

# EVA



## Entreprise à Valeurs Ajoutées

Support pédagogique pour la découverte de l'Économie Sociale et Solidaire

- *3 à 30 joueurs en équipes*
- *1 à 12 heures de jeu*
- *Nécessite un animateur*

EVA est un support pédagogique qui vous permettra d'animer des séances de sensibilisation à l'Économie Sociale et Solidaire (ESS).

En mettant les équipes dans la peau de créateurs d'Entreprises à Valeurs Ajoutées, EVA propose aux joueurs de se confronter, carte après carte, à des choix qui vont les rapprocher (ou les éloigner !) de l'ESS.

D'une simple séance à un module entier de cours, de la sensibilisation à partir de 10 ans à la formation en milieu universitaire, EVA, développé par l'IRESA, sera un support bienvenu, que vous pourrez modeler à votre envie.

LE +

des ressources en ligne pour vous aider dans l'animation du jeu :

[iresa.fr/eva](http://iresa.fr/eva)

GUIDE D'ANIMATION

Édité par  
**iresa**  
Inter Réseau de l'Économie  
Sociale et Solidaire en Anjou

mgen<sup>+</sup>  
GROUPE vvv

## - FABRICATION DU JEU -

Pour fabriquer votre exemplaire de EVA, vous devez imprimer le PDF qui contient les cartes. Pour faciliter sa manipulation, nous vous conseillons d'imprimer sur du papier de 200 g/m<sup>2</sup> minimum.

Le PDF des cartes est organisé de façon à avoir 4 cartes par page, les rectos sur les pages impaires, les versos sur les pages paires, de sorte que si votre imprimante a l'option Recto/Verso automatique, il vous suffit de l'activer pour avoir vos planches.

Si votre imprimante n'a pas cette option, il vous faut alors imprimer toutes les pages impaires, prendre le tas de feuilles et le retourner, le remettre dans le bac d'alimentation papier de votre imprimante et imprimer toutes les pages paires.

Vous pouvez aussi confier ces fichiers à un reprographe qui saura les imprimer.

En fonction des imprimantes, le calage Recto/Verso peut avoir quelques millimètres de décalage. Prévoyez donc de faire la découpe à partir des rectos (dos des cartes) pour un jeu plus esthétique.

Pour la découpe, nous vous conseillons un cutter et une règle. Pour chaque découpe, découpez du repère du haut de la planche jusqu'au repère du bas de la planche sans découper entièrement la feuille, de façon à garder les autres repères visibles pour les découpes suivantes. Un reprographe peut aussi vous fournir ce service.

Pour obtenir la version magasin de ce jeu, rendez-vous sur [SAVOIRPLUS.FR](http://SAVOIRPLUS.FR), notre distributeur.

## - SOMMAIRE -

<b>INTRODUCTION</b> .....	<b>3</b>
<b>LE JEU</b> .....	<b>3</b>
<b>VERSION DÉCOUVERTE</b> .....	<b>4</b>
<b>VERSION APPROFONDIE</b> .....	<b>5</b>
<b>VERSION SIMPLIFIÉE</b> .....	<b>7</b>
<b>LES CARTES</b> .....	<b>8</b>
<b>CARTES CRÉATIVITÉ</b> .....	<b>8</b>
<b>CARTES RESSOURCES HUMAINES</b> .....	<b>8</b>
<b>CARTES ÉCONOMIE</b> .....	<b>10</b>
<b>CARTES IMPACT TERRITORIAL</b> .....	<b>11</b>
<b>CARTES BONUS</b> .....	<b>12</b>



## - INTRODUCTION -

Vous allez assister à la naissance de jeunes Entreprises à Valeurs Ajoutées (EVA) !

Ce jeu est un support pédagogique pour faire découvrir l'économie sociale et solidaire à ceux qui le souhaitent : collégiens, lycéens, étudiants, entrepreneurs ou tout simplement curieux ! Il ne nécessite pas de compétences particulières en création d'entreprise. Pour être animateur, outre une bonne connaissance de l'économie sociale et solidaire, une seule chose suffit : du bon sens !

