est le concept ?  
Quelles sont les composantes utilisées ? Qu'est-ce qui est proposé ? Quel est le coût du projet ?

## GOVENTURE

Un autre jeu de société qui a connu un certain succès s'appelle GoVenture. Il a été développé par Media Spark Inc. Ce jeu s'adresse aux étudiants et aux adultes et offre des compétences commerciales éducatives dans un contexte récréatif. Il immerge les joueurs dans un environnement commercial dans lequel ils doivent gérer leur propre entreprise et se faire concurrence, collaborer, négocier entre eux. Le jeu propose une approche assez complète et complexe du monde de l'entrepreneuriat, de ses défis et de ses opportunités. En termes de compétences, les joueurs peuvent acquérir des compétences en matière de gestion, de négociation, d'autogestion et de bien-être. Le jeu prétend être "La simulation d'entreprise la plus réaliste et la plus authentique qui soit pour acquérir des compétences réelles en matière d'affaires et d'emploi".

En effet, les participants sont exposés aux compétences essentielles de l'esprit d'entreprise lorsqu'ils dirigent une entreprise, c'est-à-dire : l'achat, la fixation des prix d'achat et de vente, la gestion des ressources humaines, la gestion de la trésorerie, l'équilibre entre vie professionnelle et vie privée, l'évaluation de leurs décisions ; la préparation du bilan et du compte de résultats...Ce jeu est très intéressant et donne un premier aperçu de ce qui repose sur les épaules d'un entrepreneur qui crée et dirige sa propre entreprise.

Le jeu existe également en version numérique et personnalisable. On dit qu'il s'agit d'une simulation d'entreprise polyvalente qui peut être utilisée pour l'apprentissage de la stratégie et de la gestion dans le cadre de cours ou de formations en entreprise.



Source : [goventure.net/](http://goventure.net/)

## DÉTAILS :

### Type de jeu

Jeu de société mais il existe aussi en ligne.

### Champ d'activité

Le jeu se concentre principalement sur la gestion d'une entreprise où les participants peuvent rivaliser, collaborer et négocier avec d'autres acteurs. Il recrée un contexte commercial avec des règles et des objectifs amusants et ludiques.

### Nombre de participants

De 2 à 6. Plus il y a de participants, plus le jeu dure longtemps.

### Sélection des participants

Le jeu convient aux adolescents et aux adultes.

Il nécessite d'établir une stratégie de positionnement de produits et d'acquiescer une bonne gestion financière.

### Description de l'activité

L'objectif du jeu est de parcourir le mois civil et d'accumuler le plus de bénéfices en vendant des produits.

Tous les joueurs jouent en même temps, à chaque tour, les joueurs doivent faire une action, se disputer des clients, échanger de l'argent, donner de l'argent à la banque ou jouer des cartes de défi.

Les joueurs doivent mettre en place une stratégie de positionnement de produit afin de vendre leurs produits aux clients.

(Instructions : <https://www.goventure.net/videos?wix-vod-video-id=342c08f2b34b4585b23141e94d271e2a&wix-vod-comp-id=comp-k5smz1jo>)

### Matériel requis

Seul le jeu de société est nécessaire.

### Fiches d'évaluation

Le gagnant du jeu est celui qui a réussi à vendre le plus de produits. Exactement comme pour le Monopoly, le gagnant est celui qui a su mettre en place la bonne stratégie commerciale pour battre les autres joueurs.

## VIRTONOMICS

En ce qui concerne les jeux numériques, la société Simformer Inc. a développé un jeu appelé Virtonomics – il s'agit d'une simulation de jeu d'entreprise en ligne dont le but principal est de simuler un environnement de marché dans lequel des entrepreneurs créent des prototypes virtuels de leur future entreprise. Les participants peuvent à la fois apprendre et mettre en pratique, tirer les leçons de leurs échecs en jouant le rôle d'un gérant d'une entreprise fictive plutôt que dans une entreprise réelle. Ceci les aide et les encourage à développer des compétences commerciales pratiques sans qu'ils n'y aient trop de risque.

