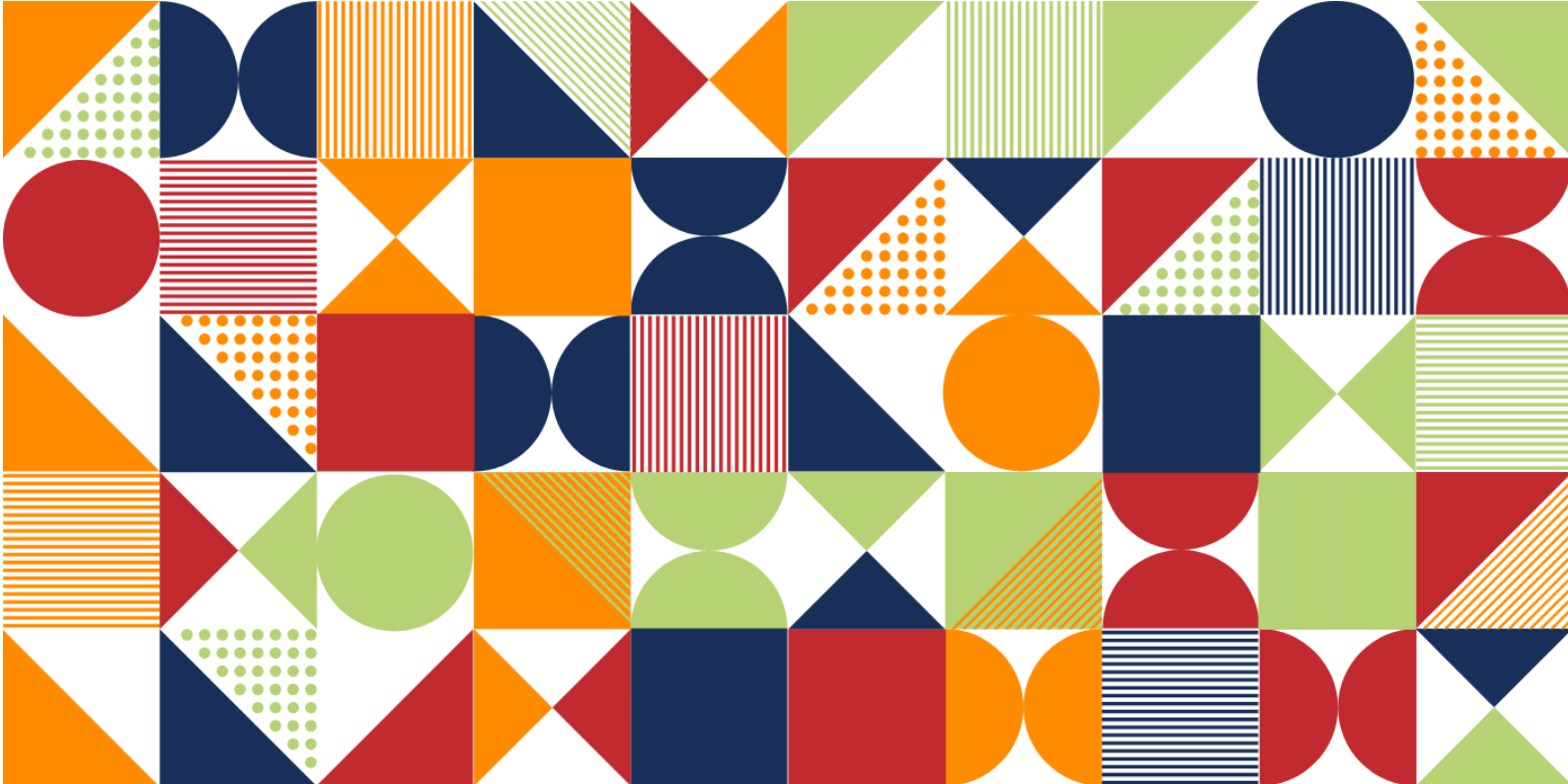




Modèles et bonnes pratiques en entrepreneuriat social



Table des matières

Introduction	3
I. Modèles d'entrepreneuriat social	7
1. Yes We Tech, Espagne	8
2. Fundación Cibervoluntarios, Espagne	12
3. WRZOS, Pologne.....	16
4. Fundacja Aktywizacja, Pologne	19
5. Magdas HOTEL, Autriche	22
6. CAP Markets, Allemagne	25
7. Specialisterne, Danemark	28
8. Fairphone, Pays-Bas	32
9. Too Good To Go, Danemark (activité internationale)	36
10. Impact Hub, réseau mondial (siège en Autriche).....	40
II. Bonnes pratiques en entrepreneuriat social	44
1. PANATO, Pologne	45
2. ÍKUALO, Espagne.....	47
3. Klimax Plus, Grèce.....	51
4. UNICEF UPSHIFT (présent dans 40 pays à travers le monde)	54
5. Programmes d'incubation en entrepreneuriat social dirigés par des jeunes, niveaux international/européen.....	57
Sites web et ressources connexes	60



Introduction

L'entrepreneuriat social est une approche qui associe une activité économique à un objectif social clair. Il vise à **répondre à des défis sociaux, environnementaux et locaux grâce à des solutions durables, innovantes et ayant un impact positif.**

Alors que les entreprises cherchent principalement à réaliser un profit et que les organisations à but non lucratif dépendent surtout de financements ou de dons, les entreprises sociales cherchent à trouver un **équilibre entre la viabilité économique et l'impact social**. Plusieurs caractéristiques définissent l'entrepreneuriat social :

- ✚ une **mission sociale claire** qui répond à un besoin précis de la société
- ✚ un **modèle économique viable** qui génère des revenus pour financer les activités
- ✚ une **attention particulière accordée à l'impact**, avec des résultats sociaux mesurables
- ✚ un engagement en faveur du **réinvestissement des ressources dans des objectifs sociaux**
- ✚ une forte capacité **d'innovation et d'adaptation**

L'entrepreneuriat social est également étroitement lié au concept d'innovation sociale. L'innovation sociale désigne de nouvelles idées, approches ou solutions qui **répondent aux défis sociaux de manière plus efficace que les méthodes existantes**. Ces innovations peuvent prendre différentes formes, y compris de nouveaux services, de nouvelles structures organisationnelles ou de nouvelles façons d'impliquer les communautés.

L'entrepreneuriat social en pratique

Dans la pratique, l'entrepreneuriat social prend des formes très diverses. Il peut s'agir de coopératives sociales, de fondations, d'associations, d'entreprises ou d'organisations hybrides. Ces structures peuvent agir aux



niveaux local, national ou international et couvrir différents domaines d'activité. Les domaines les plus courants comprennent :

- ✚ **l'emploi et l'inclusion**, en particulier pour les personnes en situation de vulnérabilité
- ✚ **l'éducation et le développement des compétences**, notamment la formation des jeunes
- ✚ **la durabilité environnementale**, par exemple l'économie circulaire ou la réduction des déchets
- ✚ **l'innovation et l'inclusion numériques**
- ✚ **le développement local et la participation citoyenne**

Pertinence pour les secteurs de la jeunesse et de l'éducation

L'entrepreneuriat social est particulièrement important dans les secteurs de la jeunesse et de l'éducation. Aujourd'hui, les jeunes sont confrontés à de nombreux défis. Parmi eux figurent **l'accès à l'emploi, la participation à la vie en société et la capacité à s'adapter à un environnement qui évolue rapidement**. Dans le même temps, les jeunes représentent un fort potentiel d'innovation et de changement social. Ils apportent de **nouvelles idées, de nouveaux points de vue et de l'énergie**. L'entrepreneuriat social offre un cadre qui permet de développer ce potentiel et de le mettre en pratique.

Pour les professionnels de l'éducation et du secteur de la jeunesse, l'entrepreneuriat social propose une approche d'apprentissage concrète et motivante. Il **relie les connaissances théoriques à des situations réelles**. Il encourage la **participation active, l'esprit critique et la résolution de problèmes**. Apprendre l'entrepreneuriat social aide les jeunes à :

- ✚ **comprendre des enjeux sociaux complexes**
- ✚ **développer des compétences entrepreneuriales et des compétences personnelles et sociales**
- ✚ **travailler en collaboration avec les autres**

- 
- ✚ **prendre des décisions éclairées et responsables**
 - ✚ **réfléchir aux valeurs, à l'éthique et à l'impact social**

Ces compétences sont essentielles à la fois au développement personnel et à l'exercice d'une citoyenneté active.

L'utilisation de **méthodes d'apprentissage par l'expérience et par le jeu** est particulièrement efficace dans ce contexte. Les escape games numériques en sont un bon exemple. Ces méthodes créent des **environnements interactifs** où les participants doivent résoudre des problèmes, prendre des décisions et travailler en équipe. Elles **reproduisent des situations de la vie réelle de manière structurée et motivante**. Lorsqu'elles sont centrées sur l'entrepreneuriat social, elles permettent aux apprenants d'**explorer des défis sociaux concrets**.

Le **site web de DEGSE** propose de nombreuses ressources sur l'utilisation efficace des escape games numériques pour promouvoir l'entrepreneuriat social auprès des jeunes.

Objectif de ce livret

Ce livret présente une sélection de modèles et de bonnes pratiques en entrepreneuriat social. Les exemples proposés montrent **comment des organisations répondent à des défis sociaux de manière concrète et efficace**. Ils mettent en avant différentes approches, stratégies et réalités.

L'objectif de cette publication est de renforcer les capacités des professionnels du secteur de la jeunesse et de l'éducation, tout en les aidant à mieux **comprendre concrètement l'entrepreneuriat social**. Elle a également pour but de les inspirer afin qu'ils puissent s'appuyer sur des exemples de la vie réelle dans leurs activités éducatives et de formation.

Ce livret a été conçu comme une ressource pratique. Chaque modèle et chaque bonne pratique apportent des enseignements **qui peuvent être adaptés à différents contextes**. Ils peuvent servir à concevoir des activités d'apprentissage, des ateliers ou des formations. L'un des principaux objectifs



est de soutenir le développement **d'outils d'apprentissage par l'expérience**, notamment des scénarios d'escape game numériques. En transformant des exemples de la vie réelle en activités interactives, les professionnels de l'éducation peuvent créer des expériences d'apprentissage stimulantes.

Comment utiliser ce livret

Ce livret peut être utilisé de différentes façons. Les utilisateurs peuvent découvrir chaque modèle ou bonne pratique, comparer différentes approches et **choisir les exemples les mieux adaptés à leurs besoins**.

Chaque exemple met en lumière :

-  **le problème social traité**
-  **les bénéficiaires visés**
-  **les approches utilisées**
-  **l'impact obtenu**

En outre, chaque exemple comprend **des suggestions pour l'intégrer à un scénario d'escape room numérique**. Cela aide les utilisateurs à mettre la théorie en pratique. Le livret est conçu pour être flexible et adaptable. Il peut être utilisé dans le cadre de l'enseignement formel, de l'apprentissage non formel et du secteur de la jeunesse. Il peut également servir de support aux activités de développement des capacités au sein des organisations.