Ce guide d'animation a été créé pour vous faciliter la vie et être léger. Le système d'icônographie et de couleurs vous aidera à retrouver rapidement les informations dont vous avez besoin. Avant votre animation, il vous faudra préparer votre déroulé. N'hésitez pas à consulter le site dédié [iresa.fr/eva](http://iresa.fr/eva) qui recense toutes les ressources complémentaires aux sujets abordés. Nous vous proposons ici trois déroulés, libre à vous d'en inventer d'autres !

### Les objectifs

- Saisir la complexité de la prise de décision en entreprise.
- Découvrir progressivement l'Economie Sociale et Solidaire (ESS).

### La durée de jeu

- version découverte : 2h
- version approfondie : de 3h à 12h
- version simplifiée : 1h à partir de 10 ans

### Nombre de participants

3 à 30, répartis en équipes de 3 à 6 joueurs.

### Le matériel nécessaire

- Cartes EVA
- Papier
- Marqueurs, stylos
- Ressource de présentation de l'ESS
- Un accès à internet



## - LE JEU -

### But du jeu

Créer en équipe une entreprise à valeurs ajoutées. Ce jeu est une simulation d'entreprise dans laquelle chacun endosse un rôle. Il n'y aura pas de gagnant ou de perdant.

### Déroulement

Le jeu consiste en une succession de débats et décisions autour des cartes choisies, et de présentations auprès des autres équipes. Nous vous proposons ici trois déroulés : une version découverte (2h), une version approfondie (3h à 12h), et une version simplifiée (1h).

#### 1 Composition des équipes

Commencez par répartir les joueurs en équipes de 3 à 6 personnes.

A partir de 3 équipes, il est recommandé d'être deux animateurs.

#### 2 Mise en jambes

Débutez le jeu par un état des lieux des connaissances des joueurs sur l'économie sociale et solidaire : qu'est-ce que ces mots représentent pour eux ? Un brainstorming rapide vous permettra de noter les mots clés. Laissez cette récolte visible durant toute la partie. Les joueurs devront prendre des décisions en cohérence avec ces mots clés. **Important** : ne dirigez pas les joueurs et ne commentez pas leur définition. Il s'agit d'un simple état des lieux, leur apprentissage sera progressif.

#### 3 Equipement

Distribuez à chaque équipe un jeu complet. Le dos du jeu représente le type de produit de l'entreprise : chaque équipe a un produit différent.

#### 4 C'est parti !

Selon le déroulé que vous avez choisi, les joueurs devront répondre à des questions différentes, avec un temps imparti. Chaque carte est sujet à débats et à prises de décisions collectives. Pour les aider et nourrir les échanges, les équipes ont accès à des ressources extérieures. Chaque fois que les équipes ont pris connaissance d'une nouvelle carte, passez discuter avec chacune d'elle. Votre rôle sera de les aider (RDV rubrique «Les Cartes» page 7 pour vous guider). Attention à bien les aiguiller mais ne faites jamais à leur place ! Enfin, n'hésitez pas à les interroger sur les raisons de leurs choix.

# VERSION DÉCOUVERTE - 2H

Munissez-vous d'un chronomètre: attention, dans cette version, le rythme est cadencé !

## PHASE 1 Lancement de l'entreprise 45 min

### 1 CRÉATION D'ENTREPRISE 10 min

Vous créez une entreprise qui fabrique et vend des produits... Retournez votre carte pour découvrir ce que vous confectionnez ! Inventez votre produit phare et choisissez le nom de votre marque, en y incluant « EVA ».

### 1 GOUVERNANCE 10 min

Organisez votre entreprise !  
Qui dirige l'entreprise ? Par qui et comment cela a-t-il été décidé ?

### 2 ÉQUIPE 10 min

Vous recrutez 20 salariés : confiez-leur des missions pour faire fonctionner votre entreprise ! Répartissez différentes fonctions entre vos 20 salariés.

### 3 SALAIRE 5 min

Tout travail mérite salaire !  
Répartissez 35 000 EVAR de salaire net entre vos 20 salariés.

### 1 FINANCEMENT 10 min

L'entreprise a besoin d'un investissement de 100 000 EVAR pour sa création (locaux, machines, véhicules, etc.). Vous n'avez pas de fortune personnelle.  
Où trouvez-vous les ressources nécessaires ?

