

Kréatris

Le jeu de la création d'entreprise par les femmes



Jeu développé par l'association **K'elles énergies Franche-Comté**

Objectifs du jeu

Dans le cadre de sa mission de soutien à l'entrepreneuriat féminin, K'elles énergies Franche-Comté a souhaité développer un outil permettant aux femmes de mener à bien leur projet d'entreprise. Cet outil pédagogique vise à leur fournir des solutions aux questions qu'elles peuvent se poser au cours de leur création et notamment, à mieux identifier les acteurs susceptibles de les aider.

Ce projet répond ainsi au constat (globalement établi par les acteurs de l'accompagnement) d'un manque de lisibilité sur les structures et acteurs existants à l'échelle locale et aux dispositifs mis en place pour accompagner les femmes vers la création d'entreprise.

À l'issue du jeu, chaque créatrice repart avec un dépliant comportant les adresses et contacts des divers acteurs de la création d'entreprise au féminin.



Composition du jeu

Dans une valisette de format carré,

- un plateau de jeu format 50 x 50 cm, plié en 2 ;
- un dé à 6 faces : **3 faces « étapes »** et **une face pour chaque type de case « questionnement »** ;
- **12 pions** permettant d'avancer dans le parcours : 4 modèles originaux (cartable, mug, casque et ampoule) correspondant aux profils auxquels les joueuses choisiront de s'identifier. Chaque pion sera décliné dans les 3 couleurs définies pour chaque étape de la création (niveau d'avancement de la créatrice dans son projet) ;
- **6 paquets de cartes** correspondant aux différentes cases du jeu (étapes et questionnement). Les cartes sont classées dans un ordre de progression logique de parcours.

Mélange de jeu de l'oie et de Monopoly, **Kréatris** est composé de 40 cases, réparties sur le plateau, dont une case « départ ».

Deux types de cases :

- **24 cases « étapes »**, correspondant aux stades identifiés par les acteurs de l'accompagnement et rassemblées en 3 grands niveaux successifs :
 - > **cases bleues « J'Y PENSE ! »** : stade de réflexion, validation de l'idée et de l'envie de créer
 - > **cases vertes « J'Y VAIS ! »** : vérification de la viabilité du projet (viabilité financière, confrontation au marché...)
 - > **cases oranges « J'Y SUIS ! »** : lancement concret de l'entreprise. Pour chaque étape de chaque niveau, plusieurs cartes sont à la disposition des joueuses (6 à 10) qui les tireront au fur et à mesure du jeu (voir ci-contre le détail des étapes pour chaque niveau de jeu).
- **15 cases « questionnement »** : dédiées à l'interrogation, l'échange et la mise en situation tout au long du jeu :
 - > **cases « quiz »** : questions à réponses multiples sur l'entrepreneuriat féminin,
 - > **cases « paroles de créatrices »** : témoignages de créatrices,
 - > **cases « ma petite entreprise »** : mise en situation dans la peau d'une entrepreneure.

Au centre du plateau, **6 emplacements pour les cartes** réparties en **3 paquets « étapes »** et **3 paquets « questionnement »**.

Une version murale du jeu est en cours de conception.

Règles du jeu

Mettre le plateau de jeu sur la table et placer chaque pile de cartes sur le lieu indiqué au centre.

Chaque participante choisit le niveau sur lequel elle va commencer à jouer en fonction de sa situation personnelle : **bleu** (réflexion), **vert** (vérification) ou **orange** (lancement). Elle gardera ce niveau de jeu tout au long du parcours et ne passera au niveau supérieur qu'une fois le tour terminé.

Exemple : si une créatrice en est à l'étude de la demande au sein du marché visé, elle choisit donc le deuxième niveau (vert) et commence par la première étape (étude du marché).

Les étapes qui composent les 3 niveaux sont détaillées ci-dessous :



En début de partie, chaque créatrice choisit un pion correspondant à son profil et à la couleur de son niveau. Elle changera de couleur lors de chaque passage à un niveau supérieur, (mais pas de profil).

Un animateur est désigné (membre de K'elles énergies, acteur de la création, ou toute personne* souhaitant utiliser le jeu pour ses vertus pédagogiques ou didactiques). L'animateur veille au bon dérou

lement du jeu, suscite la participation orale des joueuses et crée l'échange et le partage.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Chaque créatrice se place sur la case « départ ». Chacune joue à la suite des autres dans un ordre identique pendant toute la durée du jeu.

Chaque participante doit passer sur les 8 cases « étape » de son niveau pour le terminer. Et passer ainsi à l'étape supérieure. L'objectif du jeu étant d'échanger sur les différentes thématiques de la création d'entreprise, il est impossible de passer une étape. Toutefois, chaque participante est encouragée à échanger avec les autres créatrices si son expérience, ou tout simplement son avis, peut apporter une aide à une créatrice qui n'est pas dans le même niveau.

Lorsqu'une créatrice tombe sur une case « **quiz** », « **paroles de créatrices** », ou « **ma petite entreprise** », l'objectif - tout en répondant à la question ou en lisant le témoignage - est d'échanger avec les autres participantes sur sa situation, son expérience ou la stratégie qu'elle adopte face à un problème donné.

Le jeu s'arrête lorsque l'ensemble des joueuses a terminé le parcours de la création.

Une créatrice qui choisira d'entrer en étape 2 ou 3 pourra, à l'issue de son parcours, reprendre au niveau 1 si elle le souhaite afin de valider ses acquis (sans que la durée du jeu n'en soit affectée).

BUT DU JEU

Chaque créatrice se confronte à l'ensemble des étapes afin d'aboutir au lancement réel de son entreprise de façon fictive. Ainsi, même si le jeu dépasse la situation actuelle de la créatrice, la confrontation aux autres démarches lui permettra de se projeter dans les tâches qui l'attendent et gagner ainsi un temps précieux grâce aux contacts utiles et à la mise en réseau.

DURÉE DU JEU

Entre 1 h et 1 h 30.

NOMBRE DE JOEUSES

De 3 à 6 joueuses (2 maximum par couleur. Au-delà, les joueuses constitueront une équipe et joueront ensemble).

CRITÈRE D'ÂGE

Aucun. Le seul critère est que les participantes soient des porteuses de projet en recherche de réponses et de solutions.

* Un kit d'utilisation, composé de la mallette de jeu et d'un module de formation peut être proposé.



Avec le soutien financier de



En partenariat technique avec

