



Cartel 3000 – Dossier enseignant

1. Fonctionnement du jeu

Cartel 3000 est un jeu de simulation de gestion d'entreprise. L'entreprise est un établissement industriel qui assemble des ordinateurs. Il s'agit de mettre l'élève en situation de manager et de le confronter à des situations relevant des différentes fonctions de l'entreprise : gestion des ressources humaines, achat, production, vente, dans un environnement concurrentiel. L'élève (ou le groupe d'élèves) crée son entreprise et les conditions de fonctionnement. 3 concurrents sont présents sur son marché. Le jeu se déroule sous la forme de cycles et chaque cycle représente 1 mois de la vie de l'entreprise. L'objectif du jeu est de gérer correctement l'entreprise de manière à éviter une faillite. Pour gagner, il faut détenir au moins 60% des parts de marché face aux concurrents.

L'objectif pédagogique est davantage de faire comprendre aux élèves l'impact des décisions sur la performance de l'organisation et l'importance de l'environnement dans cette prise de décisions.

Les 6 étapes de chaque cycle sont :

- 1 – Embauche des ressources humaines
- 2 – Achats des composants nécessaires à la fabrication des ordinateurs
- 3 – Production
- 4 – Mise en commercialisation et vente des produits fabriqués
- 5 - Fin de mois
- 6 – Conjoncture

En parallèle de ces 6 étapes, le dirigeant peut effectuer d'autres actions : lancement d'une campagne publicitaire, emprunt à sa banque, placement d'argent, ...

A la fin de la 5e étape : plusieurs processus sont déclenchés automatiquement : livraison des clients, gestion des contrats, encaissement, comptabilité de fin de mois. L'élève voit alors apparaître le compte de résultats de l'entreprise, le chiffre d'affaires et les parts de marché détenues par chaque constructeur de PC dont lui-même. Bien que simplifié dans cette simulation d'entreprise, l'ensemble de ces informations de fin de mois constitue ce que l'on nomme les tableaux de bord du Chef d'Entreprise. Il est alors conseillé d'analyser attentivement toutes les données pour prendre les bonnes décisions, dans le cycle suivant (cette étape peut être un support de révision très complet) :

- Compte de résultat
- Tableau et graphique des ventes (y compris concurrence)
- Indicateurs de stock (pièces et produits finis)
- Coûts de fabrication
- Marge nette sur le prix de vente
- Trésorerie (compta et trésor)
- Investissement boursier et valeur du portefeuille
- Etc.

Un rapport est même créé automatiquement analysant la situation avec tous les paramètres de l'entreprise et présentant des recommandations.

A la 6e étape, un évènement important est relaté dans la presse qui va impacter le déroulement du jeu et qui remet en cause les objectifs de l'entreprise.

2. Le lien avec les sciences de gestion

Thème : De l'individu à l'acteur - L'activité humaine charge ou ressource pour l'organisation ? Questions de gestion : <ul style="list-style-type: none"> - L'activité humaine constitue-t-elle une charge ou une ressource pour l'organisation ? - En quoi une bonne gestion des ressources humaines peut-elle contribuer à une plus grande performance de l'organisation ? 		
Capacités évaluées	Questionnement élèves	Notions
Distinguer l'approche par qualification Mesurer l'activité du travail à l'aide d'indicateurs simples et pertinents Evaluer le coût du travail	<ul style="list-style-type: none"> - Repérez les types de salariés recherchés par l'entreprise - Recherchez quels peuvent être leurs horaires, leur temps de travail - Retrouvez les qualifications indispensables pour chaque type de salariés, les compétences 	Compétence, qualification, indicateurs d'activité, Rémunération, Coût du travail
Thème : Gestion et création de valeur - Gestion de l'entreprise Question de gestion : Comment la gestion d'une organisation (l'entreprise) contribue-t-elle à la création de différentes formes de valeur ?		
Capacités évaluées	Questionnement élèves	Notions
Représenter l'activité d'une organisation à l'aide d'un schéma simple : acteurs, activité, flux Distinguer les ressources et leurs emplois Mettre en relation des choix de gestion d'une organisation en regard des caractéristiques de l'environnement et de l'objet social Utiliser un compte de résultat pour repérer la valeur financière produite par une entreprise	<ul style="list-style-type: none"> - Identifiez l'entreprise et son marché - Définissez le type d'échanges ? Quels types de flux ? - Définissez son environnement et les différentes parties prenantes (acteurs internes, externes) - Représentez son activité dans un schéma - Repérez les opportunités, les contraintes ? - Identifiez ses ressources (composition, origine, emploi ...) ? - Repérez les choix de gestion (financiers, commerciaux, sociaux) ? - Etablissez le lien entre le compte de résultat et l'activité de l'entreprise ? (des notions importantes : charges produits, chiffre d'affaires, résultat) - Distinguer par un qualificatif les deux types de valeur à développer par l'entreprise - Quelle valeur ? (des notions : quelques indicateurs du bilan à l'actif et au passif) 	Objet social Environnement Production Marché Processus de gestion : acteurs internes, externes, activités, flux, stocks Mobilisation et allocation des ressources Clients Fournisseurs Valeur financière (à partir du compte de résultat)

