

BANQUE DE FRANCE - EDUCFI
MISSION D'EDUCATION FINANCIERE
#AVENTURE ENTREPRENEUR SOLO

Direction de l'éducation financière



DÉCOUVRIR

#AVENTURE ENTREPRENEUR



LE JEU #AVENTURE ENTREPRENEUR

- Un jeu innovant et ludique pour comprendre la gestion financière d'une entreprise
- 3 versions : plateau, digitale, solo
- Animation à prévoir pour la version plateau et digitale afin de profiter pleinement des apports pédagogiques du jeu
- Pour les lycéens, étudiants, apprentis, porteurs de projet et nouveaux entrepreneurs



Choisir la bonne version de #Aventure Entrepreneur



#AVENTURE ENTREPRENEUR SOLO




LE SITE MESQUESTIONSSENTREPRENEUR.FR

Accédez au jeu en vous rendant directement sur le site mesquestionsdentrepreneur.fr



**Mes questions d'entrepreneur**
Le portail national de l'éducation économique, budgétaire et financière pour les entrepreneurs

Rechercher sur le site




Créer une entreprise

Aides à la création, financement, statuts juridiques, formations, assurances, fiscalité, comptabilité



Reprendre une entreprise

Trouver la cible, financer le projet de reprise d'entreprise, aides à la reprise




Gérer une entreprise

Relation client, fournisseurs, comptabilité, trésorerie, RH, assurances, impôts et taxes, SI, cybersécurité



Développer une entreprise

Innovar, se développer à l'international, digitaliser, diversifier, RSE, croissance externe, financement




Surmonter des difficultés

Aides, évaluer sa situation, initier une procédure, faire face à un refus de financement, régler les litiges




Transmettre une entreprise

Évaluer son entreprise, trouver un repreneur, accompagnement à la transmission



Cesser une entreprise

Dissolution, mise en sommeil, cessation temporaire d'activité, départ à la retraite



Espace enseignants - accompagnateurs

Jeu #Aventure Entrepreneur, ateliers et vidéos pédagogiques, supports de communication

Contacts microentreprise, TPE, PME, start-up
Les correspondants locaux de la Banque de France vous accompagnent gratuitement.

#Aventure Entrepreneur
Le jeu pour comprendre les grands principes de la gestion financière

LE JEU #AVENTURE ENTREPRENEUR

La page dédiée à la présentation du jeu inclut un lien pour vous connecter à la version solo, en plus de reprendre de nombreuses ressources explicatives

Créer une entreprise

Reprendre une entreprise

Gérer une entreprise

Développer une entreprise

Surmonter des difficultés

Transmettre une entreprise

Cesser une entreprise


Jeu #Aventure Entrepreneur

Quiz interactifs

Espace enseignants - accompagnateurs | Grand public

#Aventure Entrepreneur, un jeu pédagogique pour comprendre l'importance de la gestion financière d'une entreprise

PUBLIÉ LE 08/07/2024 3 MIN



Comment jouer à #Aventure Entrepreneur ? Comment demander une formation gratuite à l'animation du jeu ?

Le temps d'une partie, vous allez pouvoir vivre le quotidien d'un entrepreneur et vous serez confronté à des choix stratégiques : recruter un commercial, acquérir une camionnette, lancer une campagne de publicité, faire une levée de fonds...

Mais vous devrez aussi relever des défis : ardoise d'un client, augmentation des prix énergétiques, perte de don...

Votre objectif : remettre à votre banquier un dossier avec des indicateurs et ratios financiers au beau fixe pour valider votre croissance. Le gagnant est le joueur qui cumulera le plus grand nombre de points sur sa fiche de pilotage.

Des outils à disposition

Retrouvez des outils dédiés pour vous aider dans la résolution des problèmes rencontrés.

- Guides et lexiques
- Simulateurs
- Lettres types
- Vidéos
- Jeux et quiz

Trouvez de l'aide ou des contacts près de chez vous

Microentreprise, TPE, PME, start-up : les correspondants locaux de la Banque de France vous accompagnent gratuitement.

