



JEUX SERIEUX DE STRATEGIE

Olivier Caviale – Lycée Aorai

Simuland et Business Game

SOMMAIRE

Les jeux sérieux de management stratégique-----	p. 2
Simuland -----	p. 3
Présentation-----	p. 3
Avant de jouer -----	p. 4
Le déroulement du jeu -----	p. 5
Business Game -----	p. 6
Présentation-----	p. 6
Avant de jouer -----	p. 7
Le Gestion du tournoi-----	p. 9
Le déroulement du jeu -----	p. 10

Derrière l'appellation générique « jeux sérieux » se cachent différents modèles de courants pédagogiques et paradoxalement redonne une légitimité au behaviorisme par le jeu des stimuli associés à un score.

Les deux fiches outils présentées ici, Simuland et Business Game, se rapportent à la catégorie des jeux de stratégie. Ces deux jeux associant le groupe pour la confrontation des résultats ou la prise de décisions, s'apparentent au constructivisme pour Simuland (les choix se prennent en général seul mais le jeu est collectif) et au socioconstructivisme pour Business Game par une collaboration de groupe pour les prises de décisions.

Les interactions et les résultats des autres joueurs influent sur la performance des entreprises simulées en complément des décisions personnelles. Si cette situation reflète bien le monde réel, elle place l'enseignant dans une position d'imprévisibilité. Cette présence/absence de l'enseignant permet de se faire oublier pour ne pas influencer le joueur-élève. Le temps de jeu doit constituer un espace sécurisé dans lequel l'apprenant (qu'il soit seul ou en groupe) est amené à développer ses propres stratégies, ses propres idées, sa propre créativité. De nombreuses ressources académiques proposent des séquences très « encadrées » pour que l'enseignant puisse garder la main sur les décisions et les résultats. A cette démarche, Il est préférable de laisser agir le « flow », dont Csikszentmihalyi 1990) a décrit les raisons pour lesquelles les individus vivent les situations d'engagement en interagissant avec les jeux.

En lien avec les sciences de gestion, l'enseignement du management est aussi l'occasion de recourir à ces jeux sérieux. Ils pourront notamment être utilisés pour la découverte du contexte des organisations et à l'occasion de l'étude du pilotage des organisations pour faire comprendre aux élèves les aspects managériaux liés à la prise de décision ainsi que l'impact de ces décisions (choix de financement, recrutement, campagne publicitaire...).

Compte tenu de leur dimension très opérationnelle, les jeux sérieux peuvent être exploités parallèlement en sciences de gestion (analyse des différentes charges, du compte de résultat...) illustrant ainsi les liens entre les deux enseignements.

Présentation

SIMULAND est jeu de stratégie d'entreprise en ligne sur www.simuland.net. Ce jeu de simulation peut être exploité soit en milieu fermé, donc dédié à la classe (avec un abonnement) ou ouvert (en même temps que d'autres internautes = gratuit). Sans hésiter nous avons opté pour la deuxième solution, le challenge dépasse le groupe "classe" et les échanges par chat sont très courtois et d'un bon niveau. Pourquoi s'en priver car les joueurs sont des fondus de ce type de jeu de simulation. Du coup, hors murs de la classe, nos élèves continuent à jouer. Enfin, dernier avantage de jouer en milieu "ouvert", les décisions prises ne sont pas caricaturales : une erreur peut quand même permettre de conserver une position car d'autres peuvent être dans la même difficulté.

En Polynésie, le décalage horaire ne permet pas de jouer l'après midi, il faut repérer les parties qui débutent vers 20h (heure de métropole).

SIMULAND propose plusieurs cadres d'entreprises fictives. Chaque participant s'inscrit et possède les mêmes données économiques de départ au sujet des employés, des machines, de la production, des infrastructures et du marketing.

Chaque login de participant correspond à une entreprise spécifique.

Il faut prendre des décisions dans ces 5 domaines à intervalles réguliers dont le temps dépend du type de jeu choisi (de 5mn à 20 mn).

