



100 000
entrepreneurs

www.100000entrepreneurs.be

Transmettre aux jeunes la culture d'entreprendre



Groupe One

Nous créons des
entreprises durables

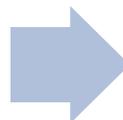


LJE | LES JEUNES
ENTREPRISES



Parcours pluriannuel

ANNÉE 1 =
PRÉPARATION
(15H)



ANNÉE 2 =
MISE EN APPLICATION
(ENVIRON 120H)

Année 1 = Préparation (15h)

  <p>Groupe One Nous créons des entreprises durables</p>	  <p>Groupe One Nous créons des entreprises durables</p>	 <p>Young Thinkers</p>	 <p>100.000 entrepreneurs</p> <p>Trouver les idées et créer l'entreprise</p>	 <p>Step2you</p>	 <p>Step2you</p>	 <p>LIE logo</p>
Jeu de simulation d'entreprise : « HomoRespons abilis » (4h)	Brainstorming Recherche d'idées de produits (3h)	Connaissance de soi - moteurs de motivation (2h)	Témoignages d'entrepreneurs (2h)	Formation de formateurs : connaissance de soi et créativité (2 x 4h)	Lever les freins à la créativité (3h)	Présentation générale du parcours (2h)

Année 2 = Mise en application



Développement durable et Ecolabel pour Mini-Entreprises (2h)



Economie circulaire et visite GreenBiz (4h)

100.000 entrepreneurs

Transmettre aux jeunes la culture d'entrepreneuriat

Speed-meetings pour mini-entrepreneurs (3h)



Formation de formateurs : Bilan entrepreneurial (1/2 journée)



Débriefing du parcours entrepreneurial (2h)



MINI-ENTREPRISE (environ 100h)

Formation aux techniques d'animations

Formation à destination :

- ▶ des partenaires du réseau Boost Your Talent
- ▶ des enseignants du réseau Boost Your Talent
- ▶ des bénévoles des Jeunes Entreprises (Mini - YEP)

Objectifs de l'atelier?

Afin d'augmenter le nombre d'ateliers à proposer aux élèves ,mais également de rendre les enseignants plus autonomes sur ces pratiques, transmettre les techniques et les déroulés d'animations proposées par Step2you ainsi que les outils qui les accompagnent (Cap'ado et Dream).

Déroulement :

Ateliers de : soit une journée complète, soit 2 demi-journées sur les 3 thématiques suivantes :

- ▶ Lever les freins à la créativité
- ▶ Connaissance de soi
- ▶ Débriefing

En pratique :

Nombre de participants : 10 à 25

Durée de l'animation : 1 jour ou 2 demi-jours



2 séances complètes sont prévues



Année 1 : Atelier Young Thinkers



Connaissance de soi - Moteurs de motivation - Confiance en soi

Objectifs de l'atelier?

Aider les adolescents à prendre conscience de leur source de motivation intrinsèque. C'est notamment en questionnant ses propres valeurs que l'adolescent va découvrir une source inépuisable d'énergie et de motivation. Cette prise de conscience va renforcer la confiance en soi et dans la vie et ainsi lui permettre de se projeter positivement dans l'avenir.

En pratique :

Durée de l'atelier : 2x 50 min

Nombre d'heures : 20h

Nombre d'ateliers prévus : 10

Nombre de participants par atelier : 25 maximum



YoungThinkers propose une activité de réflexion en 4 étapes animée par un binôme d'étudiants en philosophie stimulant les adolescents à s'interroger sur le sens qu'ils souhaiteraient donner à leurs actions entrepreneuriales. Ces ateliers se font sous la forme de tables rondes pour favoriser la discussion en petits groupes et la pollinisation.

Objectifs de l'atelier?

- Favoriser la diffusion de l'esprit d'initiative auprès des jeunes générations, leur donner envie de prendre leur avenir en main, leur redonner une perspective professionnelle
- Donner à tous les étudiants la possibilité de rencontrer au moins un entrepreneur pendant leur parcours scolaire
- Réhabiliter l'entreprise par la voix des entrepreneurs



Les outils et la méthodologie

- Une méthodologie pédagogique destinée aux entrepreneurs, une formation des entrepreneurs avant d'intervenir dans les établissements
- Une méthodologie pédagogique destinée aux équipes éducatives
- Une gestion de base de données entrepreneurs / établissements / enseignants / interventions
- Des questionnaires « qualité »

En pratique :

Nombre de participants : 15 à 80

Durée du témoignage : 2h00





Groupe One

Nous créons des
entreprises durables

Année 1 : Séminaires Entrepreneuriat Durable



Homoresponsabilis : jeu de simulation d'entreprise

Objectifs de l'atelier :

- Découvrir l'entrepreneuriat et ses multiples compétences de façon concrète, réaliste et ludique
- Sensibiliser aux enjeux de la globalisation et de développement économique durable

Déroulement :

En 2 temps :

- 2h15 : Jeu en trois équipes
- 1h-1h30 : débriefing gestion d'entreprise et entrepreneuriat durable

En pratique :

Local : avec tables et chaises amovibles + tableau / flipchart

Nombre de participants : 6 à 21

Durée de l'animation : 3 :30 à 4 heures



Créatif ? Créatif !

