

Une collection de 2 jeux sur le développement durable



	→ <i>Découvrir les principes du développement durable</i>	→ <i>Mettre en œuvre une démarche de développement durable</i>
Objectif	<p>Objectifs :</p> <ul style="list-style-type: none"> Comprendre en quoi consiste le Développement Durable dans une entreprise Comprendre les difficultés de mise en œuvre Proposer des améliorations concrètes 	<p>Objectifs : montrer aux participants :</p> <ul style="list-style-type: none"> En quoi consiste le Développement durable dans l'entreprise. Comment évaluer le niveau atteint par une entreprise (diagnostic). Comment définir des priorités d'action conformes à la stratégie de l'entreprise. Quels sont les bénéfices du développement durable pour l'entreprise. Quelles sont les difficultés particulières liées à la mise en œuvre du développement durable.
Public	<ul style="list-style-type: none"> Public : tout public 	<ul style="list-style-type: none"> Public : tout public
Durée	<ul style="list-style-type: none"> 2 à 4 heures 	<ul style="list-style-type: none"> 4h30
Principaux concepts	<ul style="list-style-type: none"> Responsabilité sociale, Parties prenantes, Achats responsables, Énergies renouvelables, Commerce équitable, Diagnostic & plan d'action, Analyse du cycle de vie du produit, Empreinte écologique, Référentiels (ISO 26000), Économies d'énergies, Gestion des déchets, Investissement responsable, Éthique sociale, Eco-conception, Gouvernance, Conduite du projet. 	<ul style="list-style-type: none"> L'empreinte écologique, L'éco-conception, L'analyse du cycle de vie, Les énergies renouvelables, Les économies d'énergie, Le transport vert, La traçabilité, Le traitement des déchets, La biodiversité, La diversité sociale, Le commerce équitable, L'investissement socialement responsable, Le point de vue des parties prenantes, La préparation d'un plan stratégique.
En savoir +	<ul style="list-style-type: none"> Voir en page 2, et aussi sur : info@cipe.fr - www.cipe.fr 	<ul style="list-style-type: none"> Voir en page 26, et aussi sur : info@cipe.fr - www.cipe.fr



Un jeu d'entreprise pour découvrir l'étendue des problématiques
abordées dans le développement durable

Développé
en collaboration
avec :



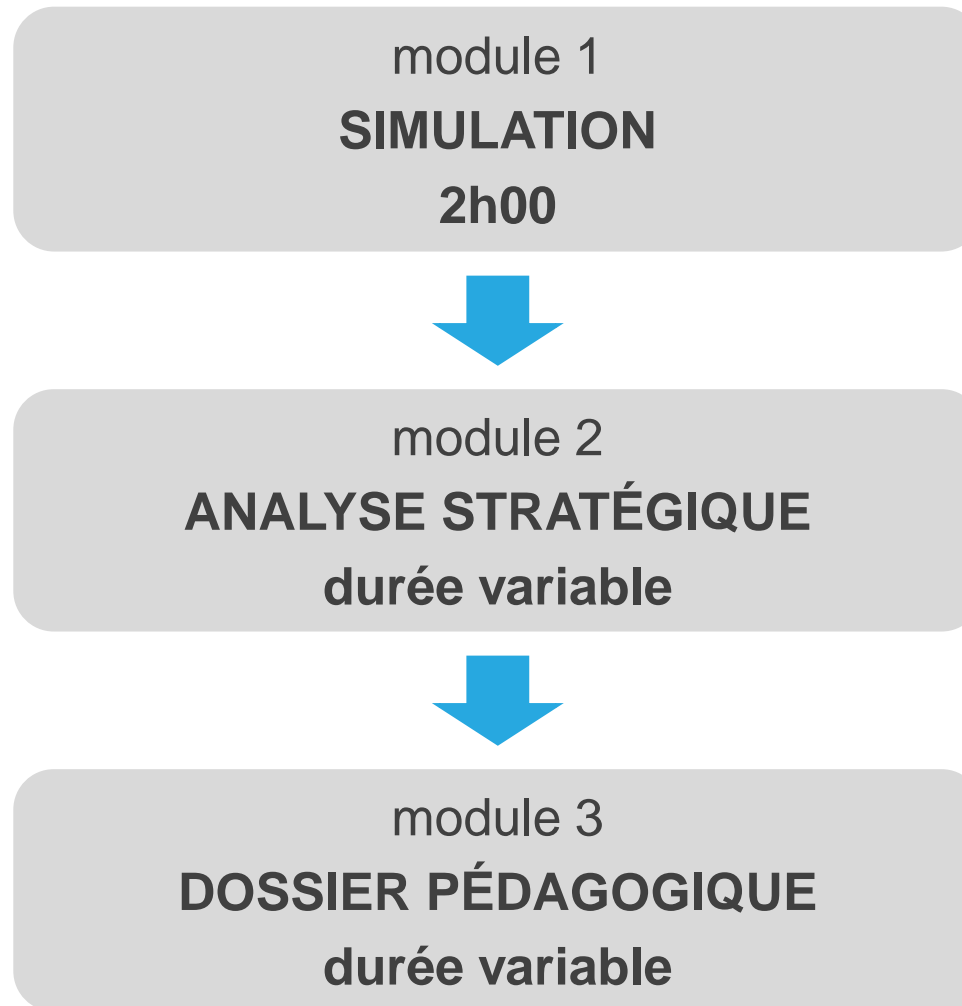
- Comprendre en quoi consiste le Développement Durable dans une entreprise
- Comprendre les difficultés de mise en œuvre
- Proposer des améliorations concrètes



- Public concerné :
 - Entreprise : l'ensemble du personnel
 - Éducation nationale : tous niveaux
- Taille du groupe : de 6 à 16 personnes, ou davantage



- Module 1 : le jeu → environ 2h00
- Module 2 : le débriefing du jeu → durée variable
- Module 3 : les compléments pédagogiques → durée variable

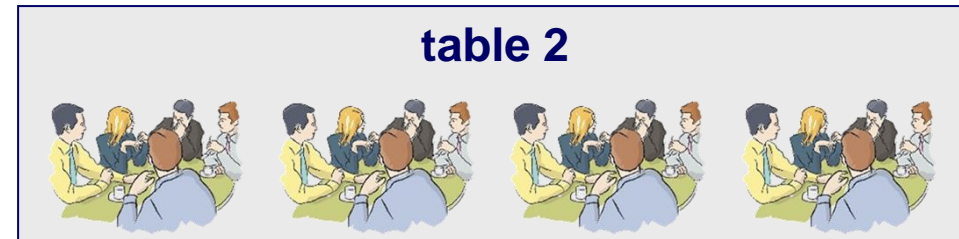


module 1

SIMULATION



- Chaque équipe doit mettre en place un projet Dév. Durable :
 - 3 à 8 équipes sont constituées

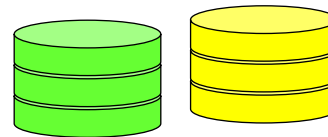


- Les équipes disposent d'un budget, et doivent optimiser le choix de leurs enjeux :

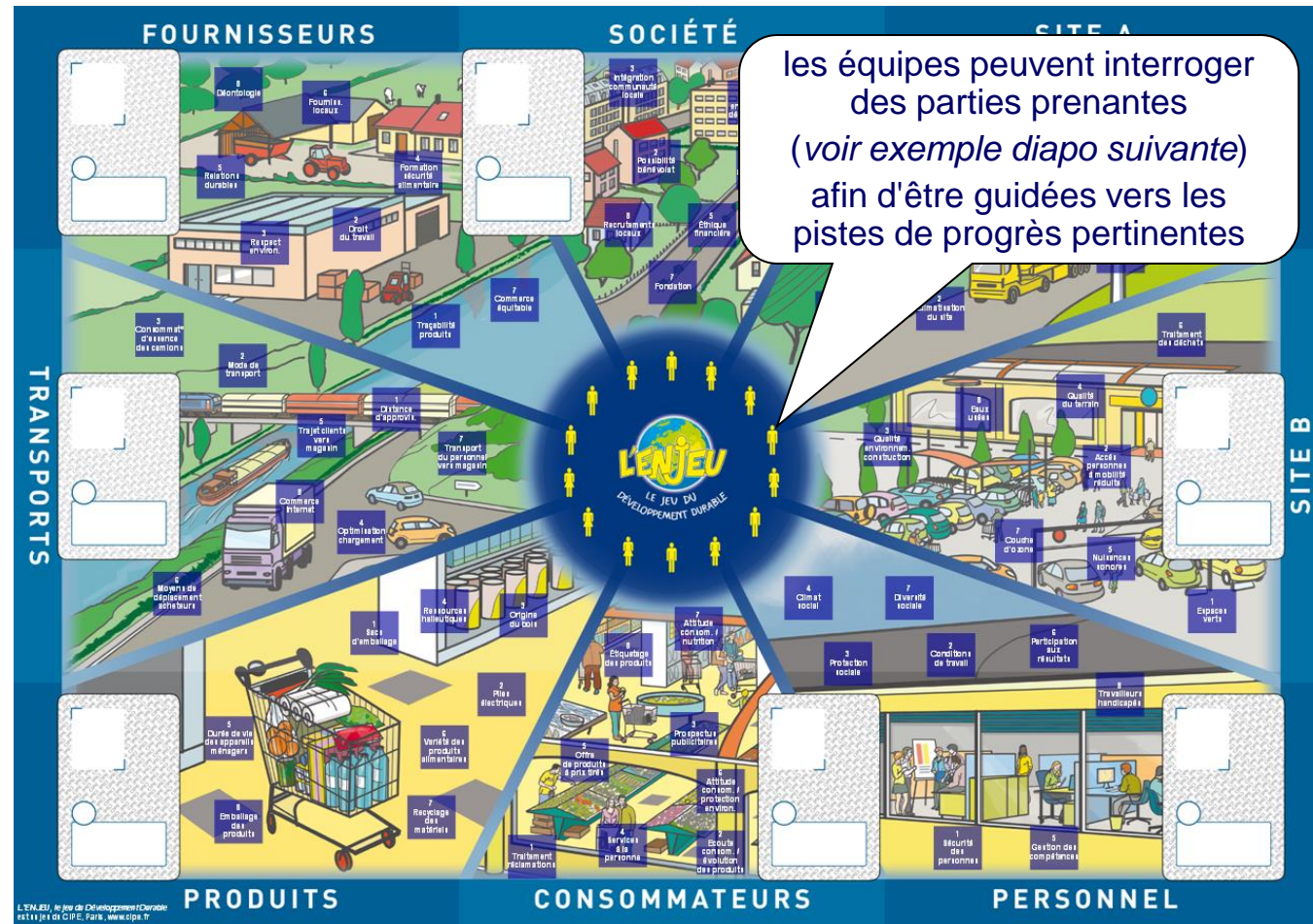
- investissements :



- gains de jetons "environnement"
et jetons "social" :

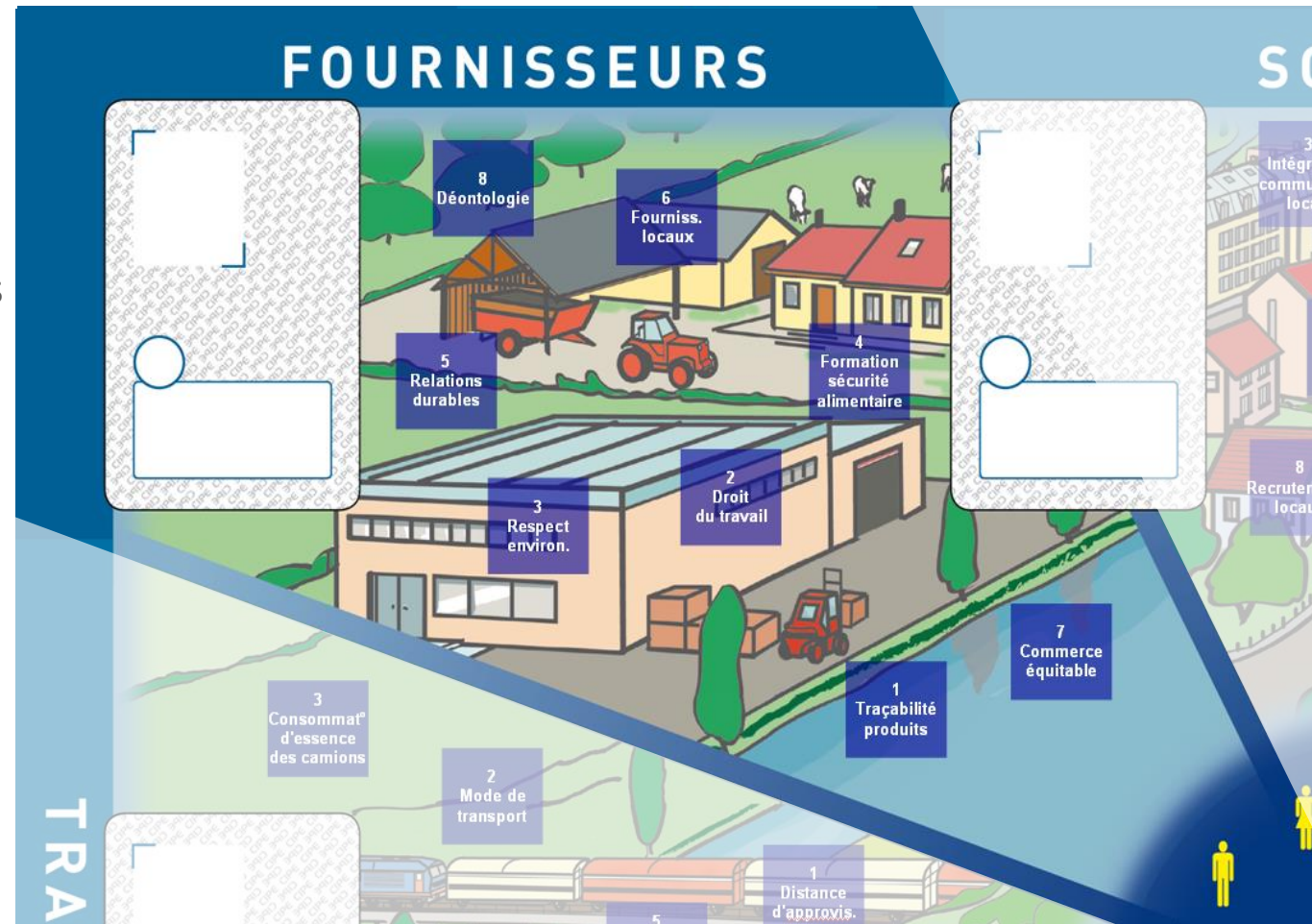


- Chaque équipe dispose d'un plateau de jeu
- 64 enjeux de dév. durable sont répartis sur 8 domaines