I. Modèles d'entrepreneuriat social

Ce chapitre présente une sélection de modèles d'entrepreneuriat social qui montrent **comment des organisations associent une activité économique à une mission sociale**. Les exemples illustrent différentes façons de mettre en œuvre des entreprises sociales, allant de la prestation de services directs aux approches fondées sur des réseaux. Chaque modèle met en avant la manière dont des défis sociaux peuvent être relevés grâce à **des solutions durables et innovantes**. En découvrant ces exemples, les lecteurs pourront mieux comprendre, **en pratique, les principaux éléments, stratégies et mécanismes d'impact de l'entrepreneuriat social**.



1. Yes We Tech, Espagne

Yes We Tech est une **communauté féministe dans le domaine des technologies**, fondée à Málaga, en Espagne, en juillet 2015, et officiellement enregistrée en tant qu'association de femmes à but non lucratif en mai 2019.

Sa mission est de créer des espaces équitables et inclusifs où les femmes peuvent participer, évoluer et être visibles dans le secteur des technologies.

La communauté repose sur trois piliers principaux : **l'égalité, la communauté et les technologies**. Elle agit pour garantir que le genre, la couleur de peau, l'origine et l'âge ne soient jamais des obstacles à la participation dans le domaine des technologies.

À travers des ateliers, des conférences, du mentorat et des hackathons, Yes We Tech crée des espaces où les femmes du domaine des technologies peuvent se rencontrer, apprendre et construire ensemble des opportunités professionnelles.

Problèmes sociaux traités

Les femmes sont encore sous-représentées dans le domaine des technologies en Espagne et dans toute l'Europe. **L'écart entre les femmes et les hommes dans les domaines STEM** (sciences, technologies, ingénierie et mathématiques) signifie que moins de femmes ont accès à des emplois bien rémunérés dans le secteur des technologies. Cette situation est souvent liée aux stéréotypes, au manque de modèles féminins et au fait que les filles sont moins encouragées à étudier les technologies dès leur plus jeune âge.

L'initiative Yes We Tech souligne également que certaines femmes rencontrent **des obstacles supplémentaires** dans ce secteur, notamment celles **issues de groupes minoritaires**, celles plus âgées ou celles qui n'ont pas de formation formelle en technologies, pour lesquelles ce domaine peut paraître **moins accessible**. Un autre problème est que les contributions des femmes dans le domaine des technologies sont souvent peu visibles, ce qui



rend plus difficile pour les jeunes filles de s'imaginer dans des carrières technologiques.

Bénéficiaires visés

Yes We Tech s'adresse principalement **aux femmes qui s'intéressent aux technologies ou qui travaillent dans ce domaine**, quel que soit leur niveau d'expérience, allant des étudiantes et des personnes en reconversion professionnelle aux professionnelles expérimentées.

La communauté est ouverte aux femmes de tous horizons et encourage activement la participation de celles qui rencontrent des obstacles multiples, telles que les femmes ayant un parcours migratoire, celles issues de milieux à faible revenu et celles issues de communautés minoritaires.

Les filles et les jeunes femmes sont au cœur des actions de sensibilisation et de mobilisation de la communauté.

À travers son programme **Cyber Girl Squad**, ses ateliers dans les écoles secondaires et ses interventions lors de journées consacrées aux sciences et aux technologies, Yes We Tech cherche à **éveiller la curiosité et à renforcer la confiance des jeunes générations** avant qu'elles ne prennent leurs décisions en matière d'études et de carrière.

L'écosystème plus large des technologies bénéficie également du travail de Yes We Tech.

Les entreprises, les établissements d'enseignement et les communautés qui collaborent avec l'association bénéficient de **points de vue plus diversifiés et de pratiques de conception plus inclusives**, ce qui contribue à créer de meilleurs produits et des environnements professionnels plus représentatifs.

Impact obtenu

Depuis sa création en 2015, Yes We Tech est devenue une communauté active et reconnue, avec une présence forte à Málaga et au-delà.



L'association a organisé des dizaines d'événements, notamment **des ateliers techniques** sur Python, le hacking, la cybersécurité, la conception UX et l'intelligence artificielle ; **des sessions de réseautage** ; **des programmes de mentorat** ; des hackathons ; ainsi que des conférences publiques animées par des **femmes leaders dans le domaine des technologies**.

En 2025, Yes We Tech a organisé son **premier Hackathon féministe** réunissant des femmes pour résoudre collectivement des défis grâce aux technologies.

Le programme Cyber Girl Squad a été organisé à six reprises et a permis à de jeunes femmes d'acquérir une **expérience pratique en cybersécurité et en programmation**. L'association a également lancé le manuel CyberGirl Squad, un guide pratique destiné aux filles qui souhaitent entrer dans le monde des technologies.

L'engagement de la communauté en faveur de la visibilité a été officiellement reconnu.

En 2025, Yes We Tech a reçu le **prix « X Premios Evolución » pour une meilleure utilisation des technologies à des fins sociales**.

L'association a également collaboré avec des organisations telles que Google et FEMIAS, coproduit des ressources sur la création d'images sans biais à l'aide de l'intelligence artificielle et participé à des actions féministes de rue à l'occasion de la Journée internationale des droits des femmes. Ses ateliers de contribution à Wikipédia, qui visent à **rendre les femmes des domaines STEM plus visibles en ligne**, témoignent de son engagement à faire évoluer la mémoire collective.

Intégration possible dans des scénarios d'escape room numérique

Le modèle de Yes We Tech constitue une excellente source d'inspiration pour créer des scénarios d'escape room portant sur **l'exclusion sociale, le genre et les technologies**.



Dans un scénario, les joueurs pourraient incarner les membres d'une communauté féministe dans le domaine des technologies qui essaie de préparer un hackathon dans une ville où les femmes rencontrent des obstacles structurels à leur participation. Les défis pourraient porter sur **la lutte contre les stéréotypes, la conception de processus de recrutement inclusifs et la création d'un espace sûr et accueillant** pour les participantes issues de groupes marginalisés. Chaque énigme pourrait représenter un obstacle réel rencontré par les femmes pour accéder aux technologies, allant des biais des outils de recrutement à l'absence de modèles féminins.

Un second scénario pourrait placer les joueurs dans le rôle de développeuses chargées de créer un **outil d'intelligence artificielle sans biais liés au genre, à la couleur de peau ou à l'origine**. En s'appuyant sur le travail de Yes We Tech avec FEMIAS sur la génération d'images non biaisées à l'aide de l'intelligence artificielle, les joueurs pourraient identifier des biais cachés dans les ensembles de données, proposer des solutions de conception inclusives et tester leurs résultats. Ce scénario aiderait les participants à comprendre à la fois **l'impact social des technologies** et l'importance de la diversité des équipes impliquées dans leur conception, en établissant un lien direct entre les compétences numériques et des enjeux plus larges de justice et d'inclusion.

2. Fundación Cibervoluntarios, Espagne

La **Fundación Cibervoluntarios** est une ONG espagnole fondée en 2001 avec une mission claire : garantir **à toutes les personnes un accès égal aux technologies**, quels que soient leur âge, leur genre, leur origine ou leur situation économique.

Elle propose des formations numériques gratuites et pratiques grâce à un réseau de plus de 4 300 volontaires et à des partenariats avec plus de 8 300 organisations dans toute l'Espagne.

La fondation est pionnière dans le domaine du volontariat technologique et considère la **fracture numérique comme un facteur important des inégalités sociales**. Cibervoluntarios associe les technologies citoyennes, l'action bénévole et l'innovation sociale pour construire une société numérique plus inclusive.

Problèmes sociaux traités

La Fundación Cibervoluntarios agit pour répondre aux problèmes sociaux liés **à la fracture numérique et à l'exclusion sociale**. De nombreuses personnes, notamment les personnes âgées, les jeunes, les femmes, les personnes ayant un parcours migratoire, les communautés rurales et les populations à faible revenu, ne disposent pas toujours **des compétences numériques, de l'accès ou de la confiance nécessaires pour participer pleinement** à une société de plus en plus numérique. Cela limite leur **accès à l'emploi, à l'éducation, aux services publics et à la vie citoyenne**.

Pour répondre à ces défis, la fondation se concentre sur l'amélioration de la littératie numérique et aide les personnes à utiliser les technologies de manière autonome. Elle lutte également contre **les violences numériques liées au genre et le harcèlement en ligne**, en sensibilisant les adolescents, les parents et les professionnels de l'éducation **au cyberharcèlement et à un**



usage sûr d'Internet dans le cadre de son engagement plus large en faveur d'une participation numérique inclusive et responsable.

Bénéficiaires visés

Les premiers bénéficiaires sont les personnes en situation de **vulnérabilité numérique**, et notamment les groupes confrontés à des inégalités multiples.

Cela inclut les femmes, les jeunes, les personnes âgées, ayant un parcours migratoire, réfugiées, en situation de handicap, sans emploi ou à faible revenu et les habitants des zones rurales.

Une attention particulière est accordée aux femmes, notamment celles vivant dans des communautés rurales, celles qui sont plus âgées, les survivantes de violences fondées sur le genre, celles ayant un parcours migratoire et celles issues de milieux à faible revenu. La fondation reconnaît que ces groupes rencontrent des désavantages qui se cumulent : ils ont davantage de risques de ne pas disposer de compétences numériques et sont plus susceptibles de **subir les conséquences de cette exclusion dans leur vie quotidienne**.

Au-delà des bénéficiaires individuels, la fondation travaille avec des organisations de terrain, des municipalités, des écoles et des ONG.

Impact obtenu

Depuis 2001, la Fundación Cibervoluntarios a aidé plus de **100 000 personnes** chaque année à acquérir des compétences numériques grâce à plus de **500 activités de formation gratuites organisées chaque semaine**.

Elle collabore avec plus de **8 300 organisations** et agit grâce à un réseau de plus de **4 300 cybervolontaires** dans toute l'Espagne. Le modèle a été reconnu aux niveaux national et européen pour sa capacité de développement à grande échelle et pour son impact social.



Dans le domaine de l'égalité des genres, la fondation a mis en place des programmes spécifiques visant à améliorer l'employabilité et les capacités entrepreneuriales des femmes.

Le **programme Innovadoras TIC** a soutenu des femmes confrontées à l'exclusion sociale grâce à un mentorat en technologies de l'information et de la communication (TIC). La collaboration avec Facebook a renforcé l'autonomie de femmes entrepreneuses en milieu rural grâce à des outils de transformation numérique.

La plateforme **Empodera.org**, soutenue par les Nations Unies (UNITAR), a mobilisé plus de 2 300 participants pour co-crée des solutions liées aux Objectifs de développement durable, notamment l'ODD 5 sur l'égalité des genres.

Cibervoluntarios a reçu plusieurs distinctions internationales : le Financial Times l'a classée parmi les 100 acteurs majeurs du numérique en Europe (2018), Google.org l'a sélectionnée parmi les 50 organisations qui changent le monde (2011) et les Nations Unies ainsi que l'UIT lui ont décerné un prix dans la catégorie « Dimensions éthiques de la société de l'information » (2016).

En 2023, elle a reçu le prix pour la promotion des droits numériques décerné par CLABE. Son modèle est désormais reproduit en Amérique latine et en Europe grâce au réseau de Cibervoluntarios.

