



LA GRANDE JOURNÉE DES PETITS ENTREPRENEURS

GUIDE D'ANIMATION

Activité service de garde



Guide d'animation - Activité service de garde

Objectifs de l'atelier

- Stimuler l'éveil à l'entrepreneuriat chez les élèves du deuxième et troisième cycle du primaire ;
- Découvrir le plaisir d'entreprendre, explorer la coopération dans le travail d'équipe ;
- Donner l'occasion aux jeunes de développer leur créativité, leur sens des responsabilités, leur autonomie et leur confiance en eux et ;
- Les amener à mettre sur pied une entreprise afin de participer à *La grande journée des petits entrepreneurs*

À qui s'adresse ce guide

Ce guide d'animation a été réalisé pour permettre aux éducatrices et éducateurs des services de garde en milieu scolaire de réaliser une activité concrète d'entrepreneuriat d'une **durée approximative de 3 heures**.

Les activités sont clés en main et toutes les informations nécessaires pour la préparation et la réalisation de celles-ci sont inscrites dans chaque section du guide.

Des références vers les guides des exercices pratiques du *Parcours de La grande journée* seront présentées tout au long de ce guide d'animation.

Qui sommes-nous

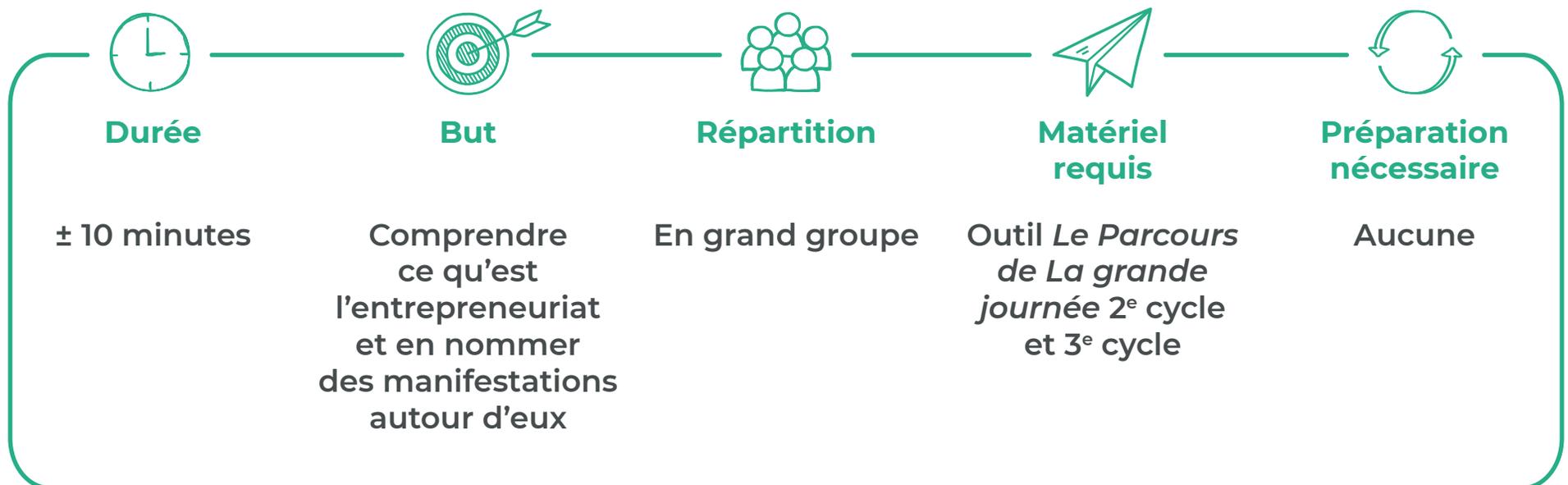
Petits entrepreneurs est un organisme à but non lucratif dont la raison d'être est d'inspirer, habiliter et éduquer les jeunes d'âge scolaire en créant des occasions d'entreprendre afin de changer le tissu social, économique et entrepreneurial du Québec de demain.