Tout au long du jeu, les participants peuvent anticiper les différentes prises de risque afin de ne pas commettre d'erreurs commerciales fatales typiques et éliminer les craintes et le sentiment d'insécurité liés à la création d'une entreprise.

On dit également que ce type d'exercice augmente la probabilité de réussite de la stratégie et encourage le développement des activités des petites entreprises. Le jeu est conçu pour exposer les participants à un environnement compétitif, ils doivent donc développer des stratégies de gestion des risques et s'adapter. Ils peuvent explorer un concept d'entreprise déjà conçue dans un environnement simulé pour modéliser leur future start-up, tester la stratégie de marché ou les modèles économiques, découvrir des risques inédits et apprendre à les surmonter.

Le jeu est disponible en plus de 20 langues.

Source: [virtonomics.com](http://virtonomics.com)



## DÉTAILS :

### Type de jeu

Il s'agit d'un jeu numérique qui propose une simulation d'entreprise

### Champ d'activité

Apprendre comment développer une entreprise dans un monde virtuel.

### Nombre de participants

Illimité

### Sélection des participants

Il convient aux adolescents et aux adultes.

### Description de l'activité

L'objectif est de simuler un environnement de marché dans lequel les entrepreneurs créent des prototypes virtuels de leur future entreprise.

Le jeu est conçu pour exposer les participants à l'environnement concurrentiel, ils doivent développer des stratégies de gestion des risques, s'adapter. Ils peuvent explorer une idée d'entreprise déjà conçue dans un environnement simulé pour modéliser leur future start-up, tester la stratégie de marché ou les modèles économiques, découvrir des risques sans précédent et apprendre à les surmonter.

### Matériel requis

Aucun matériel n'est nécessaire, seulement un ordinateur portable et une connexion internet

### Fiches d'évaluation

Les participants peuvent apprendre et mettre leurs connaissances en pratique, tirer les leçons de leur échec dans une entreprise simulée et non dans une entreprise réelle, ce qui les aide à développer des compétences commerciales concrètes.



## LE JEU DES SOUHAITS

Les activités (activités non formelles) destinées à promouvoir l'esprit d'entreprise peuvent être facilement mises en œuvre.

En effet, comme nous avons vu avec le cadre EntreComp, les différentes compétences qui sont liées à l'esprit d'entreprise sont en rapport avec la communication, le travail d'équipe ou les compétences interpersonnelles. Pour donner un exemple d'activité qui peut être mise en œuvre en classe, nous avons analysé le jeu appelé The Wish Game (le jeu des souhaits), développé par Rebeca Hwang qui l'a présenté dans le cadre du cours d'entrepreneuriat de Stanford. L'objectif est d'encourager la classe et d'enseigner aux élèves des compétences entrepreneuriales par le biais d'un jeu de base en classe. Pour établir la liste de souhaits, chaque élève doit écrire ses plus grands souhaits de façon très détaillée. L'enseignant choisit une personne qui sera le bénéficiaire du souhait et le reste de la classe travaillera à la réalisation de ce souhait toute la semaine pour qu'il puisse être exaucé lors de la prochaine session. Le jeu comporte plusieurs étapes et conseils que Rebeca Hwang développe, c'est-à-dire normaliser l'échec, recevoir un retour d'information, développer ses compétences en matière de service à la clientèle, fixer des objectifs... En termes de compétences, cette approche de l'apprentissage par le jeu aide les étudiants à développer leur créativité, leur imagination, leur sens de la collaboration. Les étudiants peuvent acquérir les bases des compétences entrepreneuriales comme l'idéation, l'entretien avec les clients, le prototypage, la vente, la mobilisation des ressources et bien plus encore !

Source : <https://www.teachingentrepreneurship.org/changing-your-students-lives/>

### What Are We Doing? *Playing The Wish Game*

- Step 1: Pick a Wish
- Step 2: Pick a Leader
- Step 3: Interview the wish grantee
- Step 4: Wish grantee is excused for the week
- Step 4: Class works all week on delivering the wish
- Step 5: Deliver the wish the following Tuesday
- Step 6: Turn in weekly reflection (wish grantors)
- Step 7: Debrief, rinse & repeat

Source : [teachingentrepreneurship.org](https://www.teachingentrepreneurship.org)

## DÉTAILS :

### Type de jeu

Activité de classe développée par Rebeca Hwang, professeur dans le cadre du cours d'entrepreneuriat de Stanford.