Thème : Evaluation et performance**Questions de gestion :**

- **Qu'est-ce qu'une organisation performante ?**
- **Les décisions de gestion rendent-elles toujours une organisation plus performante ?**
- **Comment améliorer la performance de l'organisation ?**

Capacités évaluées	Questionnement élèves	Notions
<p>Identifier les principaux indicateurs pertinents Effectuer des comparaisons dans le temps et dans l'espace</p> <p>Analyser la relation entre prix, coût, marge</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Comment distinguer efficacité et efficience ? (prise de recul après fin de cycle) - Identifiez la performance réalisée ? (financière, commerciale) - Repérez les indicateurs les plus judicieux ? - Observer et justifiez l'évolution après chaque cycle ? - Présentez les arbitrages à effectuer ? les indicateurs à privilégier ? les conséquences ? 	<p>Performance organisationnelle</p> <p>Performance commerciale (CA, part de marché)</p> <p>Performance financière rentabilité, profitabilité, dividendes</p> <p>Prix, coûts, marge</p>

Thème : Temps et Risque**Questions de gestion :**

- **La prise en compte du temps modifie-t-elle la décision ?**
- **La recherche de la performance comporte-t-elle des risques ?**

Capacités évaluées	Questionnement élèves	Notions
<p>Expliquer en quoi le temps est source d'incertitude ;</p> <p>Identifier, en lien avec le contexte proposé, les temps caractéristiques de l'organisation ;</p> <p>Repérer l'importance de la valeur de l'information pour prendre des décisions pertinentes ;</p> <p>Repérer, dans une organisation, en quoi des décisions prises à un instant peuvent affecter sa performance dans le futur ;</p> <p>Utiliser des données prospectives pour repérer l'incidence d'une évolution de l'activité d'une organisation sur son résultat (seuil de rentabilité) ;</p> <p>Utiliser des données prospectives pour repérer l'incidence d'une évolution de l'activité d'une organisation sur sa trésorerie (démarche budgétaire)</p> <p>Repérer les risques externes auxquels les organisations sont confrontées ;</p> <p>Repérer les risques induits par une décision dans un contexte organisationnel donné ;</p> <p>Apprécier l'incidence du risque sur la performance de l'organisation.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Expliquez si les décisions ont été pertinentes, en lien avec l'actualité, pérennes ? Quelle incidence ? - Recherchez si certaines informations peuvent avoir une influence sur la prise de décision ? lesquelles ? - Quelles conséquences ? (notion de risque) - Présentez et justifiez les enseignements à en tirer pour les autres cycles ? - Repérez si tous Les risques ont-ils été envisagés ? Pouvait-on les éviter ? Si non peut-on remédier ? Comment ? - Retrouvez les indicateurs permettant de vérifier la bonne adéquation des décisions ? 	<p>Actualité et pérennité de l'information</p> <p>Veille informationnelle</p> <p>Actualisation des flux financiers</p> <p>Facteurs externes : évolution de la demande</p> <p>Approvisionnement</p>

