

Tournoi académique de gestion 2023

Le tournoi de gestion, basé sur le jeu Win-firme, est organisé par l'académie de Versailles en partenariat avec la Compagnie des commissaires aux comptes de Versailles.

Il est ouvert aux :

- élèves des classes de 1^{ère} et de terminale STMG,
- étudiants de BTS CG et de DCG.

Il se déroule en deux étapes :

- entre septembre et février dans chaque établissement,
- en mars, une finale est organisée pour permettre la rencontre des équipes gagnantes du tournoi en établissement.

Le jeu Win-firme

Win-firme est un jeu de simulation de gestion d'entreprise. Les équipes (3 ou 4 participants) doivent prendre des décisions commerciales, de production et de gestion pour développer leur entreprise dans un environnement concurrentiel.

Ce jeu permet d'aborder de **nombreux points des programmes et référentiels** de 1^{ère} et terminale STMG, de BTS CG et de DCG.

Le tournoi en établissement

Objectif : découvrir les notions de gestion en début d'année ou illustrer les notions du programme en cours d'année.

Organisation : aucune contrainte, chaque enseignant organise le jeu avec sa classe comme il le souhaite entre septembre et février.

Équipe gagnante : elle est sélectionnée pour participer à la finale en fonction des critères déterminés par le professeur.

La finale

Objectif : réunir des élèves et des étudiants autour d'un jeu de gestion et présenter les résultats obtenus devant des professionnels (commissaires aux comptes).

Organisation :

- Le matin : les équipes réalisent quelques tours du jeu Win-firme.
- L'après-midi : après un temps de préparation, les équipes exposent à l'oral les résultats obtenus. La journée se conclut par la remise des prix.

Inscription et demande de renseignements : sandrine.deneuille@ac-versailles.fr

Le jeu Win-firme (version pro)

La prise de décisions

RAPPELS déc. 2020		Production		Commercialisation	
Stocks		Quantité à produire	Prix(UM)	Qualité(UM)	Communication(UM) Détruire stock
648		(A) Scooter G1 1000	600	60000	35000 <input type="checkbox"/>
625		(B) Scooter G2 400	700	60000	35000 <input type="checkbox"/>
0		(C) Scooter G3 0	0	0	0 <input type="checkbox"/>
Ouvriers					
nombre	embauches(+)	licenciements(-)			
80	0	0			
Salaire(UM)	Salaire mens.(UM)				
190	200				
Machines					
nombre de machines	achats	ventes	coût investissements à long terme		
1	machines classiques 0	0	0	valeur(UM): 300000,0	rendement/ouvrier 30
0	machines modernes 0	0	0	valeur(UM): 900000,0	rendement/ouvrier 60
				capacité 3000	
				capacité 60	10000
Scientifique					
R&D cumulé(UM)	Recherche et Dév. 0		UM	0	
300000					
Capacité max de financement	Investissement total				
1367258	0				
Prévisions					
CA prévisionnel	1450000	Résultat prévisionnel (après IS)	440000	<input type="checkbox"/> sur la prévision des ventes ?	
Financement					
Max.	Montant du dividende versé cette année :		25000		
327100					
632735	Emprunt bancaire à souscrire		0		
734523	Montant de la trésorerie à placer		0		

Extrait du rapport

COMPTABLE	
Bilan, décembre 2021	
ACTIF	PASSIF
IMMOBILISATIONS:	CAPITAUX PROPRES
Machines 0	Capital 300 000
	Réserves 471 259
	Résultat après I.S. 434 412
STOCKS:	DETTES
(B) Scooter G2 48 160	Dettes fournisseurs 15 000
Créances clients 366 375	Dettes fiscales 217 172
Banque 1 023 308	TOTAL 1 437 843
TOTAL 1 437 843	
Compte de résultat, année 2021	
CHARGES	PRODUITS
Achat de matières 60 000	Ventes:
Frais fixes de production 100 000	(A) Scooter G1 998 800
Frais fixes adm. & dist. 90 000	(B) Scooter G2 476 700
Budget communication 70 000	
Budget qualité 120 000	
Budget R&D 0	
Coût de stockage 4 816	Production stockée de produit (A) Scooter G1 -77 760
Dépreciation stock 0	Production stockée de produit (B) Scooter G2 -39 340
Charges salariales 192 000	
Amortissements 60 000	
Impôts 217 172	
Résultat net après IS (bénéfice) 434 412	
TOTAL 1 348 400	TOTAL 1 348 400

FINANCIER

RESSOURCES HUMAINES

COMMERCIAL

TECHNIQUE ET SCIENTIFIQUE

...

Exemple de déroulement d'une séquence (durées minimales)

- 1^{ère} séance (2 heures) : présentation des objectifs et des paramètres du jeu, analyse des décisions et des rapports de l'année précédente et un tour « test ».
- 2^{ème} séance (2 heures) : deux tours de jeu.
- 3^{ème} séance (2 heures) : dernier tour de jeu et synthèse des notions abordées.
- 4^{ème} séance (2 heures) : préparation et présentation orale des résultats.

À adapter en fonction du nombre de tours envisagé, des objectifs pédagogiques, du niveau des élèves...