Après chaque décision, le résultat et la position de l'entreprise par rapport à ses concurrents est communiqué par le jeu.

Un classement par rapport à l'ensemble des joueurs est communiqué à chaque tour ainsi que des données en valeurs et en liquidités.

L'idéal est de prévoir le jeu sur deux séances :

- Une première approche du jeu où chaque équipe avance sans stratégie pré-définie et réagit en fonction des résultats communiqués, puis debriefing *off line* pour comparer les stratégies
- Une deuxième approche où l'on se fixe une stratégie en amont et on essaie de la tenir en fonction de l'expérience de la première approche.

Les stratégies sur lesquelles il est plus évident d'intervenir: la domination par les coûts, de différenciation par le haut (qualité), de pénétration... La réactivité en fonction de la stratégie n'est pas immédiatement perçue car il ne faut pas oublier que d'autres équipes ont pu avoir la même.

Avant de jouer

- S'inscrire individuellement sur www.simuland.net (à faire hors temps de classe).
- Recevoir le mail de confirmation

Partie	A	N	Temps
CatalanLand	10	10	13 h 00
Jouer dans une nouvelle partie			
Partie	A	N	Temps
0 AvLand	10	10	13 h 00
0 TimeDringLand	10	10	13 h 00
0 FutZionLand	10	10	07 h 00
Parties futures			
Partie	A	N	Temps
0 FutMaximLand	10	10	1000
0 RodLand	10	10	2000
0 FutSuperStarLand	10	10	2000
0 FutTacoTailLand	10	10	2000
0 FutCocktailLand	10	10	2100
Simulate des parties finies			
Partie	A	N	Temps
0 FutGiantLand	10	10	Terminé

- Repérer l'horaire d'une partie qui convient avec un nombre de tours rapides. Il est préférable de choisir un jeu avec des tours rapprochés (5mn). Peu importe la durée de la partie, l'essentiel est de débiter et finir en même temps pour comparer les classements.

- En complément, les joueurs préparent

* pour la première séance, chaque groupe prend des notes sur les 5 domaines d'interventions (employés, machines, production, infrastructure, marketing), pour garder une trace des décisions prises et des conséquences,

* pour la deuxième séance, deux documents sont tenus simultanément. Un relevé personnel pour noter les décisions prises et un [document partagé par l'ensemble des groupes](#) pour noter les résultats obtenus en termes de liquidité et de valeur (communiqués à chaque tour par Simuland).

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K
1	Défi du 19 juin										
2	N° du groupe	liza - karl		jeremy - asuncion		willy - ryan		butterfly-pepe		ludovic - david	
3		Liquidités	Valeur	Liquidités	Valeur	Liquidités	Valeur	Liquidités	Valeur	Liquidités	Valeur
4	N° du tour	lk	lk	ja	ja	wr	wr	bp	bp	ld	ld
5	1	- 7474	2 152 822	-6 096	2 158 746	-12793	2 151 434	-6850	2153446	-12 000	
6	2	- 4 554	2 160 595	-1 532	2 158 746	-15 283	2 153 085	-6785	2156280	-8 000	
7	3	- 875	2 163 569	3 625	2 164 073	-17 755	2 158 343	-3030	2158542	-4 073	
8	4	9 859	2 173 053	3 119	2 163 624	-16 948	2 165 303	7662	2169561	-3 036	
9	5	20 601	2 181 736	10 023	2 170 574	-26 705	2 162 287	8840		7 957	2 020 138
10	6	38 746	2 200 106	20 338	2 181 124	-22 570	2 173 030	19855	2182156	20 000	2 180 420
11	7	38 016	2 208 229	40 488	2 201 250	-18 498	2 186 192	28480	2194978	44 647	2 200 600
12	8	44 479	2 217 532	49 331	2 214 856	-10 019	2 202 297	32905	2203736	57 202	2 217 768
13	9	32 236	2 207 488	57 542	2 225 292	-5 373	2 219 864	28540		65 411	2 227 871
14	10	34 685	2 219 541	46 529	2 213 323	6 220	2 234 585	44450	2212799	51 537	2 214 769
15	11	37 774	2 226 164	67 245	2 234 585	5 025	2 235 316	58593	2 225 285	65 599	2 228 212