LE JEU ENJEU, le jeu du Développement Durable
 15111 jst de CIPE, Paris - www.cipe.fr

- Chaque équipe dispose d'un plateau de jeu
- 64 enjeux de dév. durable sont répartis sur 8 domaines
- Les équipes :
 - parcourent les domaines
 - découvrent les enjeux
 - investissent sur les plus intéressants
 - et gagnent des jetons



- Il y a 24 parties prenantes, exemples :

Henri BELIN
Président de l'AEL
(Association des
Entreprises Locales)

2




Gisèle AUBRY
Hôtesse de caisse

1



Maryse BERGER
Association caritative
La Tranche de Pain

4



Roxana BENHARMI
Chef de rayon lingerie

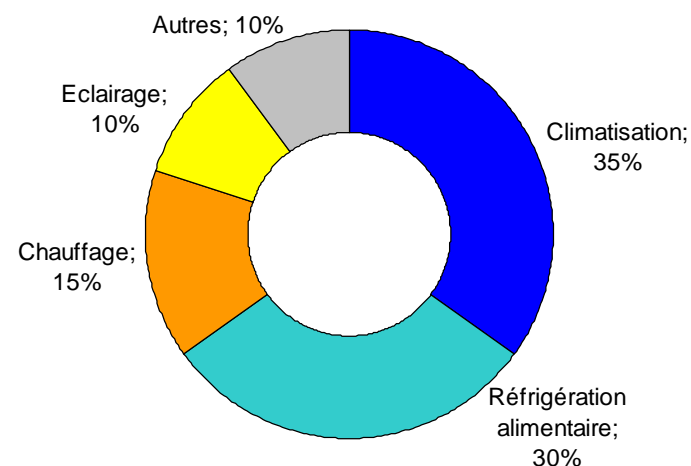
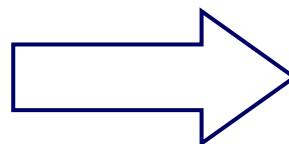
3



- pour chaque partie prenante, l'équipe a accès à son interview :

6. Roger BLASZCZYK, Chef des services généraux

« Mon objectif est de réduire les dépenses. J'utilise les statistiques ci-dessous sur l'utilisation de l'énergie pour définir les axes de progrès pour l'an prochain ».



- L'équipe gagnante est celle qui a gagné le plus de jetons



module 2

DÉBRIEFING DE LA SIMULATION



Le jeu offre plusieurs possibilités de débriefings :

- 1. Parties prenantes** : attentes, contributions
- 2. Domaines** : dilemmes, idées d'amélioration
- 3. Enjeux** : classification, éco-efficacité

1. Débriefing des Parties prenantes (2/2)

- Exemple de synthèse sur les attentes :

Attentes des parties prenantes	ÉCONOMIQUE	ENVIRONNEMENT	SOCIAL
Actionnaires	Résultats financiers	Éthique, maîtrise des risques, anticipation et transparence	Maîtrise des risques liées à l'image, anticipation et gestion de crise
Pouvoirs publics	Contribution à la richesse nationale et locale	Respect réglementation	Respect droit du travail
Financiers / banque	Pérennité économique, besoin en fonds de roulement	Maîtrise des risques environnementaux et de leurs impacts financiers	Anticipation sur les besoins de reclassement afin d'en limiter les coûts
Assureurs	Charges de réparation	Maîtrise des risques	Accidents du travail y compris des sous-traitants
Employés et syndicats	Équité sociale, rémunération	Respect de l'environnement local	Motivation, consultation interne, formation, développement de l'employabilité
Clients	Garantie, qualité	Consommation de ressources	Éthique, commerce équitable
Fournisseurs	Relations de partenariat à long terme	Formation des spécifications techniques	Formalisation des exigences éthiques et déontologiques

2. Débriefing des Domaines (1/2)

Chaque équipe prend en charge 1 domaine, et répond à des questions ...

- ... posant des dilemmes sur la mise en œuvre d'actions

exemple

Un fournisseur d'un pays à faible niveau de vie fait travailler des enfants, ce qui est contraire à la loi mais assez courant dans ce pays.

Il vous explique que les enfants ne travaillent qu'à mi-temps et que l'entreprise leur fait suivre des cours le reste du temps.

Que faites-vous ?

- ... demandant des actions concrètes pouvant être mises en œuvre chez SuperMarket, ou dans l'entreprise des participants





exemple

Vous souhaitez mesurer la réussite de votre politique de diffusion des principes du développement durable chez vos fournisseurs.

Quels indicateurs choisissez-vous ?

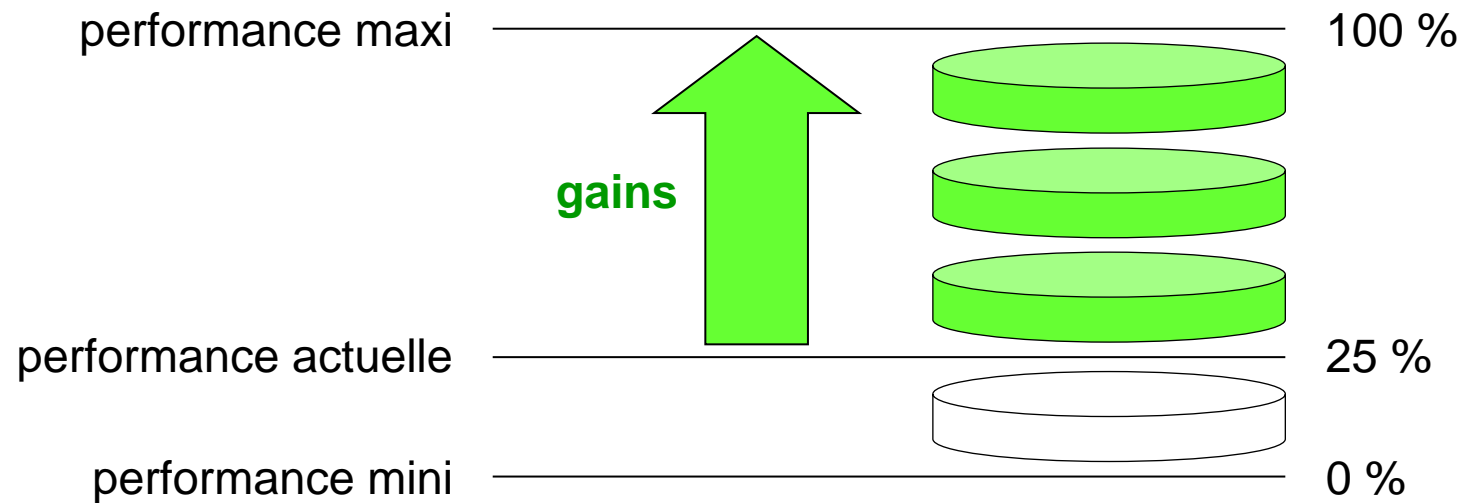
2. Débriefing des Domaines (2/2)

- Le jeu permet également de transposer les domaines et leurs enjeux à la réalité de l'entreprise
- Les participants :
 - réfléchissent aux enjeux pouvant être mis en œuvre dans leur entreprise
 - établissent un diagnostic selon les différents domaines
 - et proposent des actions d'amélioration concrètes

enjeux	diagnostic	propositions d'actions
<i>eau sanitaire</i>		<i>- mettre des robinets mousseurs</i>
<i>éclairage</i>		<i>- détecteurs déjà installés - généraliser les ampoules basse consommation</i>
<i>papier</i>		<i>- sensibiliser à l'impression recto-verso - réduire de 50% les impressions de mails</i>
<i>climatisation</i>		

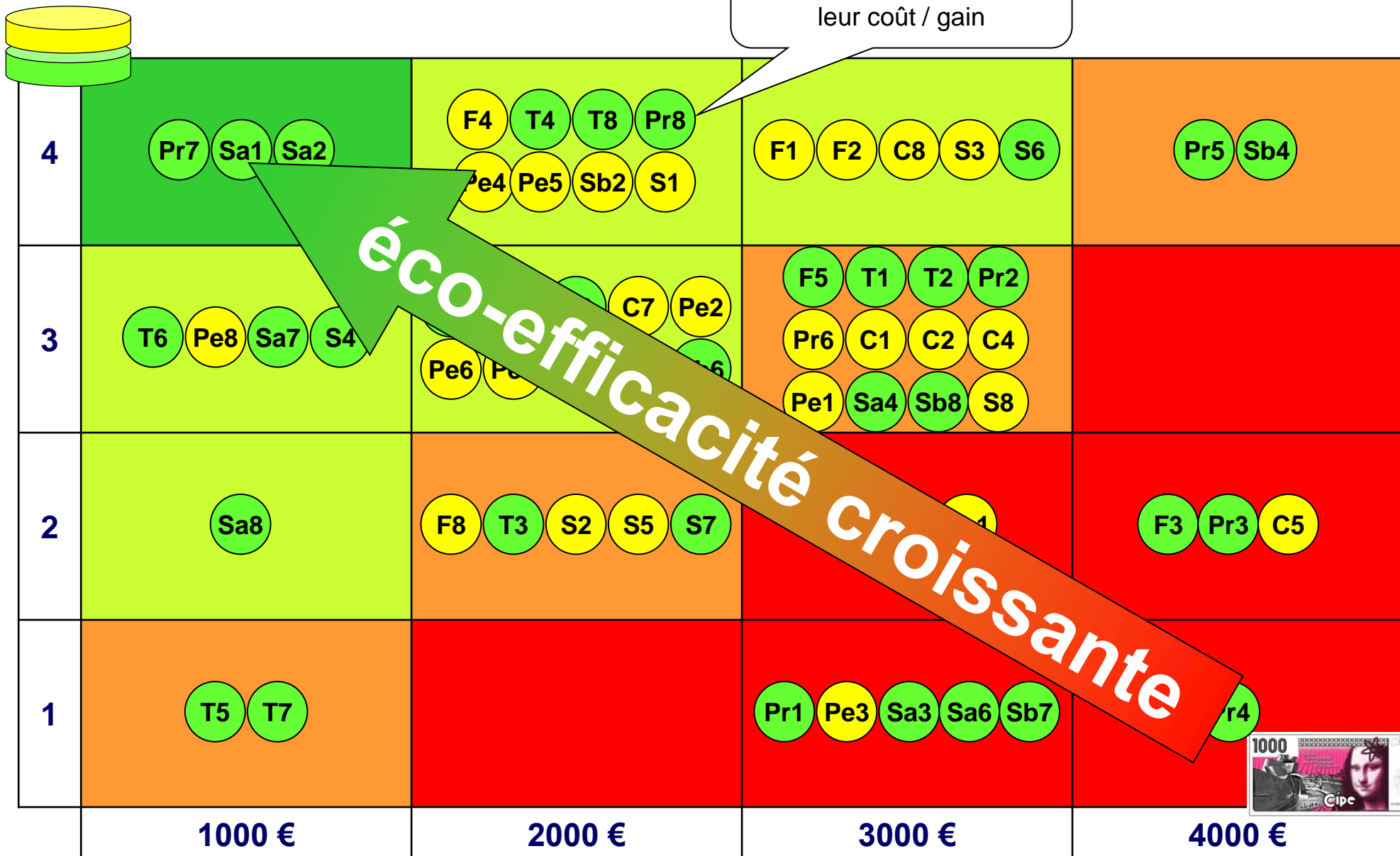
3. Débriefing des Enjeux (1/2)

- Que représentent les jetons gagnés dans le jeu ?
 - m³ d'eau, points d'audit social, tonnes de CO₂, nombre de calories récupérées, ...
 - ce sont des échelles "hétérogènes", que l'on normalise avec une échelle relative :
- Les gains : passage d'un niveau à un autre (%) :



3. Débriefing des Enjeux (2/2)

les enjeux sont positionnés en fonction de leur coût / gain



éco-efficacité croissante



- Les 3 piliers du développement durable :
 - environnement, social, économie
- L'étendue et la classification des enjeux selon les domaines
- Le rôle des parties prenantes :
 - leurs attentes, et leurs contributions
- La hiérarchisation des enjeux
- Les difficultés de mise en œuvre (dilemmes)
- L'importance des règlements

module 3 :

COMPLÉMENTS PÉDAGOGIQUES



- Le diaporama contient **environ 200 diapos** pédagogiques
- Chaque diapo est accompagnée d'un **commentaire** pour le formateur

SOMMAIRE DU DIAPORAMA

INTRODUCTION

A. LES IMPACTS ENVIRONNEMENTAUX

1. L'énergie
2. L'air
3. L'eau
4. Les déchets
5. Les autres risques et nuisances
6. La biodiversité

B. LES OUTILS DE MESURE ET D'ANALYSE

1. L'analyse environnementale
2. L'analyse du cycle de vie
3. Le bilan carbone
4. L'empreinte écologique

C. LE CADRE RÉGLEMENTAIRE

1. De la politique à l'action
2. Les normes
3. Les labels
4. Les programmes sectoriels

D. LES DOMAINES D'AMÉLIORATION

1. Le site
2. Les fournisseurs
3. Les transports et déplacements
4. Le produit
5. Les clients
6. La politique sociale
7. L'engagement sociétal

E. LA CONDUITE D'UN PROJET

1. La vision
2. Le diagnostic
3. Le plan stratégique
4. Le plan d'action
5. Le contrôle

ANNEXES

**RESPONSABILITÉ
SOCIÉTALE**

PARTIES PRENANTES

**ACHATS
RESPONSABLES**

**ÉNERGIES
RENOUVELABLES**

**COMMERCE
ÉQUITABLE**

**DIAGNOSTIC
& PLAN D'ACTION**

**ANALYSE
DU CYCLE DE VIE DU
PRODUIT**

**EMPREINTE
ÉCOLOGIQUE**

**RÉFÉRENTIELS
(ISO 26000, ...)**

**ÉCONOMIES
D'ÉNERGIES**

**GESTION
DES DÉCHETS**

**INVESTISSEMENT
RESPONSABLE**

**ÉTHIQUE
SOCIALE**

ÉCO-CONCEPTION

GOVERNANCE

**CONDUITE
DU PROJET**

Modalités d'utilisation de L'ENJEU Sensibilisation, le jeu du Développement Durable®

Diverses formules de mise en œuvre du jeu
sont possibles : *n'hésitez pas à nous contacter*

Contact : **Nadia GHARBI**

Tél. : 01 40 64 59 18

Mail : info@cipe.fr

- **Acquisition** du jeu :
 - Matériel
 - Licence d'utilisation
 - Option de formation de mise en main (formation des futurs formateurs à l'utilisation du jeu)
 - Option de customisation du jeu à votre problématique
- Achat d'une **animation** du jeu :
 - Réalisée par un animateur du CIPE
 - Incluant le matériel mis en œuvre
 - Option de customisation de l'animation à votre problématique
- Le jeu peut être **customisé**, à divers niveaux :
 - Vocabulaire utilisé
 - Choix de chapitres spécifiques du jeu existant
 - Ajout de concepts / chapitres
 - Adaptation du jeu à un nombre de stagiaires important
 - Etc.