Intégration possible dans des scénarios d'escape room numérique

Le modèle de Cibervoluntarios offre de nombreuses possibilités pour créer des scénarios d'escape room centrés sur **l'inclusion numérique et l'égalité des genres**.

Les participants pourraient incarner des volontaires numériques qui cherchent à aider un groupe de femmes d'une communauté rurale à accéder à des services essentiels en ligne. Ils relèveraient une série de **défis**



qui reflètent des obstacles réels : le manque d'équipements, une connectivité limitée, des difficultés liées à la langue ou la peur des technologies. Chaque énigme pourrait représenter une étape dans la construction d'un environnement numérique plus inclusif.

Un second scénario pourrait porter sur les violences numériques liées au genre. Les joueurs devraient enquêter sur un cas de harcèlement en ligne, identifier les risques et **concevoir une campagne de sensibilisation** pour une communauté scolaire. Chaque énigme pourrait représenter une étape pour comprendre comment **les technologies peuvent être utilisées à la fois comme outil d'exclusion et comme moyen d'émancipation**. Ces activités aident les participants à réfléchir au lien entre les compétences numériques, l'égalité des genres et la justice sociale, ainsi qu'au rôle que l'action bénévole et les technologies au service de la citoyenneté peuvent jouer dans la création de changements.

WRZOS (« Working Group of Social

Organisations » ou Groupe de travail des organisations sociales) est une organisation polonaise qui soutient le développement du secteur de l'économie sociale. Elle agit comme un **réseau national et une plateforme de coordination** pour les organisations et entreprises sociales. WRZOS renforce la coopération, les échanges de connaissances et le développement des capacités de ses membres. Son travail contribue à construire un **écosystème solide et durable pour l'entrepreneuriat social**.

Problèmes sociaux traités

WRZOS lutte contre **l'exclusion sociale des groupes en situation de vulnérabilité et de marginalisation**. Pour cela, l'organisation agit indirectement en soutenant les structures qui travaillent auprès de ces groupes. Il s'agit notamment des personnes en situation de handicap ou sans emploi et des communautés confrontées à des difficultés socio-économiques.

L'organisation contribue également à **réduire la précarité et les inégalités de revenus**. En renforçant les entreprises sociales et les ONG, elle soutient des initiatives qui créent des emplois et fournissent des services. Cela améliore l'accès aux opportunités pour les populations en situation de vulnérabilité.

Un autre enjeu important est **la rupture de liens communautaires et la faible participation citoyenne**. WRZOS encourage la coopération entre les organisations et les communautés. Elle favorise la participation active et l'engagement au niveau local.

L'organisation agit également contre les **inégalités d'accès à l'éducation et à la formation**. Grâce au développement des capacités et au partage des connaissances, elle renforce les compétences au sein du secteur. Cela permet d'offrir des services de meilleure qualité et d'élargir l'accès aux dispositifs de soutien.



Bénéficiaires visés

Les principaux bénéficiaires sont les **organisations et entreprises sociales**. Il s'agit notamment d'ONG, de coopératives et d'initiatives communautaires. Elles reçoivent un accompagnement, des formations et des occasions de développer leur réseau.

Par l'intermédiaire de ces organisations, WRZOS soutient indirectement des **groupes en situation de vulnérabilité**. Il s'agit notamment des personnes sans emploi ou en situation de handicap et des communautés confrontées à l'exclusion sociale. Son action touche ainsi un large éventail de bénéficiaires.

Les **communautés locales** constituent également un groupe cible important. Elles bénéficient de meilleurs services et d'organisations plus solides. Cela favorise la cohésion sociale et le développement des communautés.

Les institutions publiques sont également parties prenantes. WRZOS travaille avec elles pour améliorer les politiques et la coopération. Cela contribue à renforcer l'ensemble du système de l'économie sociale.

Impact obtenu

WRZOS a contribué au **développement d'un solide réseau de l'économie sociale en Pologne**. Elle a mis en relation des organisations de différentes régions et de différents secteurs. Cela a amélioré la coopération et le partage des connaissances.

L'organisation a renforcé les **capacités des entreprises sociales et des ONG**. De nombreuses structures ont amélioré leurs services et leur fonctionnement. Cela leur a permis d'avoir un impact plus important et plus durable.

WRZOS a également contribué à faire évoluer **les politiques publiques et les changements systémiques**. Son travail de plaidoyer a permis d'améliorer les conditions de développement de l'économie sociale. Cela favorise le développement du secteur à long terme.



Intégration possible dans des scénarios d'escape room numérique

Ce modèle peut être adapté à des **scénarios relatifs au travail en réseau et à la coordination**. Les joueurs pourraient incarner une organisation qui gère un réseau d'entreprises sociales. Ils devraient coordonner les ressources, les partenariats et les priorités.

Les scénarios feraient appel à **la prise de décisions stratégiques et à la gestion des parties prenantes**. Par exemple, il peut s'agir de choisir quelles organisations soutenir avec un financement limité ou de trouver un équilibre entre les besoins locaux et les priorités nationales.

Les mécanismes des énigmes pourraient être centrés sur **la collaboration, la répartition des ressources et l'approche systémique**. Le débriefing mettrait en évidence l'importance des réseaux, de la coopération et de l'impact à long terme.



4. Fundacja Aktywizacja, Pologne

Fundacja Aktywizacja est une entreprise sociale polonaise qui œuvre à améliorer l'accès à l'emploi des personnes confrontées à des obstacles sur le marché du travail. Elle associe **des formations, un accompagnement professionnel et une coopération avec les employeurs** afin de créer des parcours d'accès à un emploi durable. L'organisation est présente dans toute la Pologne et a développé un **modèle d'accompagnement global** adapté aux besoins de chaque personne. Son approche établit un lien entre l'inclusion sociale et des résultats concrets en matière d'accès à l'emploi.

Problèmes sociaux traités

Fundacja Aktywizacja lutte contre **le chômage des jeunes et le manque de compétences favorisant l'accès à l'emploi**. De nombreux jeunes, en particulier les personnes en situation de handicap ou confrontées à des difficultés socio-économiques, rencontrent des obstacles pour entrer sur le marché du travail. L'organisation leur propose des formations pratiques et un accompagnement pour réduire ces difficultés. Elle lutte également contre **l'exclusion sociale des groupes en situation de vulnérabilité et de marginalisation**. Les personnes en situation de handicap sont souvent confrontées à des obstacles structurels, à des discriminations et à un manque d'opportunités. La fondation agit pour lever ces obstacles et favoriser leur inclusion.

Un autre enjeu majeur est **la précarité et les inégalités de revenus**. Un accès limité à l'emploi entraîne une instabilité financière. En soutenant l'accès à un emploi stable, l'organisation contribue à une autonomie économique à long terme.

Ce modèle répond également aux **inégalités d'accès à l'éducation et à la formation**. De nombreux bénéficiaires n'ont pas accès à des possibilités d'apprentissage adaptées ou suffisamment pratiques. La fondation propose



un développement des compétences ciblé, en adéquation avec les besoins du marché du travail.

Bénéficiaires visés

Les principaux bénéficiaires sont **les personnes en situation de handicap**. Il s'agit notamment de jeunes qui entrent sur le marché du travail pour la première fois, ainsi que d'adultes confrontés à un chômage de longue durée.

L'organisation accompagne également **des jeunes exposés au risque d'exclusion**. Il peut s'agir de personnes ayant un accès limité à l'éducation ou à des réseaux professionnels. Ces jeunes manquent souvent de confiance en eux ou d'expérience dans leur recherche d'emploi.

Impact obtenu

Fundacja Aktywizacja a obtenu des **résultats mesurables en matière d'accès à l'emploi**. Des milliers de personnes ont pu accéder à un emploi grâce à ses programmes. Beaucoup de participants occupent un emploi à long terme.

L'organisation a également amélioré **les compétences favorisant l'accès à l'emploi ainsi que la confiance en soi** des participants. Ceux-ci développent à la fois des compétences techniques et comportementales. Cela leur permet de s'orienter sur le marché du travail de manière plus autonome.

Un autre impact important est **une sensibilisation accrue des employeurs et un renforcement de l'inclusion**. Les entreprises sont davantage disposées à recruter des personnes issues d'horizons divers. Les lieux de travail deviennent plus accessibles et plus inclusifs.

Intégration possible dans des scénarios d'escape room numérique

Ce modèle peut être adapté à **des scénarios de prise de décision**. Les joueurs pourraient incarner une entreprise sociale qui gère un programme



d'accès à l'emploi. Ils devraient trouver un équilibre entre les ressources disponibles, les besoins des participants et les attentes des employeurs.

Les scénarios pourraient inclure des **dilemmes éthiques et des choix stratégiques**. Par exemple, choisir entre accompagner une personne ayant des besoins importants ou plusieurs candidats présentant moins de difficultés. Ou encore adapter un lieu de travail avec un budget limité.

Les mécanismes des énigmes pourraient simuler **l'association entre des compétences et des besoins, des parcours de formation et des décisions liées à l'inclusion**. Le débriefing porterait sur l'inclusion, l'équité et l'impact à long terme.



5. Magdas HOTEL, Autriche

Magdas HOTEL est une entreprise sociale basée à Vienne (le premier hôtel-entreprise sociale d'Autriche, créé par l'organisation sociale Caritas). Elle associe le secteur de l'hôtellerie à l'inclusion sociale. L'hôtel emploie des personnes ayant un parcours de réfugié. Il leur offre des formations et une expérience professionnelle concrète. Ce modèle **crée de la valeur à la fois économique et sociale**.

Problèmes sociaux traités

L'un des principaux problèmes traités est **l'exclusion sociale des personnes réfugiées ou ayant un parcours migratoire**. De nombreuses personnes réfugiées ont des difficultés à trouver un emploi. Cela est souvent dû à des compétences linguistiques limitées et à l'absence de qualifications reconnues. Elles sont ainsi davantage exposées au risque de précarité et de marginalisation.

Un autre enjeu est **l'intégration sur le marché du travail**. Les employeurs peuvent hésiter à recruter des personnes réfugiées, notamment en raison de la complexité administrative ou d'incompréhensions culturelles. Les personnes réfugiées connaissent souvent de longues périodes sans emploi, ce qui affecte leur confiance en elles et leur participation sociale.

Magdas HOTEL lutte également contre **les stéréotypes et les discriminations**. La société peut avoir des perceptions négatives à l'égard des personnes réfugiées. En créant des interactions directes entre les clients et les employés, l'hôtel contribue à déconstruire ces stéréotypes. Il favorise ainsi la compréhension et l'inclusion.

En conclusion, cette initiative répond aux défis mentionnés ci-dessus tout en fonctionnant comme une véritable entreprise. Les clients bénéficient **de services hôteliers professionnels**. En parallèle, les employés reçoivent **une formation et un accompagnement à l'intégration**. L'équipe est composée à



la fois de professionnels expérimentés du secteur hôtelier et de personnes ayant un parcours de réfugié. Les employés viennent de différents pays, ce qui crée un environnement de travail multiculturel et enrichit l'expérience des clients.

Le modèle économique est centré sur **l'employabilité à long terme**. Les membres du personnel acquièrent des compétences pratiques dans le secteur de l'hôtellerie et améliorent également leurs compétences linguistiques. Cela augmente leurs **chances d'accéder à un emploi futur sur le marché du travail au sens large**.