L'une des occasions d'entreprendre organisée par l'organisme *Petits entrepreneurs* est *La grande journée des petits entrepreneurs (LGJPE)*.

Cet événement a lieu à tous les mois de juin depuis 2014 et est l'opportunité pour les jeunes à partir de 5 ans de lancer leur entreprise d'un jour, soit en s'installant devant leur résidence ou en se joignant à l'un des nombreux Marchés de petits entrepreneurs.

C'est quoi l'entrepreneuriat ?

SECTION 1



Déroulement

Rôle de l'animateur

Climat de la classe, transmission des connaissances.

Tâches des élèves

En mode écoute et participatif pour répondre aux questions.

Demander

Qui a déjà participé à *La grande journée des petits entrepreneurs* ?

Quels étaient vos projets ?

Demander

C'est quoi l'entrepreneuriat ?

«Entreprendre, c'est partir d'un besoin, d'une idée ou d'un rêve et tout mettre en œuvre pour le réaliser. Entreprendre collectivement, c'est mettre en commun nos habiletés et nos énergies pour y arriver.»¹

Et c'est ce que nous allons faire aujourd'hui, tous ensemble.

Il existe deux types d'entreprises : celles qui offrent un produit (ex : un objet, un bien, un aliment, etc.) et celles qui offrent un service (ex : coiffeuse, déneigeur, spectacle, etc.)

Demander

Peux-tu me nommer des entreprises que tu connais ainsi que le type d'entreprise qu'elles sont (produit ou service) ? Des gens qui font de l'entrepreneuriat autour de toi ?

Demander

Qu'est-ce que ça prend comme qualités pour être un entrepreneur selon toi ?

Réponses possibles : Confiance en soi, persévérance, motivation, esprit d'équipe, débrouillardise, créativité, leadership, autonomie, etc.

¹ Jeune coop : outil pédagogique d'entrepreneuriat collectif. Conseil québécois de la coopération et de la mutualité. 2004, p. 5

Remettre le document *Le Parcours de La grande journée*, selon le niveau scolaire des élèves. Préciser que nous allons utiliser certaines sections de ce document aujourd'hui et qu'ils pourront l'utiliser à la maison pour démarrer leur propre entreprise dans le cadre de *La grande journée des petits entrepreneurs* qui a lieu chaque année, en juin. Ils pourront alors faire un projet seul, en équipe, en famille ou en groupe !

Notes



Bonus

Si vous avez le temps, rendez-vous sur la chaîne *Youtube de LGJPE* afin de présenter la vidéo d'une des dernières éditions (environ 3 minutes). Cela peut être très inspirant pour les élèves pour la prochaine étape !

<https://www.youtube.com/petitsentrepreneurs>

L'entonnoir à idées

SECTION 2



Durée

± 20 minutes



But

Réaliser un remue-méninge en groupe afin d'effectuer un choix de projet qui pourra être concrétisé durant l'activité d'aujourd'hui



Répartition

En grand groupe



Matériel requis

Un tableau pour noter les idées, du matériel récupéré pour bricoler et l'argent fictif de *LGJPE* (100\$)



Préparation nécessaire

Nous vous proposons d'utiliser des matériaux récupérés pour réaliser le projet d'entrepreneuriat. Fouillez dans votre bac de récupération pour avoir divers éléments à utiliser (pot de yogourt, canne de conserve, carton, papier journal, bout de ficelle, revue, carton de lait, bouton, bout de tissu, etc.). Idéalement, ayez plusieurs items du même élément afin que les élèves puissent réaliser plusieurs fois un même produit.

Afin d'apporter des notions de budget dans le projet, le comité responsable de la comptabilité aura droit à 100\$ en argent fictif de *LGJPE* pour faire des achats dans votre «magasin» de matériaux récupérés. Pensez donc à fixer un prix en argent de *LGJPE* pour chaque item ou groupe d'items que vous aurez en main.