Une simulation dans laquelle les participants aident
une entreprise à définir sa stratégie de Développement Durable

Développé
en collaboration
avec :

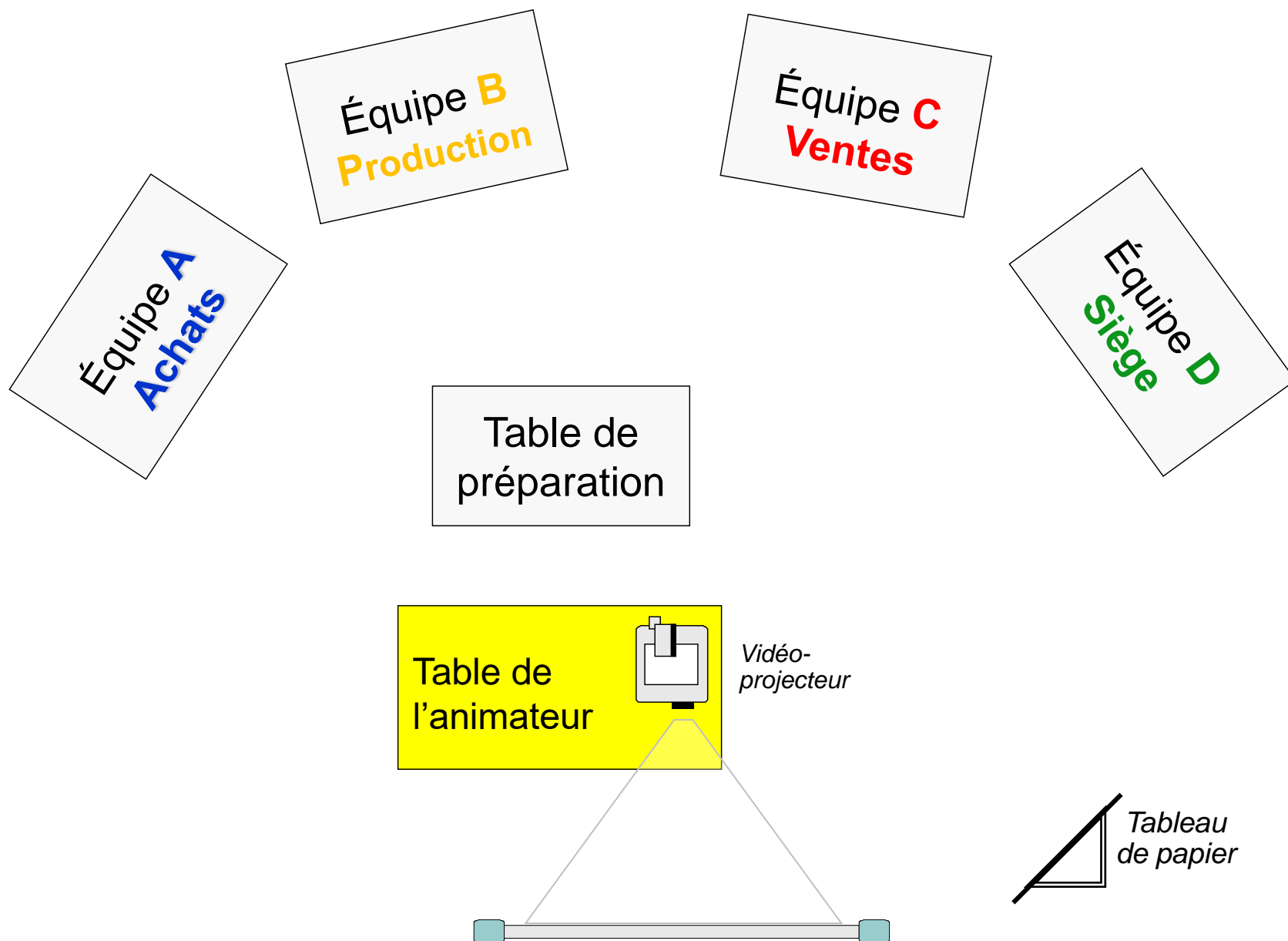




- Public concerné :
 - Tout public
 - Encadrement, Maîtrise, Employés
 - Etudiants



- 4h30
+ compléments pédagogiques après le jeu



Présentation de l'entreprise

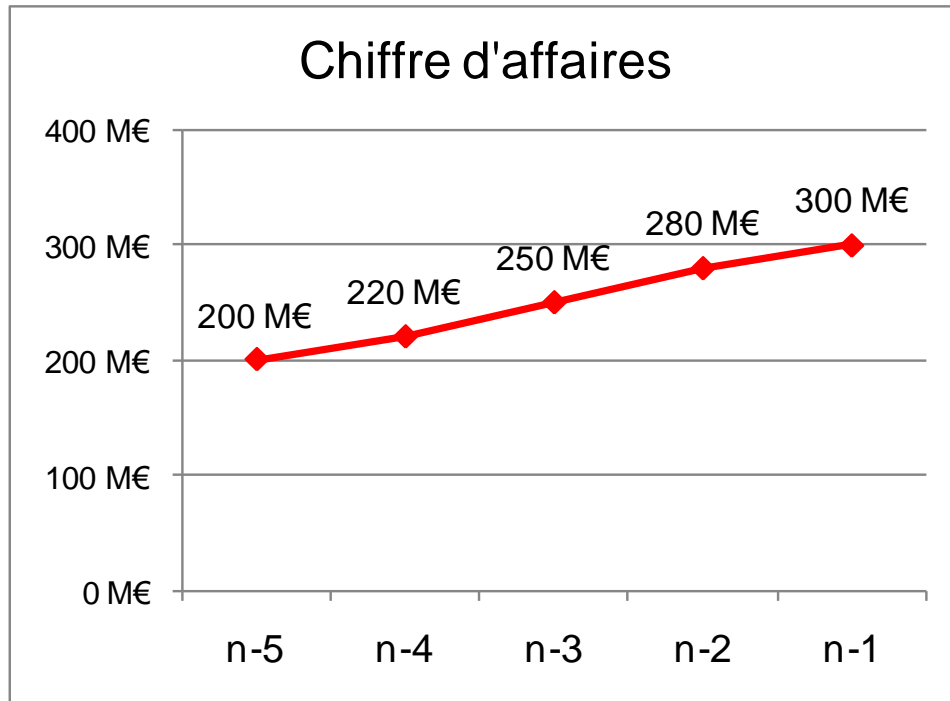


CUISINOR

- Société familiale, créée en 1946 dans les Vosges.
- Produit et distribue des meubles de cuisine.



CUISINOR ne vend pas le matériel électroménager. Le magasin s'en charge.



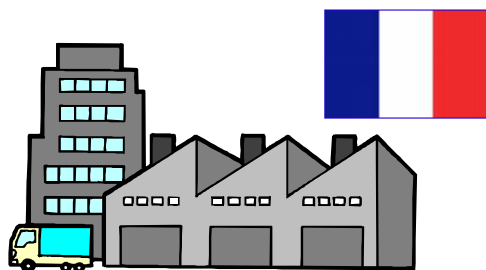
100 000 cuisines par an.
10 % du marché français
4% du marché européen



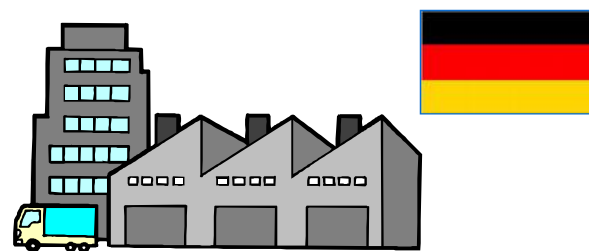
L'entreprise exporte 30% de sa production, principalement en Europe.

Le marché croît de 3% par an.

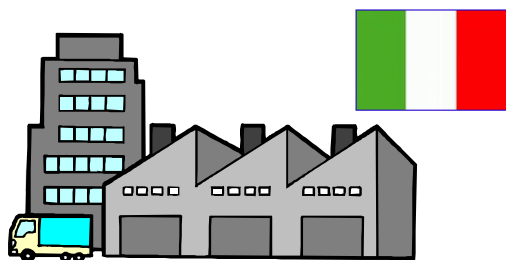
L'entreprise emploie **1400** personnes



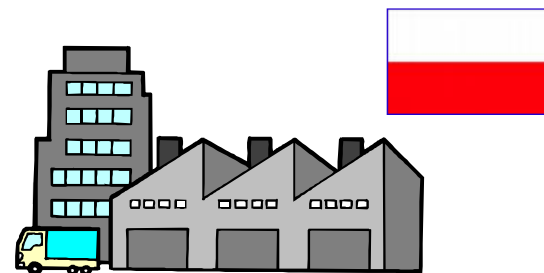
France **800** p.



Allemagne **300** p.

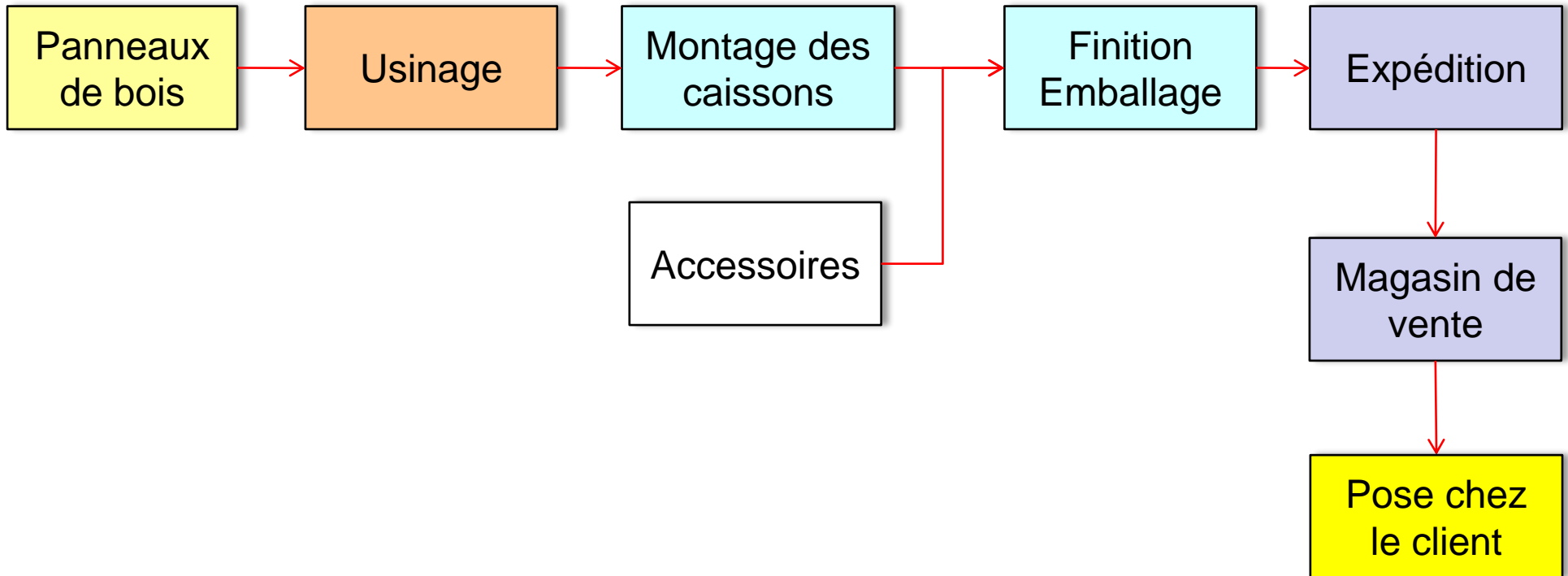


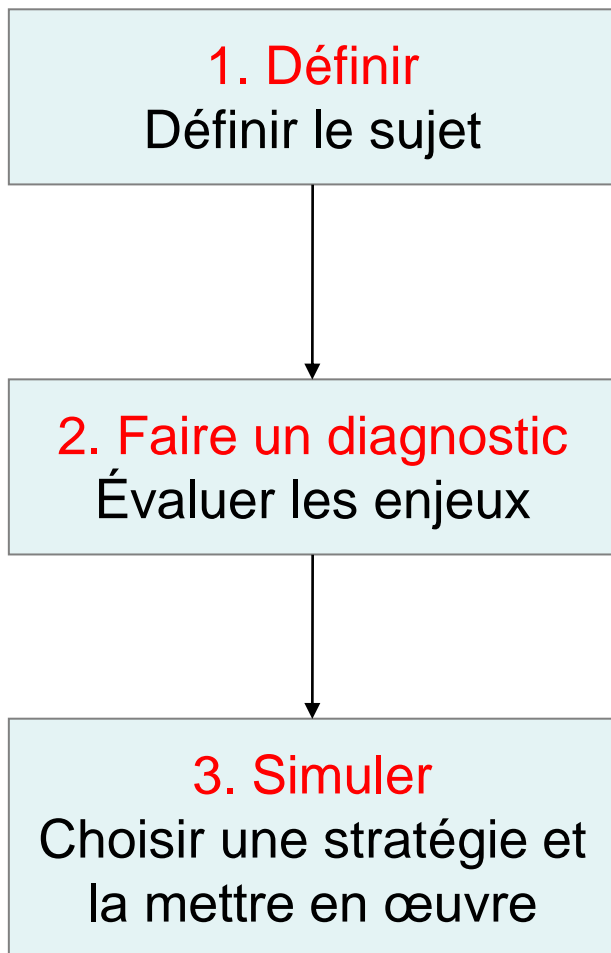
Italie **200** p.