### Champ d'activité

L'objectif est de stimuler la classe et d'enseigner aux élèves quelques compétences entrepreneuriales par le biais d'un jeu simple. Le jeu des souhaits aide les élèves à réfléchir aux ressources et aux atouts dont ils disposent, ce qui les encourage à les partager avec leurs pairs. C'est un bon moyen pour les élèves de construire une relation solide et durable et de constater l'impact positif qu'ils exercent les uns sur les autres.

### Nombre de participants

Une classe de 10 à 25 élèves. Il est préférable de maintenir un petit nombre de participants, afin de préserver l'engagement et la motivation.

### Sélection des participants

Cette activité est organisée dans le cadre des cours d'entrepreneuriat, de sorte que les participants étudient l'entrepreneuriat et commencent à prendre conscience des méthodes, des connaissances et à avoir des notions sur l'entrepreneuriat. Ce jeu peut également être mis en place comme jeu préliminaire pour introduire la matière.

### Description de l'activité

Chaque élève est tenu d'écrire ses souhaits les plus chers. Cela peut être par exemple marcher sur la lune, discuter avec Steve Jobs (après son décès) ou trouver un emploi chez Google... ce genre de souhaits. L'enseignant choisit la personne qui verra son vœu se réaliser et le reste de la classe travaillera sur ce vœu toute la semaine pour qu'à la prochaine session, le vœu puisse être exaucé. Le jeu comporte plusieurs étapes et conseils qui permettent à Rebeca Hwang d'aider les élèves à se développer, c'est-à-dire : normaliser l'échec, recevoir un retour d'information, développer ses compétences en matière de service à la clientèle, se fixer des objectifs... Ce style de jeu encourage les élèves à développer leur créativité, leur imagination et leurs capacités de collaboration.

### Matériel requis

Selon le souhait à réaliser, certains éléments peuvent être nécessaires, comme des éléments audiovisuels, des dépliants ou des affiches ou tout autre élément pouvant répondre au souhait.

### Fiches d'évaluation

Après le jeu, les enseignants ou les formateurs peuvent demander aux élèves de remplir un questionnaire ou de faire part de leurs commentaires sur ce que le jeu leur a appris, ce qu'ils ont ressenti par rapport aux instructions, comment ils ont réussi à collaborer, ce qu'ils ont mémorisé et apprécié. Le retour d'information est essentiel dans ce type d'activité.

Source : [teachingentrepreneurship.org/changing-your-students-lives/](https://teachingentrepreneurship.org/changing-your-students-lives/)

## VENTURE WELL

Enfin, nous avons trouvé le site VentureWell, dont la mission est d'encourager les inventeurs, les innovateurs et les entrepreneurs à se pencher sur les plus grands défis contemporains pour trouver et créer des solutions à impact positif durable. L'organisation VentureWell propose un ensemble d'activités sur mesure pour stimuler les inventeurs et les entrepreneurs. La démarche repose sur 8 activités de classe dont l'objectif est de sensibiliser les étudiants aux premiers stades de l'innovation et de les inciter à faire le premier pas. Ces activités doivent leur permettre de transformer leurs idées en inventions et en entreprises ayant un impact sur le monde d'aujourd'hui. Les activités se concentrent sur des aspects spécifiques de l'entrepreneuriat et/ou le développement des entreprises. Parmi les activités proposées, certaines visent le développement de l'esprit critique, d'autres sont davantage axées sur la créativité et l'imagination, tandis que d'autres encore exigent des étudiants qu'ils deviennent des résolveurs de problèmes ou qu'ils jouent le rôle du service après-vente. Tout au long de ces activités, les participants peuvent s'informer sur la proposition de valeur, les secteurs de vente, la relation avec les clients (sortir du bâtiment) et acquérir de nouvelles connaissances dans un domaine spécifique (investissement, client, trouver le problème pour identifier la solution...)