Déroulement

Rôle de l'animateur

Climat de la classe, animation de l'activité.

Tâches des élèves

En mode participatif pour donner des idées.

Nous allons maintenant trouver quel projet d'entrepreneuriat nous allons réaliser tous ensemble aujourd'hui. Pour cela, nous allons faire l'activité de *l'entonnoir à idées*.

Montrer brièvement aux élèves le matériel dont vous disposez et les sensibiliser au fait que vous avez attribué un montant pour chaque item et qu'ils auront un 100\$ en argent de *LGJPE* pour réaliser leur projet.

Expliquer

Nous allons maintenant réaliser un remue-méninge afin de trouver **25 idées** de projet que vous pourriez réaliser tous ensemble. Je vous rappelle les règles d'or d'un **remue-méninge** :

1. Pas de censure – réfléchir librement. Il ne doit y avoir aucune critique ou évaluation des idées qui pourrait inhiber les contributions.

2. Égalité – toutes les idées sont les bienvenues, et tous les élèves ont le droit de s'exprimer. Il est fondamental que chaque élève ait le sentiment que ses idées sont écoutées sans jugement, mais aussi que personne ne se sente forcé à s'exprimer.

3. Considération – respect d'autrui, pas de jugement. Les élèves peuvent pratiquer le remplacement du «Oui, MAIS ...» qui confronte et décourage par le «Oui, ET...» qui permet de rebondir et de construire sur une idée exprimée par une autre personne.

Vous pouvez encourager le groupe à se détendre et à s'enthousiasmer pour le processus plutôt que pour le résultat.

4. Originalité – chaque idée mérite d'être énoncée, même la plus farfelue. Ce sont parfois les idées les plus originales qui engendrent les discussions les plus passionnantes et qui mènent aux solutions les plus créatives !

Préciser

Une fois les 25 idées inscrites, nous allons les passer dans l'entonnoir pour voir s'il serait possible de les réaliser.

Rappel de votre **rôle d'animateur** de remue-méninge :

- Énoncer les **règles** et le **thème** du remue-méninge
- Animer et **faire participer** les élèves
- Traiter tout le monde à **valeur égale**
- S'assurer qu'on ne donne **qu'une idée à la fois**
- Veiller à ce que personne **ne juge les idées des autres**
- Distribuer le **temps de parole** de façon équitable
- Encadrer l'atelier pour **éviter des débats**
- Tout **noter** ou **enregistrer les idées**

Vous pouvez barrer ou effacer les idées qui ne répondent pas positivement à la question. Allez-y une question à la fois en faisant le tour des idées restantes chaque fois.

Question 1 : Est-ce que c'est réaliste comme projet ? Par exemple, fabriquer des chiens qui iront sur la lune... ce n'est pas réaliste !

Question 2 : Est-ce que ça répond à un besoin ? Pour que les gens achètent quelque chose, ça doit combler un de leur besoin.

Question 3 : Est-ce que c'est réaliste avec le temps de 1h30 que nous avons ?

Question 4 : Est-ce que nous avons assez de matériel pour réaliser plusieurs items ? Rappelle-toi que tu auras un budget de 100\$ en argent de *LGJPE* pour m'acheter le matériel nécessaire.

Passer au vote ! L'idée ayant le plus de votes sera celle sur laquelle vous travaillerez tous ensemble aujourd'hui.

Note

Avec les idées restantes, passez au vote à main levée ou faites un vote caché selon ce que vous jugez le plus pertinent en fonction de votre groupe. Selon le nombre d'idées restantes, vous pouvez y aller par étape. Par exemple, votez pour vos 3 idées préférées au premier tour. Pour le tour suivant, un seul vote est possible sur les idées restantes.