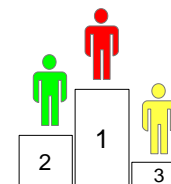
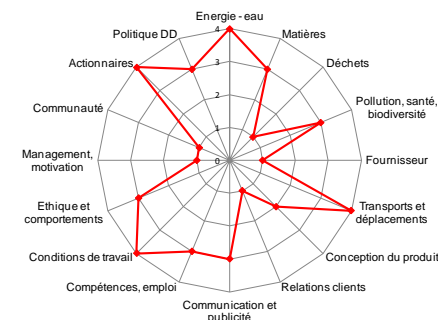
Pologne **100** p.

Le processus principal





 1. Yvon MARTINAND Acheteur de bois	 7. Nadia FORBACHER Chef des services administratifs
 2. David FURET Actionnaire	 8. Roger BLASZCZYK Chef des Services Généraux
 3. Jean TARDIEU Architecte conseil du site.	 9. IUT de Haguenau Rapport de stage



1 : Définir

2 : Faire un diagnostic

3 : Simuler

Que signifie le Développement durable dans votre domaine ?

ACHATS

- Relations fournisseurs
- Approvisionnements

PRODUCTION

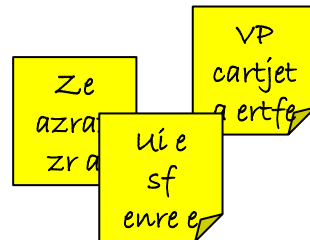
- Production
- Site industriel
- Étude nouveaux produits

VENTES

- Marketing
- Distribution

SIÈGE

- Direction générale
- Finances
- Ressources humaines



Un **post-it** par idée

Maximum : **5 mots** par post-it

2. Diagnostic

1 : Définir

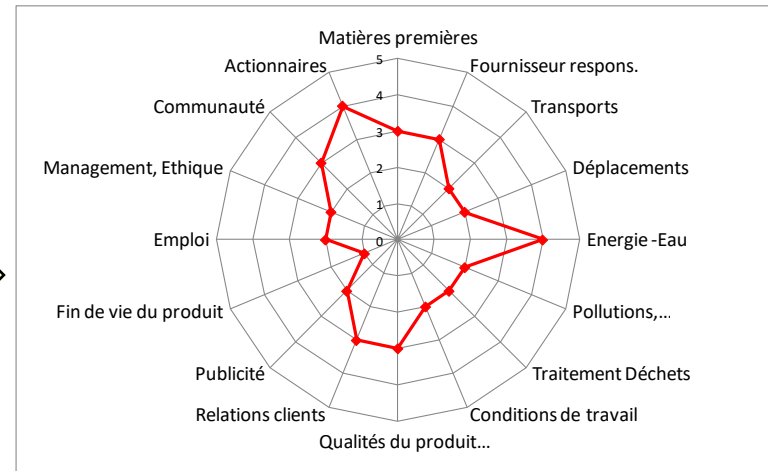
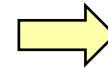
2 : Faire un
diagnostic

3 : Simuler

Le diagnostic est organisé en deux phases : **2a** et **2b**

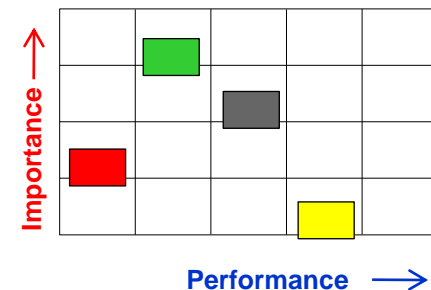
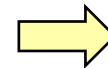
Phase 2a
Performance de l'Enjeu

Les participants notent le **niveau de performance** de l'entreprise pour chaque Enjeu. Le résultat de leur notation se présente sous forme d'un **Radar Chart** (voir le fichier Excel **Tableau de bord**).

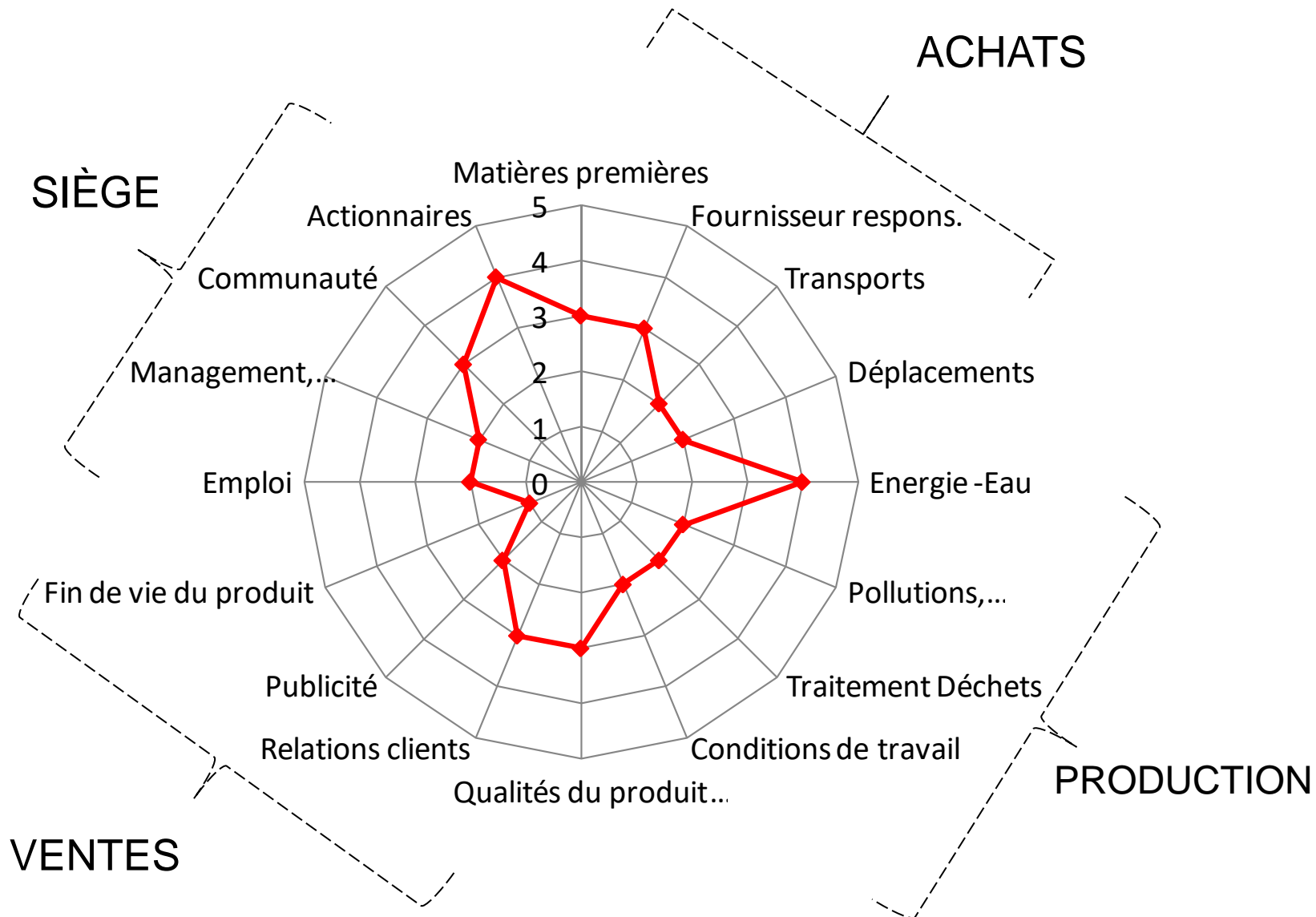
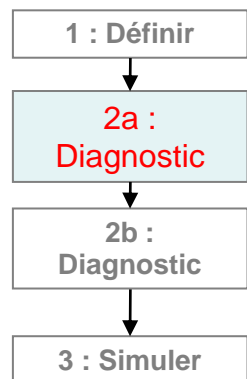


Phase 2b
Importance de l'Enjeu

Les participants notent **l'importance** de chaque Enjeu pour l'entreprise. Le résultat de la double notation Performance / Importance se présente sous forme d'une **matrice**

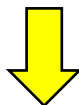


Diagnostic : mesure de la performance (phase 2a)



Niveau	Barème pour la PERFORMANCE
5	L'entreprise a progressé sur ce sujet depuis plusieurs années de façon innovante. Elle est considérée comme une référence (benchmark).
4	Les actions concernant cet enjeu se déploient dans l'entreprise de façon cohérente.
3	Les premières actions donnent des résultats concrets mais l'ensemble manque encore de cohérence.
2	L'entreprise reconnaît l'intérêt de cet enjeu, elle a fixé des objectifs et commencé à faire des mesures, même si les résultats ne sont pas encore là.
1	L'entreprise ne perçoit pas l'intérêt de cet enjeu, ou bien s'y oppose.


Lisez les interviews des **Parties Prenantes** sur les **Fiches diagnostic** qui vous sont remises



- Attribuez une **note** à l'enjeu (1 à 4), en tenant compte des 2 interviews. N'hésitez pas à utiliser les notes extrêmes 1 et 4.
- Marquez votre note sur un post-it.
- Ajoutez le cas échéant un bref **commentaire** qui explique votre note et propose des **pistes d'amélioration**.

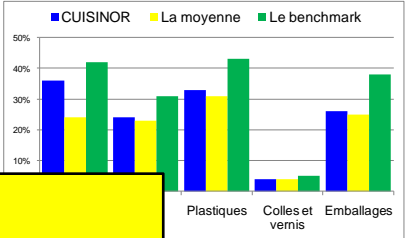
ACHATS – Enjeu n°1 : Matières premières

1a




Yvon MARTINAND
Acheteur de bois

*Cela fait 12 ans que j'achète le bois chez CUISINOR. Le souci de l'environnement, pour un Vosgien de souche, c'est naturel. Je connais les forêts d'où proviennent les arbres utilisés pour fabriquer les panneaux des cuisines. Plus de 20% d'entre elles sont labellisées FSC *, et nous cherchons à augmenter ce pourcentage. L'ennui, c'est qu'il faut aller chercher le bois plus loin et que cela augmente les dépenses de transport.*




Le % des matières renouvelables ou issues du recyclage comparé aux valeurs communiquées par la Fédération Professionnelle du Meuble. La moyenne provient des entreprises ayant répondu à l'enquête, le « benchmark » correspond à la meilleure entreprise de la profession.



1. Matières premières Origine et consommations durables

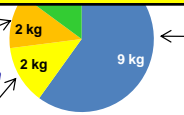
1b



Line MUHLRAD
Stagiaire de l'École supérieure de commerce de Nancy

année d'études et mon sujet de stage est la surconsommation de ... m'en suis ... fini n'en ... bis perdu, ... 2002 et l'éne ... Ils ont décidé d'engager immédiate

Achat **100 kg**



Problèmes de qualité avec le fournisseur
Produits défectueux à cause du transport ou du stockage
Produits défectueux en fabrication.

Chutes de coupe et d'usage dues à la conception du produit

ation
e, **85 kg**

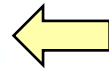
2

Commentaires et idées d'amélioration

- Évaluez l'Enjeu en lui attribuant une note de 1 à 4 (n'utilisez pas le 5 pour le moment).
- Utilisez un post-it pour enregistrer votre note et rédiger des commentaires le cas échéant.
- Si vous avez des idées pour des pistes d'amélioration, notez-les sur un post-it

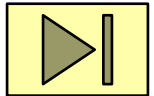
5	L'entreprise a progressé sur ce sujet depuis plusieurs années de façon innovante. Elle est considérée comme une référence (benchmark).
4	Les actions concernant cet enjeu se déploient dans l'entreprise de façon cohérente.
3	Les premières actions donnent des résultats concrets mais l'ensemble manque de cohérence.
2	L'entreprise reconnaît l'intérêt de cet enjeu, elle a fixé des objectifs et commencé à faire des mesures, même si les résultats ne sont pas encore là.
1	L'entreprise ne perçoit pas l'intérêt de cet enjeu, ou bien elle s'y oppose.