Objectifs de l'atelier?

Lever les freins à la créativité.

Quels obstacles à la créativité? Et moi, comment puis-je faire pour être plus créatif-ve ?

- Peur de « se planter » (erreur, échec)
- Peur d'avoir l'air ridicule, idiot, bête... (image sociale)
- Peur de dire « des bêtises » (jugement)
- Manque de temps, d'argent (contraintes)
- Comprendre ce qu'est la créativité et son utilité quotidienne, dans tous les domaines
- Où se cache-t-elle dans nos territoires cérébraux ?

Déroulement :

Nombre de participants : > 50 maximum

Durée de l'animation : 2 heures

Local : dans lequel on peut bouger tables, chaises et personnes (pas auditoire)

Matériel : On s'en charge

➤ Pour les enseignants qui souhaitent travailler le projet (année N ou N-1) avec leurs élèves nous leur proposons les outils de gestion de projets : Cap'ado, capable d'autre chose !



Groupe One

Nous créons des
entreprises durables

Année 1 : Brainstorming produit/service



Objectifs de l'atelier?

1. Identifier les enjeux de développement durable concernant les jeunes
2. Découvrir quelques exemples inspirants de mini-entreprise déjà éco-labellisées
3. Brainstormer pour donner un maximum d'idées de solutions à ces enjeux
4. Sélectionner 3 à 5 idées, celles qui ont le plus de succès
5. Se répartir en groupes autour des différentes idées retenues et les développer

Déroulement :

- ⇒ Année précédent la mini (4ème ou 5ème)
- ⇒ En lien avec l'événement LJE mini : G4ID (septembre)
- ⇒ Intégration de la durabilité dans la réflexion produit/service

En pratique :

Nombre de participants : jusqu'à 25

Durée de l'animation : 2 à 3 heures



Année 2 : « Osez, créer, c'est cool » La Mini-entreprise

Objectifs de l'atelier?

- Se tester sans risques à la création et à la gestion d'une entreprise en format miniature afin de développer le potentiel entrepreneurial des jeunes
- Gérer le projet en équipe (entre 8 et 12 jeunes) durant une année scolaire
- Imaginer et créer un produit ou un service à commercialiser
- Développer des stratégies commerciales, marketing et financières
- Des outils à disposition (plans, guide, plateforme, site internet, réseaux sociaux et séminaires de formation, des rencontres avec des gens du terrain)
- Un encadrement humain et professionnel (une équipe de coordination et des coaches bénévoles au service de l'équipe)

En pratique :

Nombre de participants : 5 à 15 par Mini-Entreprise

Durée : environ 100 h



Année 2 : Ateliers Business Model Innovant Economie circulaire

Objectifs de l'atelier?

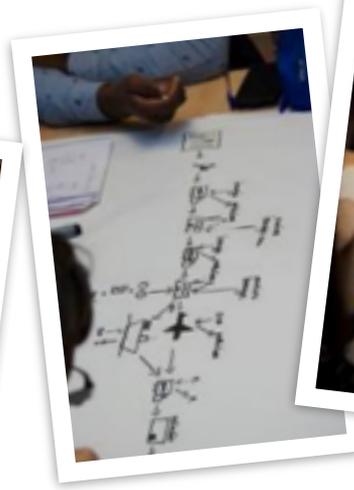
Découvrir comment le concept d'économie circulaire peut permettre d'innover au cœur de leur modèle d'entreprise et être inspirés par ce que des jeunes ont déjà développé comme BM innovant.

1. Jeu « *Life cycle game* » afin de découvrir quelques principes de l'économie circulaire sur base de la comparaison entre le process de production d'un jeans et le cycle naturel d'un jardin bruxellois.
2. Illustration des principes de l'économie circulaire par des exemples d'entreprises inspirantes locales.

Cet atelier peut être complété par une visite de terrain de la *Future Farm Experience* (voir slide)

En pratique :

Nombre de participants : 6 à 30
Durée de l'animation : 3 à 4 heures
Local : de cours





Groupe One

Nous créons des
entreprises durables



Année 2 : Future Farm Experience

Visite à la carte en 3 modules - Fr et Nl

Modules proposés :

1. Module théorique enjeux de l'alimentation
2. Module pratique aquaponie, élevage de grillons et dégustation
3. Module entreprise systémique et parcours d'un jeune entrepreneur innovant

En pratique :

Nombre de participants : 6 à 32

Durée de l'animation : 1, 2 ou 3 heures

Lieu : incubateur GREENBIZ

(derrière Tours et Taxis) www.greenbizz.brussels/fr

Adaptabilité de l'animation





Groupe One

Nous créons des entreprises durables

Future Farm Experience



Déroulement :

Little Food est une coopérative d'élevage, de préparation et de promotion du grillon en tant qu'aliment. Dans le cadre de notre volet promotion, nous partageons notre passion nous différencie.