Mentionner

Il y a des idées que tu trouves vraiment intéressantes et que tu aimerais réaliser plus tard dans le cadre de *La grande journée des petits entrepreneurs* ? Note-les dans *Le Parcours de La grande journée*, première partie, à la **page 15 pour le 2^e et 3^e cycle**. Tu pourras utiliser les pages précédentes pour t'aider à trouver d'autres idées que tu pourrais réaliser pour cette journée.

Activité du choix des comités

SECTION 3



Déroulement

Rôle de l'animateur

Climat de la classe, animation de l'activité.

Tâches des élèves

En mode écoute et ensuite participatif pour répondre aux questions et choisir leur comité.

Expliquer

Maintenant que vous avez votre idée d'entreprise, vous allez devoir travailler tous ensemble afin que celle-ci puisse se mettre rapidement en place. Pour ce faire, nous allons séparer la classe en deux groupes, soit un comité qui sera responsable des communications et du marketing et un comité qui s'occupera de la comptabilité et de la production.

Demander

Selon toi, qu'est-ce que vous devez faire comme prochaines étapes pour mettre en place votre entreprise ?

Il y a effectivement plusieurs de ces tâches qui devront être réalisées pour atteindre votre objectif !

Expliquer

Le premier comité, qui s'occupera des communications/marketing, aura les

tâches suivantes à réaliser (vous pouvez projeter la liste des tâches ou remettre déjà le *Tableau des tâches* aux élèves).

- Trouver des idées de noms d'entreprise
- Choisir le nom de l'entreprise en groupe
- Trouver un slogan pour l'entreprise
- Créer un logo
- Faire une liste de promotions possibles
- Créer des affiches

Demander

Selon toi, quels intérêts, talents, qualités ou capacités tu as besoin pour être dans ce comité ?

Il faut effectivement beaucoup de créativité et d'imagination! Si tu aimes faire du dessin, trouver des idées, jouer avec les mots, colorier ou créer, c'est un bon comité pour toi.

Pour ce qui est du deuxième comité, soit celui de comptabilité/production, voici les tâches qui devront être réalisées :

- Définir un peu plus le produit à créer
- Écrire la liste des étapes pour le produire
- Créer un prototype
- Dresser une liste du matériel nécessaire
- Faire un budget
- Effectuer les achats
- Fixer un objectif de production
- Définir un prix de vente
- Produire l'objet

Demander

Selon toi, quels intérêts, talents, qualités ou capacités, tu as besoin pour être dans ce comité ?

Il faut effectivement avoir des capacités assez concrètes pour ce comité. Si tu aimes les chiffres, fabriquer des choses, rédiger des listes et des étapes ou encore effectuer des recherches, ce comité est pour toi.

