

Adaptation d'un dessin de Sempé

### Description du jeu :

- Smak-money est un jeu d'entreprise qui permet d'exercer ses talents de gestionnaire.
- 1 à 4 joueurs peuvent prendre part à ce jeu.
- Un joueur solitaire peut gérer plusieurs entreprises ou jouer contre une entreprise virtuelle.
- Une partie se joue en 12 coups représentant les 12 mois de l'année.
- Chaque participant joue le rôle d'un PDG à la tête d'une entreprise fabriquant des ordinateurs. Il doit, avec au départ 50 ouvriers et 1000 unités de compte en caisse, lutter contre la concurrence et les vicissitudes du marché pour vendre ses appareils.
- L'entreprise qui a réalisé les plus gros bénéfices pendant l'année est couronnée; son patron est déclaré vainqueur.

### Intérêt didactique :

Smak-money permet de vérifier certaines lois économiques et de rôder quelques techniques quantitatives de gestion, à savoir :

- Loi de l'offre et de la demande
- Les facteurs de production
- Influence de la publicité sur la demande et sur les prix
- Rôle des investissements et de la recherche
- Rôle prévisionnel des stocks
- Inélasticité du marché de l'emploi
- Recherche du profit maximum (Recette marginale et unitaire)
- Distinction entre prix de revient d'achat et prix de revient commercial
- Calcul du prix de revient global et unitaire
- Tenue d'un compte d'exploitation
- Stratégie commerciale (prix bas ou prix haut de gamme)
- Utilisation d'un tableur comme aide à la décision
- etc...

## Déroulement du jeu :

1. Au début de chaque mois, le PDG, assis à son bureau se fixe des objectifs pour le mois à venir et prend les décisions qui s'imposent.



De précieux renseignements sont à sa disposition dans son bureau et sur sa table de travail

2. A la fin de chaque mois, les différents services présentent leur rapport :
  - a) le département financier présente son rapport sur la situation de la société, sur l'état des stocks et sur les potentialités du marché.
  - b) le département comptable présente le compte d'exploitation du mois et calcule le prix de revient unitaire.
  - c) le département des statistiques montre graphiquement l'évolution des affaires ainsi que la situation sur le front des parts de marché.
3. Lorsque tous les PDG ont "joué leur coup" et lu les rapports, le marché est dévoilé. On y découvre les prix pratiqués par les concurrents, le volume des ventes de chaque entreprise, etc...

4. A la fin de l'année, l'entreprise gagnante a droit à un article de presse à son éloge.

En cas de faillite avant la fin de l'année, les mauvais gestionnaires seront sévèrement jugés par la presse et les syndicats !!!

## Feuilles :

### Accueil

Dans cette feuille vous donnez le nom des entreprises et vous choisissez si vous voulez une entreprise virtuelle comme adversaire. (*Dans ce cas, vous devrez cliquer chaque mois sur la cassette posée dans la bibliothèque pour que l'entreprise virtuelle joue son coup.*)

### Bureau du directeur

C'est ici que se prennent toutes les décisions. La saisie se fait dans les cases ocres lorsque le feu de circulation est au vert.

Des informations importantes sont à disposition sur le bureau.

D'autres objets utiles sont disposés dans le bureau du patron ...

Un clic sur :

- les boutons à options pour sélectionner l'entreprise active,
- le bouton « Valider » ou sur le stylo pour enregistrer la saisie du mois,
- la cassette posée dans la bibliothèque pour la saisie mensuelle de l'entreprise virtuelle,
- les poignées du bureau pour cacher ou voir les éléments confidentiels lors de la saisie,
- le calendrier pour passer au mois suivant,
- le téléphone pour consulter les informations techniques,
- le tableau sur la bibliothèque pour voir l'évolution des affaires,
- la poubelle pour cacher les graphiques,
- le gros livre sous le bureau ou les lunettes pour voir la comptabilité,
- le journal pour lire la presse et obtenir des informations sur les événements du jeu,
- les os pour avoir un compagnon et voir les états en début de mois,
- le compagnon pour qu'il s'en aille,
- la fenêtre pour revenir à la feuille d'accueil.

### Informations de gestion

Les règles et contraintes du jeu sont résumées dans des tableaux.

### Comptabilité

Vous pouvez consulter votre compte d'exploitation (*ou celui d'un adversaire*) pour tous les mois saisis. L'analyse de ces informations peut être utile...

### Revue de presse

Cette partie donne des informations économiques ou pratiques sur des événements du jeu et sur les résultats de la partie.