Bénéficiaires visés

Les premiers bénéficiaires sont les **personnes ayant un parcours de réfugié**. Ces personnes rencontrent souvent des obstacles lorsqu'elles entrent sur le marché du travail. Magdas HOTEL leur offre un environnement de travail sûr et favorable.

Les employés bénéficient **de formations et d'un développement professionnel**. Ils acquièrent des compétences dans des domaines tels que le service client, l'entretien des chambres et l'administration. Ils suivent également des cours de langue. Cela les aide à s'intégrer plus facilement à la société autrichienne.

Un groupe secondaire de bénéficiaires comprend **la communauté au sens large et les clients de l'hôtel**. Les visiteurs découvrent un environnement multiculturel. Ils échangent avec des personnes issues de cultures différentes. Cela favorise l'ouverture d'esprit et la cohésion sociale.

Impact obtenu

Magdas HOTEL a créé de **véritables opportunités d'emploi** pour les personnes réfugiées. De nombreux employés ont ensuite réussi à intégrer le marché du travail au sens large. Cela démontre l'efficacité du modèle.



Le projet a également contribué à **l'intégration sociale**. Les employés gagnent en confiance et en autonomie. Ils deviennent des membres actifs de la société. Cela réduit l'isolement social et la dépendance aux systèmes d'aide sociale.

Un autre impact important est la **sensibilisation du public**. L'hôtel montre que l'inclusion sociale et la réussite économique peuvent aller de pair. Il encourage d'autres organisations à adopter des modèles similaires. Il contribue également à faire évoluer positivement le regard du public sur les personnes réfugiées.

Intégration possible dans des scénarios d'escape room numérique

Le modèle de Magdas HOTEL peut être intégré à un escape room numérique à travers **des défis fondés sur des récits**. Les joueurs pourraient incarner un responsable d'hôtel. Ils devraient résoudre des problèmes liés au recrutement et à la formation d'une équipe diversifiée. Les tâches pourraient inclure le dépassement de barrières linguistiques ou la gestion des différences culturelles.

Une autre approche consiste à concevoir des énigmes axées sur la **prise de décision liée à l'impact social**. Les joueurs pourraient choisir parmi différentes stratégies d'entreprise. Chaque choix aurait des conséquences sur les résultats à la fois financiers et sociaux. Cela aide les apprenants à comprendre l'équilibre entre la recherche de profit et la finalité dans l'entrepreneuriat social.



6. CAP Markets, Allemagne

CAP Markets sont des supermarchés-entreprise sociale en Allemagne (l'initiative a débuté en 1999 et a été développée par la coopérative GDW

Süd). Ils associent **leur activité de commerce de détail à l'inclusion sociale**. Le modèle crée des emplois pour les personnes en situation de handicap. Il renforce également les communautés locales grâce à des services de proximité accessibles. Les CAP Markets constituent un exemple fort d'entrepreneuriat inclusif.

Problèmes sociaux traités

L'un des principaux problèmes traités est **l'exclusion sociale des personnes en situation de handicap**. De nombreuses personnes rencontrent des obstacles lorsqu'elles recherchent un emploi. Les employeurs peuvent avoir des inquiétudes concernant leur productivité ou l'adaptation du lieu de travail. Cela entraîne souvent des taux d'emploi plus faibles chez les personnes en situation de handicap.

Un autre enjeu est **l'accès limité à un travail valorisant**. Les structures de travail protégé traditionnelles séparent souvent les personnes du reste de la société. Les emplois proposés peuvent offrir peu d'interactions avec les clients. Cela peut réduire les possibilités de participation sociale pleine et entière.

CAP Markets répond également au **recul des services de proximité dans les quartiers ruraux et urbains**. De nombreuses petites communautés perdent leurs supermarchés au fil du temps. Cela crée des difficultés pour les personnes âgées et celles qui ne disposent pas de moyens de transport. CAP Markets contribue à rétablir ces services essentiels.

Le modèle repose sur le principe de la **franchise sociale**. Des partenaires locaux gèrent des magasins individuels. Ils bénéficient d'un accompagnement pour la planification de l'activité, la formation et la



gestion des opérations. Cela permet au concept de se développer tout en préservant la qualité et l'impact social.

Chaque magasin fonctionne comme un supermarché classique. Les clients peuvent y acheter des produits du quotidien. En même temps, l'entreprise crée des lieux de travail inclusifs. Environ **50 % des emplois sont réservés aux personnes en situation de handicap**.

Les CAP Markets sont souvent implantés dans des zones où des supermarchés ont fermé. Cela contribue à revitaliser les économies locales. Cela améliore également l'accès des habitants aux biens essentiels.

Bénéficiaires visés

Les premiers bénéficiaires sont **les personnes en situation de handicap**. CAP Markets leur offre de véritables opportunités d'emploi. Les emplois sont rémunérés et respectent les conditions de travail habituelles. Cela garantit la dignité et l'autonomie financière.

Les **employés** bénéficient d'**environnements de travail inclusifs et favorables**. Ils travaillent aux côtés de collègues sans handicap. Ils interagissent également directement avec les clients. Cela renforce leur confiance en eux et leurs compétences sociales.

Un groupe secondaire de bénéficiaires comprend les **communautés locales**. Les habitants ont accès à des supermarchés de proximité. Les personnes âgées et celles à mobilité réduite en bénéficient particulièrement. Les magasins sont conçus pour être accessibles, notamment grâce à des allées plus larges et à des services de livraison à domicile.

Impact obtenu

CAP Markets a obtenu un **impact important en matière d'emploi**. Depuis sa création, plus de 100 magasins ont été ouverts dans toute l'Allemagne. Ils emploient plus de 1 500 personnes, dont environ 850 en situation de handicap.



Le modèle a également amélioré **l'inclusion sociale**. Les employés acquièrent une expérience professionnelle au quotidien. Ils interagissent avec les clients et deviennent des membres visibles de la communauté. Cela contribue à réduire les préjugés et à favoriser l'acceptation.

Un autre impact essentiel porte sur **la revitalisation économique locale**. CAP Markets réutilise des espaces commerciaux inutilisés. L'initiative permet de rétablir des services dans les quartiers. Elle renforce également les économies locales en créant des emplois et en attirant des clients.

L'initiative a reçu plusieurs distinctions sous forme de prix. Elle est considérée comme un exemple de bonne pratique en matière d'innovation sociale.

Intégration possible dans des scénarios d'escape room numérique

Le modèle de CAP Markets peut être utilisé dans un escape room numérique à travers des **défis axés sur la communauté**. Les joueurs pourraient gérer un supermarché local. Ils devraient prendre des décisions concernant le recrutement d'un personnel inclusif. Ils devraient également trouver un équilibre entre la viabilité économique de l'activité et son impact social.

Un second scénario pourrait être centré sur **la résolution de problèmes d'accessibilité et d'inclusion**. Les joueurs pourraient repenser l'aménagement d'un magasin. Ils devraient veiller à ce qu'il soit accessible à tous les clients et employés. Cela aide les apprenants à comprendre les principes de la conception inclusive et de l'entrepreneuriat social.



Specialisterne est un concept d'entreprise sociale innovante danois dont la mission est de **créer des opportunités d'emploi valorisantes pour les personnes autistes et d'autres profils relevant de la neurodiversité**. Elle est reconnue à l'échelle internationale comme le premier exemple majeur montrant comment les adultes autistes peuvent être véritablement inclus dans la société et fournir des services de grande qualité et à forte valeur ajoutée aux employeurs.

Specialisterne œuvre à faciliter l'accès à l'emploi des personnes neurodivergentes grâce à des **modèles d'emploi innovants et à l'évolution internationale des mentalités**. L'organisation a recueilli des exemples de réussite dans 14 pays où elle agit activement pour favoriser le changement et l'inclusion des personnes neurodivergentes.

Problèmes sociaux traités

- ✚ **Le taux de chômage élevé des personnes neurodivergentes ou autistes** : malgré des compétences et des qualifications importantes, de nombreux adultes autistes rencontrent d'importants obstacles lorsqu'ils entrent sur le marché du travail, notamment en raison de processus de recrutement non adaptés à leurs besoins. **Les méthodes de recrutement traditionnelles accordent souvent plus d'importance aux compétences sociales et de communication qu'aux compétences techniques**, ce qui peut exclure les candidats neurodivergents.
- ✚ **L'exclusion sociale et les préjugés liés à la neurodiversité** : de nombreuses personnes autistes font face à des incompréhensions, à des discriminations ou à un manque de reconnaissance de leurs capacités. Cela peut entraîner un isolement et une participation limitée à la vie en société. Specialisterne cherche à faire évoluer cette perception en présentant **la neurodiversité comme une force plutôt**



que comme une limite et en encourageant les entreprises à valoriser différentes façons de penser et de travailler.

✚ **Le bien-être mental et l'inclusion dans le milieu professionnel** : le manque d'accès à un emploi valorisant peut avoir des effets négatifs sur la confiance en soi, l'autonomie et la santé mentale globale. En **créant des environnements de travail favorables et en adaptant les tâches et les modes de communication**, Specialisterne aide les personnes à s'épanouir sur les plans professionnel et personnel.

Bénéficiaires visés

Les principaux bénéficiaires de Specialisterne sont **les personnes neurodivergentes, en particulier les personnes autistes, qui recherchent un emploi ou qui rencontrent des obstacles pour accéder au marché du travail.**

L'organisation montre que ces personnes possèdent des compétences précieuses, telles que **l'attention aux détails, la reconnaissance des schémas et la pensée logique**. Cependant, elles ont souvent besoin de processus de recrutement, de formations et d'environnements de travail adaptés pour pouvoir pleinement exprimer leur potentiel. Specialisterne propose un accompagnement au moyen de **programmes d'évaluation, de formation et d'accès à l'emploi adaptés à leurs besoins.**

Les employeurs et les entreprises sont également des bénéficiaires importants que Specialisterne aide à comprendre **comment recruter, former et accompagner les employés neurodivergents**. Cela comprend l'adaptation des pratiques de recrutement, l'amélioration de l'inclusion au sein du milieu professionnel et l'identification des rôles où les compétences des personnes neurodivergentes peuvent créer de la valeur. Les entreprises bénéficient **d'une plus grande diversité, d'une capacité d'innovation renforcée et d'une amélioration des performances** dans certaines tâches spécifiques, comme les tests, l'analyse de données et l'assurance qualité.

Specialisterne bénéficie également indirectement à **la société dans son ensemble**. En favorisant l'emploi inclusif et en réduisant le chômage des



personnes neurodivergentes, l'organisation contribue à **une plus grande inclusion sociale, à la réduction des inégalités et à une participation économique plus forte.**

Impact obtenu

Specialisterne a obtenu un impact important en développant son modèle à l'échelle internationale et en influençant les pratiques en matière d'emploi inclusif. L'organisation a recueilli **des exemples de réussite dans 14 pays** et a contribué à l'accès à l'emploi de milliers de personnes neurodivergentes, démontrant que **les modèles de recrutement inclusifs peuvent être efficaces et développés à grande échelle.**

Grâce à des partenariats avec de grandes entreprises, Specialisterne a créé des opportunités plus accessibles et aidé de nombreuses organisations à **adapter leurs processus de recrutement afin de les rendre plus inclusifs, en s'éloignant des entretiens traditionnels au profit d'évaluations basées sur les compétences.**

L'organisation joue également un rôle important dans **la sensibilisation et l'influence sur les politiques publiques.** En promouvant la neurodiversité et en partageant de bonnes pratiques, Specialisterne contribue à une évolution plus large de **la manière dont la société comprend et valorise les différents profils cognitifs.** Cet impact à long terme dépasse les résultats individuels en matière d'emploi et soutient des changements systémiques.