CIPE - L'Enjeu (Stratégie) – Fiches Diagnostic

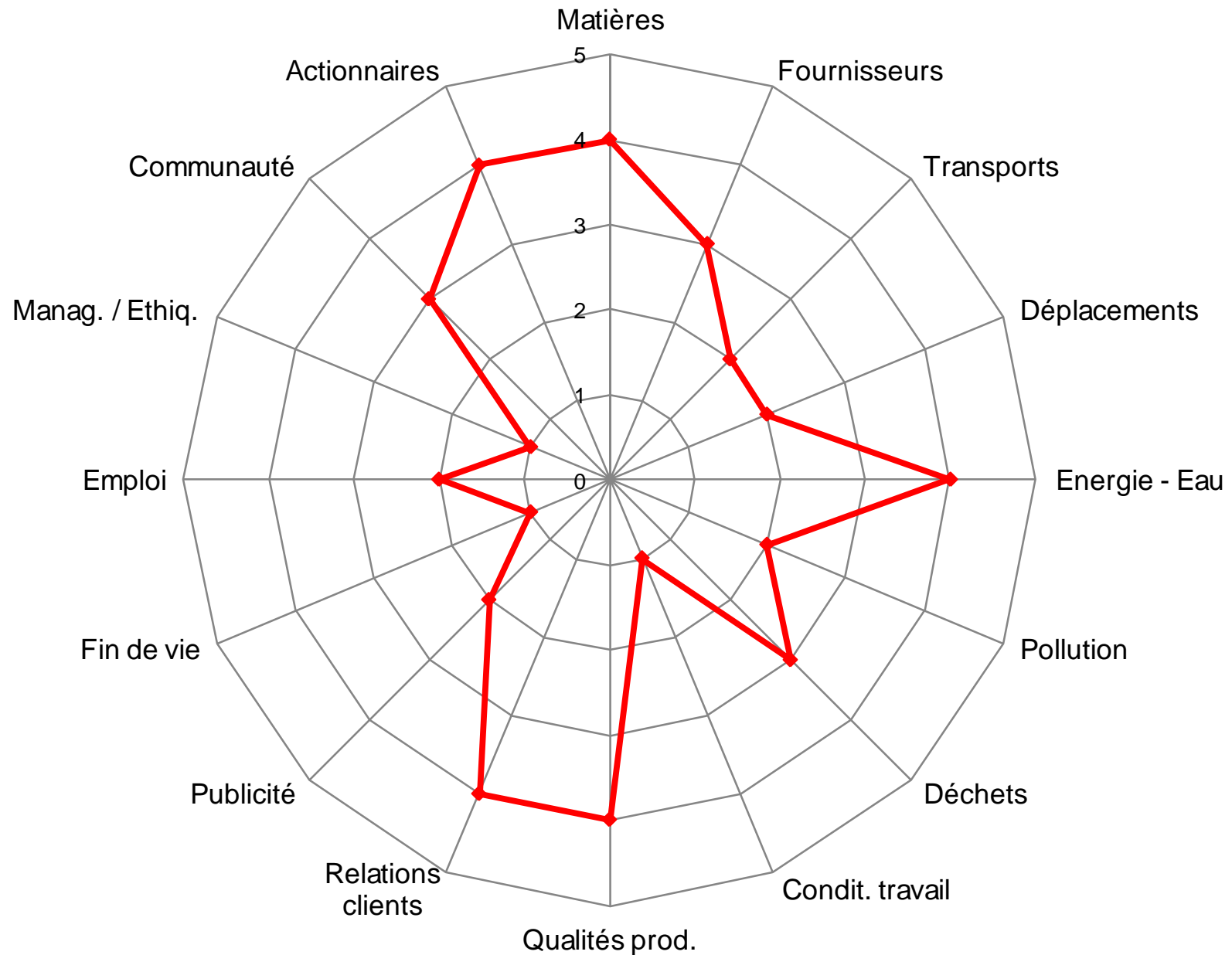


Au moment du debriefing :

- Vous présenterez les **résultats** de votre diagnostic pour chaque Enjeu.
- Vous pourrez vous aider en **projetant les informations** présentes sur les Fiches



Mise à jour du radar chart



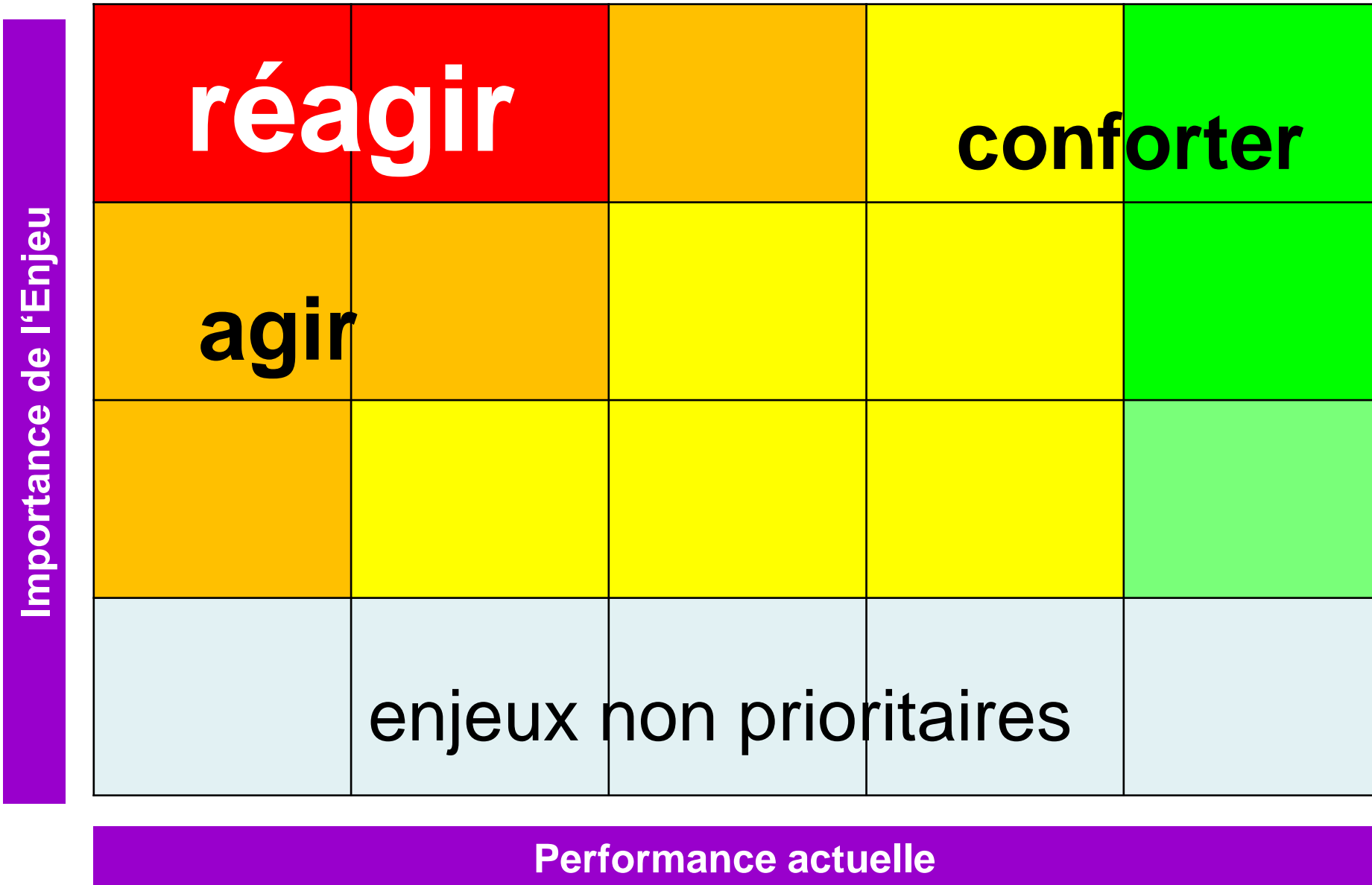
1 : Définir


2a :
Diagnostic

2b :
Diagnostic

3 : Simuler

Niveau	Barème pour l'importance stratégique
4	De bons résultats sur ce thème peuvent assurer le succès et la pérennité de l'entreprise.
3	L'enjeu a un impact significatif sur la réussite de certains projets importants de l'entreprise.
2	La non-maîtrise de l'enjeu peut pénaliser l'entreprise, mais de façon limitée dans le temps.
1	L'enjeu n'est pas stratégique pour le moment. Il suffit de faire le minimum pour ne pas avoir de problèmes.





L'enjeu Stratégie
Le développement durable

Plateau Diagnostic

importance 4	-7	-4	0	3	5
	→	⇨⇨	⇨⇨	⇨⇨	⇨⇨⇨
importance 3	-6	-3	0	2	4
	→	⇨⇨	⇨⇨	⇨⇨	⇨⇨⇨
importance 2	-4	-2	0	1	2
	→	⇨⇨	⇨⇨	⇨⇨	⇨⇨⇨
importance 1	-2	-1	0	1	2
	→	⇨⇨	⇨⇨	⇨⇨	⇨⇨⇨
	performance 1	performance 2	performance 3	performance 4	performance 5

POSITIONNEZ LES CARTES ENJEUX SUR LA MATRICE

-2


Le chiffre dans la case indique le nombre de jetons à gagner ou à perdre selon la position.

+3

Pour déplacer une Carte vers la droite vous devez franchir une ou plusieurs flèches. Vous avez droit à 40 flèches.

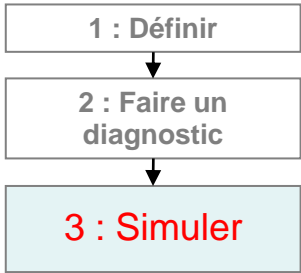
→

L'ENJEU, le Jeu du Développement Durable – Un jeu du CIPE



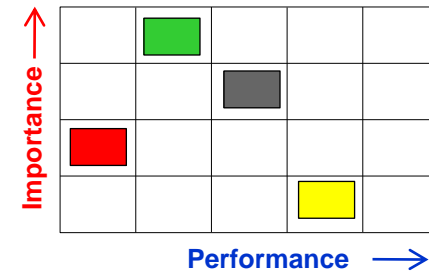
Le changement en jeu

3. Simulation



1 Vous prenez en charge une entreprise : **A - B - C - D**

2 Vous choisissez une **stratégie de progrès**



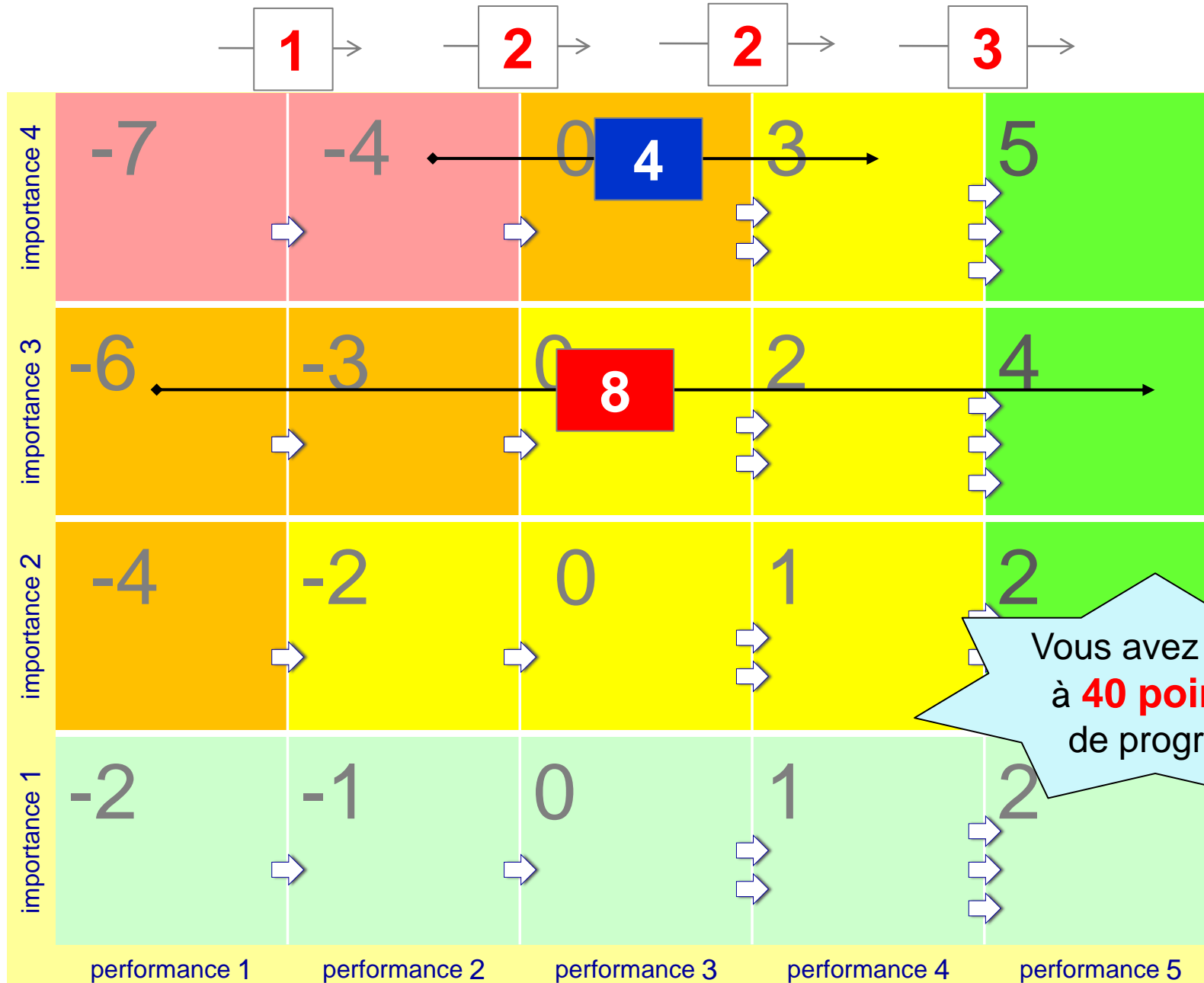
3 Vous faites face aux **événements**



Recevez 10 jetons de Caisse 

Importance de l'Enjeu	-7	-4	0	+3	+5
	-6	-3	0	+2	+4
	-4	-2	0	+1	+2
	-2	-1	0	+1	+2
Performance actuelle					

Le coût des progrès



Points de progrès et Gains (jetons jaunes)

Les Points de progrès représentent l'investissement pour améliorer la performance. Il faut miser des points de progrès pour se déplacer vers la droite (dans la limite de 40 points).

Mettez une x dans la performance initiale et une autre dans la performance

coût du progrès	→ 1	→ 2	→ 2	→ 3	
impact	-7	-4	0	3	5
		X		X	
	X		X		

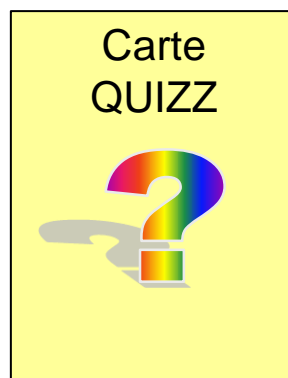


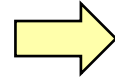
Les jetons jaunes représentent ce que les équipes vont gagner (ou perdre ..), grâce à leur position sur la matrice. L'équipe gagnante est celle qui a le plus de jetons à la fin de la partie.