## PHASE 2 Échanges 10 min

Chaque entreprise a 1 minute pour présenter ses produits aux autres. Cette présentation est suivie d'un échange sur les sujets qui ne paraissent pas clairs ou cohérents.

## PHASE 3 Plus tard ... 30 min

1 an plus tard ...

### 3 BÉNÉFICES 10 min

Tout va bien pour vous ! Votre entreprise marche très bien, vous avez plein de nouveaux clients. Vous dégagez 10 000 EVAR de bénéfices. Qu'en faites-vous ?

### 6 ARRÊTS MALADIE 10 min

Le nombre d'arrêts maladie de vos salariés est très important... Que faites-vous ?

2 ans plus tard ...

### 4 CRISE 10 min

La crise économique affecte votre activité et votre chiffre d'affaire s'en ressent. Vous devez réduire vos dépenses de 10 000 EVAR.  
Où trouvez-vous cette économie ?

## PHASE 4 Échanges 20 min

A vous de jouer ! Pour conclure, en vous appuyant sur les décisions prises par les équipes, prenez le relais pour présenter l'économie sociale et solidaire à l'aide des ressources en ligne (ou de vos connaissances). N'oubliez pas de revenir sur les principes abordés au cours du jeu et de faire le lien avec les mots clés récoltés au début : le mode de gouvernance, le financement, l'échelle des salaires, l'utilité sociale/sociétale...

## VERSION APPROFONDIE

Voici une proposition de déroulé pour au moins 3h de jeu. Vous pouvez le modifier à votre guise en intervertissant les cartes et/ou en décidant d'approfondir certaines questions avec des apports théoriques ou des témoignages.

### PHASE 1 Lancement de l'entreprise 60 min



#### CONTRAINTE

Chaque équipe pioche une carte « contrainte ». Elle devra s'y fier durant toute la partie.



#### 1 CRÉATION D'ENTREPRISE 10 min

Vous créez une entreprise qui fabrique et vend des produits... Retournez votre carte pour découvrir ce que vous confectionnez !

Inventez votre produit phare et choisissez le nom de votre marque, en y incluant « EVA ».



#### 1 GOUVERNANCE 10 min

Organisez votre entreprise !

Qui dirige l'entreprise ? Par qui et comment cela a-t-il été décidé ?



#### 2 ÉQUIPE 10 min

Vous recrutez 20 salariés : confiez-leur des missions pour faire fonctionner votre entreprise !

Répartissez différentes fonctions entre vos 20 salariés.



#### 3 SALAIRE 5 min

Tout travail mérite salaire !

Répartissez 35 000 EVAR de salaire net entre vos 20 salariés.



#### 1 FINANCEMENT 10 min

L'entreprise a besoin d'un investissement de 100 000 EVAR pour sa création (locaux, machines, véhicules, etc.).

Vous n'avez pas de fortune personnelle.

Où trouvez-vous les ressources nécessaires ?



#### 4 COMPLEMENTAIRE SANTÉ 5 min

Les entreprises doivent choisir une complémentaire santé collective pour leurs salariés, qu'elles financent au minimum à hauteur de 50 %.

Quels critères privilégiez-vous pour choisir cette complémentaire ?



#### 2 COMMUNICATION 10 min

Trouvez le slogan de votre entreprise et dessinez votre logo.

### PHASE 2 Échanges 10 min

Chaque entreprise a 1 minute pour présenter ses produits aux autres. Cette présentation est suivie d'un échange sur les sujets qui ne paraissent pas clairs ou cohérents.

### PHASE 3 Plus tard ... 30 min

1 an plus tard ...



#### 2 HAUSSE D'ACTIVITÉ 10 min

Un partenaire vous sollicite pour une commande ponctuelle qui entraînera une forte hausse de votre activité. Comment anticipez-vous cette commande ?



#### 1 ÉTUDE SANITAIRE 10 min

La population de votre région fait de moins en moins d'activité et les problèmes de surpoids se multiplient. Que faites-vous ?

 **3 BÉNÉFICES** 10 min

Tout va bien pour vous ! Votre entreprise marche très bien, vous avez plein de nouveaux clients. Vous dégagez 10 000 EVAR de bénéfices. Qu'en faites-vous ?

