



D'une problématique à la formalisation d'une idée

La **Mini-Entreprise® M** réunit un groupe de jeunes qui vont observer leur environnement, imaginer collectivement des solutions pour l'améliorer, et transformer leurs idées en projets. **Ils explorent ainsi leurs talents d'entrepreneurs en herbe**, et affinent leur vision de l'entreprise. Ils découvrent les interactions entre les acteurs économiques locaux.

* en plusieurs séances



CRÉATIVITÉ



TRAVAIL
EN ÉQUIPE



DÉCOUVERTE DE
L'ENTREPRISE



PRISE DE CONSCIENCE
DE SES POTENTIELS

Un parcours progressif et immersif

À la découverte de l'entrepreneuriat

► POUR LES 9-12 ANS

Une découverte du territoire et de la citoyenneté

Les participants découvrent leur environnement et les acteurs économiques impliqués dans leur territoire. Ils inventent un concept de bien ou de service répondant à un besoin exprimé et élaborent son prototype.

► POUR LES 13-25 ANS

Une première expérience de l'entrepreneuriat

Les jeunes développent un concept d'entreprise et imaginent un produit, bien ou service, pour y répondre. Apprentissage du travail collectif, impacts économiques des choix réalisés, expérience humaine : ce parcours influencera positivement l'avenir professionnel des participants.

► POUR LES MENTORS ET LES ENCADRANTS

Un autre registre relationnel et pédagogique

Encadrants et mentors s'investissent auprès d'une Mini-Entreprise® pour transmettre leur expérience, leurs conseils et aider l'équipe à des moments clés de son projet. Ils peuvent s'appuyer sur un socle d'outils et méthodes fournis par Entreprendre Pour Apprendre pour faciliter l'animation du projet et accompagner les jeunes tout au long du parcours.

#1 Préparer le terrain

2H POUR LES 9-12 ANS

6 À 8H POUR LES 13-25 ANS

La problématique est soumise au groupe et la première phase d'observation démarre.

- **Découvrir le monde économique lié à la problématique, ses acteurs.**

#3 Concrétiser le projet

6 À 12H POUR LES 9-12 ANS

10 À 12H POUR LES 13-25 ANS

De l'organisation de la Mini-Entreprise® à la phase de communication et de présentation, en passant par le prototype - et pour les plus âgés d'entre eux le budget, le planning, l'argumentaire de vente - les jeunes découvrent toutes les étapes de la gestion de projet.

- **Découvrir et développer ses compétences professionnelles à travers l'action concrète.**
- **Passer d'une idée à un produit en inventant un concept.**
- **Découvrir des familles de métiers.**
- **Prendre la parole en public.**

PAR EXEMPLE ?

Parmi les thématiques déjà abordées par les Mini-M, réinventer son quartier, penser la signalétique de son lycée avec un architecte, créer un lieu intergénérationnel pour faciliter le lien entre les seniors et les jeunes enfants, etc.

#2 Concevoir l'idée

2H POUR LES 9-12 ANS

6 À 10H POUR LES 13-25 ANS

Un brainstorming est organisé pour imaginer des réponses à la problématique. Chacun s'engage ensuite, en équipe, dans le développement du projet le plus enthousiasmant.

- **Travailler en équipe, développer son esprit critique.**
- **Développer son esprit citoyen et questionner l'éthique du projet.**
- **Analyser son environnement pour bâtir un projet et travailler l'intelligence collective.**

#4 Dresser un bilan de l'expérience

1 À 2H POUR LES 9-12 ANS

2 À 4H POUR LES 13-25 ANS

Faire un retour sur les choix de la Mini-Entreprise®, ceux qui ont bien et moins bien fonctionné, mais aussi faire le point sur cette expérience humaine et collective.

- **Traduire cette expérience en compétences**

1 projet

+

1 encadrant

Vous accompagnez les jeunes dans leur projet, aidé par nos outils et méthodes.

+

1 partenaire et son mentor

Vous apportez la problématique initiale au projet, un collaborateur de votre structure s'engage en tant que mentor auprès de la Mini-Entreprise®. Il apporte aux jeunes son expérience, son regard extérieur, ses conseils et sa vision métier. Vous assistez ensuite à la présentation finale du projet.

+

1 facilitateur EPA

Nous assurons la bonne réussite du projet et faisons le lien entre tous les participants.

+

1 kit pédagogique clé en main

qui facilitera l'apprentissage des jeunes et l'accompagnement des adultes, pour les 9-12 ans.

+

1 plate-forme digitale

à disposition de tous, jeunes et accompagnants, avec des outils pédagogiques adaptés, pour les 13-25 ans.