	-7	-4	0	+3	+5
Importance de l'Enjeu	-6	-3	0	+2	+4
	-4	-2	0	+1	+2
	-2	-1	0	+1	+2
	Performance actuelle				

CIPE - L'Enjeu (Stratégie)

Pendant la simulation, utilisez au mieux vos ATOUTS



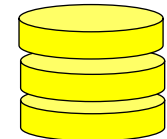


Une pénalité pour les équipes qui ne sont pas en règle

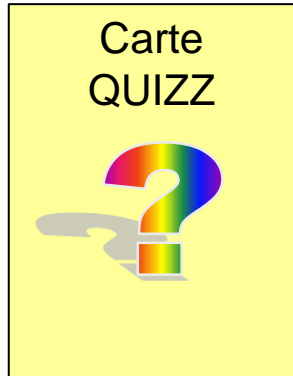
La pénalité est 1 jeton par écart de performance

Ex. : votre performance est de 5 (sur l'enjeu concerné par la carte).

Une équipe dont la performance est de 2 vous doit 3 jetons.



Choisissez 1 Règlement



Un **défi** à lancer aux autres équipes

L'équipe qui pose la question :

- **Reçoit** un jeton de chaque équipe dont la réponse est **fausse**
- **Donne** un jeton à chaque équipe dont la réponse est **juste**

Choisissez **1** Quizz

Parole d'expert



Un **exposé** à faire en tant qu'expert

Votre **gain** est fonction de votre **performance** sur le sujet

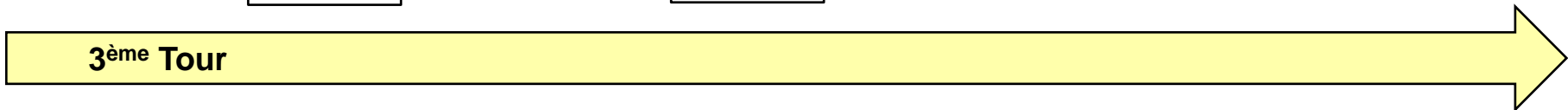
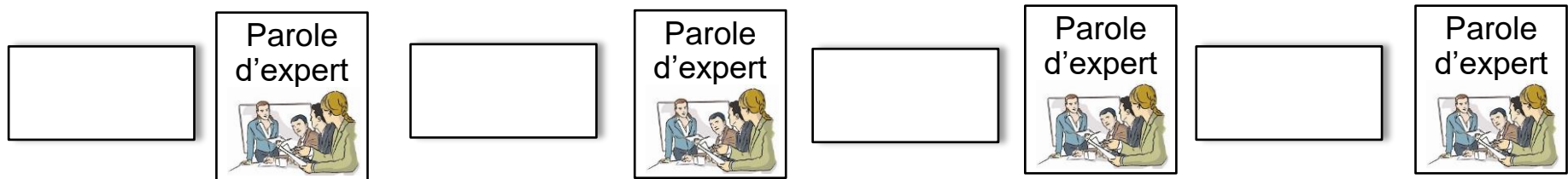
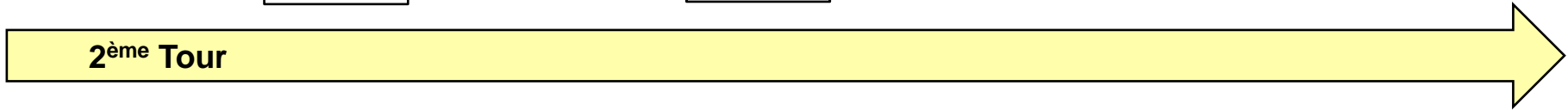
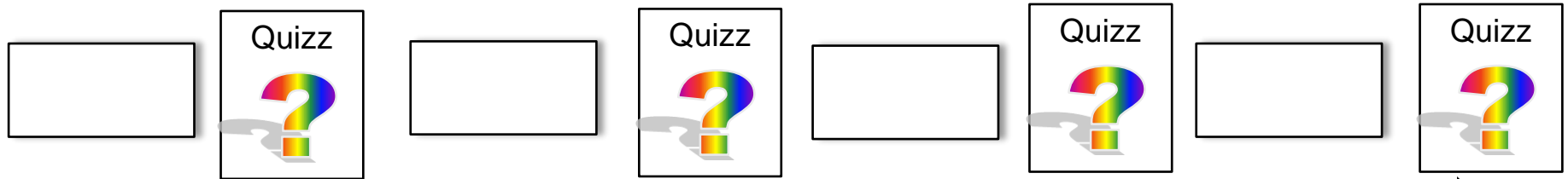
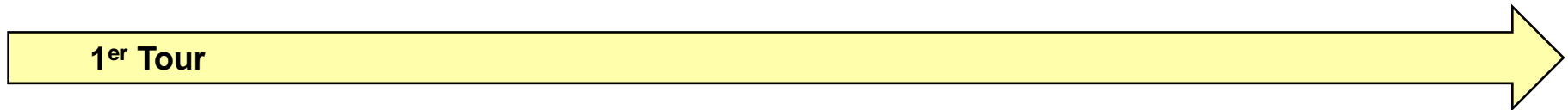
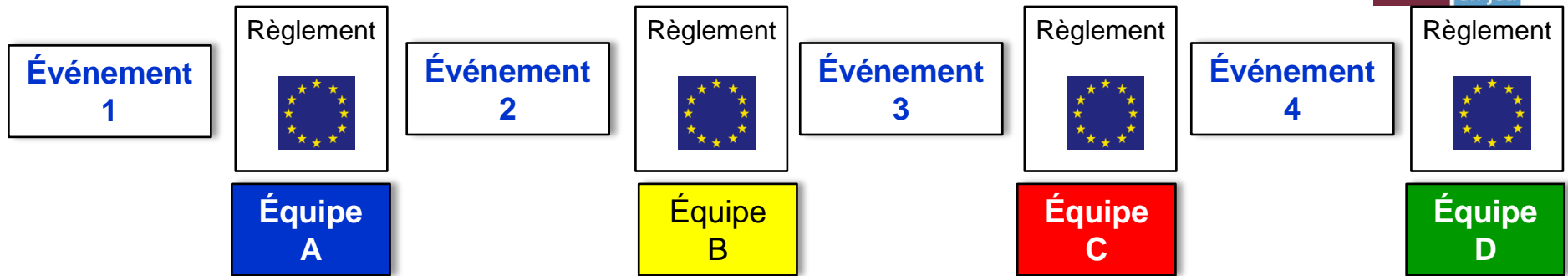
Performance	1 ou 2	3	4	5
Gain	0	3	4	5

+ un bonus **d'un jeton** si votre exposé est de **qualité**

Choisissez **1** Parole d'expert

Début de la simulation

La simulation



Vous avez engagé un champion cycliste pour vanter les qualités de vos cuisines à la télévision. Il s'avère **qu'il est dopé.**



11.
Communication
d'entreprise
Publicité

Cliquez sur l'image ci-dessus (en affichage Diaporama)



Avez-vous conçu une cuisine à la fois
Écologique, Ergonomique, Économique ?



9.
Qualités du
produit fini

Etc ...

Année 2. A2/1

Vous abordez un marché en pleine expansion : l'Amérique du sud.

Vous financez l'installation d'écoles dans les favelas.

Votre image s'améliore, les ventes aussi.





Équipe A

Q1

Q2

Q3

Q4

Q5

Q6

Q7

Q8

Q9

Q10

Q11

Q12

Il y a eu un **grave accident** dans l'usine.
Le manque d'action préventive risque de
vous conduire en prison.

8.

- Conditions de travail
- Hygiène, sécurité
- Fatigue, stress



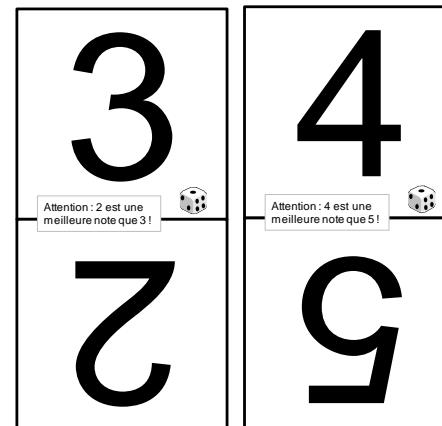
Etc ...

Une **liste mystérieuse** d'origine luxembourgeoise est publiée sur internet. Elle dénonce les dirigeants d'entreprise qui ont mis de l'argent de côté dans des paradis fiscaux. Êtes-vous sur la liste ?



Qui jugera de la **qualité** de votre exposé ?

Ce sont les autres équipes qui vous **notent**





Carte Parole
d'Expert

Équipe A

Une étude de l'Université de Leyde signale que les **colles** utilisées dans les panneaux de particules sont **cancérogènes**. Si vous n'avez pas respecté le principe de précaution vous risquez de perdre des parts de marché.



6.
Pollutions, risques
sanitaires,
biodiversité

Etc ...

**Fin de la
simulation**

Nous proposons de faire une synthèse après la simulation sous forme d'un débat. L'animateur pourra procéder autrement s'il le juge préférable, en fonction de ses objectifs pédagogiques et du temps dont il dispose.

Proposition de débat

Diviser le groupe en deux sous-groupes traitant deux questions :

1. Qu'est-ce **différencie** une entreprise engagée dans le *Développement durable* d'une *entreprise traditionnelle* ?
2. Quels sont les **avantages** qu'une entreprise peut tirer d'une politique de Développement durable ?

Chacun de ces thèmes peut être traité sous forme d'un brainstorming.

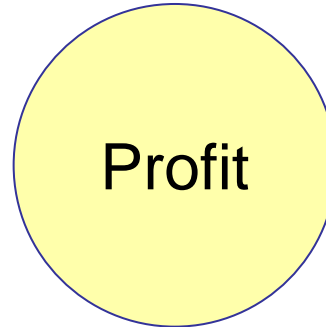
- L'animateur donne des post-it à chaque sous-groupe (utiliser un post-it par idée)
- Les participants affichent les post-it et les regroupent en familles.
- Ils donnent un titre à chaque famille.
- Les titres définissent le plan de l'exposé

Nous proposons ci-après des diapos que l'animateur pourra les utiliser pour donner sa réponse aux thèmes traités par les sous-groupes.

Remarque : le thème *Avantages pour l'entreprise* est également traité dans la Parole d'Expert n°8. Si l'animateur souhaite ouvrir un débat sur ce sujet dans la synthèse, il vaut mieux qu'il retire cette Parole d'Expert des cartes proposées dans le jeu.

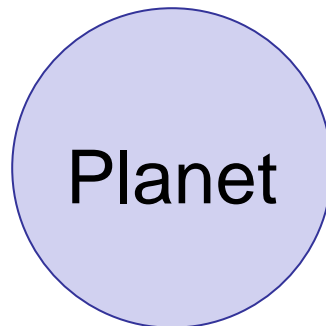
Qu'est-ce qui **différencie** une entreprise engagée dans le *Développement durable* d'une *Entreprise traditionnelle* ?

Responsabilité vis-à-vis des **actionnaires**

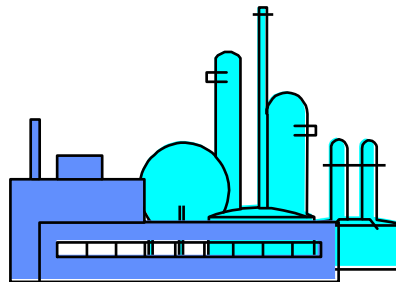


- *Dividendes*
- *Cours de bourse*
- *Salaires, primes, etc.*

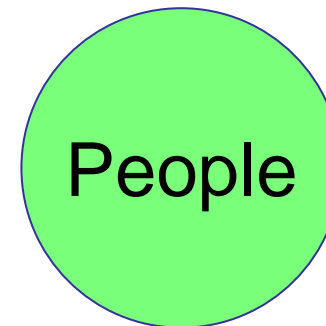
Responsabilité vis-à-vis de la **terre**