2 ans plus tard ...

 **2 IMPACT ENVIRONNEMENTAL** 10 min

Une association de protection de l'environnement a relevé d'importants problèmes environnementaux liés à votre activité. Que faites-vous ?

 **4 CRISE** 10 min

La crise économique affecte votre activité et votre chiffre d'affaire s'en ressent. Vous devez réduire vos dépenses de 10 000 EVAR.  
Où trouvez-vous cette économie ?

**AU CHOIX**  **6 ARRÊTS MALADIE** 10 min

Le nombre d'arrêts maladie de vos salariés est très important... Que faites-vous ?

**OU**  **5 HANDICAP** 10 min

Suite à un accident, un salarié de votre chaîne de production est déclaré en invalidité partielle.  
Que faites-vous ?

**PHASE 4 Échanges** 20 min

A vous de jouer ! Pour conclure, en vous appuyant sur les décisions prises par les équipes, prenez le relais pour présenter l'économie sociale et solidaire à l'aide des ressources en ligne (ou de vos connaissances). N'oubliez pas de revenir sur les principes abordés au cours du jeu et de faire le lien avec les mots clés récoltés au début : le mode de gouvernance, le financement, l'échelle des salaires, l'utilité sociale/sociétale...



## VERSION SIMPLIFIÉE (à partir de 10 ans)

Pour cette version d'initiation, adaptez votre discours, vos attendus et le temps d'intervention en fonction de votre public.

### PHASE 1 Lancement de l'entreprise 30 min

#### 1 CRÉATION D'ENTREPRISE 10 min

Vous créez une entreprise qui fabrique et vend des produits... Retournez votre carte pour découvrir ce que vous confectionnez ! Inventez votre produit phare et choisissez le nom de votre marque, en y incluant « EVA ».

#### 1 GOUVERNANCE 10 min

Organisez votre entreprise !  
Qui dirige l'entreprise ? Par qui et comment cela a-t-il été décidé ?

#### 3 SALAIRE 10 min

Tout travail mérite salaire !  
Répartissez 35 000 EVAR de salaire net entre vos 20 salariés.  
Pour cette carte, vous pouvez montrer l'organigramme correspondant à la carte équipe (2 bleue) sur le site [iresa.fr/eva](http://iresa.fr/eva)

### PHASE 2 Échanges 10 min

Chaque entreprise a 1 minute pour présenter ses produits aux autres. Cette présentation est suivie d'un échange sur les sujets qui ne paraissent pas clairs ou cohérents.

### PHASE 3 1 an plus tard ... 10 min

#### 3 BÉNÉFICES 10 min

Tout va bien pour vous ! Votre entreprise marche très bien, vous avez plein de nouveaux clients.  
Vous dégagez 10 000 EVAR de bénéfices. Qu'en faites-vous ?

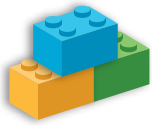
### PHASE 4 Échanges 10 min

A vous de jouer ! Pour conclure, en vous appuyant sur les décisions prises par les équipes, prenez le relais pour présenter l'économie sociale et solidaire à l'aide des ressources en ligne (ou de vos connaissances). N'oubliez pas de revenir sur les principes abordés au cours du jeu et de faire le lien avec les mots clés récoltés au début : le mode de gouvernance, le financement, l'échelle des salaires, l'utilité sociale/sociétale...



## - LES CARTES -

Les cartes vous sont présentées ici une par une, avec des conseils d'animation et des questions aidantes à poser aux équipes.  
Chaque carte est reconnaissable à sa couleur et son pictogramme pour sa catégorie et à son numéro et son titre pour son sujet !



### CARTES CRÉATIVITÉ

Ces cartes stimulent les équipes. Tout y est possible, les inventions les plus folles, les plus drôles, les plus technologiques... Laissez libre cours à l'imagination !

1  
CRÉATION D'ENTREPRISE



Vous créez une entreprise qui fabrique et vend des produits... Retournez votre carte pour découvrir ce que vous confectionnez !

Inventez votre produit phare et choisissez le nom de votre marque, en y incluant « EVA ».

