

Objectifs de l'outil

- Démystifier la notion d'entrepreneuriat
- Amener les jeunes à décoder leur profil entrepreneurial
- Faire émerger un projet de classe
- Révéler les compétences entrepreneuriales des jeunes en stimulant leur « savoir-agir »



Descriptif de l'outil

Cette action permet d'éveiller les élèves à l'esprit d'initiative et leur transmettre le goût d'entreprendre.

En 3 ateliers, les élèves vont décoder leur profil entrepreneurial, échanger avec des entrepreneurs et stimuler leur savoir-agir.

Au terme de ces ateliers, les jeunes auront imaginé une idée de projet entrepreneurial à mener avec leur enseignant

Publics concernés par l'action

Collégiens dès la 6ème
Lycéens

Durée

Atelier 1 : 2 heures
Atelier 2 : 1 heure
Atelier 3 : 2 heures

Qualités entrepreneuriales et compétences visées

Coopération, réalisation de projets

Conscience de soi

Esprit d'équipe, motivation, persévérance

Participation de l'établissement

50 €

Contact

BGE Flandre Création
Pôle Sensibilisation Scolaire

sensibilisation@bgefc.fr
06 32 68 63 80
03 28 22 64 20

Date de mise à jour : Juin 2026

Contenu des ateliers

Chaque atelier J'ÉVEILLE se déroule sur une période de 1 ou 2 heures

- **Atelier 1 (2 heures)** : L'objectif de cet atelier est de permettre aux jeunes de prendre conscience de leurs compétences entrepreneuriales. A l'aide d'exercices ludiques, les élèves vont pouvoir évaluer leurs qualités entrepreneuriales (confiance en soi, motivation, sens de l'effort, initiative, persévérance, esprit d'équipe, débrouillardise, etc).
- **Atelier 2 (1 heure)** : Lors de cet atelier, seront organisées des rencontres avec des entrepreneurs ou des intrapreneurs de différents champs d'activités professionnels pour apporter une vision plus large de l'entrepreneuriat. En racontant leur parcours, les entrepreneurs pourront ainsi témoigner du plaisir qu'ils ressentent à réaliser leur rêve, de la satisfaction qu'ils éprouvent à récolter le fruit de leurs efforts.
- **Atelier 3 (2 heures)** : L'objectif du 3ème atelier est d'amener les jeunes à sortir du cadre pour stimuler leur créativité. Différents exercices pratiques vont leur permettre de mobiliser leur « savoir-agir » pour imaginer une idée originale de « projet de classe » qu'ils concrétiseront dans un deuxième temps.

Conditions de réussite

Pour une parfaite réussite, il est préférable que le même enseignant encadre les trois ateliers J'ÉVEILLE.

L'action J'ÉVEILLE sera programmée à un moment opportun dans l'année scolaire pour permettre ensuite la mise-en-œuvre du projet choisi par la classe.