- *Épuisement des ressources*
- *Pollution*
- *Biodiversité*
- *Etc.*

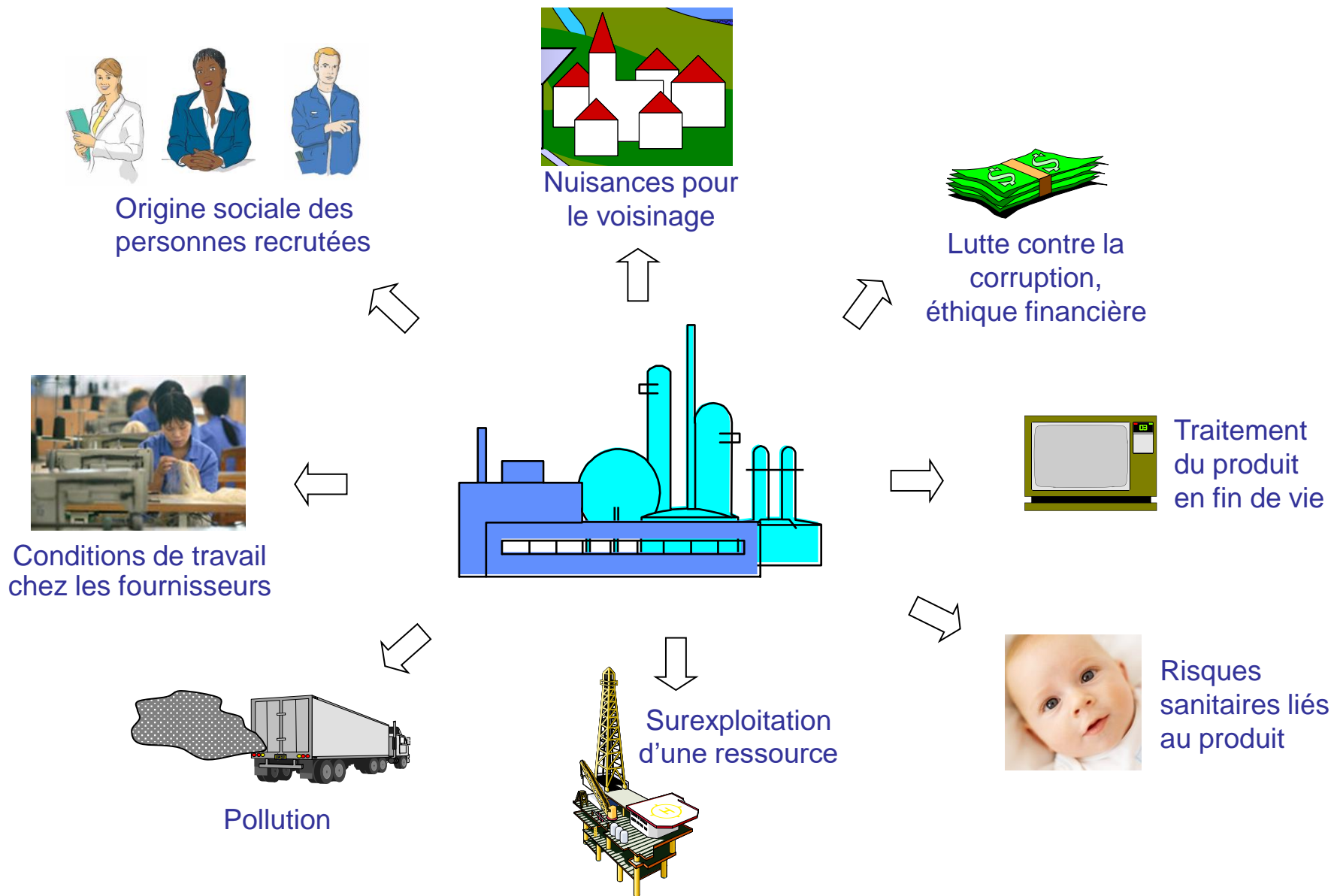


Responsabilité vis-à-vis des **personnes**

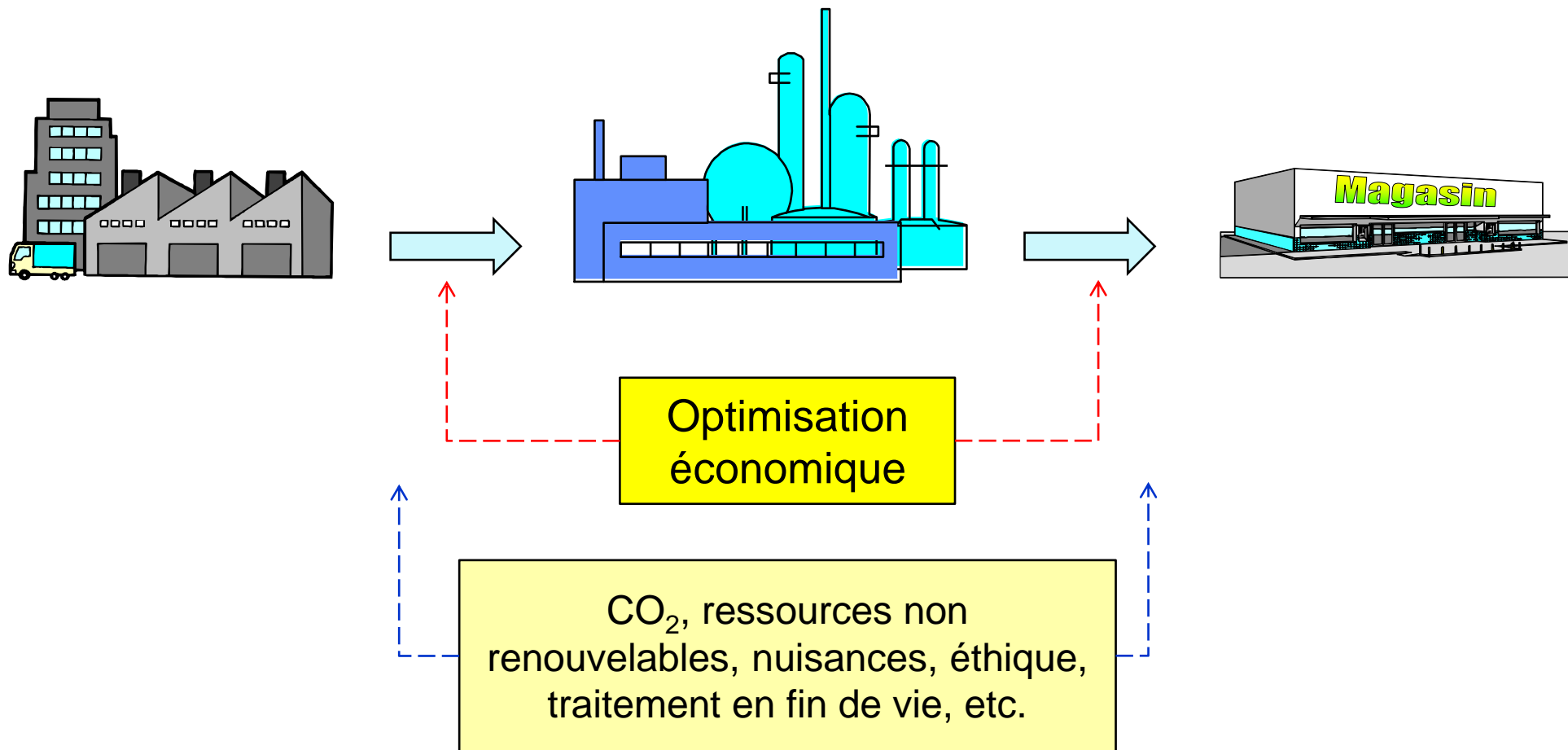


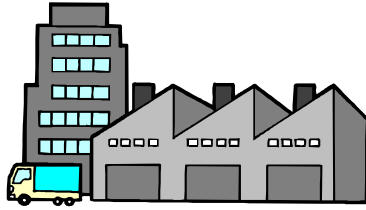
- *Éducation*
- *Santé*
- *Droits de l'homme*
- *Etc.*

2. Extension de l'entreprise



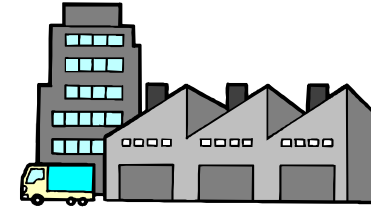
3. Complexité des décisions





FOURNISSEUR

Moins cher



Plus cher

+ emploi local

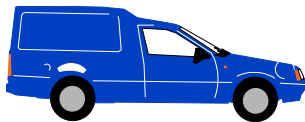


CUISINE

Consomme moins de ressources
Mais difficile à recycler en fin de vie



Consomme plus de ressources
Mais facile à recycler en fin de vie



Véhicules à essence,
moins cher

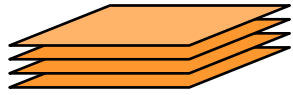
REPRÉSENTANTS



Véhicule électrique,
plus cher

Quels sont les **avantages** qu'une
entreprise peut tirer d'une politique de
Développement durable ?

Économies



Économies de **matières** (diminution des chutes et rebuts)



Économies d'**énergie**, d'**eau**, de **papier**, d'**encres**, etc.



Coût de traitement des **déchets**



Économies de **matières** (reconception du produit et des emballages)



Prévention des risques d'**accidents** industriels



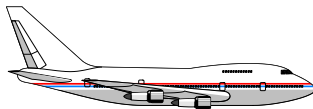
Conditions de travail, meilleure **efficacité du travail**



Déplacements (co-voiturage)



Optimisation des **transports** (produits plus légers, plus compacts)



Déplacements (visio-conférences, etc.),



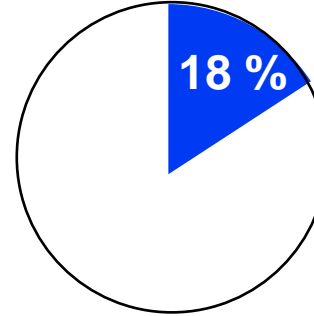
Coût des **accidents** du travail



Taxes et **subventions**



Développement de
produits innovants



Croissance des **parts de marché** en réponse aux attentes d'une **clientèle** spécifique



Amélioration de **l'image** de l'entreprise, communication commerciale et institutionnelle



Aménagement durable des **magasins** (accueil, confort, décor)



Un projet **partagé** qui concerne tout le monde et auquel chacun peut **contribuer**

Renforcement du dialogue et de l'esprit d'équipe,

Amélioration du management, meilleure ambiance de travail

Amélioration des conditions de travail, moins de fatigue et de stress

Fierté d'appartenir à une entreprise socialement responsable

Facilités d'organisation personnelle (crèches, horaires souples)

Diminution du turnover

Diminution de l'absentéisme

Image positive pour le recrutement

Meilleure gestion des conflits sociaux

Dossier Pédagogique

- Ce diaporama développe les **concepts et méthodes** du Développement durable.
- Chaque diapo est **commentée** pour faciliter le travail de l'animateur.
- Plus de **200 diapos** couvrent les thèmes ci-dessous

A. LES IMPACTS ENVIRONNEMENTAUX

1. L'énergie
2. L'air
3. L'eau
4. Les déchets
5. Les autres risques et nuisances
6. La biodiversité

B. LES OUTILS DE MESURE ET D'ANALYSE

1. L'analyse environnementale
2. L'analyse du cycle de vie
3. Le bilan carbone
4. L'empreinte écologique

C. LE CADRE RÉGLEMENTAIRE

1. De la politique à l'action
2. Les normes
3. Les labels
4. Les programmes sectoriels

D. LES DOMAINES D'AMÉLIORATION

1. Le site
2. Les fournisseurs
3. Les transports et déplacements
4. Le produit
5. Les clients
6. La politique sociale
7. L'engagement sociétal

E. LA CONDUITE D'UN PROJET

1. La vision
2. Le diagnostic
3. Le plan stratégique
4. Le plan d'action
5. Le contrôle

Exemple de diapo du dossier pédagogique

1. ÉNERGIES FOSSILES



Pétrole

~~CO₂~~



Gaz

~~CO₂~~

3. AUTRES

~~CO₂~~

Uranium
(nucléaire)