#### 1. CRÉATION D'ENTREPRISE

*L'introduction est primordiale : les joueurs doivent s'approprier leur entreprise pour que cela soit ludique.... Ne les bridez pas dans leur créativité ! Pour inclure EVA dans le nom de la marque, toutes les astuces sont possibles (anagramme, jeu de mot, etc).*

**Questions aidantes :**

- Quel public visez-vous ? (enfants, ados, étudiants, adultes ? Faibles revenus ? Population aisée ?)
- Quel territoire (local, régional, national, international...)?
- Qu'est-ce qui n'existe pas et que vous aimeriez inventer ?

2  
COMMUNICATION



Trouvez le slogan de votre entreprise et dessinez votre logo.

#### 2. COMMUNICATION

*Remobilisez l'équipe autour du projet collectif par un autre moment de créativité !*

**Questions aidantes :**

- Quelles couleurs symbolisent votre marque ?
- Quel ton adoptez-vous pour parler de votre produit ?
- Qu'est ce qui vous différencie de vos concurrents ?



### CARTES RESSOURCES HUMAINES

Ces cartes interrogent les équipes sur les choix à faire, les questions à se poser dans la gestion d'un collectif dans l'entreprise.

1  
GOUVERNANCE



Organisez votre entreprise !

Qui dirige l'entreprise ? Par qui et comment cela a-t-il été décidé ?

#### 1. GOUVERNANCE

*«Gouvernance»? Ce mot est souvent vague pour les joueurs. Adaptez cette question à leur niveau: s'ils sont assez avancés, amenez-les jusqu'à la définition d'un statut. Sinon, aidez-les à se poser les bonnes questions et incitez-les à s'inclure dans la gouvernance pour les aider à se projeter.*

**Questions aidantes :**

- Par qui est dirigée l'entreprise ? Une personne dirigeante ? Une équipe ? ...
- Par qui est/sont définis le (s) dirigeant (s) dans l'entreprise? Par lui/eux même ? Les actionnaires ? Le PDG ? Les administrateurs ? Les adhérents ? Les salariés ? Les sociétaires ? Les clients ? ...
- Comment est-il/ sont-ils définis ? Par désignation ? Par élection ? En fonction de leur apport financier ? ...



**ÉQUIPE** 2



Vous recrutez 20 salariés : confiez-leur des missions pour faire fonctionner votre entreprise !

Répartissez différentes fonctions entre vos 20 salariés.

## 2. ÉQUIPE

Après leur avoir laissé un temps de réflexion, il est conseillé de suggérer aux joueurs d'utiliser un organigramme pour définir les différentes fonctions au sein de l'entreprise et répartir les 20 salariés (voir un exemple, sur la page [iresa.org/eva](http://iresa.org/eva)).

### Questions aidantes :

- Qui fabrique vos produits ? / Comment sont-ils produits ?
- Qui s'occupe de l'approvisionnement des matières premières ?
- Qui s'occupe de faire le lien avec les points de vente, de faire connaître vos produits ?
- Qui gère la comptabilité ?
- Qui fait le ménage dans l'entreprise ?
- Qui reçoit les appels des clients ?
- Qui coordonne le travail de toutes ces personnes ?

**SALAIRES** 3



Tout travail mérite salaire !

Répartissez 35 000 EVAR de salaire net entre vos 20 salariés.

## 3. SALAIRES

L'EVAR est la monnaie locale du jeu, utilisée par toutes les entreprises. Schématiquement, 1000 EVAR correspondent au SMIC net. Les 35 000 EVAR à répartir correspondent à la totalité du salaire net hors cotisations patronales et salariales.

L'idée ici est de réfléchir aux proportions entre les salaires.

C'est le moment d'interroger les joueurs sur les raisons qui ont motivé leur répartition !

### Questions aidantes :

- Qu'est-ce qui justifie une différence de salaire ?
- Quelles fonctions vous paraissent éventuellement devoir être plus rémunérées que les autres ? Pourquoi ?

**COMPLEMENTAIRE SANTE** 4



Les entreprises doivent choisir une complémentaire santé collective pour leurs salariés, qu'elles financent au minimum à hauteur de 50 %.

Quels critères privilégiez-vous pour choisir cette complémentaire ?