Le déroulement du jeu

Se connecter sur Simuland.net et sélectionner la partie repérée au préalable

Partie PURExamLand

Tour: 17
Classement: 32ème / 33
Liquidités: -29 718 €
Prochain tour: 16 h 30
Avancement: 47%

Résultats

Employés

Machines

Production

Infrastructures

Marketing

Comptabilité

- Compte de résultats
- Bilan comptable
- Valeurs comptables

Résultats

Conseils :

- Bien joué, vous avez gagné de l'argent. Profitez-en pour investir !
- Avez-vous remarqué dans le calendrier, l'évènement à venir au tour prochain ?

[Ne plus afficher](#)

>> Votre entreprise, en bref...

Classement

Classement	32 (-1)
Valeur de la société	2 127 947 €
Liquidités	-29 718 €

Comptabilité

Recettes	33 440 €
Dépenses	24 614 €
Variation des liquidités	8 826 €

Production

Part de marché	3,7 %
----------------	-------

A chaque tour, il faut prendre des décisions dans les 5 domaines (employés, machines, production, infrastructures, marketing)

- Résultats permet d'avoir la situation de l'entreprise

- Résultats puis classement des joueurs permet d'avoir un panorama du marché

Il est possible d'emprunter, vendre et acheter des machines de catégories différentes, gérer les ressources humaines (salaires, embauches, formation), choisir un budget R&D ...

Jouer en même temps via un vidéo projecteur renforce la motivation des groupes, les classements individuels sont également motivants.

BUSINESS GAME

Présentation

The Business Game est un projet MEET financé par la communauté européenne. Il est 100% gratuit, entièrement en ligne (<http://meet.thebusinessgame.it>) et permet de sélectionner les joueurs pour participer aux rencontres. Il est donc pratique pour lancer un tournoi, au niveau de la classe, de l'établissement, inter établissements... A ce jour, il est le seul à proposer ce type de fonctionnalité gratuitement. Depuis la rentrée 2013, l'adresse des enseignants « ac-polynesie.pf » est acceptée pour gérer le mode administrateur.

Le jeu est organisé sur la base d'un tournoi, dans lequel il faut créer des jeux, composés de manches. Il est possible d'avoir un tournoi ouvert sur une longue période, avec des jeux différents de longueurs variables. Chaque jeu peut comporter une ou plusieurs manches. Pour découvrir Business Game, nous avons effectué des jeux comportant une ou deux manches. Puis un jeu plus important (5 manches). L'enseignant détermine la durée des manches.

Contrairement à Simuland où les produits ne sont pas définis, La fabrication et la commercialisation de deux téléphones sont la base de l'activité de Business Game, avec des stratégies pré-définies (gamme, prévision des ventes). Le participant n'est pas en situation de démarrage d'une activité, mais prend une situation en cours. Cette approche est originale et proche de la réalité.

Plusieurs tournois peuvent être lancés, mais avec des membres différents. En effet, tant qu'un tournoi est actif, le participant est référencé à un et un seul tournoi.

De nombreux tableaux de bord sous forme de feuilles de calculs collectent les données automatiquement pendant la partie. Ils permettent une exploitation riche des décisions prises par les élèves après le jeu mais aussi durant le jeu.

Avant de jouer

Constituer des équipes. Business Game permet de regrouper des login individuels au sein d'une même équipe. Cela signifie que chaque élève peut avoir ses propres tableaux en fonction du domaine d'activité dont il a la charge. Il ya 7 domaines de décisions (Marketing, Production, Approvisionnement, Finance, R&D, Distribution et Ressources Humaines). Une équipe peut donc rassembler 7 élèves. Mais cela implique une collaboration inter-services complexe ! Un Directeur doit être également désigné.