Demander

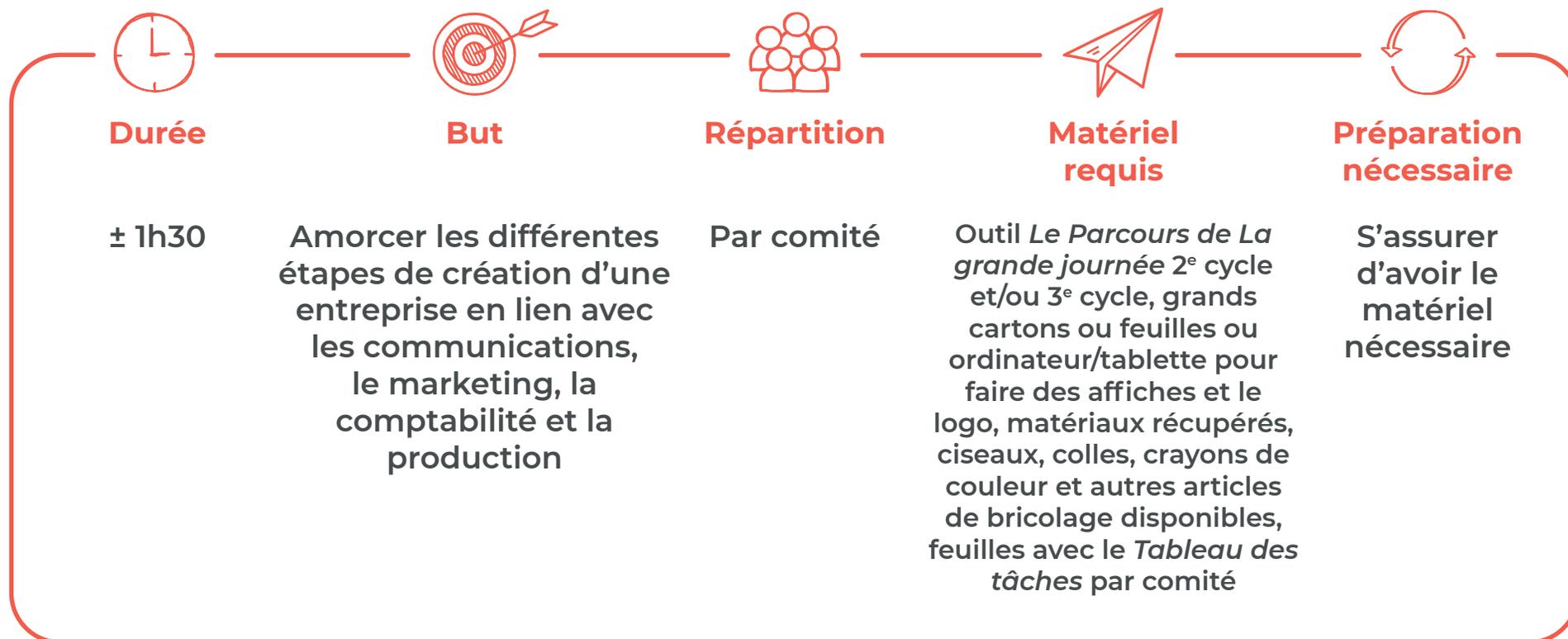
À partir des informations que tu viens d'avoir, qui aimerait être dans quel comité ?

Le groupe n'a pas besoin d'être divisé à parts égales. L'important sera que chaque élève fasse au moins une tâche et que chacune ait un ou plusieurs élèves pour la réaliser.

Vous pouvez inscrire les noms des élèves au tableau pour chacun des comités ou simplement sur une feuille.

On passe à l'action !

SECTION 4



Déroulement

Rôle de l'animateur

Climat de la classe, facilitateur pour les différents sous-groupes.

Tâches des élèves

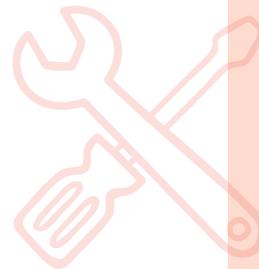
En mode participatif en fonction des tâches choisies.

Demander

Maintenant que chacun a choisi son comité, vous allez vous réunir et décider ensemble qui fera quoi, en fonction de vos intérêts et de vos forces. Vous devez avoir tous au moins une tâche pour commencer et que chacune ait un ou plusieurs élèves pour la réaliser.

Mentionner

Les deux comités auront à utiliser l'outil *Le Parcours de La grande journée*, première et deuxième partie. Les pages sont en référence dans le *Tableau des tâches*.



Bonus

C'est l'étape où les élèves seront en action en sous-groupe. Laissez-les avancer par eux-mêmes le plus possible et travailler en équipe autant qu'il se peut afin de développer leur autonomie. Mandatez les plus vieux pour aider les plus jeunes. Promenez-vous à travers les sous-groupes pour les aider si nécessaire. N'oubliez pas de prévoir un 5 minutes à la fin pour tout ranger!

L'objectif n'est pas nécessairement qu'ils créent un grand nombre de produits, mais plutôt qu'ils touchent un peu aux différentes étapes et se familiarisent avec l'outil *Le Parcours de La grande journée*. Certains pourront ainsi choisir de faire un projet à la maison par la suite dans le cadre de *La grande journée des petits entrepreneurs*. Si certains ne souhaitent pas vraiment participer, vous pouvez toujours les laisser travailler dans l'outil *Le Parcours de La grande journée* individuellement, tout simplement pour avancer leur propre projet.