## 4. COMPLEMENTAIRE SANTÉ

L'entreprise doit obligatoirement proposer une complémentaire santé à ses salariés. C'est le moment d'aborder la différence entre complémentaires santé mutualistes (ESS) et complémentaires santé à but lucratif (non ESS) !

### Questions aidantes :

- Connaissez-vous la différence entre une mutuelle et une complémentaire santé privée ?
- Incluez-vous des actions de prévention dans votre contrat ?
- Quelle qualité de couverture minimum voulez-vous offrir à vos salariés ?
- Quels montant êtes-vous prêt à consacrer par salarié ?

**HANDICAP** 5



Suite à un accident, un salarié de votre chaîne de production est déclaré en invalidité partielle.

Que faites-vous ?

## 5. HANDICAP

L'idée ici est de questionner les joueurs sur l'adaptation d'un poste de travail, ou la mobilité à l'intérieur de l'entreprise.

Les réponses à cette question peuvent varier en fonction de la complémentaire santé choisie.

### Questions aidantes :

- Agissez-vous sur le poste de travail ?
- Faites-vous appel à un ergothérapeute (inclus dans votre complémentaire santé) ?
- Proposez-vous au salarié un nouveau poste plus adapté dans l'entreprise ?
- Proposez-vous une rupture du contrat de travail ?



## 6. ARRÊTS MALADIE

Les réponses à cette question peuvent varier en fonction de la complémentaire santé choisie.

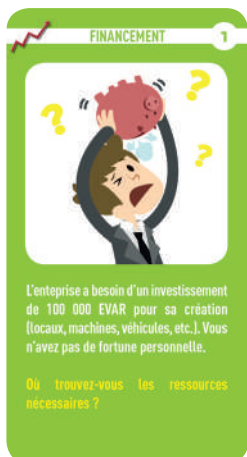
### Questions aidantes :

- Lancez-vous un audit externe pour savoir d'où vient le problème ?
- Mettez-vous en place des actions de prévention pour vos salariés ?
- Proposez-vous un comité de réflexion avec les salariés ?
- Alertez-vous la sécurité sociale afin que des contrôles systématiques soient effectués chez les salariés en arrêt ?
- Organisez-vous une grande journée à la campagne avec tous les salariés ?
- Embauche-vous des intérimaires pour donner plus de souplesse dans l'organisation de la production ?



## CARTES ÉCONOMIE

Cette catégorie rassemble les événements liés à la vie économique de l'entreprise. Ici aussi, les choix orientent l'entreprise vers l'ESS ou non.



## 1. FINANCEMENT

L'absence de fortune personnelle oblige à diversifier les sources de financement. N'hésitez pas à rappeler que sans autres garanties parallèles, un prêt bancaire sera difficile à obtenir, et que les subventions sont accordées pour des cas spécifiques : invitez les joueurs à préciser quel cas de figure leur permet de les obtenir (les recherches en ligne sont autorisées !)

### Questions aidantes :

- Faites-vous appel à des organismes spécialisés dans la finance solidaire ?
- Faites-vous appel à des investisseurs extérieurs (prise de capital) ?
- Lancez-vous un financement participatif ? Sous quelle forme (prise de participation, contre-don, ...) ?



## 2. HAUSSE D'ACTIVITÉ

Cette hausse d'activité ponctuelle impacte l'entreprise : il faut anticiper ses effets à la fois d'un point de vue matériel et humain car le rythme de travail et le stress des équipes risque d'augmenter !

### Questions aidantes :

- Quels moyens humains mobilisez-vous ? (embauche d'intérimaires, heures supplémentaires, ...)
- Quels moyens matériels utilisez-vous (investissement dans la chaîne de production pour la rendre plus efficace, ...)
- Quelles actions de prévention santé mettez-vous en place ? Sont-elles incluses dans la complémentaire santé à laquelle vous avez souscrit ?

**BÉNÉFICES** 3



Tout va bien pour vous ! Votre entreprise marche très bien, vous avez plein de nouveaux clients. Vous dégagez 10 000 EVAR de bénéfices.

Qu'en faites-vous ?

### 3. BÉNÉFICES

Veillez à ce que la réponse corresponde aux statuts de l'entreprise (ex : se répartir les bénéfices entre membres n'est pas possible dans une association !)