Charbon, Tourbe

~~CO₂~~

2. ÉNERGIES RENOUVELABLES



Hydraulique

~~CO₂~~



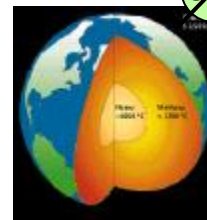
Éolienne

~~CO₂~~



Géothermique

~~CO₂~~



Solaire
Thermique,
Photovoltaïque

~~CO₂~~



Biomasse
Bois, Biocarburants, Biogaz

~~CO₂~~

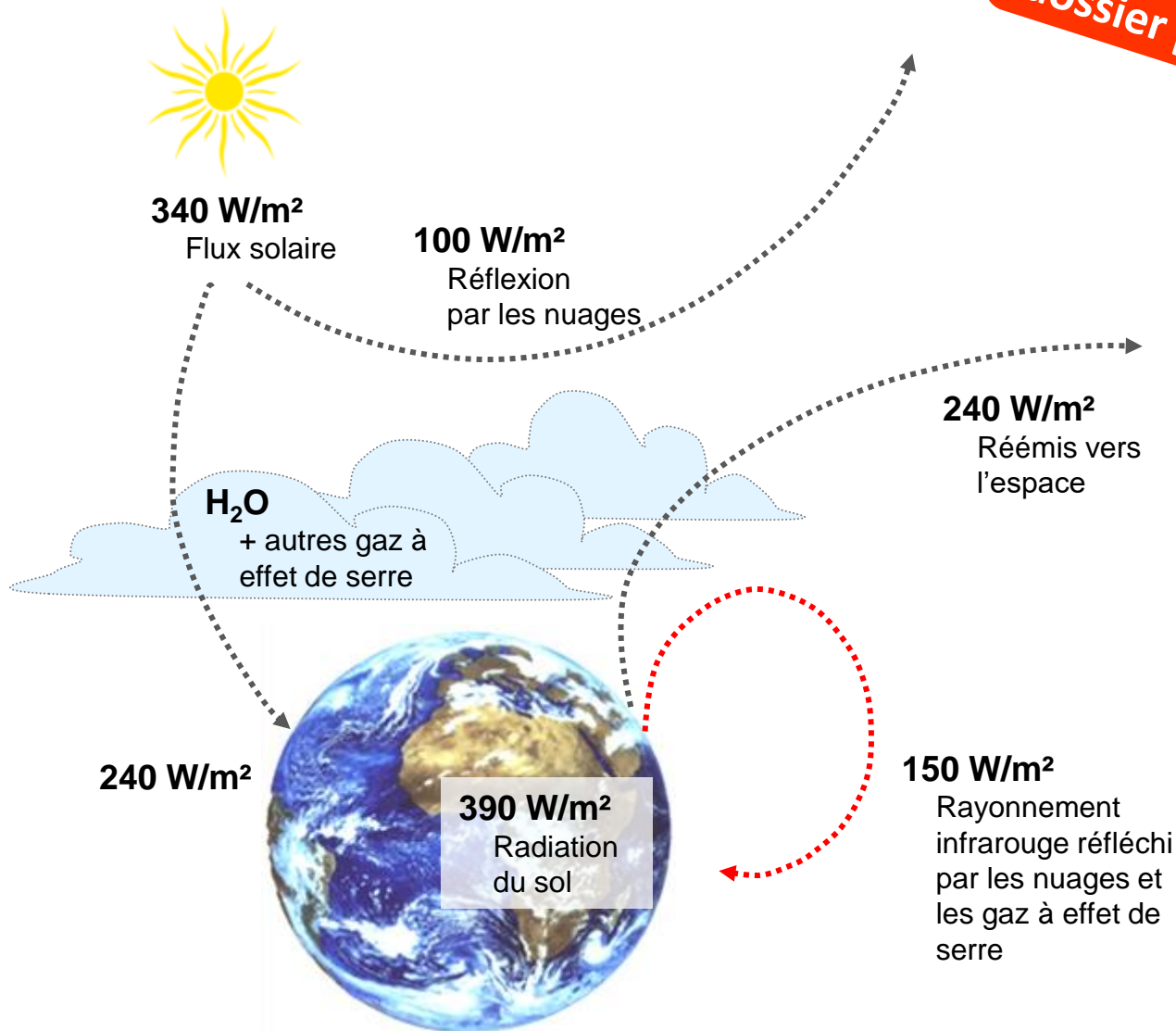


Marine
Marée, Vagues, Courants

~~CO₂~~

Le réchauffement climatique

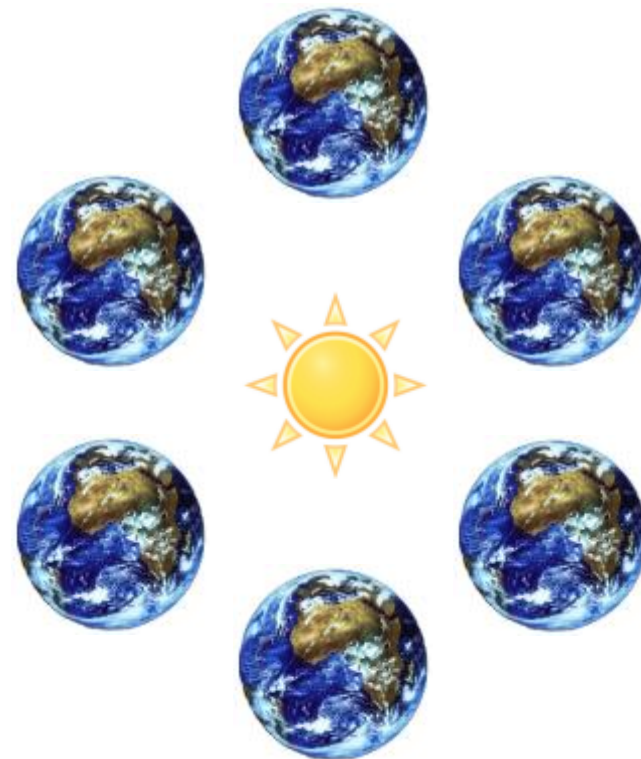
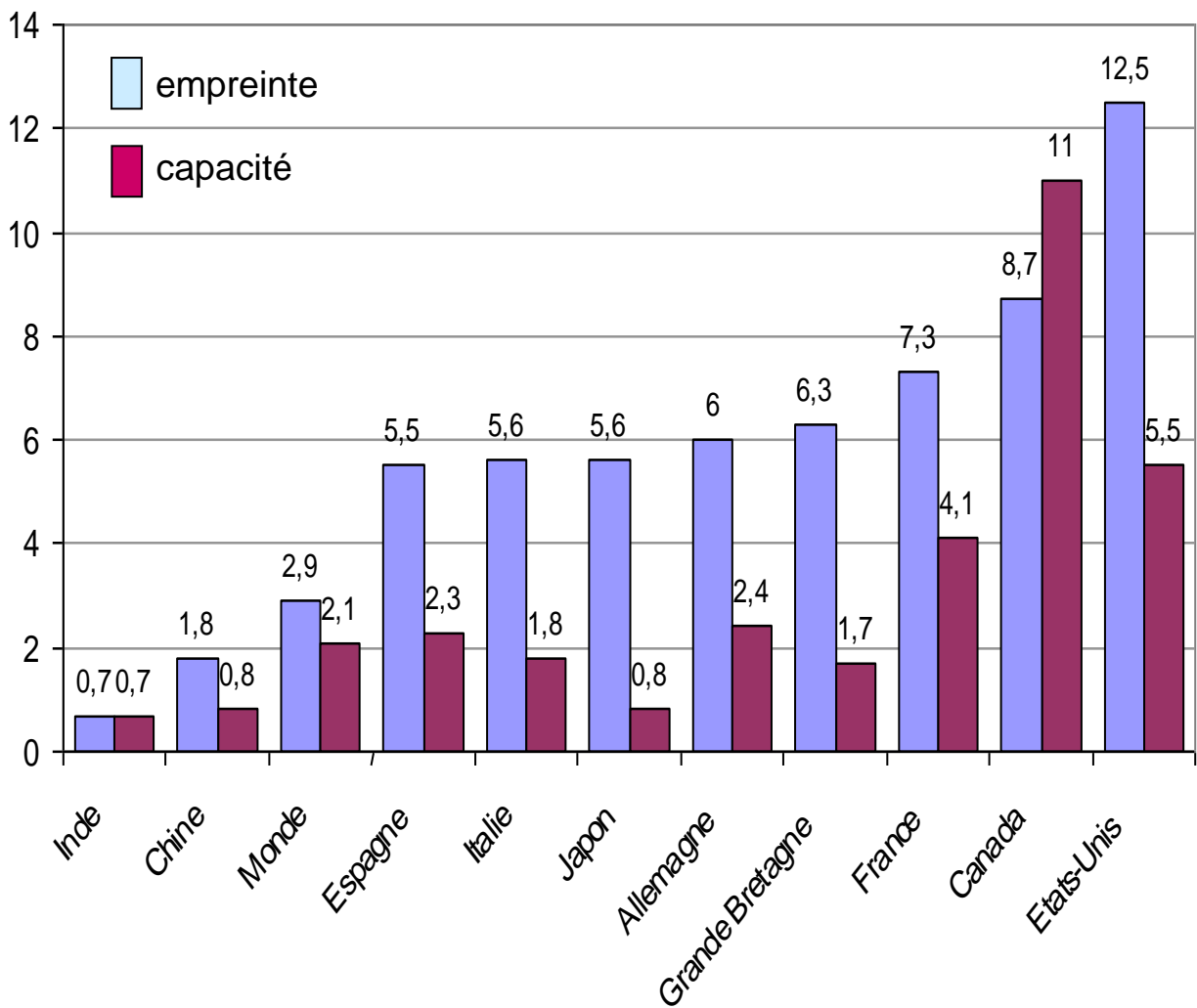
Exemple de diapo du
dossier pédagogique



Mesure de l'empreinte écologique selon les pays

Exemple de diapo du dossier pédagogique

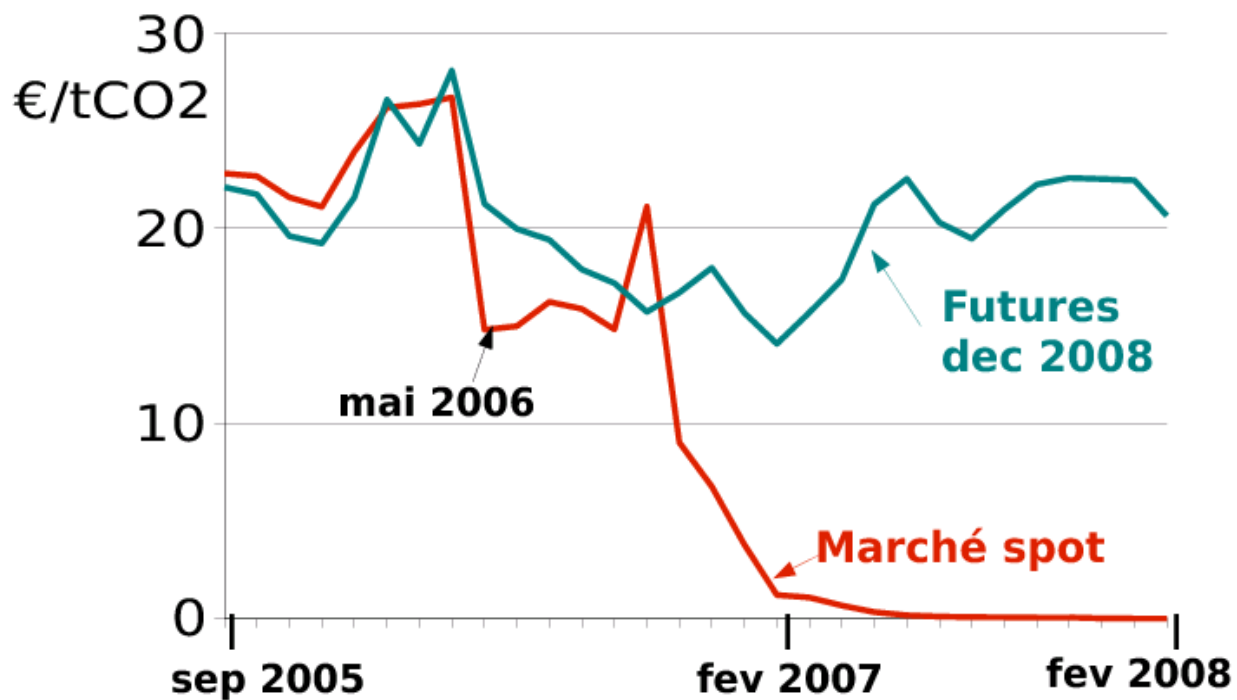
Empreinte écologique et capacité par pays (en hectares par personne)



Évolution du prix du CO₂

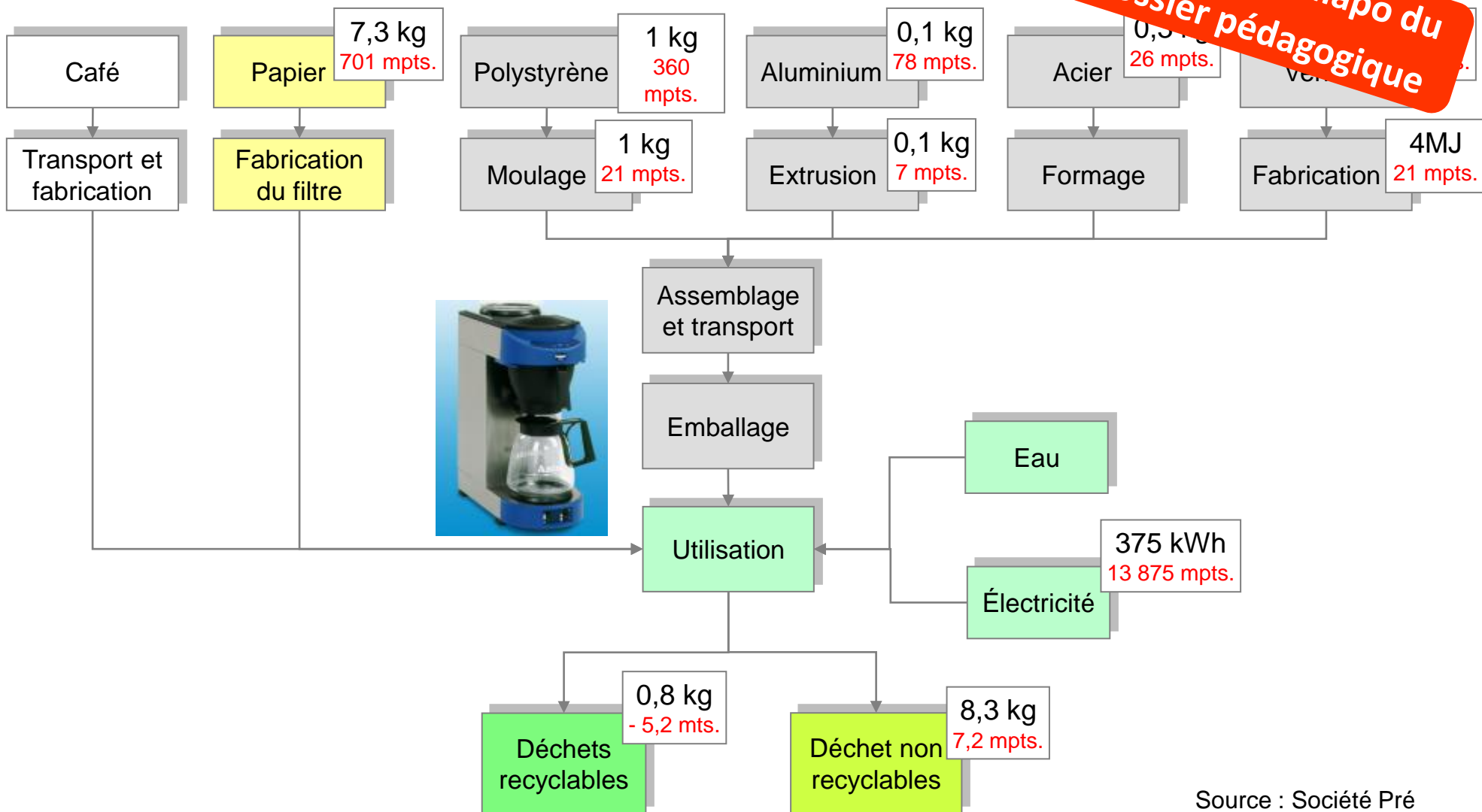
sur le marché européen des permis d'émission

Exemple de diapo du dossier pédagogique



Le cycle de vie d'une machine à café

Exemple de diapo du dossier pédagogique



Source : Société Pré Eco-Indicator 99

Le bilan Carbone communiqué aux consommateurs

Exemple de diapo du
dossier pédagogique

E. LECLERC WATTRELOS
POINT ACCUEIL
TEL : 03.20.20.99.99
BONJOUR,

Caïsse 040-0090 18 avril 2008 17:08
Ticket 18/04/08 0 1547 05200



* BLANC DE POULET	1.58
* SAUCISSES	1.39
* YAOURT VANILLE	2.50
* GÂTEAU	1.83
* MOUTARDE	1.32
* PUR JUS D'ORANGE	1.60
NETTOYANT CUISINE	1.70
COLORATION CHEVEUX	11.10
DENTIFRICE	1.10

Total 9 articles	24.12
Soit en franc : 158.22	
(1 euro = 6,55957 francs)	
Espaces	24.12
Rendu	0

MERCI
DE VOTRE CONFIANCE
A BIENTOT !

Le bilan CO₂ de mes courses est de :

13,38 kg eq CO₂⁽¹⁾

Plus le chiffre est faible, mieux c'est pour ma planète !!

Pour en savoir plus, RDV sur le stand à l'entrée du magasin ou sur le site
www.jeconomisemaplanete.fr

⁽¹⁾ Ce chiffre correspond au calcul des émissions de gaz effet de serre en équivalent CO₂ des produits indiqués par une étoile dans la liste de mes achats.



Modalités d'utilisation de L'ENJEU Stratégie, le jeu du Développement Durable®

Diverses formules de mise en œuvre du jeu sont possibles : *n'hésitez pas à nous contacter*

Contact : **Nadia GHARBI**

Tél. : 01 40 64 59 18

Mail : info@cipe.fr

- **Acquisition** du jeu :
 - Matériel
 - Licence d'utilisation
 - Option de formation de mise en main (formation des futurs formateurs à l'utilisation du jeu)
 - Option de customisation du jeu à votre problématique
- Achat d'une **animation** du jeu :
 - Réalisée par un animateur du CIPE
 - Incluant le matériel mis en œuvre
 - Option de customisation de l'animation à votre problématique
- Le jeu peut être **customisé**, à divers niveaux :
 - Vocabulaire utilisé
 - Choix de chapitres spécifiques du jeu existant
 - Ajout de concepts / chapitres
 - Adaptation du jeu à un nombre de stagiaires important
 - Etc.