Source : [/venturewell.org/class-activities-inventor-entrepreneurs/](https://venturewell.org/class-activities-inventor-entrepreneurs/)

## DÉTAILS :

### Type de jeu

8 activités de classe pour stimuler la créativité et l'esprit d'entreprise.

### Champ d'activité

VentureWell est une organisation qui vise à soutenir le corps enseignant dans le développement de programmes destinés aux étudiants qui aiment travailler sur des projets novateurs. Ces programmes cherchent à promouvoir les changements institutionnels par le biais d'activités de groupes telles que des ateliers, des subventions, des formations et des conférences. L'objectif est de préparer les étudiants à se sentir en confiance avec l'innovation et à les accompagner pour leur faire faire leurs premiers pas vers la transformation de leurs idées en inventions et en entreprises à fort impact.

### Nombre de participants

Le groupe peut être une classe, mais là encore, plus la classe est grande, moins l'engagement et la motivation des élèves sont susceptibles de se développer.

### Sélection des participants

Les étudiants en première année d'enseignement supérieur peuvent étudier l'entrepreneuriat ou la gestion. L'idée est d'encourager les étudiants en leur prouvant qu'ils ont un potentiel et un rôle à jouer dans la société.

### Description de l'activité

Le programme développe 8 activités sur des sujets spécifiques : l'exercice "Si je savais...", l'exercice "Enveloppe", les exercices de définition de problèmes, les exercices de thèse de commerce...

Les activités se concentrent sur des aspects spécifiques de l'entrepreneuriat et/ou du développement d'entreprises. Parmi les activités proposées, certaines visent le développement de l'esprit critique, d'autres sont davantage axées sur la créativité et l'imagination, tandis que d'autres encore exigent des étudiants qu'ils deviennent des résolveurs de problèmes ou qu'ils jouent le rôle du service après-vente.

### Matériel requis

Tableau de conférence, post-it, crayons, tout ce qui est nécessaire pour faire du brainstorming, partager des idées, présenter des idées dans un atelier

### Fiches d'évaluation

Après chaque exercice, une séance de feedback ou de débriefing est essentielle pour aider les étudiants à avoir une vue d'ensemble ou à faire le lien avec ce qu'ils ont développé et ce qu'est l'esprit d'entreprise.

En effet, la phase de débriefing vise à expliquer que ce jeu, cette méthode ou ce savoir spécifique consiste à acquérir une compétence dans un domaine précis : proposition de valeur, segmentation de la clientèle, relation avec le client, investissement, trouver le problème pour identifier la solution...

# CHAPITRE IV : Comment élaborer une méthode d'apprentissage fondée sur le jeu et identifier des indicateurs pertinents ?

Maintenant que nous avons vu et compris les avantages et les possibilités qu'offrent l'apprentissage par le jeu, il est intéressant de comprendre comment mettre en œuvre une telle approche. En d'autres termes, l'idée est de trouver comment créer une approche par le jeu qui soit efficace et pertinente et d'identifier les indicateurs adéquats. Quelles sont les étapes incontournables et les points essentiels à mettre en place pour assurer l'efficacité de la démarche ?

## 4.1 Conception du jeu et environnement

Comment créer une approche efficace basée sur le jeu et mettre en place des indicateurs pertinents.

En 2002, Phil Orbanes a écrit dans la Harvard Business Review un article intitulé : "Tout ce que je sais sur le monde des affaires, je l'ai appris au Monopoly", (Orbanes, P. 2002). Phil Orbanes est un célèbre concepteur de jeux de société américain. Il est également l'un des fondateurs et ancien président de Winning Moves Games aux États-Unis. Winning Moves Games est un fabricant de jeux classiques (jeux de plateau, de cartes, de puzzles, d'action...). Dans cet article, l'auteur présente la manière dont les concepteurs de jeux s'efforcent de mobiliser les gens dans le jeu et l'importance d'établir une structure claire afin de créer de bons cadres dans lesquels les gens peuvent se défier sans se battre ni se disputer. Il affirme que l'objectif général d'un jeu est de faire en sorte que les gens apprécient le jeu et le moment et qu'ils en tirent le meilleur parti possible. Grâce à son expérience en tant que concepteur et directeur de jeu, l'auteur nous livre ses principes de base pour créer un excellent design de jeu. Son premier principe et de loin le plus important est que le jeu doit offrir une expérience de divertissement très bien structurée. C'est-à-dire qu'il faut s'assurer qu'un jeu procurera des émotions positives aux joueurs ; le concepteur du jeu ou le moniteur doit fournir une description détaillée de l'expérience et veiller à ce que cet environnement soit agréable pour les participants. En effet, lorsque les règles du jeu manquent de précision et qu'il y a confusion, cela laisse souvent place à des interprétations et à des conflits probables qui rendent le jeu moins amusant.