Sélectionnez un département

- Tous les départements - Rechercher

Jouer en ligne à #Aventure Entrepreneur en groupe

Jouer en ligne à #Aventure Entrepreneur en solo

VERSION SOLO - CONNEXION – ECRAN D'ACCUEIL



Connexion à votre compte

Adresse mail :

Mot de passe :

[Mot de passe oublié ?](#)

Pas encore de compte ? Créez-en un ! ?

[Créer un compte](#)

[Mentions légales](#)
[Protection des données personnelles](#)
[Accessibilité : partiellement conforme](#)

Créez votre compte en quelques clics grâce à votre adresse mail... puis connectez-vous !



Menu principal | Bienvenue Majabati

Que souhaitez-vous faire ?

Partie actuelle : Entreprise 1/8 | 26/06/2025

[Continuer la partie](#)

[Commencer une nouvelle partie](#)

Historique de mes parties

Vous pouvez consulter le score de vos parties précédemment jouées.

[Voir l'historique](#)

Classement parties terminées TOP 3

#	PSEUDO	SCORE TOTAL
1	terminator2mer	146554
2	Nad	146045
3	Gremlins	146026


VOTRE POSITION

#	PSEUDO	SCORE TOTAL
33	Soso17	113733
34	robin	113161
35	arnaud	112524
36	Esteban	111758
37	Majabati	111625

[Code de groupe](#)

Le classement national apparaît sur la page d'accueil

CRÉER / REJOINDRE UN GROUPE



Menu principal | Bienvenue Majabati

Que souhaitez-vous faire ?

Partie actuelle : Entreprise 1/8 | 26/06/2025

Continuer la partie

Commencer une nouvelle partie

Historique de mes parties

Vous pouvez consulter le score de vos parties précédemment jouées.

Voir l'historique

Classement parties terminées TOP 3

#	PSEUDO	SCORE TOTAL
1	terminator2mer	146554
2	Nad	146045
3	Gremlins	146026

VOTRE POSITION

#	PSEUDO	SCORE TOTAL
33	Soso17	113733
34	robin	113161
35	arnaud	112524
36	Esteban	111758
37	Majabati	111625

Code de groupe

Créer un groupe permet ensuite de lancer un challenge au sein de votre classe, les élèves le rejoignant grâce au code que vous avez défini !

Gestion des codes de groupe

Les codes de groupe vous permettent d'afficher le classement général avec uniquement les joueurs liés à un même groupe.

Votre groupe actuel

Vous n'êtes lié à aucun groupe.

Rejoindre un groupe :

Code du groupe à rejoindre

Rejoindre le groupe

Créer un groupe

Choisir un code de groupe :

(Le code ne doit contenir que des lettres, chiffres et espaces.

Il doit contenir entre 5 à 25 caractères.

Une fois créé, vous serez automatiquement lié à ce groupe).

Code du groupe

Créer le groupe

ECRAN D'ACCUEIL – DECOUVERTE FONCTIONNALITES

Menu principal | Bienvenue Majabati

Que souhaitez-vous faire ?

Partie actuelle : Entreprise 1/8 | 26/06/2025

Continuer la partie

Commencer une nouvelle partie

Historique de mes parties

Vous pouvez consulter le score de vos parties précédemment jouées.

Voir l'historique

Classement parties terminées

Groupe actif : JOPPE2025

TOP 3

#	PSEUDO	SCORE TOTAL
1	Majabati	111625
2	?	0
3	?	0

VOTRE POSITION

1

Code de groupe

Pour débiter une nouvelle partie, il suffit de cliquer ici !

Il est aussi possible de reprendre une partie déjà entamée en utilisant ce lien.

Retrouvez votre classement au sein du groupe, ainsi que le podium !

LA CARTE DES DÉFIS

Les joueurs devront réussir successivement 8 défis centrés sur des enjeux spécifiques de gestion pour achever la partie.



Carte générale | Défi actuel : 1/8

Les joueurs débloquent progressivement les défis et avancent sur la carte de France, avec une note obtenue pour chaque défi.




Liste des objectifs, règles du jeu, fiche de pilotage... toutes les ressources complémentaires sont regroupées dans un bandeau dédié.