Tableau des tâches

Communication et Marketing

Voici une liste des actions que vous aurez à effectuer en groupe. Discutez entre vous afin de vous assurer que chacune des tâches ait au moins une personne pour la réaliser. Vous pouvez vous regrouper pour effectuer une même opération et même en accomplir plusieurs. Si votre travail est terminé, aidez les autres élèves à réaliser le leur, peu importe le comité.

Tâches à faire	Détails	Qui fait la tâche
Trouver des idées de noms d'entreprise	<p>Utilisez l'outil <i>Le Parcours de La grande journée</i>, deuxième partie, pages 5 à 7 pour le 2^e et 3^e cycle.</p> <p>Trouvez au moins 3 idées que vous pourrez soumettre au groupe.</p> <p>Utilisez le remue-méninge pour réaliser cette étape si vous êtes plusieurs. Rappel des règles d'or du remue-méninge :</p> <ol style="list-style-type: none">1. Pas de censure – réfléchir librement2. Égalité – toutes les idées sont les bienvenues3. Considération – respect d'autrui, pas de jugement4. Originalité – chaque idée mérite d'être énoncée, même la plus farfelue <p>Votre nom doit être clair, original et créatif, bien représenter votre produit et donner le goût d'acheter.</p> <p>Vous pouvez lancer des mots reliés à votre projet, votre produit ou votre groupe afin de trouver des idées qui pourraient bien représenter votre entreprise.</p>	

Tâches à faire	Détails	Qui fait la tâche
Choisir le nom de l'entreprise en groupe	<p>Allez présenter vos idées aux autres élèves en demandant leur choix numéro 1 et 2 parmi vos suggestions.</p> <p>Comptabilisez le vote.</p> <p>Annoncez aux élèves le choix retenu.</p>	
Créer un logo	<p>Utilisez l'outil <i>Le Parcours de La grande journée</i>, deuxième partie, page 8 pour le 2^e cycle et page 9 pour le 3^e cycle.</p> <p>Vous pouvez aussi vous servir de feuilles, de cartons, de crayons de couleur ou d'une tablette si vous avez la possibilité de le faire numériquement.</p> <p>Utilisez votre créativité et votre imagination ! N'oubliez pas que votre logo doit contenir le nom de votre entreprise et des éléments qui représentent bien votre produit.</p> <p>Vous pouvez faire 2 ou 3 modèles et soumettre au vote par le groupe pour choisir votre logo final.</p>	

Tâches à faire	Détails	Qui fait la tâche
<p>Trouver un slogan pour l'entreprise</p>	<p>Utilisez l'outil <i>Le Parcours de La grande journée</i>, deuxième partie, pages 9 à 11 pour le 2^e cycle et page 8 pour le 3^e cycle.</p> <p>Trouvez au moins 3 idées que vous pourrez soumettre au groupe.</p> <p>Utilisez le remue-méninge pour réaliser cette étape si vous êtes plusieurs. Rappel des règles d'or du remue-méninge :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Pas de censure – réfléchir librement 2. Égalité – toutes les idées sont les bienvenues 3. Considération – respect d'autrui, pas de jugement 4. Originalité – chaque idée mérite d'être énoncée, même la plus farfelue <p>Votre slogan doit être clair, original et créatif, bien représenter votre produit et donner le goût d'acheter.</p> <p>Vous pouvez lancer des mots reliés à votre projet, votre produit ou votre groupe afin de trouver des idées qui pourraient bien représenter votre entreprise.</p> <p>Vous pouvez soumettre au vote votre slogan final.</p>	