Après inscription individuelle des élèves (hors classe), les équipes (entreprises) sont composées sur invitation du directeur (dans le temps de classe), désigné comme responsable de groupe, ce qui diffère de Simuland où chaque login correspond à une entreprise.

L'enseignant doit être reconnu comme administrateur du jeu, c'est à dire avoir les droits de création et de gestion des tournois, pour cela il doit impérativement se connecter avec son adresse académique. Depuis octobre 2013, l'adresse @ac-polynesie.pf est reconnue comme compte administrateur. Il est conseillé pour l'enseignant de s'inscrire deux fois, une adresse académique comme administrateur et une adresse usuelle pour avoir la vision élève-joueur.

Pour l'enseignant avant le jeu

1°) L'enseignant est inscrit avec son adresse académique

2°) Création du tournoi et repérage du code tournoi généré automatiquement (à communiquer aux élèves)

LISTE DES TOURNOIS

Code du tournoi	membres	Télécharger le rapport	Statut de jeux	Courriel pour les étudiants	Supprimer tournoi
Tbpolivier_h18g	membres	Télécharger le rapport	Vérifier la situation	Envoyer un email aux étudiants du cours	Supprimer
Tbpolivier_3thYw	membres	Télécharger le rapport	Vérifier la situation	Envoyer un email aux étudiants du cours	Supprimer
Tbpolivier_03Fp	membres	Télécharger le rapport	Vérifier la situation	Envoyer un email aux étudiants du cours	Supprimer

3°) Création d'un ou plusieurs jeux (inutile de les prévoir tous, on peut revenir sur les phases du tournoi.

ORGANISATION DU TOURNOI

Action que vous pouvez exécuter:

- [Créer / Voir le code du cours:](#)
- [Créer un jeu](#)
- [Changer la phase du Tournoi](#)

Code	Fin d'inscription	Actions
Tbgolivier_hsRg	03/12/12	Créer un tournoi
Tbgolivier_HhTw	22/11/12	Créer un tournoi
Tbgolivier_D3Fp	27/11/12	Créer un tournoi

La terminologie de Business Game n'est pas stabilisée. Il existe en effet de nombreux synonymes pour désigner les mêmes phases d'une partie ou un mot-clé identique pour désigner des phases différentes.

Un tournoi (appelé aussi "cours" !) comporte plusieurs jeux (parfois appelés périodes). Si vous désirez ajouter un jeu supplémentaire alors que vous ne l'avez pas prévu initialement, vous devez suivre la même procédure : organisation du tournoi, créer un jeu et cliquer sur le lien "créer un tournoi" du tournoi en question. Cela doit être une erreur de traduction, ce lien permet en fait de recréer le nombre de jeux (périodes) du tournoi.

Le tournoi achevé, avec le nombre de jeux prévus, vous avez envie de rejouer plus tard. Il est impossible de recréer un nouveau tournoi avec les mêmes inscrits. Deux solutions : soit vous supprimez le tournoi et de fait vos élèves sont à nouveau disponibles, mais vous n'avez plus de traces des jeux, soit il est possible de recréer une nouvelle manche. Mais pour y arriver vous devez faire la démarche de créer un tournoi, dans le tournoi. En cliquant sur le lien "créer un tournoi" BG vous propose en fait de créer une nouvelle "manche" dans laquelle vous pouvez créer un nombre de jeux et d'y associer les équipes...

Gestion du tournoi

Un tableau permet de piloter le tournoi. Grâce à lui, on peut relancer une procédure d'abonnement, c'est à dire qu'un élève peut partir d'un groupe, créer un nouveau groupe ou se faire à nouveau inviter. Les liens de ce tableau représentent en fait des boutons permettant de stopper, jouer, s'abonner en fonction des clics. Désactiver permet de suspendre le tournoi, mais aucun lien ne permet de "libérer" les mails des participants, pour qu'ils puissent s'inscrire dans un autre tournoi.