Intégration possible dans des scénarios d'escape room numérique

Specialisterne peut inspirer des scénarios d'escape room centrés sur la valeur des différentes façons de penser et sur l'importance de l'emploi inclusif.

Dans un premier scénario, les joueurs pourraient incarner une équipe de recrutement chargée de **sélectionner des candidats en fonction de leurs forces** plutôt qu'à partir d'entretiens traditionnels. Les joueurs devraient



analyser des profils, résoudre des tâches et associer des compétences à des postes en mettant en évidence la valeur de la neurodiversité.

Une autre approche pourrait consister à demander aux joueurs de relever des défis liés à **l'adaptation du lieu de travail et à la résolution de problèmes**, en repensant l'environnement professionnel afin de le rendre plus inclusif et en choisissant des méthodes de communication, des outils et des systèmes de soutien adaptés. Cela les aiderait à comprendre **l'importance de l'accessibilité, de l'inclusion et de la diversité dans les environnements professionnels**.



8. Fairphone, Pays-Bas

Fairphone est une entreprise néerlandaise d'« électronique équitable » basée à

Amsterdam qui crée des produits plus éthiques et plus durables, **équitable à chaque étape de leur fabrication** (avec « des cycles de vie étendus, des mises à niveau intelligentes »).

L'entreprise conçoit des appareils modulaires conçus pour **durer plus longtemps et être facilement réparables**. Elle utilise l'innovation et les technologies pour **avoir un impact positif sur les pratiques de production** (salaires décents, sécurité financière des travailleurs) et **sur la responsabilité environnementale** (réduction des émissions de carbone et des déchets électroniques).

Sa mission est de démontrer qu'il est possible de combiner **technologies, innovation, durabilité et impact social positif** dans un marché concurrentiel.

Problèmes sociaux traités

- 🌱 **Dégradation de l'environnement et déchets électroniques** : les smartphones et autres appareils électroniques sont souvent conçus avec des cycles de vie courts, ce qui entraîne des niveaux élevés de déchets et de consommation de ressources. Fairphone lutte contre ce problème en favorisant **la conception modulaire, la réparabilité et le recyclage**, contribuant ainsi à une **économie plus circulaire**.
- 🌱 **Manque de durabilité et problèmes liés au travail** : les travailleurs de l'industrie électronique et de l'extraction des matières premières sont souvent confrontés à des conditions de travail dangereuses, à des salaires faibles et à des droits limités. Ces pratiques entraînent souvent **de la pollution, de la déforestation, des inégalités et des conditions de travail dangereuses**. Fairphone collabore avec des initiatives d'approvisionnement responsable afin de réduire l'impact environnemental de l'extraction minière et d'améliorer les conditions



de travail **en soutenant des salaires équitables, des lieux de travail plus sûrs et une meilleure représentation des travailleurs.** Cela comprend notamment des initiatives telles que des primes pour atteindre un salaire décent et des partenariats avec des fournisseurs visant à améliorer les normes du travail.

✚ **Manque de transparence** : les consommateurs disposent souvent de peu d'informations sur l'origine et les conditions de production de leurs appareils. En renforçant **la transparence de sa chaîne d'approvisionnement** et en partageant publiquement ses pratiques, Fairphone permet aux consommateurs de **faire des choix plus éclairés et plus responsables.**

Bénéficiaires visés

L'un des premiers groupes qui bénéficient de cette initiative est celui **des travailleurs de l'extraction minière et de la fabrication**, en particulier dans les pays et les secteurs où le travail est souvent dangereux, sous-payé et peut impliquer l'exploitation des enfants. Fairphone agit pour **améliorer les salaires, la sécurité et la représentation des travailleurs** en se concentrant notamment sur les personnes impliquées dans l'extraction des matières premières, souvent exposées à des conditions de travail dangereuses.

Fairphone bénéficie également aux **communautés locales des régions productrices de ressources.** En **soutenant des initiatives d'approvisionnement équitable et des petits producteurs**, l'entreprise cherche à garantir une répartition plus juste des bénéfices économiques et à réduire les dommages environnementaux.

Un autre groupe important de bénéficiaires est celui des **consommateurs.** Fairphone s'adresse aux utilisateurs qui souhaitent **des produits plus durables et plus éthiques.** En proposant des téléphones modulaires et réparables, l'entreprise permet aux personnes de **prolonger la durée de vie de leurs appareils, réduisant ainsi les coûts et l'impact environnemental.** Elle encourage également les consommateurs et d'autres entreprises à adopter



des pratiques plus responsables, créant un impact systémique qui dépasse ses propres produits.

Impact obtenu

Fairphone a publié son **rapport d'impact 2024** (en anglais uniquement) qui met en évidence les effets mesurables importants de son action :

- 🌱 Sur le plan environnemental, Fairphone a **réduit ses émissions de gaz à effet de serre de 48 % en deux ans** et a **collecté 29 tonnes de déchets électroniques**, contribuant ainsi à une économie plus circulaire et à la réduction de l'empreinte environnementale des appareils électroniques.
- 🌱 Sur le plan social, Fairphone a amélioré les conditions de travail de **plus de 20 000 personnes**, notamment grâce à des environnements de travail plus sûrs, à de meilleures pratiques professionnelles et à une plus grande transparence. L'entreprise a **versé plus de 1 000 000 de dollars de primes liées au salaire décent aux travailleurs depuis 2019**, contribuant directement à une répartition plus équitable des revenus dans l'industrie électronique.

L'impact de Fairphone repose sur une **approche systémique**. L'entreprise agit à toutes les étapes du cycle de vie du produit, depuis l'extraction des matières premières jusqu'à la production, l'utilisation et le recyclage. Ce modèle démontre qu'il est possible d'associer **la réussite économique à la responsabilité sociale et environnementale**.

Intégration possible dans des scénarios d'escape room numérique

Ce modèle peut facilement permettre aux participants d'explorer des concepts essentiels tels que le commerce équitable, la durabilité et l'impact social.

Les joueurs pourraient incarner **de jeunes entrepreneurs chargés de créer un « smartphone équitable »**. Ils devraient résoudre des défis liés à



l'approvisionnement en matières premières, aux chaînes d'approvisionnement éthiques, à l'équilibre entre coûts et durabilité, à la garantie de conditions de travail équitables et à la réduction de l'impact environnemental.

Une autre approche consisterait à demander aux joueurs de lutter contre les déchets électroniques en **analysant différents concepts de produits et en décidant lesquels sont les plus durables**. Ils pourraient relever des défis liés à la réparabilité, au recyclage ou à l'allongement de la durée de vie des produits en s'inspirant de l'approche modulaire de Fairphone.

Un autre scénario possible pourrait inviter les joueurs à explorer des dilemmes éthiques, par exemple **en choisissant entre une production moins coûteuse avec de mauvaises conditions de travail et des alternatives plus coûteuses mais plus équitables**. Cela les aiderait à comprendre la complexité réelle des décisions liées à l'entrepreneuriat social.



9. Too Good To Go, Danemark (activité internationale)

Too Good To Go est une entreprise sociale numérique qui lutte contre le gaspillage alimentaire en mettant en relation des consommateurs avec des restaurants, des cafés, des boulangeries et des supermarchés disposant d'un surplus alimentaire. L'organisation a été fondée au Danemark en 2015 et s'est rapidement développée en Europe et dans d'autres régions. Grâce à une application mobile, les utilisateurs peuvent acheter des invendus alimentaires à prix réduit, aidant ainsi les entreprises à éviter le gaspillage tout en rendant la nourriture plus accessible.

L'initiative associe un **modèle économique basé sur les technologies à une mission sociale et environnementale forte**. En encourageant une consommation responsable et en sensibilisant au gaspillage alimentaire, Too Good To Go contribue à des systèmes alimentaires plus durables.

Problèmes sociaux traités

Le gaspillage alimentaire est un défi mondial majeur. Une part importante de la nourriture produite dans le monde n'est jamais consommée et finit par être jetée. Cela entraîne de graves conséquences pour l'environnement, l'économie et la société. Lorsque de la nourriture est gaspillée, les ressources nécessaires à sa production (comme l'eau, les terres et l'énergie) sont également gaspillées.

Le gaspillage alimentaire contribue aussi au **changement climatique** car la décomposition des aliments dans les décharges génère des émissions de gaz à effet de serre. Parallèlement, de nombreuses personnes rencontrent des difficultés économiques et ont du mal à accéder à une alimentation abordable.



Too Good To Go répond à ces défis en créant une **solution numérique simple** qui met en relation les entreprises disposant d'un surplus alimentaire et les consommateurs prêts à l'acheter à prix réduit. Cela permet de réduire le gaspillage tout en favorisant des habitudes de consommation durables et une meilleure sensibilisation aux enjeux environnementaux.

Bénéficiaires visés

La plateforme bénéficie à plusieurs groupes d'utilisateurs. L'un des principaux bénéficiaires est constitué des **entreprises du secteur alimentaire**, notamment les restaurants, les boulangeries, les cafés et les supermarchés. Ces entreprises peuvent vendre leurs surplus alimentaires plutôt que de les jeter, réduisant ainsi leurs pertes financières et améliorant leurs pratiques en matière de durabilité.

Les consommateurs bénéficient également de la plateforme. Grâce à l'application mobile, les utilisateurs peuvent acheter des « paniers surprise » contenant des invendus alimentaires à un prix fortement réduit. Cela leur permet d'accéder à une alimentation abordable tout en participant à une initiative respectueuse de l'environnement.

Un autre groupe important de bénéficiaires est celui **de la communauté et de l'environnement au sens large**. En réduisant le gaspillage alimentaire, l'initiative contribue à diminuer les émissions de gaz à effet de serre et à promouvoir des systèmes alimentaires plus responsables.

Too Good To Go collabore également avec des organisations, des écoles et des gouvernements afin **de sensibiliser aux conséquences du gaspillage alimentaire** et d'encourager des changements de comportement chez les citoyens.

Impact obtenu

Depuis son lancement, Too Good To Go est devenue l'une **des plus grandes initiatives sociales de lutte contre le gaspillage alimentaire au monde**. La



plateforme opère dans de nombreux pays et met en relation des millions d'utilisateurs avec des milliers d'entreprises alimentaires.

Grâce à son application mobile, l'initiative a permis de sauver **des millions de repas du gaspillage**, réduisant ainsi les impacts environnementaux inutiles et favorisant des modes de consommation plus durables.

En plus de l'application, Too Good To Go mène des campagnes de sensibilisation et des initiatives éducatives qui informent les personnes sur les causes et les conséquences du gaspillage alimentaire. Ces activités encouragent les individus et les organisations à adopter des pratiques plus responsables au quotidien.