Le joueur peut à tout moment quitter la partie, pour reprendre plus tard le défi en cours et achever son tour de France !

NADIA GUIDE LE JOUEUR TOUT AU LONG DE LA PARTIE

- La version « solo » reprend les apports pédagogiques des animateurs via les messages de Nadia – qui apparaissent sous la forme de pop-ins.


Message de votre guide (1/3)



Bonjour **Leo** !
Bienvenue dans **#Aventure Entrepreneur**.
Je me présente, je m'appelle **Nadia** et je serai **votre guide** durant toute la partie.
Mon rôle est de vous **expliquer** le fonctionnement du jeu et de vous aider à relever les **8 défis** qui vous attendent en tant que cheff(e) d'entreprise.

Suivant

Action suivante !



Consultez la zone **Bilan de départ** de votre carte « **Entreprise** », située en haut à droite.
Puis reportez les 4 valeurs dans la zone **Bilan** de votre plateau.
Les valeurs de départ à modifier sont :

- **Immobilisations (IMMO)** : 4
- **Stocks (STO)** : 2
- **Trésorerie (TRÉ)** : 8
- **Capitaux propres (CAP)** : 14

Pour terminer, cliquez sur le bouton "Valider" situé en bas à gauche.

Fermer

Défi n°1 | Détail du défi



Vous endossez le rôle d'un(e) **gérant(e) d'un hôtel-restaurant**. La crise sanitaire a mis à mal le secteur. Vous devez absolument améliorer votre taux d'occupation et remplir vos chambres pour renflouer votre trésorerie.

Votre défi : Vous disposez d'1 an, soit 4 tours de jeu pour **décrocher au moins 8 clients**.


Attention, vous devrez également **surveiller vos autres indicateurs financiers** et obtenir une **note d'au moins 10/20** après avoir rempli **votre fiche de pilotage**.

Relever le défi

Voir la fiche de pilotage

Retour

Trimestre 1 - Étape 1



Payez les **charges fixes** indiquées au bas de la carte « **Entreprise** ».

Les **charges fixes** font référence aux dépenses courantes auxquelles l'entreprise doit faire face, comme le loyer et l'électricité, quel que soit le niveau de chiffre d'affaires réalisé.

Les charges augmentent donc de 2 au niveau du compte de résultat et la trésorerie diminue de 2 en contrepartie au bilan. En effet, les charges fixes se paient comptant.

Fermer

LE PLATEAU DU JOUEUR

- Le joueur fait évoluer tout au long du défi son compte de résultat et son bilan en fonction des décisions prises et des événements survenant à chaque tour.

Trimestre 1 - Étape 1 : Payez les charges fixes indiquées sur votre carte « Entreprise »

Clients ? [Tout voir](#)

PARTICULIER TPE GRAND COMPTÉ

PARTICULIER GOLD TPE GOLD GRAND COMPTÉ GOLD

Commerciaux ? [Tout voir](#)

APPRENTI COMMERCIAL JUNIOR COMMERCIAL SENIOR DIRECTRICE COMMERCIALE

+1 client particulier

Décisions ?

Évènement ?

Entreprise ?

YourHotel

Hôtellerie-Restoration

Bilan de départ

IMMO = 4 | STO = 2

TRÉ = 8 | CAP = 14

A chaque trimestre

CHA +2 / TRÉ -2

Compte de résultat ?

Charges

- 0 +

Produits

- 0 +

Bilan ?

Actif (total : 14)

IMMOBILISATIONS ?

Biens durables utilisés sur plusieurs années.

- 4 +

STOCKS ?

Marchandises, matières premières, produits en cours de fabrication, etc.

- 2 +

CRÉANCES CLIENTS ?

Sommes dues par les clients.

+ 0 +2 - 0 +1

TRÉSORERIE ?

Liquidités ou sommes détenues sur un compte en banque ou en caisse.

- 8 +

Passif (total : 14)

CAPITAUX PROPRES ?

Ressources financières propres à l'entreprise.

- 14 +

EMPRUNTS ?