TOURNOI

<u>Nom</u>	<u>Fin des inscriptions</u>	<u>Phase</u>	<u>Changer de phase</u>				<u>Planning</u>
Essai2 CPGE	2012-11-22	Jouer	Désactiver	S'abonner	Attendre	Jouer	Planning
Jeux Sérieux Guadeloupe	2012-12-03	S'abonner	Désactiver	S'abonner	Attendre	Jouer	
le vrai tournoi	2012-11-27	S'abonner	Désactiver	S'abonner	Attendre	Jouer	



Pour l'élève

4°) Inscription individuelle des élèves (hors temps scolaire). Un mail de confirmation est envoyé pour activer le compte.

5°) Composition des groupes (entreprises) dans la classe et désignation d'un responsable.

Déroulement du jeu

6°) Connexion des élèves au jeu avec le code tournoi communiqué par l'enseignant.

BIENVENUE SUR MEET BUSINESS GAME

Vous pouvez défier vos camarades de classe



7°) Le responsable crée l'entreprise et invite les membres de son équipes (très rapide) soit avec leur pseudo ou leur mail d'inscription. A ce stade, un élève peut très bien jouer seul, en créant directement son entreprise.

Le chef n'a aucun pouvoir précis. Chaque membre peut avoir son propre ordi, sa propre connexion et accéder aux données. Les membres peuvent donc se spécialiser dans un domaine (grh, merca etc...).

CRÉER VOTRE ENTREPRISE

En entrant le nom de votre entreprise et en cliquant sur "créer votre entreprise" vous deviendrez le chef de l'équipe et vous pourrez inviter des collègues.

Insérer le nom de l'équipe:	<input type="text"/>
	<input type="button" value="Créer votre entreprise"/>

ACCEPTER UNE INVITATION

Comme alternative à la création d'une entreprise, vous pouvez accepter une invitation de la part d'un camarade.

8°) Business Game communique le planning et le jeu est lancé

9°) Pour aider à la prise de décision, l'élève dispose des éléments du marché :



Au premier tour, les informations des concurrents ne sont pas connues. A partir du deuxième, les décisions de la concurrence sont d'une aide intéressante. Il faut donc laisser du temps entre chaque tour pour prendre des décisions réfléchies. Nous avons prévu des

tours de 15 mn, finalement 20 mn ne semblent pas de trop, alors qu'avec Simuland, les tours de 5 mn ne posaient pas de problèmes.

A chaque tour, les groupes ont également accès aux résultats du tournoi sous forme de graphiques ; très motivant, mais impossible pour les élèves de les interpréter seuls.

ATTENTION A LA VALIDATION DE CHAQUE TOUR !

Pour passer au tour suivant, chaque équipe doit avoir validé la période, le jeu est bloqué en attendant. Sans le faire exprès, deux membres d'une même équipe peuvent valider leur période à quelques secondes d'écart, ce qui a pour conséquence de boucler la session suivante pour son groupe. Pas de possibilité de revenir en arrière. La validation peut être un rôle dévolu au chef d'équipe, après s'être assuré que toutes les données de son équipe ont bien été saisies.

L'enseignant a la possibilité, sur sa console administrateur, de "forcer le tour" mais le risque est identique à celui décrit plus haut ; si ce groupe valide aussi de son côté, il y a le risque de valider le tour suivant, ce groupe ne pourra pas y participer.

CONDITIONS POUR LANCER UN AUTRE TOURNOI AVEC LES MÊMES ÉLÈVES

Tant que vos élèves sont inscrits dans un tournoi, il n'est pas possible de créer un autre tournoi avec eux à moins de supprimer le tournoi précédent de votre liste pour les "libérer". Cette contrainte ne permet pas de créer un tournoi de classe et en même temps un tournoi "maison". La seule solution est de demander aux élèves de s'inscrire avec deux adresses !

Par contre, si vous désirez jouer plusieurs "tournois" avec vos élèves, il faut créer "un tournoi dans le tournoi" avec le cheminement de menu qui nous fait visiter tous les termes de BG...

- organisation du tournoi
- créer un jeu
- créer un tournoi (en ayant repéré le code du tournoi en cours)
- Remplir la grille de création d'une "manche" (choix des équipes et nombre de jeux)