L'organisation montre comment **les technologies numériques peuvent être utilisées pour répondre aux défis environnementaux** tout en créant de la valeur économique et sociale.

Intégration possible dans des scénarios d'escape room numérique

Le modèle de Too Good To Go peut inspirer des scénarios d'escape room centrés sur **la durabilité et la consommation responsable**. Dans un escape room numérique, les participants pourraient incarner une équipe cherchant à réduire le gaspillage alimentaire dans une ville.

Les joueurs pourraient analyser des données sur le gaspillage alimentaire, identifier les lieux où des surplus alimentaires sont générés et mettre en relation des entreprises et des consommateurs grâce à une plateforme numérique. Chaque énigme pourrait représenter une étape dans la création d'un système de récupération alimentaire.

Un autre scénario pourrait inviter les joueurs à **concevoir une solution durable de distribution alimentaire** en les encourageant à réfléchir à l'impact environnemental, à la logistique et à la coopération au sein de la communauté.



Ces activités aident les participants à comprendre l'importance de réduire le gaspillage alimentaire tout en développant **leurs compétences en résolution de problèmes et leur sensibilisation aux enjeux de durabilité.**



10. Impact Hub, réseau mondial (siège en Autriche)

Impact Hub est un réseau mondial de pôles d'innovation qui soutiennent les acteurs du changement et les entrepreneurs sociaux, ainsi que les organisations à vocation sociale. Fondé en 2005, il met en relation des communautés locales d'innovateurs qui travaillent à résoudre des défis sociaux et environnementaux.

Aujourd'hui, Impact Hub est présent dans plus de 100 lieux à travers le monde et rassemble des milliers d'entrepreneurs, d'investisseurs, d'organisations et d'institutions publiques. Sa mission est de créer **une société plus juste et plus durable grâce à la collaboration, à l'entrepreneuriat et à l'innovation.**

Problèmes sociaux traités

De nombreuses sociétés font face à des défis sociaux et environnementaux complexes qui ne peuvent pas être résolus uniquement par les gouvernements ou les marchés. Parmi ces défis **figurent le chômage des jeunes, le manque d'opportunités entrepreneuriales, le changement climatique et le faible engagement citoyen.** Les entrepreneurs sociaux développent souvent des solutions innovantes à ces problèmes, mais rencontrent des difficultés à accéder à des financements, à des réseaux et à un accompagnement professionnel.

Impact Hub répond à ces problèmes en créant **des écosystèmes locaux favorisant l'innovation sociale.** Ses pôles offrent des espaces de collaboration où les entrepreneurs, les organisations, les investisseurs et les membres de la communauté peuvent se rencontrer et développer ensemble des solutions. Le réseau encourage la collaboration entre différents secteurs, notamment entre les entreprises, les organisations de la société civile et les institutions publiques.



Un autre défi important auquel Impact Hub répond est le **manque de structures de soutien pour les entreprises sociales en phase de démarrage**.

De nombreux jeunes innovateurs ont de bonnes idées mais ne disposent pas des ressources ou des compétences nécessaires pour les transformer en projets viables. Grâce à des programmes de formation, du mentorat et des initiatives d'accélération, Impact Hub aide les entrepreneurs sociaux à développer des modèles économiques durables et à augmenter leur impact.

Bénéficiaires visés

Impact Hub soutient **principalement les acteurs du changement et les entrepreneurs sociaux** qui développent des solutions aux problèmes sociaux et environnementaux. Il s'agit notamment de start-ups en phase de démarrage, d'initiatives portées par des jeunes, d'organisations à but non lucratif et de petites entreprises sociales qui cherchent à créer un impact social positif.

Les jeunes constituent l'un des principaux groupes cibles. De nombreux programmes d'Impact Hub se concentrent sur **l'entrepreneuriat des jeunes, l'innovation et les compétences favorisant l'accès à l'emploi**. Grâce à des ateliers, des programmes de mentorat et des incubateurs, les jeunes innovateurs acquièrent les connaissances et les réseaux nécessaires pour transformer leurs idées en projets à impact.

Un autre groupe de bénéficiaires **comprend les communautés locales et les organisations citoyennes**. En réunissant différents acteurs au sein d'une ville ou d'une région, Impact Hub renforce la collaboration au niveau local et soutient des initiatives qui répondent à des défis sociaux locaux tels que la durabilité, l'éducation ou l'inclusion sociale.

Impact obtenu

Au cours des deux dernières décennies, Impact Hub est devenu un **mouvement mondial en faveur de l'innovation sociale**. Le réseau compte aujourd'hui plus d'une centaine de pôles dans plusieurs dizaines de pays et



rassemble une grande communauté d'entrepreneurs, d'innovateurs et d'organisations œuvrant au changement social.

Grâce à ses programmes, Impact Hub a accompagné des milliers d'entrepreneurs sociaux dans le développement et l'expansion de leurs projets. Les participants bénéficient d'un accès au mentorat, à des formations professionnelles, à des investisseurs et à des réseaux internationaux qui les aident à transformer des idées innovantes en solutions durables.

Les initiatives d'Impact Hub se concentrent souvent sur des domaines tels que **l'action climatique, l'économie circulaire, l'emploi inclusif et le développement local**. En soutenant des entreprises sociales dans ces domaines, le réseau contribue à des objectifs sociétaux plus larges, comme la durabilité environnementale et l'inclusion sociale.

Intégration possible dans des scénarios d'escape room numérique

Le modèle d'Impact Hub peut inspirer des scénarios d'escape room éducatifs centrés sur **l'innovation et l'entrepreneuriat sociaux**. Dans un escape room numérique, les participants pourraient incarner de jeunes entrepreneurs sociaux cherchant à développer des solutions répondant à des défis sociaux réels. Les joueurs pourraient résoudre des énigmes liées à l'identification de problèmes sociaux, à la conception de modèles économiques innovants ou à la recherche de partenaires et de ressources.

Un autre scénario pourrait simuler un **laboratoire d'innovation** dans lequel les joueurs collaboreraient pour lancer une entreprise sociale dans un temps limité. Ils pourraient avoir besoin de recueillir des informations, d'analyser les besoins d'une communauté et de mettre en relation différentes parties prenantes afin de déverrouiller l'étape suivante du jeu.

Ces activités aident les jeunes participants à développer **leurs capacités à résoudre des problèmes et à collaborer, ainsi que leur esprit d'entreprise**, tout



en apprenant les principes de l'entrepreneuriat social et des écosystèmes d'innovation sociale.



II. Bonnes pratiques en entrepreneuriat social

Ce chapitre se concentre sur les bonnes pratiques en entrepreneuriat social, en accordant une attention particulière aux **approches utilisées par les organisations de jeunesse et les initiatives locales**. Les exemples mettent en évidence des méthodes pratiques telles que la co-crétation, l'apprentissage par l'expérience et l'implication locale. Ils montrent **comment un impact social peut être obtenu grâce à des actions efficaces, reproductibles et adaptables**. Ce chapitre vise à fournir des sources d'inspiration ainsi que des idées concrètes pouvant être adaptées à différents contextes, notamment dans la conception d'activités éducatives et d'apprentissage par l'expérience.



1. PANATO, Pologne

PANATO est une entreprise sociale basée à Łódź qui associe **design, créativité et impact social**. Elle travaille avec des jeunes afin de développer leurs compétences et de créer des projets porteurs de sens dans des espaces urbains et culturels. L'organisation se situe à l'intersection de **l'inclusion sociale et des industries créatives**. Ses activités soutiennent à la fois **le développement professionnel et l'implication locale**.

Contexte organisationnel

PANATO fonctionne sous la forme d'une **coopérative sociale**. Elle est ancrée dans le contexte local de Łódź, une ville ayant une forte tradition créative mais qui connaît également des défis sociaux et économiques.

L'organisation répond au besoin **de nouvelles formes d'emploi et de participation pour les jeunes**.

La structure coopérative permet aux membres de **co-créalier et de co-gérer les activités**. Cela crée un sentiment d'appropriation et de responsabilité. Elle favorise également la prise de décision démocratique et la collaboration.

PANATO travaille sur des projets liés au **design, à l'espace public et à l'innovation sociale**. Ceux-ci comprennent des interventions urbaines, des ateliers et des initiatives locales. L'organisation relie le travail créatif à des objectifs sociaux.

Approches utilisées par les organisations de jeunesse

PANATO utilise une **approche fondée sur l'apprentissage par la pratique**. Les jeunes acquièrent de l'expérience en travaillant sur des projets réels. Cela les aide à développer à la fois des compétences pratiques et comportementales.

L'organisation encourage **la co-création et la participation**. Les jeunes ne sont pas seulement des participants. Ils sont des contributeurs et des décideurs actifs.



Une autre approche importante est la **collaboration interdisciplinaire**. Les projets associent souvent le design, le travail social et l'implication locale. Cela permet de créer des solutions innovantes aux défis locaux.

PANATO met également l'accent sur **l'émancipation par la créativité**. Les activités créatives sont utilisées comme des outils d'expression et d'inclusion. Elles aident les jeunes à développer leur confiance en eux et leur identité.

L'organisation valorise **la responsabilité sociale et l'impact local**. Les projets sont conçus pour répondre aux besoins réels des communautés. Cela renforce le lien entre les jeunes et leur environnement.

Sources d'inspiration pour la conception d'escape rooms

Cette pratique peut inspirer des **scénarios d'escape room créatifs et collaboratifs**. Les joueurs pourraient incarner une équipe de jeunes travaillant sur un projet de design local. Ils devraient résoudre des défis liés aux ressources, aux idées et aux besoins des parties prenantes.

Les scénarios pourraient inclure une **prise de décision dans un contexte de contraintes et de dynamiques de travail en équipe**. Par exemple, choisir entre différents concepts de projets ou gérer des budgets limités. Les mécanismes des énigmes pourraient refléter la créativité, la communication et la résolution de problèmes.

Le débriefing pourrait se concentrer sur **la participation, la créativité et l'impact social**. Il pourrait également explorer la manière dont les jeunes peuvent contribuer à façonner leurs communautés par l'action.

2. ÍKUALO, Espagne

Íkualo est une entreprise sociale fondée en Espagne, conçue pour devenir le **premier centre financier destiné aux personnes immigrées en Europe**. Elle a été créée par et pour les personnes immigrées, en proposant une solution bancaire entièrement numérique qui permet aux utilisateurs d'ouvrir un compte uniquement avec leur passeport, quel que soit leur statut d'immigration.

La mission d'Íkualo est de réduire les inégalités d'accès et de donner à chaque personne la possibilité de gérer son argent en toute sécurité et en toute liberté.

Contexte organisationnel

À travers l'Europe, environ 23 millions de personnes immigrées sont confrontées à cette difficulté, et l'on estime que 75 % d'entre elles sont exclues des services bancaires traditionnels.

Le problème central auquel Íkualo répond est **l'exclusion financière des personnes immigrées en Europe**. Les banques traditionnelles en Espagne et dans l'ensemble de l'Union européenne exigent généralement des documents que de nombreuses personnes immigrées ne possèdent pas à leur arrivée, tels qu'un numéro d'identification local (appelé « Número de Identificación de Extranjero » ou NIE en Espagne), un justificatif de résidence ou un historique de crédit. Ces exigences créent une **barrière immédiate et importante à la participation économique**.