Les autres principes sont parfaitement logiques et correspondent à sa première considération :

- rendre les règles simples et sans ambiguïté
- ne pas frustrer le joueur occasionnel avec trop d'informations
- établir un rythme
- se concentrer sur ce qui se passe en dehors du plateau de jeu
- donner aux joueurs une chance de revenir dans le jeu : établir un juste équilibre entre la technique et la chance
- offrir aux joueurs inexpérimentés ou initiés la possibilité de s'amuser

#### 4.2 Indicateurs et objectifs

Ces principes peuvent s'appliquer pour les trois catégories de types jeux, c'est-à-dire les jeux physiques, numériques et informels. Il est essentiel de garder ces principes à l'esprit afin de pouvoir développer et mettre en place des jeux qui seront généralement bien accueillis et appréciés par les joueurs. Toutefois, au-delà des principes du jeu en soi, lorsqu'on essaie de mettre en place un apprentissage par le jeu, il est important de définir également les objectifs pédagogiques et les résultats d'apprentissage que le jeu doit aider à développer. En effet, nous avons mentionné précédemment que l'approche par le jeu transforme une leçon, un cours ou une expérience en un jeu, mais alors, outre les principes fondamentaux des jeux, quels sont les indicateurs et les éléments à prendre en compte lors de l'élaboration des objectifs pédagogiques ?



Tout d'abord, il est important de définir des objectifs pédagogiques clairs et de s'assurer que les mécanismes du jeu peuvent les atteindre. En effet, lorsqu'on veut aider les participants à développer des compétences interpersonnelles par le biais d'un jeu, il est nécessaire que le jeu exige des participants qu'ils interagissent les uns avec les autres. Pour que l'objectif soit atteint, il est utile de mettre en place certains indicateurs qui sont en phase avec l'objectif pédagogique ou la stratégie du jeu. Ils doivent aider à concevoir le plan d'action et à identifier les résultats qualitatifs ou quantitatifs du jeu. Les indicateurs peuvent être établis selon la méthodologie SMART :



### **SPÉCIFIQUE**

doit se concentrer sur un sujet spécifique

### **MESURABLE**

en qualité ou en quantité. Pour les jeux, celle-ci est difficile car on ne peut jamais totalement ignorer les traits de personnalité de chaque personne et il est donc plus difficile d'évaluer ce qui a été réellement acquis ou conservé.

### **ATTEIGNABLE**

(réalisable ou réaliste) : le jeu et son objectif doivent rester faisables et réalisables avec les moyens dont on dispose

### **PERTINENT**

le jeu et son objectif doivent avoir un sens et un rapport avec la leçon et le cours qu'il est censé couvrir/approcher

### **INSCRIT DANS LE TEMPS**

anticiper le temps nécessaire à l'installation, au jeu, à la phase de débriefing

Lorsque les indicateurs sont définis avec ce cadre SMART, il est très probable que les objectifs du jeu puissent être facilement atteints. Dans le projet FLYie, quelques indicateurs ont été sérieusement pris en considération :

- la qualité du matériel éducatif
- dépasser la barrière culturelle/genre
- la complexité des règles
- une atmosphère amusante et bienveillante
- se concentrer sur la collaboration

### 4.3. Retour d'information et compte rendu

Lorsque la conception et les mécanismes du jeu sont établis, que les objectifs de l'approche par le jeu et les indicateurs sont clairement fixés, il est temps de jouer le jeu (et d'aborder la leçon) pour de vrai !