**Décisions :**

Les PDG ont, chaque mois, six décisions à prendre :

**1. Nombre d'ouvriers à engager :**

Il faut, en début de partie, 5 ouvriers pour produire 1 ordinateur. Le salaire de chaque ouvrier est de 10 unités de compte.

Le marché du travail étant restreint, il faudra prévoir des augmentations de salaires s'il y a beaucoup d'ouvriers à engager d'un coup !

Le nombre d'ouvriers détermine la production réalisable. Si cette production dépasse les possibilités de ventes, les ordinateurs supplémentaires sont stockés comme produits finis.

Exemple : L'entreprise compte 70 ouvriers, le niveau de productivité sera descendu à 2, les liquidités sont de 2'000.- et le stock de matière est de 3.

Montant disponible pour les achats	: 2'000 - 400 de recherche	=	1'600.-
Prix de revient d'achat unitaire	: 30 + 5 de publicité	=	35.-
Achats possibles	: 1600/35	=	45 unités
Production possible	: 45 + 3 du stock	=	48 unités
Nombre d'ouvriers nécessaires	: 48 x 2 ouvriers	=	96 ouvriers
Nombre d'ouvriers à embaucher	: 96 - 70	=	26 ouvriers

Il est possible évidemment de débaucher. Pour cela, il suffit d'entrer un nombre négatif pour le nombre d'ouvriers à engager, mais les syndicats interviendront pour sauver des emplois !

Attention : si vous voulez engager plus de 100 personnes, (respectivement plus de 200), il faudra que vous ayez préalablement investi dans le recherche et le développement (décision 4) plus de 3'600.- (respectivement 6'600.-) pour l'adaptation de vos installations au volume de vos emplois. Avec plus de 15'000.- d'investissement un employé sera à même de produire deux machines.

**2. Quantité de matière à acheter :**

Il faut 1 unité de matière pour construire un ordinateur. Chaque unité de matière coûte 30 unités de compte.

Selon le niveau de la conjoncture, ce cours peut augmenter ou diminuer de 10%.

Il n'est pas possible d'acheter de la marchandise à crédit (Il faut donc pouvoir couvrir les achats avec la liquidité).

La marchandise qui, faute de main-d'œuvre, ne peut être utilisée dans la production est automatiquement mise en stock.

Exemple : Achat de 50 marchandises avec un effectif de 90 ouvriers et une productivité au niveau 2. Le marché potentiel est de 42 unités.

Fabrication possible (90/2)	: 45 ordinateurs
Marchandise stockée	: 5 unités
Produits finis stockés:	3 ordinateurs

### 3. Dépenses en publicité :

Au début de l'année, le marché potentiel de chaque entreprise est de 30 ordinateurs vendables. La publicité permet de maintenir ce marché ou de le développer.

Si la publicité est supérieure à la moyenne de celle des concurrents, le marché est augmenté de 5%.

Si la publicité est inférieure à 3 fois le nombre des marchandises achetées, le marché diminue de 3%.

Si la publicité est supérieure à 10, 20, 30 fois la quantité de matière achetée, le marché augmente respectivement de 12, 25, 40%.

### 4. Investissement dans la recherche :

Chaque 400 unités de compte investies dans la recherche permettent d'augmenter la productivité, c'est-à-dire de diminuer de 1 le nombre d'ouvriers nécessaires pour la production d'un ordinateur.

Des impondérables peuvent venir perturber la productivité d'une entreprise; il est donc prudent d'investir même si le rapport ouvrier/machine est descendu à 1.

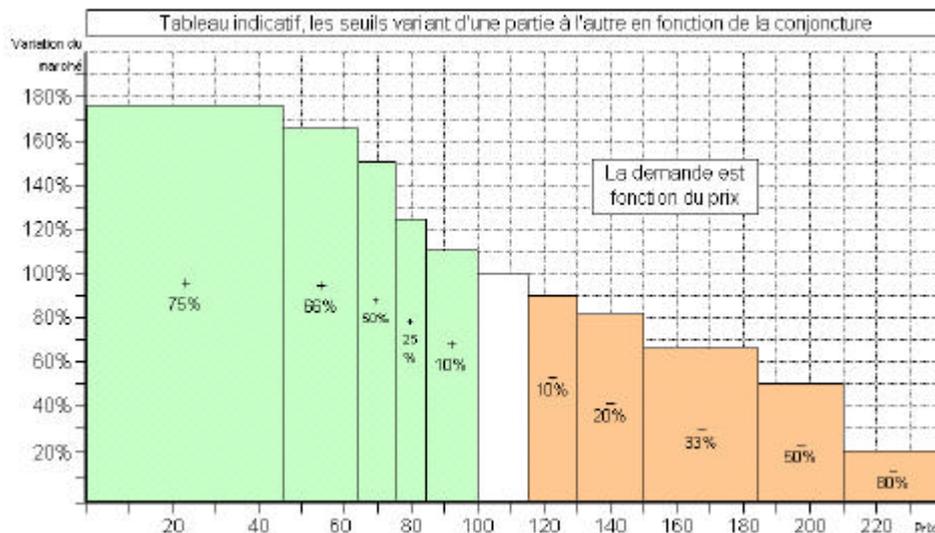
### 5. Placement :