3. Le Lien avec le management

Thèmes	Capacités	Notions
<p>1. Le rôle du management dans les organisations</p> <p>- Qu'est-ce qu'une organisation ?</p> <p>- Qu'apporte le management à la gestion des organisations ?</p>	<p>Repérer les éléments constitutifs d'une organisation</p> <p>Repérer les différentes décisions</p> <p>Identifier les acteurs décisionnels</p> <p>Identifier les facteurs pouvant agir sur les décisions</p>	<p>Éléments caractéristiques d'une organisation</p> <p>Management stratégique</p> <p>Management opérationnel</p> <p>Facteurs de contingence</p>
<p>2. Les critères de différenciation des organisations</p> <p>- La finalité de l'entreprise se limite-t-elle à la réalisation d'un profit ?</p>	<p>Distinguer les 3 catégories d'organisations</p> <p>Identifier la finalité</p> <p>Caractériser l'organisation</p>	<p>Bien, service</p> <p>Finalité lucrative, profit</p> <p>Ressources</p> <p>Valeur ajoutée, bénéficiaires</p> <p>Type d'entreprise, statut, taille, secteur, activité</p>
<p>3. Le management stratégique</p> <p>- Quels objectifs stratégiques ?</p> <p>- Sur quoi portent les décisions et comment sont-elles prises ?</p> <p>- Un contrôle stratégique s'impose-t-il ?</p>	<p>Identifier les objectifs et les décisions stratégiques</p> <p>Repérer les facteurs environnementaux influençant la stratégie</p> <p>Relier choix stratégiques, finalités, environnement et ressources</p> <p>Analyser les résultats du contrôle stratégique</p>	<p>Objectifs stratégiques</p> <p>Micro et Macro</p> <p>Environnement</p> <p>Décision</p> <p>Offre</p> <p>Information</p> <p>Contrôle stratégique</p> <p>Critères quantitatifs et qualitatifs</p> <p>Veille stratégique</p> <p>Actions correctrices</p>

4. Proposition de pistes pédagogiques

Public : Classe de 1^{ère} – Sciences de gestion /Management ou Terminale

On peut envisager le jeu soit dans une optique de formation, soit en évaluation.

Intérêt du jeu :

- Le jeu implique la prise de décisions et la prise de risques. Il y a des liens à opérer, des conséquences à prendre en compte sur l'embauche de salariés / la production/la commercialisation et les ventes.
- Les capacités à mettre en œuvre portent sur l'observation, l'analyse et la synthèse des résultats obtenus à chaque fin de cycle et doivent permettre d'envisager des nouvelles décisions sur le cycle suivant.

<p>Place dans le programme Transversalité avec le programme de Management</p>	<p>Thèmes sollicités en sciences de gestion :</p> <ul style="list-style-type: none"> - De l'individu à l'acteur - Gestion et création de valeur - Evaluation et performance - Temps et risque <p>Thèmes sollicités en Management :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Le rôle du management dans les organisations - Les critères de différenciation des organisations - Le management stratégique
<p>Place dans l'année</p>	<ul style="list-style-type: none"> - En 1^{ère} de préférence fin 2^e trimestre de façon à avoir couvert les thèmes sollicités - D'autres périodes peuvent être envisagées selon le choix de la (ou des) question(s) de gestion - En Terminale fin 1^{er} trimestre pour vérification des acquis - Bilan
<p>Objectifs pédagogiques</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Réaliser un travail d'observation et d'analyse - Vérifier l'acquisition des capacités - Vérifier l'assimilation des notions et les consolider - Démontrer la transversalité entre les disciplines et réaffirmer leur complémentarité - Diversifier les méthodes pédagogiques
<p>Prérequis minimum</p>	<p>Sciences de gestion :</p> <ul style="list-style-type: none"> - De l'individu à l'acteur - Gestion et création de valeur - Evaluation et performance (ce thème peut aussi être envisagé en prolongement) <p>Management</p> <ul style="list-style-type: none"> - Le rôle du management dans les organisations - Les critères de différenciation - Le management stratégique
<p>Organisation de la classe sur plusieurs séances</p> <p>1^{ère} séance – 1h</p> <p>2^e séance – 2 h</p> <p>Support élèves</p>	<p>Au cours de séances à effectif réduit – Salle informatique</p> <p>Travail en groupe de 3 élèves maximum</p> <p>Découverte du jeu et des règles</p> <p>Remise d'un mode opératoire à chaque élève et essai sur un ou (plusieurs) cycles pour la prise en main sans autre objectif – lecture commune préalable</p> <p>Remise en mémoire rapide des règles</p> <p>Organisation des groupes</p> <p>Remise d'un carnet de suivi du jeu, par groupe, pour enregistrement des décisions</p> <p>Lancement du jeu</p> <p>Progression du jeu sur un, deux ou trois cycles selon la durée disponible</p> <p>A l'issue du 1^{er} cycle, mise en commun comparant les résultats de chaque groupe Reprise des questions évoquées dans le support-élèves et des définitions</p> <p>Analyse et critique des décisions- auto-évaluation</p> <p>Reprise du jeu – 2^e et 3^e cycles voire plus</p>
<p>prolongements</p>	<p>Réalisation d'une synthèse argumentée sur l'une des questions de gestion (1 question /groupe) Prolongation éventuelle du jeu sur un nombre de cycles plus important</p>