À ce stade, il est nécessaire de pouvoir évaluer et juger le déroulement du jeu, la réaction des participants, les changements et modifications à apporter, les mesures à prendre pour s'assurer que l'approche est inclusive et qu'elle atteint les objectifs finaux. Pour s'assurer que l'approche par le jeu donne des résultats valables et qu'elle est bénéfique pour le joueur, les actions suivantes doivent être mises en place, au moins pour les premières expériences du jeu : obtenir les réactions des participants, identifier ce qu'ils ont appris, reconnu ou mémorisé. Il est également important de recueillir les sentiments des participants par la suite, c'est-à-dire ce qu'ils ont aimé, n'ont pas aimé, ont trouvé difficile, divertissant ou ennuyeux.





Cette phase ainsi que la phase de débriefing sont primordiales. En effet, une méthodologie d'apprentissage par le jeu sans phase de débriefing n'a aucun sens et ne permet pas de réaliser les objectifs d'apprentissage. Par exemple, pour les jeux sérieux ou les activités d'apprentissage comme les jeux d'évasion pédagogique ou autre, les résultats pédagogiques ne peuvent être atteints s'il n'y a pas de phases de débriefing claires expliquant aux participants ce qu'ils ont vécu, quel était le but du jeu afin qu'ils puissent faire le lien entre leur expérience et la transformer en connaissances.

Autre exemple, si le jeu porte sur la lutte contre les stéréotypes de genre et qu'il n'y a pas de phase de débriefing expliquant que les stéréotypes de genre existent et sont répandus dans notre vie quotidienne, les participants ne feront probablement pas le lien avec des situations identiques dans la vie de tous les jours. De même, lorsque certains jeux traitent de certains sujets et questions complexes ou exigent des participants qu'ils sortent de leur zone de confort, il est impératif de pouvoir discuter, débattre et prendre note du sujet abordé et s'y référer.

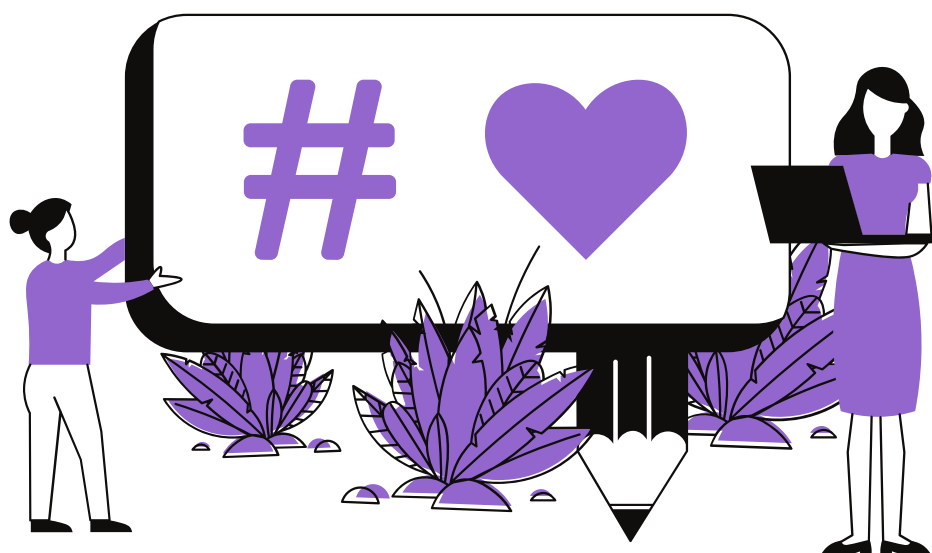
Par conséquent, être capable d'adapter le jeu en fonction des réactions des participants afin qu'il soit réellement pertinent pour le public et mettre en œuvre une phase de débriefing est essentiel pour développer une approche réussie de l'apprentissage par le jeu. Il ne s'agit pas nécessairement d'une vérité générale, mais un jeu pour lequel aucun temps de débriefing n'est prévu a de fortes chances d'avoir moins de répercussions et d'impact sur les participants. Comme pour toute leçon, l'introduction ainsi que la conclusion et les phases de questions et réponses sont essentielles pour s'assurer que les participants ont intégré les différents éléments et concepts du jeu et de la leçon et surtout qu'ils ont pris plaisir à apprendre en jouant !