Sans accès à un compte bancaire, les personnes immigrées rencontrent des difficultés à recevoir un salaire, à payer un loyer, à envoyer de l'argent à leur famille à l'étranger ou à prouver leur solvabilité financière dans le cadre de demandes de visa ou de titre de séjour. Cela entretient un **cycle de vulnérabilité et de recours aux circuits financiers informels** qui peuvent exposer les personnes à l'exploitation et à la précarité.



Íkualo lutte également contre la discrimination liée à l'IBAN, une pratique consistant, pour certains employeurs ou propriétaires dans la zone SEPA, à refuser d'accepter des IBAN non locaux. L'organisation lutte contre cette situation en fournissant un IBAN belge conforme aux normes SEPA (commençant par BE).

Depuis son lancement en décembre 2023, Íkualo a ouvert des comptes pour plus de 20 000 personnes immigrées à travers l'Europe. Cela en fait **le premier et le plus grand centre financier dédié aux personnes ayant un parcours migratoire sur le continent**. L'organisation démontre que **l'inclusion financière est possible grâce à une conception numérique centrée sur les besoins des utilisateurs et à une compréhension approfondie de leurs réalités quotidiennes**.

Íkualo fournit **des outils pratiques qui améliorent directement la vie financière quotidienne des personnes ayant un parcours migratoire** : une carte de débit VISA (virtuelle et physique), des transferts SEPA gratuits au sein de l'Union européenne, la possibilité de recevoir son salaire, l'accès à des espèces grâce à plus de 4 500 distributeurs automatiques de la banque BBVA en Espagne, ainsi que la gestion du compte grâce à une application mobile disponible sur iOS et Android. Le compte coûte seulement 25 € par an (2,08 € par mois), ce qui le rend très accessible.

Au-delà de l'accès individuel aux services financiers, Íkualo a commencé à développer ses services vers un accompagnement social plus large, notamment en proposant une **assistance pour accéder à des aides économiques publiques** (comme des aides au logement pouvant atteindre 6 000 € et des allocations de 100 € par enfant), des **services de location de véhicules** pour les personnes immigrées souvent confrontées au refus des prestataires traditionnels, et en fournissant des **documents financiers certifiés pour soutenir des démarches juridiques et administratives**.



Approches utilisées par les organisations de jeunesse

Les premiers bénéficiaires d'Íkualo sont les personnes immigrées vivant dans les pays de l'Union européenne, en particulier celles résidant en Espagne, y compris les jeunes en situation de vulnérabilité. Le service est accessible à toute personne âgée de 18 ans ou plus disposant d'un passeport valide de n'importe quel pays du monde ou d'un document d'identité européen valide. Aucun numéro d'identification NIE, aucun historique de crédit et aucune visite en agence ne sont nécessaires.

Íkualo cible particulièrement les personnes dont **l'accès aux services financiers a été refusé par les banques traditionnelles**. Cela comprend les personnes ayant un parcours migratoire récemment arrivées, les personnes sans papiers, les travailleurs saisonniers et toute personne ayant vécu ce que l'organisation décrit comme **un traitement de « citoyens de seconde zone » de la part du système financier**. Le service est 100 % numérique et peut être **mis en place en moins de 7 minutes depuis un téléphone portable**.

L'organisation accompagne également les personnes immigrées qui doivent fournir **des documents financiers dans le cadre de démarches administratives**, telles que des demandes de visa, des demandes d'autorisations de regroupement familial ou des justificatifs de revenus. En fournissant des relevés de compte valides et des documents justificatifs, Íkualo aide les utilisateurs **à naviguer dans des procédures administratives** qui nécessiteraient autrement des références bancaires officielles.

Sources d'inspiration pour la conception d'escape rooms

Les joueurs pourraient incarner une personne immigrée récemment arrivée en Espagne, confrontée aux difficultés liées à l'ouverture d'un compte bancaire sans les documents requis. Les énigmes pourraient **s'appuyer sur des obstacles réels**, tels que la demande d'un historique de crédit, d'un numéro d'identification NIE ou d'un justificatif de résidence, et la recherche



de solutions légales et créatives, à l'image d'Íkualo qui a utilisé une procédure d'inscription basée uniquement sur le passeport et un IBAN belge.

Le scénario pourrait explorer les thèmes de la **discrimination institutionnelle, de l'émancipation grâce aux technologies et de l'importance des solutions portées par les communautés**. Un élément de débriefing pourrait inviter les participants à réfléchir à ce que signifie être exclu de services essentiels et à la manière dont les entreprises sociales peuvent concevoir des systèmes réellement inclusifs.

L'histoire d'Íkualo, depuis une expérience personnelle de difficulté jusqu'à une plateforme utilisée par 20 000 personnes, offre **une structure narrative forte qui relie l'expérience individuelle au changement systémique**.



3. Klimax Plus, Grèce

Klimax Plus est une coopérative sociale basée à Athènes, créée dans le cadre des politiques de santé mentale et d'inclusion sociale en Grèce. Elle se concentre sur la lutte contre la précarité et l'exclusion sociale. L'organisation soutient des groupes en situation de vulnérabilité grâce à l'emploi et aux services sociaux. Elle associe l'activité économique à l'accompagnement social et aux initiatives culturelles. Cela en fait un exemple fort d'innovation sociale inclusive.

Contexte organisationnel

Klimax Plus fonctionne comme une « **KoISPE** », une **coopérative sociale à responsabilité limitée**. L'organisation vise à soutenir les personnes qui rencontrent plusieurs obstacles pour accéder à l'emploi (notamment les personnes sans domicile, les personnes réfugiées, les communautés roms et les anciens détenus). Parmi les **nombreux facteurs d'exclusion** auxquels ces personnes sont confrontées figurent le manque d'accès à l'éducation, l'instabilité du logement, l'accès limité aux services et les difficultés liées à la santé mentale.

Les activités de Klimax Plus comprennent des services de recyclage, de nettoyage et d'autres activités nécessitant une main-d'œuvre importante. Parallèlement, l'organisation fournit un accompagnement psychosocial. Cette double approche aide les bénéficiaires à se réinsérer dans la société. Elle favorise également la dignité et l'autonomie.

La coopérative gère également un **centre culturel et communautaire**. Cet espace accueille des événements, des ateliers et des activités artistiques. Il encourage la participation et les interactions sociales entre différents groupes.

Le modèle coopératif permet à Klimax Plus de répondre de manière flexible aux besoins. Il associe **le soutien social à l'activité économique**. Cela crée



des parcours de réintégration progressifs. Il s'inscrit également dans les politiques européennes en matière d'économie sociale et d'inclusion.

Approches utilisées par les organisations de jeunesse

Klimax Plus utilise une **approche d'insertion par l'emploi**. Les bénéficiaires occupent de véritables emplois. Ceux-ci comprennent notamment des services de recyclage et d'autres services liés à l'environnement. Le travail est adapté aux besoins et aux capacités de chaque personne.

Une autre approche essentielle est **l'accompagnement global**. L'organisation fournit des services de conseil et de soutien en santé mentale. Elle propose également un accompagnement face aux difficultés de la vie quotidienne. Cela permet de garantir la pérennité de l'emploi dans le temps.

La coopérative favorise également **le développement des compétences et la formation**. Les participants acquièrent des compétences à la fois techniques et comportementales. Celles-ci comprennent le travail en équipe, la communication et le sens des responsabilités. Cela améliore leur employabilité.

Klimax Plus met également l'accent sur **l'implication locale et la culture**. Son centre culturel accueille des événements et des ateliers. Ces activités permettent de créer des liens sociaux. Elles contribuent également à réduire les préjugés à l'égard des groupes en situation de vulnérabilité.

Sources d'inspiration pour la conception d'escape rooms

Klimax Plus peut inspirer la conception d'escape rooms à travers **des défis sociaux à plusieurs niveaux**. Les joueurs pourraient incarner une équipe d'une entreprise sociale. Ils devraient accompagner des personnes aux parcours et aux besoins différents. Chaque personnage pourrait avoir des besoins spécifiques et des obstacles particuliers à surmonter.

Une autre idée consiste à intégrer **des scénarios fondés sur la prise de décision**. Les joueurs choisissent comment répartir les ressources entre



l'emploi, la formation et l'accompagnement social. Chaque décision influencerait les résultats. Cela aiderait les apprenants à comprendre la complexité de la lutte contre la pauvreté et l'exclusion sociale.



4. UNICEF UPSHIFT (présent dans 40 pays à travers le monde)

UNICEF UPSHIFT est un programme mondial d'innovation sociale destiné aux jeunes. Il est conçu pour **donner aux jeunes, en particulier ceux issus de communautés en situation de marginalisation, les moyens de devenir des acteurs capables de résoudre activement des problèmes et des entrepreneurs sociaux**. Le programme associe l'entrepreneuriat, le développement des compétences personnelles et sociales, ainsi que l'implication locale, afin d'aider les participants à **identifier des défis locaux et à élaborer des solutions innovantes**. Grâce à des ateliers, au mentorat et à un financement initial, UPSHIFT aide les jeunes à **développer des compétences pratiques et leur confiance en eux** et les accompagne dans la création de changements positifs et la transformation de leurs idées en projets concrets.

Contexte organisationnel

UPSHIFT est développé et mis en œuvre par l'UNICEF, une organisation mondiale engagée en faveur des droits, de l'éducation et du bien-être des enfants. Le programme vise à **doter les jeunes des compétences nécessaires pour faire face à des défis sociaux et économiques complexes**. UPSHIFT est mis en œuvre en collaboration avec des organisations locales, des écoles, des ONG et des centres de jeunes afin de veiller à ce qu'il soit **adapté aux différents contextes culturels et sociaux**.

Le programme cible particulièrement **les adolescents et les jeunes qui rencontrent des obstacles en matière d'éducation, d'emploi ou de participation sociale**, notamment les jeunes issus de communautés à faible revenu, les personnes réfugiées et les jeunes exposés au risque d'exclusion. En se concentrant sur ces groupes, UPSHIFT vise à **réduire les inégalités et à offrir aux jeunes des possibilités de contribuer activement à leurs communautés**.



UPSHIFT est conçu comme un **modèle évolutif et adaptable**, pouvant être **mis en œuvre dans des environnements variés**, des écoles aux espaces d'apprentissage informel, et pouvant **répondre à différents besoins**.

Approches utilisées par les organisations de jeunesse

UPSHIFT utilise une **approche d'apprentissage pratique par l'expérience** qui place les jeunes au centre du processus d'apprentissage. Les participants **travaillent en équipe pour identifier des problèmes réels dans leurs communautés et pour développer des solutions grâce à des ateliers structurés**. Cette approche encourage la participation active, la créativité et la pensée critique, plutôt qu'un apprentissage passif.

Un élément essentiel du programme est **la méthodologie du « design thinking »**, une démarche de conception centrée sur les besoins des utilisateurs, qui accompagne les participants à travers différentes étapes telles que **l'identification du problème, la génération d'idées, la création de prototypes et les tests**. Ce processus aide les jeunes à développer des compétences personnelles et sociales adaptables, comme la résolution de problèmes, le travail en équipe, la communication, le leadership et la résilience. Ces compétences sont essentielles pour l'entrepreneuriat et l'accès à l'emploi et elles aident les jeunes à **transformer leurs idées en projets réalisables**.