Module théorique enjeux de l'alimentation (1h) :

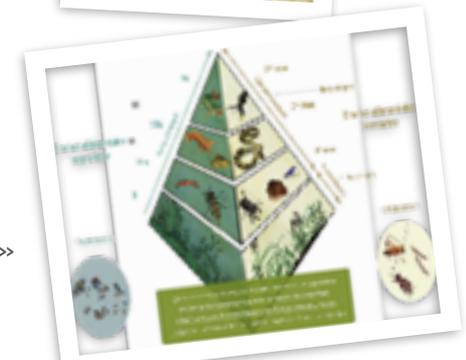
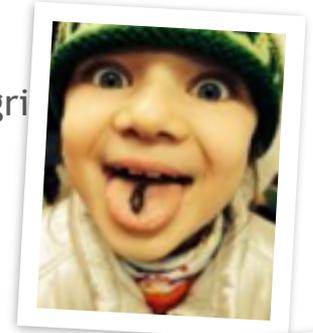
- Qu'est ce qu'implique manger ?
- Quelle est la situation en Belgique ?
- Quel impact sur la nature ou sur les hommes?

Module pratique aquaponie, élevage de grillons et dégustation (1h20) :

- Visite de la serre d'aquaponie
- Visite de leur élevage de grillons - explications sur la tendance « insectes »
- Dégustation de grillons

Module entreprise systémique et parcours d'un jeune entrepreneur innovant (40 min) :

- Comment l'entreprise fait-elle pour être innovante tant au niveau de ses activités, de ses produits, que de sa conception.
- Comment monter ce genre de projet.





Groupe One
Nous créons des
entreprises durables



Année 2 : Ecolabel mini-Entreprises

Objectifs de l'atelier?

Challenger les projets des jeunes en matière de durabilité

⇒ **Ecolabel dans le parcours Mini-Entreprises**

Déroulement :

- Octroi du label lors d'une cérémonie rassemblant parents, enseignants et élèves
- Séance d'information sur l'écolabel
- Accompagnement des projets
- Participation au jury

Ecolabel + DD

Environnement



Economie



Société



Ecolabel

Objectifs de l'atelier?

- Dans le cadre des « forums d'entrepreneurs », plusieurs entrepreneurs rencontrent un groupe de jeunes à la manière d'un speed-meeting, et les jeunes développent confiance et audace
- Les jeunes ont l'opportunité de s'entretenir avec des entrepreneurs d'horizons différents afin d'échanger sur leur parcours, leur domaine et de leur poser différentes questions en lien avec leurs intérêts et objectifs futurs. Chacun d'entre eux a un parcours bien à lui, mais tous ont en commun une même chose : la passion pour leur travail.
- Les entrepreneurs transmettent l'envie d'entreprendre et peuvent donner des conseils concrets sur la création d'entreprise. Mais ils vont parfois plus loin en épaulant les jeunes porteurs de projets et en les orientant vers des structures d'accompagnement, des réseaux d'incubateurs...

En pratique :

Nombre de participants : 40 à 150

Durée du speed meeting : 2h00 à 3h30





Année 2 : Bilan entrepreneurial



Objectifs de l'atelier?

Amener l'adolescent à questionner l'entrepreneur comme acteur de changement de la société. S'interroger sur l'impact réel de l'entrepreneuriat sur le monde de demain. Objectiver l'expérience entrepreneuriale mais également la mettre en perspective et en corrélation avec les objectifs professionnels de chaque jeune.

Déroulement :

Atelier de débriefing général à la fin des deux années que comprend le parcours Boost Your Talent

En pratique :

Durée de l'atelier : 2x 50 min

Nombre d'ateliers prévus : 10 (en fin de mini)

Nombre de participants par atelier : 25 maximum

Nombre d'heures : 20h



A destination des enseignants et des élèves

Nous proposons à l'ensemble des enseignants et leurs élèves les outils :

Dream :

Travaille la connaissance de soi et prépare à une rencontre avec professionnel passionné et passionnant

- La première partie "Pars à découverte de tes talents" permet aux élèves de travailler leurs moteurs de motivation en amont et/ou en complément à l'animation "connaissance de soi"
- La seconde partie "Prépare la rencontre avec ton témoin", permet aux élèves
 - Soit de rencontrer un professionnel dans le cadre du projet Dream (élèves du 3^e degré)
 - Soit de chercher et rencontrer un professionnel en activant leurs réseaux
 - Soit de préparer la rencontre avec un entrepreneur dans le cadre de l'animation de 100,000 entrepreneurs

Cap'ado :

- Cap'ado permet au jeune de travailler un projet dans sa globalité
Les outils, permettent au jeune d'avancer pas à pas et de manière autonome dans la démarche, Cap'ado travaille non seulement le projet mais aussi les talents personnels, les attitudes, les freins,...
- Soft skills : l'autonomie, la créativité, le stress, la peur de l'échec...
Cap'ado peut par exemple être travailler en amont des animations créativité de préparation à la mini