## Conclusion

Ce guide donne un aperçu des nombreuses possibilités que l'éducation par le jeu peut apporter sur les sujets de l'égalité des genres et de l'entrepreneuriat. Même s'il existe de nombreux types de jeux et d'activités, il est très difficile de trouver ceux qui permettraient de combiner les compétences en matière d'entrepreneuriat et la promotion des initiatives féminines. Néanmoins, cela ouvre des opportunités et un espace pour proposer une approche innovante, ce que nous sommes actuellement en train de développer dans le cadre du projet FLYie.

En outre, dans un cadre éducatif, il est important de prêter attention à la façon dont les jeux et les activités montrent - ou ne montrent pas - les catégories de personnes. Par exemple, si vous jouez à des jeux dans lesquels les personnages féminins ne sont que dans des secteurs d'activités considérés comme féminins (par exemple, beauté, soins, éducation), cela peut être un facteur de rejet pour les élèves qui ne s'identifient pas à ce modèle, et cela peut donner une image réductrice des rôles et des genres dans nos sociétés. Pour pallier ce problème, nous vous suggérons de toujours bien faire une analyse des contenus et du matériel que vous utilisez et de choisir quelques ouvrages qui traitent de sujets qui ne sont pas toujours parmi les plus abordés.

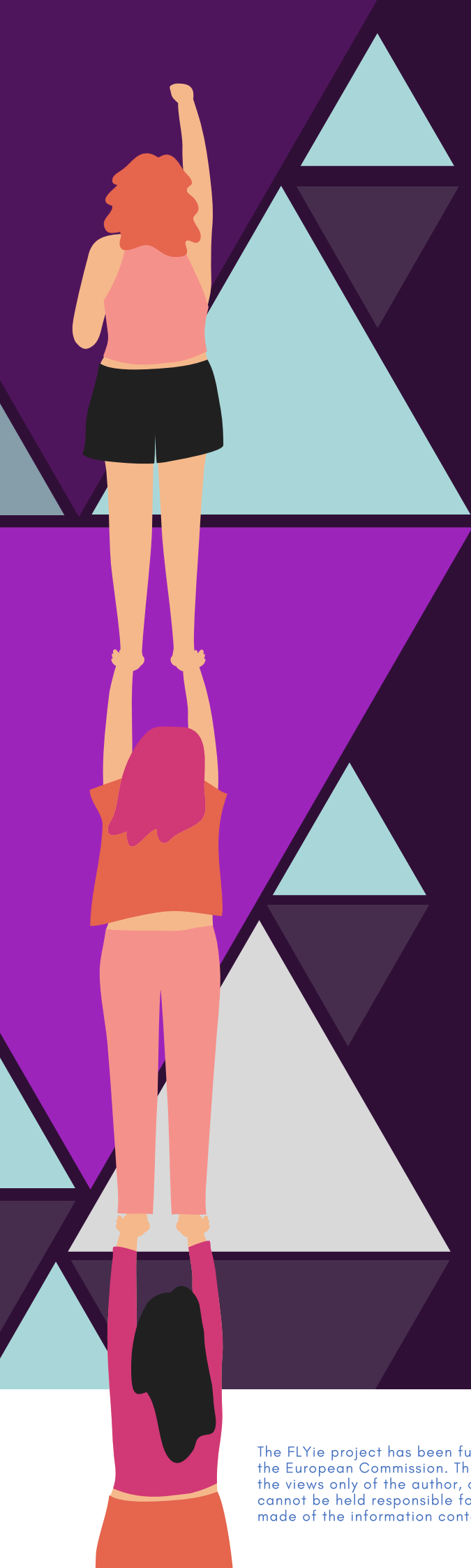
Nous espérons que cela vous donnera suffisamment de matière à réflexion pour vous accompagner dans votre démarche d'application d'activités plus inclusives en matière de genre !



