



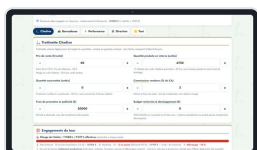
ProfCapio

JEU SÉRIEX DE GESTION

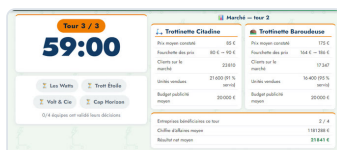
Vos élèves dirigent une entreprise pendant quatre heures.

Chaque équipe pilote sa société sur un **marché unique et partagé** : ce qu'une équipe gagne, les autres le perdent. À chaque tour, un vrai compte de résultat, un vrai bilan, une vraie trésorerie.

- 1 **De vrais états financiers.** Compte de résultat, bilan, SIG, seuil de rentabilité, BFR — l'actif est toujours égal au passif.
- 2 **Aucun compte à créer.** Les élèves scannent un QR code et jouent. Aucune donnée personnelle collectée.
- 3 **Vous gardez la main.** Difficulté, décisions activées, bonus, durée des tours : tout est réglable.
- 4 **Cinq univers au choix.** Trotinettes, chocolat, énergie nomade, audio, plein air.



L'équipe décide



L'écran projeté



Le palmarès

Pour qui ? Bac général · STMG · voie professionnelle · BTS et supérieur. Trois niveaux d'accompagnement, mêmes règles de calcul pour tous.

Essayez-le avec votre classe.

Scannez pour découvrir le tournoi, les cinq sujets et les conditions d'accès.



Découvrir

profcapio.fr



Demander un code

profcapio.fr/demande-de-code



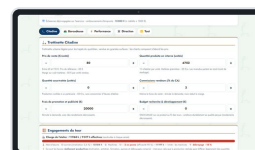
ProfCapio

JEU SÉRIEX DE GESTION

Vos élèves dirigent une entreprise pendant quatre heures.

Chaque équipe pilote sa société sur un **marché unique et partagé** : ce qu'une équipe gagne, les autres le perdent. À chaque tour, un vrai compte de résultat, un vrai bilan, une vraie trésorerie.

- 1 **De vrais états financiers.** Compte de résultat, bilan, SIG, seuil de rentabilité, BFR — l'actif est toujours égal au passif.
- 2 **Aucun compte à créer.** Les élèves scannent un QR code et jouent. Aucune donnée personnelle collectée.
- 3 **Vous gardez la main.** Difficulté, décisions activées, bonus, durée des tours : tout est réglable.
- 4 **Cinq univers au choix.** Trotinettes, chocolat, énergie nomade, audio, plein air.



L'équipe décide



L'écran projeté



Le palmarès

Pour qui ? Bac général · STMG · voie professionnelle · BTS et supérieur. Trois niveaux d'accompagnement, mêmes règles de calcul pour tous.

Essayez-le avec votre classe.

Scannez pour découvrir le tournoi, les cinq sujets et les conditions d'accès.



Découvrir

profcapio.fr



Demander un code

profcapio.fr/demande-de-code



Le déroulé d'une séance

Tournoi de Gestion · profcapio.fr

4 h

format de référence

Le format court tient en une demi-journée : les règles, **trois tours de jeu**, le palmarès. Les formats longs — jusqu'à dix tours — se jouent sur plusieurs séances : la partie reprend exactement où elle s'était arrêtée.

1 Avant la séance 10 minutes

Vous créez la partie : un nom, un nombre d'équipes, un sujet, un niveau. L'application génère **un QR code par équipe**, à imprimer ou projeter. Rien à installer.

2 Accueil 30 à 40 minutes

Vous expliquez les règles. Les élèves scannent leur QR code et découvrent leur entreprise, leur marché, leurs concurrents. L'onglet « Aide » explique chaque indicateur au fur et à mesure.

3 Trois tours environ 1 h chacun

Vous démarrez le tour : le chronomètre s'affiche sur tous les écrans. Chaque équipe analyse, se concerta, valide. Vous clôturez quand vous le décidez — et chacun **découvre ses états financiers**.

4 Palmarès 15 à 20 minutes

Le podium s'anime sur l'écran projeté. Classement au **résultat net cumulé**, départagé par la trésorerie. C'est le moment où l'on reprend les décisions et où l'on comprend ce qui s'est joué.

CE QU'IL VOUS FAUT

- Un vidéoprojecteur ou un grand écran
- Un téléphone ou une tablette par équipe
- Une connexion internet correcte
- Votre code animateur

LE CONSEIL DE CAPIO

Gardez vingt minutes pour la fin. La partie est spectaculaire, mais c'est le débriefing qui fait le cours. Pourquoi cette équipe bénéficiaire s'est-elle retrouvée à découvrir ?

Et si le réseau tombe ? Un bouton d'export au format tableur permet de récupérer décisions et résultats à tout instant, et de poursuivre sur papier. Le serveur, lui, peut redémarrer sans rien perdre — chronomètre compris.



Le déroulé d'une séance

Tournoi de Gestion · profcapio.fr

4 h

format de référence

Le format court tient en une demi-journée : les règles, **trois tours de jeu**, le palmarès. Les formats longs — jusqu'à dix tours — se jouent sur plusieurs séances : la partie reprend exactement où elle s'était arrêtée.

1 Avant la séance 10 minutes

Vous créez la partie : un nom, un nombre d'équipes, un sujet, un niveau. L'application génère **un QR code par équipe**, à imprimer ou projeter. Rien à installer.

2 Accueil 30 à 40 minutes

Vous expliquez les règles. Les élèves scannent leur QR code et découvrent leur entreprise, leur marché, leurs concurrents. L'onglet « Aide » explique chaque indicateur au fur et à mesure.

3 Trois tours environ 1 h chacun

Vous démarrez le tour : le chronomètre s'affiche sur tous les écrans. Chaque équipe analyse, se concerta, valide. Vous clôturez quand vous le décidez — et chacun **découvre ses états financiers**.

4 Palmarès 15 à 20 minutes

Le podium s'anime sur l'écran projeté. Classement au **résultat net cumulé**, départagé par la trésorerie. C'est le moment où l'on reprend les décisions et où l'on comprend ce qui s'est joué.

CE QU'IL VOUS FAUT

- Un vidéoprojecteur ou un grand écran
- Un téléphone ou une tablette par équipe
- Une connexion internet correcte
- Votre code animateur

LE CONSEIL DE CAPIO

Gardez vingt minutes pour la fin. La partie est spectaculaire, mais c'est le débriefing qui fait le cours. Pourquoi cette équipe bénéficiaire s'est-elle retrouvée à découvrir ?

Et si le réseau tombe ? Un bouton d'export au format tableur permet de récupérer décisions et résultats à tout instant, et de poursuivre sur papier. Le serveur, lui, peut redémarrer sans rien perdre — chronomètre compris.