Dettes financières à long terme, pour un besoin particulier.

- 0 +

DETTES ?

Somme que l'entreprise doit payer à ses fournisseurs, à l'État, aux organismes sociaux.

- 0 +

DÉCOUVERT ?

Crédit à court terme accordé par la banque sans motif particulier.

- 0 +

Tableau d'équilibre

Fiche de pilotage

Valider

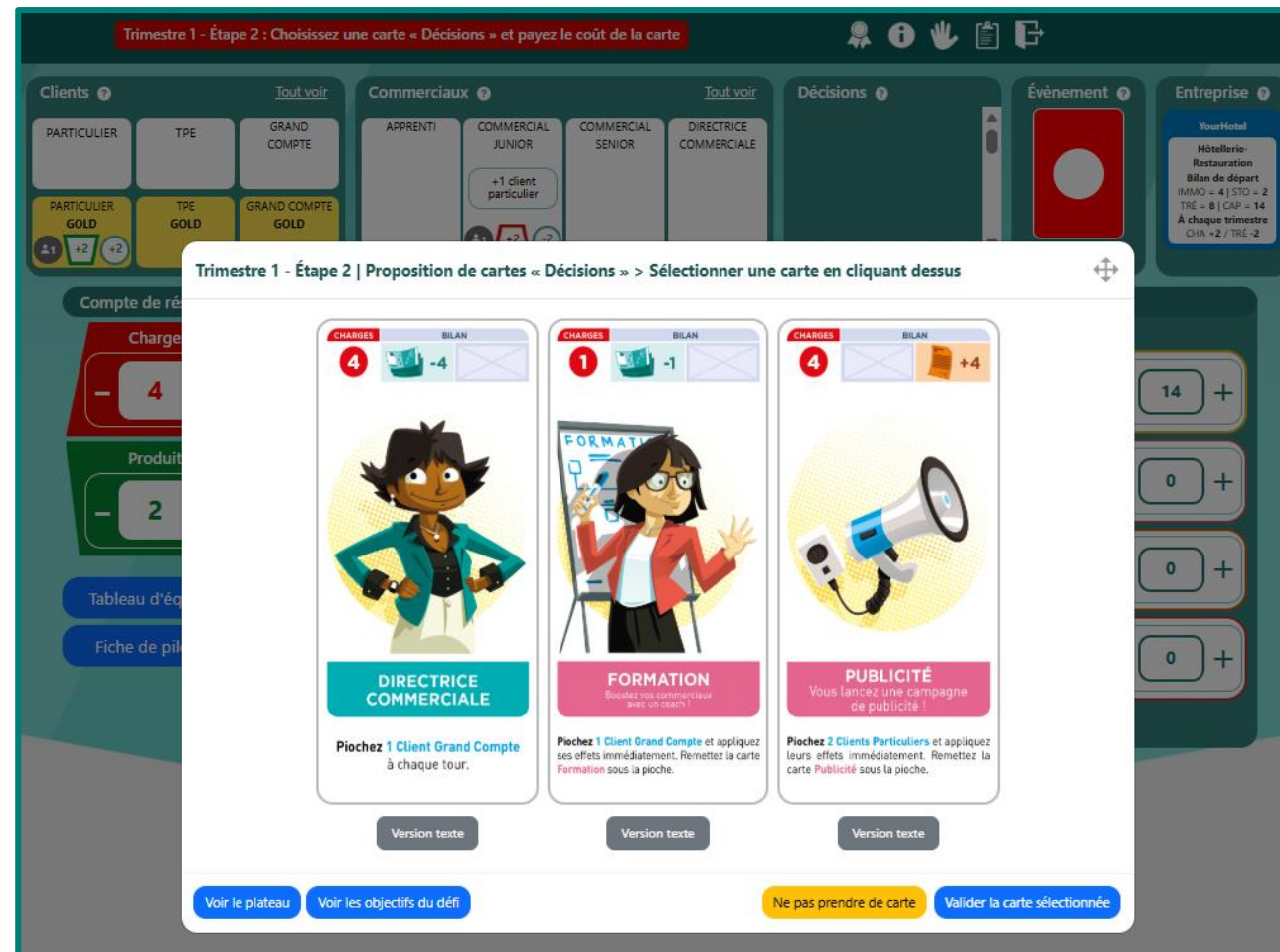
Le compte de résultat permet d'enregistrer les produits et charges de l'entreprise tout au long du défi.