## Références

- Adobor, H., & Daneshfar, A. (2006). Management simulations: determining their effectiveness. *Journal of Management Development*.
- Antonaci, A., Dagnino, F. M., Ott, M., Bellotti, F., Berta, R., De Gloria, A., ... & Mayer, I. (2015). A gamified collaborative course in entrepreneurship: Focus on objectives and tools. *Computers in Human Behavior*, 51, 1276-1283.
- Bacigalupo, M., Kampylis, P., Punie, Y., & Van den Brande, G. (2016). EntreComp: The entrepreneurship competence framework. *Luxembourg: Publication Office of the European Union*, 10, 593884.
- Costin, Y., O'Brien, M. P., & Slattery, D. M. (2018). Using simulation to develop entrepreneurial skills and mind-set: An exploratory case study.
- Hwang R. (2018, December 10th) Wish Game: Entrepreneurship Through Giving Back, Teaching Entrepreneurship. [www.teachingentrepreneurship.org/wish-game](http://www.teachingentrepreneurship.org/wish-game)
- Ifenthaler, D., Eseryel, D., & Ge, X. (2012). Assessment for game-based learning. In *Assessment in game-based learning* (pp. 1-8). Springer, New York, NY.
- Kelley, D. J., Baumer, B. S., Brush, C., Greene, P. G., Mahdavi, M., Majbouri, M., ... & Heavlow, R. (2017). Women's entrepreneurship 2016/2017 report. *Global Entrepreneurship Research Association*. Available online at <http://gemconsortium.org/>, checked on, 9(19), 201
- La Guardia, D., Gentile, M., Dal Grande, V., Ottaviano, S., & Allegra, M. (2014). A game based learning model for entrepreneurship education. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 141, 195-199.
- Legal Marketing Association Annual Conference April 11-13, 2016 - Austin, Texas Using Games to Teach Business Development Skills Kevin McMurdo McMurdo Consulting
- Orbanes, P. (2002). Everything I know about business I learned from monopoly. *Harvard business review*, 80(3), 51-7.

- Osterweil, S., & Klopfer, E. (2011). Are Games All Child's Play?.
- Parker C. (2015, October 26) Can a board game make you less sexist?. World Economic Forum. <https://www.weforum.org/agenda/2015/10/can-a-board-game-make-you-less-sexist/>
- Tahir, R., & Wang, A. I. (2020). Codifying Game-Based Learning: Development and Application of LEAGUE Framework for Learning Games. Electronic Journal of e-Learning, 18(1), 69-87.
- Tamayo, J. S. Z., & Zapata-Jaramillo, C. M. (2015). Building Social Communities as a Foundation for Entrepreneurship: A Game-Based Approach. In Developments in Business Simulation and Experiential Learning: Proceedings of the Annual ABSEL conference (Vol. 42).
- Tasnim, R., & Yahya, S. (2013). Playing entrepreneurship: Can games make a difference. Entrepreneurial practice review, 2(4), 4-16.
- Xinaris, C., Kourtellis, A., Kakouris, A., & Georgiadis, P. (2011, October). Game based learning in entrepreneurship: the academic business planner. In European Conference on Games Based Learning (p. 650). Academic Conferences International Limited.
- Bingo:  
<https://genderbiasbingo.com/gender-bias-bingo/#.XqkhOKgzaUk>  
<https://women4oceans.weebly.com/gender-balance-bingo.html>
- Global goals: <https://ggimpactgames.com/play/goal-5/>
- Virtonomics: <https://virtonomics.com/>
- Go venture: <http://goventure.net/products/entrepreneur-board-game.html>
- Brain versus capital : <https://www.entrepreneurship-campus.org/free-entrepreneurship-game/>
- VentureWell : <https://venturewell.org/class-activities-inventor-entrepreneurs/>
- Ms. Monopoly: <https://www.cbc.ca/news/business/hasbro-introduces-ms-monopoly-1.5279264>



The FLYie project has been funded with support from the European Commission. This publication reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.



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