#### Questions aidantes :

- Remboursez-vous vos investisseurs ? Combien ?
- Distribuez-vous des primes ? A qui ? Combien ?
- Faites-vous du mécénat ? Combien ?
- Investissez-vous dans la recherche et le développement ? Combien ?
- Mettez-vous en place des actions sociales pour vos salariés ? Lesquelles ? Combien ?

**CRISE** 4



La crise économique affecte votre activité et votre chiffre d'affaire s'en ressent. Vous devez réduire vos dépenses de 10 000 EVAR.

Où trouvez-vous cette économie ?

### 4. CRISE

Question difficile : où prendre l'argent en cas de crise ? Les SCOP puiseront dans leurs réserves impartageables... mais les autres ? Les joueurs peuvent revenir sur les EVAR qu'ils ont eues auparavant et modifier leurs politiques.

#### Questions aidantes :

- Réduisez-vous le nombre de vos salariés ?
- Avez-vous recours au chômage technique ?
- Demandez-vous à vos investisseurs de combler le déficit ?
- Diminuez-vous la qualité de vos matières premières ?
- Changez-vous la qualité de votre complémentaire santé ?



## CARTES IMPACT TERRITORIAL

Cette catégorie permet de faire prendre conscience aux joueurs des impacts, directs et indirects, que chaque entreprise a sur son territoire... et des actions qu'elle peut mener pour la société ! Pour aller plus loin, vous pouvez éventuellement aborder la notion de Responsabilité Sociétale des Entreprises (RSE).

**ÉTUDE SANITAIRE** 1



La population de votre région fait de moins en moins d'activité et les problèmes de surpoids se multiplient.

Que faites-vous ?

### 1. ÉTUDE SANITAIRE

#### Questions aidantes :

- Financez-vous des campagnes de prévention ?
- Subventionnez-vous des activités sportives ?
- Adaptez-vous vos campagnes publicitaires ?
- Proposez-vous une nouvelle gamme de produits pour inciter à mieux s'alimenter/faire plus d'exercice ?

**IMPACT ENVIRONNEMENTAL** 2



Une association de protection de l'environnement a relevé d'importants problèmes environnementaux liés à votre activité.

Que faites-vous ?

### 2. IMPACT ENVIRONNEMENTAL

#### Questions aidantes :

- Financez-vous des campagnes de publicité ?
- Investissez-vous dans une station d'épuration ?
- Mettez-vous en place des chartes qualité avec vos fournisseurs ?
- Faites-vous passer une grande partie du transport par camion en fret ferroviaire ?



## CARTES BONUS

Ces cartes sont des petites surprises à glisser dans votre déroulé pour surprendre les équipes et relancer l'intérêt des joueurs. Elles permettent également de conserver l'attention des équipes qui seraient plus rapides en leur proposant de nouveaux défis !



### 1. APPEL A PROJET

*Les appels à projets sont souvent l'occasion de financer des actions particulières des entreprises de l'ESS. Avec ces cartes, les équipes vont devoir faire preuve de créativité pour sortir du lot.*

*A vous de décider si elles se lancent toutes dans le même appel à projet en tirant un sujet commun... ou si chacune réfléchit à son propre sujet en distribuant une carte par équipe !*



### 2. INTERVIEW

*Se présenter en 1 min ? Voilà un vrai défi pour ces jeunes entreprises qui va leur permettre de prendre du recul sur les choix qui ont été faits depuis le début de la partie.*

*Si les mots clés du brainstorming sur l'ESS sont toujours visibles, n'hésitez pas à leur demander de s'y référer.*

# EVA

EVA a été développé par l'IRESA à partir de Biscuits et Cie, jeu de rôle libre de droits d'initiation à la création d'entreprise. Depuis 2013, il a été adapté, enrichi et expérimenté auprès de divers publics. Très rapidement, ce jeu s'est avéré être un support de sensibilisation incontournable : à la fois ludique et concret !

En 2019, l'IRESA décide d'éditionner EVA. Vous avez entre les mains la version gratuite à imprimer.

Retrouvez la version boutique sur [SAVOIRPLUS.FR](http://SAVOIRPLUS.FR)

Un jeu édité par



En partenariat avec



Avec le soutien de



Accompagné par