Tâches à faire	Détails	Qui fait la tâche
Dresser une liste de promotions possibles	<p>Utilisez l'outil <i>Le Parcours de La grande journée</i> deuxième partie, pages 13-14 pour le 2^e cycle et page 11 pour le 3^e cycle, si vous le souhaitez.</p> <p>Dressez la liste des outils que vous aimeriez créer à partir du matériel disponible en classe (Ex : 2 grandes affiches avec le logo et le slogan, 3 petites avec le logo, le slogan et la liste des produits à vendre, etc.)</p>	
Créer des affiches	Utilisez votre créativité et votre imagination pour créer de belles affiches colorées et amusantes !	
Rangement final	5 minutes avant la fin, rangez tout le matériel utilisé.	
Présentation des réalisations au groupe	Nommez 1 ou 2 représentants qui auront pour mandat de présenter ce que votre comité a fait au reste du groupe.	

Tableau des tâches

Comptabilité et Production

Voici une liste des actions que vous aurez à effectuer en groupe. Discutez entre vous afin de vous assurer que chacune des tâches ait au moins une personne pour la réaliser. Vous pouvez vous regrouper pour effectuer une même opération et même en accomplir plusieurs. Si votre travail est terminé, aidez les autres élèves à réaliser le leur, peu importe le comité.

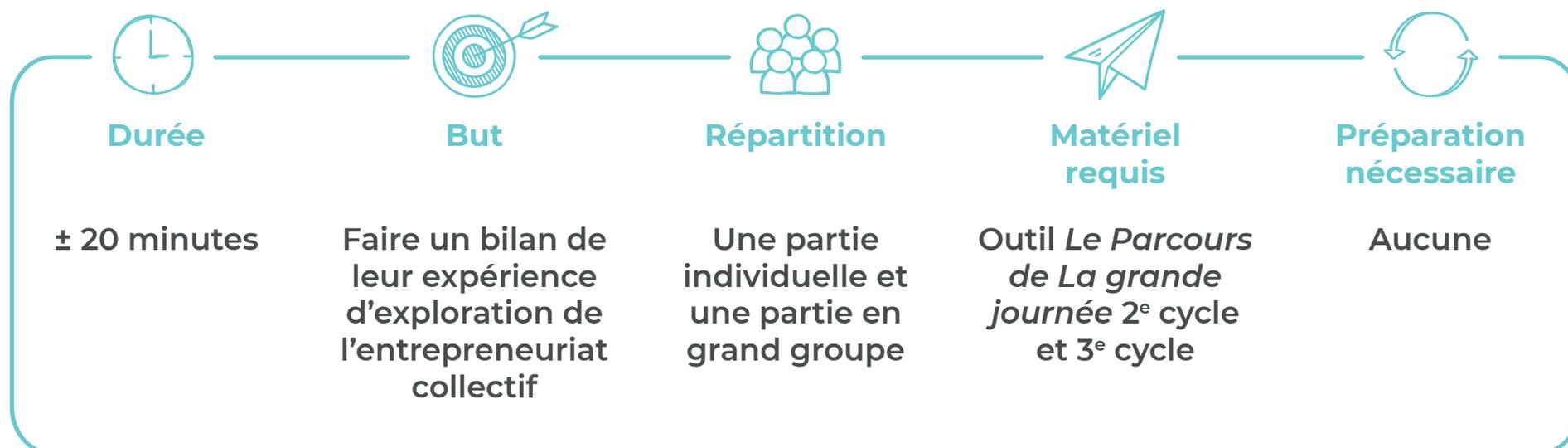
Tâches à faire	Détails	Qui fait la tâche
Définir un peu plus le produit à créer	<p>Vous avez choisi en grand groupe le produit que vous allez créer. Il faut maintenant trouver exactement ce que vous allez faire et de quelle façon. Vous pouvez échanger des idées ensemble sous la forme du remue-méninge, effectuer des recherches en ligne ou dans des livres/magazines pour bonifier votre idée.</p> <p>Rappel des règles d'or du remue-méninge :</p> <ol style="list-style-type: none">1. Pas de censure – réfléchir librement2. Égalité – toutes les idées sont les bienvenues3. Considération – respect d'autrui, pas de jugement4. Originalité – chaque idée mérite d'être énoncée, même la plus farfelue	
Dresser la liste des étapes pour le produire	<p>Écrivez les différentes étapes nécessaires pour fabriquer votre produit afin que tout le monde puisse les faire dans le bon ordre et de la bonne façon.</p>	