A la fin de chaque tour, le joueur remplit un tableau d'équilibre permettant de vérifier l'égalité $ACTIF = PASSIF$ après réintégration du résultat

Le bilan initial de l'entreprise et ses différents postes évoluent selon les décisions prises par le joueur.

LE CHOIX D'UNE CARTE « DÉCISIONS »

- A chaque tour, le joueur se voit proposer trois cartes représentant des décisions prises par l'entreprise. Il peut en choisir une ou ne pas prendre de carte. C'est lors de cette étape que le joueur procède à des choix stratégiques qui vont déterminer l'évolution de son entreprise.



LA FICHE DE PILOTAGE

- La note et le score obtenus dépendent d'une liste d'indicateurs et de ratios intégrés à la fiche de pilotage, que le joueur remplit à la fin de la partie. Il peut par ailleurs y accéder à tout moment, afin de vérifier la bonne gestion de son entreprise.

Fiche de pilotage ?

RESSOURCES HUMAINES ?

Nombre de commerciaux :

2 commerciaux ou plus +1

Moins de 2 commerciaux 0

MON ACTIVITÉ GÉNÈRE-T-ELLE DE LA TRÉSORERIE ?

Stocks + Créances clients - Dettes = BFR

Négatif +2

Égal à 0 +1

Positif 0

On y retrouve les indicateurs suivants :

- **Résultat net**
- **Patrimoine**
- **Taux de rentabilité**
- **Nombre de clients**
- **Nombre de commerciaux**
- **Niveau du Besoin en Fonds de Roulement**
- **Niveau du Fonds de Roulement**
- **Robustesse**
- **Autonomie financière**
- **Niveau de trésorerie nette**
- **Délais de règlement**

LE RÉSULTAT FINAL

Vérification de l'objectif du défi.

Résultat final du défi 1

Vérification des objectifs

Note minimum fiche de pilotage : 10/20

Votre note : 17/20



Avoir au moins 8 clients

Votre résultat : 11



Excellent ! Vous avez su développer votre clientèle au delà des objectifs !

SCORE : 10658

Votre meilleur score : 14059

Meilleur score général : 24735

Recommencer le défi

Retour à la carte

Revoir le plateau

Revoir la fiche de pilotage

Félicitations, vous avez su relever ce défi !

Cliquez sur le bouton "Retour à la carte" pour continuer ou sur "Recommencer le défi" si vous souhaitez retenter ce défi immédiatement.



Le score cumulé de chaque défi permet de calculer le score final figurant dans le classement.

✓ Une fois la fiche de pilotage complétée, le jeu vérifie que les critères du défi sont bien remplis et calcule un score sur la base de ces indicateurs.

CONCLUSION

Nos équipes vous accompagnent dans vos projets pédagogiques relatifs à la gestion financière d'entreprise et vous proposent de découvrir d'autres ressources pédagogiques, parmi lesquelles : le portail mesquestionsdentrepreneur.fr, des vidéos, des quiz interactifs et des ateliers pédagogiques.

Le jeu #Aventure Entrepreneur s'inscrit pleinement dans la stratégie d'éducation financière. La stratégie EDUCFI obéit à des critères fondamentaux énoncés par l'OCDE caractérisés par la neutralité, la gratuité, la fiabilité et l'accessibilité. Les demandes de formations émanant de structures « commerciales » sont hors champs de la stratégie nationale.

Toutes les unités de la Banque de France et de l'Institut d'Émission des Départements d'Outre-Mer dispensent gratuitement l'accompagnement nécessaire à l'animation du jeu sur simple demande.



Prenez contact avec la Banque de France la plus proche de chez vous :

EDUCFI~~XX~~@BANQUE-FRANCE.FR

(XX = NUM. DÉPARTEMENT)