UPSHIFT intègre également **du mentorat et l'accompagnement d'un incubateur**. Les participants reçoivent des conseils de la part d'animateurs et d'experts qui les aident à améliorer leurs idées, à surmonter les difficultés et à développer des solutions durables. Dans de nombreux cas, les équipes peuvent bénéficier d'un **financement initial** pour mettre en œuvre leurs projets, ce qui leur permet de tester et de développer leurs idées dans des contextes réels.



Sources d'inspiration pour la conception d'escape games

UPSHIFT constitue une source d'inspiration importante pour la conception d'escape games centrés sur **l'innovation sociale, la créativité, l'implication et la résolution de problèmes**. Les scénarios pourraient être construits autour de **véritables défis locaux, dans lesquels les joueurs devraient identifier un problème, générer des idées et tester des solutions dans un temps limité**.

Les escape games peuvent également intégrer **la prise de décision en équipe et une approche itérative de résolution de problèmes** en reflétant la nature collaborative et adaptative du programme. Les joueurs pourraient **créer des prototypes de solutions à travers des énigmes, recevoir des retours et adapter leur stratégie pour réussir** en s'inspirant des processus entrepreneuriaux.



5. Programmes d'incubation en entrepreneuriat social dirigés par des jeunes, niveaux international/européen

Les programmes d'incubation en entrepreneuriat social dirigés par des jeunes sont largement utilisés par les **pôles d'innovation sociale et les organisations de jeunesse à travers l'Europe**. Ces initiatives accompagnent les jeunes dans le développement de solutions innovantes pour répondre aux défis sociaux et environnementaux. Grâce à **des formations, du mentorat et des opportunités de réseautage**, les jeunes participants apprennent à transformer leurs idées en entreprises sociales durables.

Ces programmes renforcent les compétences entrepreneuriales tout en **encourageant l'exercice d'une citoyenneté active et l'implication locale**. Ils créent également des environnements favorables où les jeunes innovateurs peuvent collaborer et expérimenter de nouvelles idées.

Contexte organisationnel

Le **chômage des jeunes et le manque d'opportunités entrepreneuriales** restent des défis importants dans de nombreux pays européens. De nombreux jeunes ont des idées innovantes pour répondre aux problèmes sociaux mais manquent de ressources, de compétences et de réseaux nécessaires pour **transformer ces idées en projets viables**.

Les pôles d'innovation sociale, les organisations de jeunesse et les initiatives locales ont répondu à ce défi en développant des programmes d'incubation qui ciblent spécifiquement **les jeunes acteurs du changement**. Ces programmes offrent un **accompagnement structuré aux projets d'entreprises sociales en phase de démarrage et encouragent les jeunes à s'impliquer face aux besoins locaux réels**.

Un exemple de cette approche peut être observé dans des initiatives telles que **les équipes d'innovation sociale (« Social Innovation Teams »)** dans



lesquelles de jeunes participants travaillent en équipe pour développer des projets répondant à des problèmes sociaux locaux. Grâce à des ateliers et au mentorat, ils acquièrent des compétences pratiques telles que **l'analyse de problèmes, la conception de projets, le travail en équipe et la communication**.

Approches utilisées par les organisations de jeunesse

Les programmes d'incubation dirigés par des jeunes combinent généralement plusieurs approches d'apprentissage, à la fois éducatives et pratiques. Un élément essentiel est **l'apprentissage par l'expérience**, dans lequel les participants travaillent sur des projets réels plutôt que sur des exercices théoriques. Cela leur permet de tester leurs idées, d'apprendre de leurs erreurs et d'améliorer leurs solutions.

Le mentorat constitue également une composante importante. Des entrepreneurs expérimentés, des formateurs et des professionnels accompagnent les jeunes participants en leur **fournissant des conseils et des retours** tout au long du programme. Cela aide les participants à développer à la fois des compétences entrepreneuriales et professionnelles.

L'apprentissage entre pairs joue également un rôle important. Les participants travaillent souvent en équipe et **collaborent avec d'autres jeunes innovateurs**. Cela favorise l'échange d'idées, le soutien mutuel ainsi que le développement des compétences de travail en équipe et en leadership.

De nombreux programmes proposent également **des opportunités de réseautage** en mettant en relation les jeunes entrepreneurs avec des investisseurs, des organisations et des acteurs locaux. Ces liens permettent aux participants d'élargir leurs réseaux professionnels et d'augmenter leurs chances de mettre en œuvre leurs idées dans des contextes réels.



Sources d'inspiration pour la conception d'escape rooms

Les programmes d'incubation dirigés par des jeunes peuvent inspirer des scénarios d'escape room qui simulent le processus de **développement d'une idée d'entreprise sociale**. Dans ce type d'activité, les participants pourraient travailler en équipe pour identifier un problème social, analyser les besoins d'une communauté et concevoir une solution potentielle.

Différentes énigmes pourraient représenter les étapes clés du processus entrepreneurial, telles que **la définition du problème, l'identification des parties prenantes, le développement d'un modèle économique ou l'évaluation de l'impact social**.

Ce type de scénario encourage les participants à exercer **leur pensée critique, leur capacité de collaboration et leur créativité**, tout en leur faisant découvrir les principes de l'entrepreneuriat et de l'innovation sociaux.



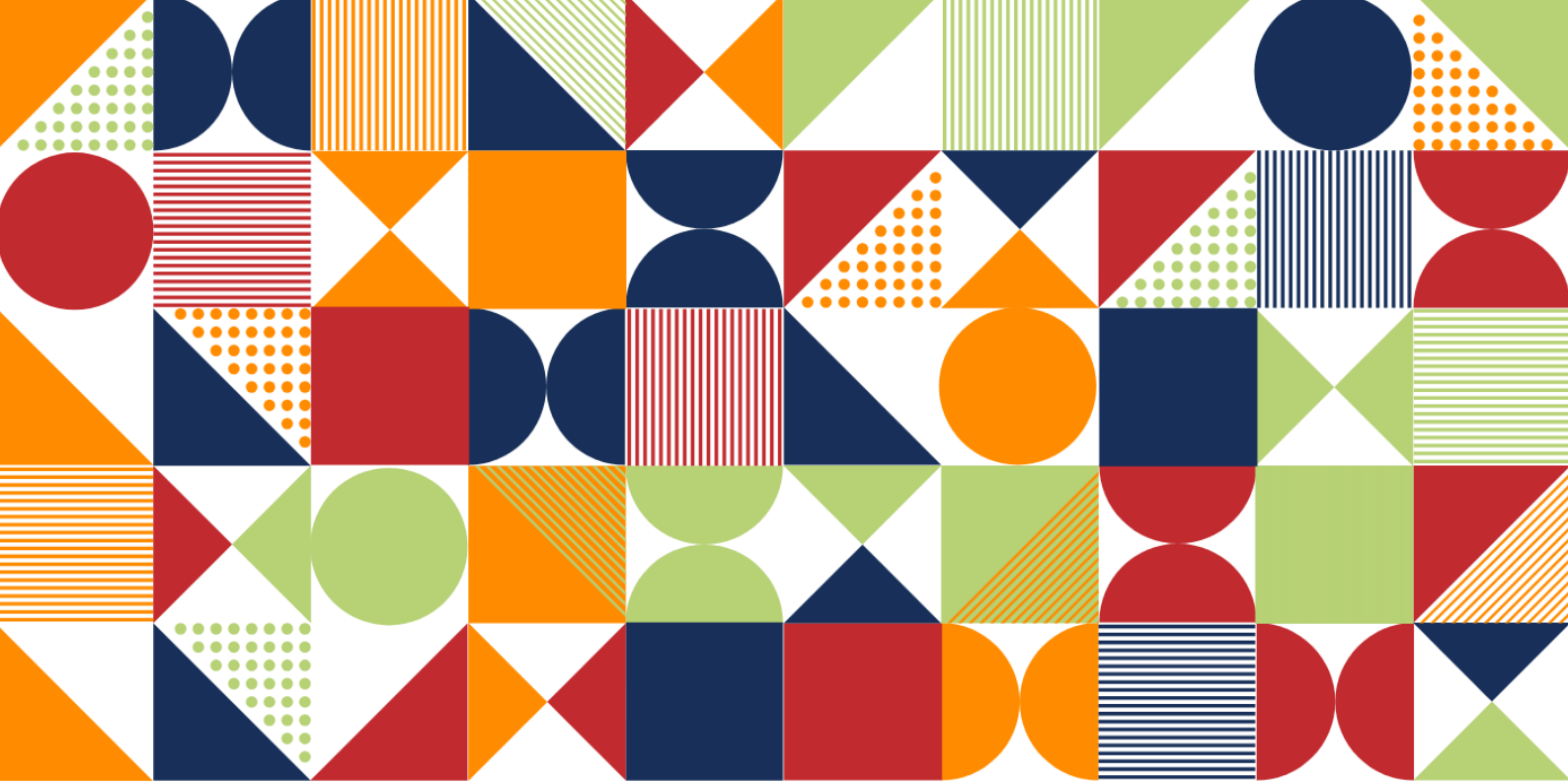
Sites web et ressources connexes

I. Modèles d'entrepreneuriat social

1. Yes We Tech, Espagne : <https://www.yeswetech.org/>
2. Fundación Cibervoluntarios, Espagne : <https://www.cibervoluntarios.org/>
3. WRZOS, Pologne : <https://www.wrzos.org.pl/>
4. Fundacja Aktywizacja, Pologne : <https://aktywizacja.org.pl/>
5. Magdas HOTEL, Autriche : <https://magdas-hotel.at/en/vienna-city>
6. CAP Markets, Allemagne : <https://cap-markt.de/>
7. Specialisterne, Danemark :
<https://specialisternefoundation.com/specialisterne/>
8. Fairphone, Pays-Bas : <https://www.fairphone.com/fr>
9. Too Good To Go, Danemark (activité internationale) :
<https://www.toogoodtogo.com/fr-be>
10. Impact Hub, global network (siège en Autriche) :
<https://impacthub.net/fr/>

II. Bonnes pratiques en entrepreneuriat social

1. PANATO, Pologne : <https://panato.org/o-nas>
2. ÍKUALO, Espagne : <https://www.ikualo.com/>
3. Klimax Plus, Grèce : <https://kosispe.wordpress.com/>
4. UNICEF UPSHIFT, mondial (présent dans 40 pays à travers le monde) :
<https://www.unicef.org/innovation/media/4161/file>



**Cofinancé par
l'Union européenne**

Financé par l'Union européenne. Les vues et opinions exprimées sont cependant celles de l'auteur(e) uniquement et ne reflètent pas nécessairement celles de l'Union européenne ou de l'Agence exécutive européenne pour l'éducation et la culture (EACEA). Ni l'Union européenne ni l'EACEA ne peuvent en être tenues responsables.

Code du projet : 2024-2-BG01-KA220-YOU-000292991

ESCAPE 4 CHANGE



RINOVA
innovar, crear & regenerar

EST.edu.pl