Tâches à faire	Détails	Qui fait la tâche
Créer un prototype	Fabriquez un premier modèle de votre produit. Il pourra ainsi être utilisé pour effectuer des modifications et faire approuver vos idées par le reste du groupe.	
Déterminer la liste du matériel nécessaire	Utilisez l'outil <i>Le Parcours de La grande journée</i> première partie, page 27 pour le 2 ^e cycle et page 25 pour le 3 ^e cycle, pour dresser la liste de tout le matériel nécessaire à la fabrication de votre produit.	
Faire un budget	Utilisez l'outil <i>Le Parcours de La grande journée</i> première partie, page 27 pour le 2 ^e cycle et page 25 pour le 3 ^e cycle, pour calculer le coût de fabrication de chacun de vos produits. Vérifiez la liste de prix de chacun des produits en argent de <i>LGJPE</i> afin d'indiquer les bons coûts.	
Effectuer les achats	Allez faire les achats auprès de la personne responsable avec votre budget de 100\$ en argent de LGJPE.	
Fixer un objectif de production	En fonction du temps de fabrication que vous avez (environ 1h), du budget que vous avez (100\$ en argent de LGJPE) et du nombre de personnes qui feront de la production, combien de produits serez-vous en mesure de fabriquer ?	

Tâches à faire	Détails	Qui fait la tâche
Déterminer un prix de vente	Utilisez l'outil <i>Le Parcours de La grande journée</i> , première partie, page 19 à 23 pour le 2 ^e cycle et page 24 à 28 pour le 3 ^e cycle pour choisir le prix de vente de votre produit.	
Produire votre objet	C'est le temps de mettre la main à la pâte pour créer les produits. À partir du matériel que vous avez acheté, des étapes de production et du prototype, essayez d'en fabriquer le plus possible dans le temps que vous avez!	
Rangement final	5 minutes avant la fin, rangez tout le matériel utilisé.	
Présentation des réalisations au groupe	Nommez 1 ou 2 représentants qui auront pour mandat de présenter ce que votre comité a fait au reste du groupe.	

Retour sur les apprentissages

SECTION 5



Déroulement

Rôle de l'animateur

Climat de la classe, animation de la partie retour en groupe.

Tâches des élèves

En mode écoute et participatif pour répondre aux questions.

Demander aux élèves de remplir individuellement, dans leur outil *Le Parcours de La grande journée* **deuxième partie**, les **pages 21-22** pour le 2^e cycle et **pages 20-21** pour le 3^e cycle.

Demander aux élèves qui ont été nommés représentants de leur comité de venir présenter ce qui a été fait de leur côté en 2-3 minutes.

Demander

Qu'est-ce que vous avez appris aujourd'hui sur l'entrepreneuriat ?

Expliquer

Le projet ensemble est terminé pour aujourd'hui, mais tu peux reprendre les idées et le processus afin de démarrer ton propre projet dans le cadre de *La grande journée des petits entrepreneurs* qui se déroule en juin chaque année. Tu peux visiter le site internet des Petits entrepreneurs pour tous les détails. Tu peux également utiliser l'outil *Le Parcours de La grande journée* à la maison afin de faire chacune des étapes pour démarrer ton projet seul, avec des amis ou en famille. Il est aussi disponible sur le site internet.

Si tu veux en savoir plus sur le type d'entrepreneur que tu es, il y a aussi un petit quiz sur le site internet des Petits entrepreneurs!