A partir d'un certain volume d'activité, l'entreprise a trop de liquidités. Il est possible de placer les montants superflus à un taux unique pour toute la partie. Le montant des intérêts courus apparaît dans le bureau du comptable.

### 6. Fixation du prix de vente :

Le prix de vente des ordinateurs est fixé chaque mois. S'il est supérieur à celui des concurrents, le marché potentiel de l'entreprise diminue de 5%.

Par ailleurs, le niveau de prix fixé fait gagner ou perdre de 10 à 75 % du marché. La température n'est pas étrangère aux seuils de progression ou de diminution !



# Annexe

**Direction**

**Fabrication**  
Il faut 5 ouvriers pour faire un ordinateur. Le salaire d'un ouvrier est de 10.-  
Il faut 1 unité de matière à 30.- pour construire un ordinateur.

**Recherche**  
Chaque 400.- d'investissement dans la recherche augmente le rendement d'un ouvrier.  
Mais cette productivité peut diminuer si les investissements cessent !!

**Matière**  
Au début de la partie, chaque joueur peut recevoir 30 ordinateurs. Mais la publicité et le niveau du prix de vente vont influencer ce nombre potentiel.

**Publicité**

supérieure à la moyenne des concurrents	+ 3%	
inférieure à 5x l'achat de matière première	- 3%	
supérieure à 10x "	+ 12%	Événements possibles
supérieure à 20x "	+ 25%	
supérieure à 30x "	+ 40%	

**Prix de vente**  
Lorsque le prix de vente dépasse le prix le plus élevé, le marché demande de 5%.  
Par ailleurs, le montant fixé pour le **prix de vente maximum** peut augmenter ou se réduire **automatiquement** selon la loi de l'offre et de la demande !

Le facteur de productivité est le nombre d'ouvriers qui font pour faire une machine.

Les salaires sont payés en fin de mois.

Ces tarifs peuvent varier pendant l'année.

La matière se passe à la commande.

Événements probables si vous n'investissez pas régulièrement !

**Calcul du prix de revient unitaire**

Exemple pour la production de 10 ordinateurs

- Publicité Fr. 50.-
- Investissements Fr. 200.-

	5 ouvriers/machine	3 ouvriers/machine	1 ouvrier/machine
SALAIRE	5 x 10.- = 50.-	3 x 10.- = 30.-	1 x 10.- = 10.-
MATIERE	1 x 30.- = 30.-	1 x 30.- = 30.-	1 x 30.- = 30.-
PUBLICITE	50.- : 10 = 5.-		5.-
INVESTISSEMENT	200.- : 10 = 20.-	20.-	20.-
<b>TOTAL</b>	<b>105.-</b>	<b>85.-</b>	<b>65.-</b>

Facteur de productivité

Va à :  
 Accueil  
 Presse  
 Tableau seuils  
 Direction  
 Comptabilité

Va à :  
 Direction

**Direction**

**SMAC**

### Compte d'exploitation en janvier

CHARGES		PRODUITS	
Achat	15 x 30.- = 450.-	Chiffre d'affaires	15 x 138.- = 2'070.-
Marge brut	1'620.-		2'070.-
	2'070.-	Marge brut	1'620.-
Salaires	70 x 10.- = 700.-		1'620.-
Publicité	150.-		1'620.-
Frais de recherche	400.-		1'620.-
<b>Marge net du mois</b>	<b>370.-</b>		<b>1'620.-</b>
	1'620.-		1'620.-

5%  
 Sans exploitation: 100%  
 Marge nette: 22.84%

**Prix de revient unitaire de la production du mois : 113.33**

Choix de l'entreprise

Production: 15  
 PR: 1'700.-

Informations  
 Presse  
 Accueil

**Direction**

Sommaire  
 4. Introduction

**24 heures** **BOURSE - ECONOMIE**

### Smak - Money

#### Jeu d'entreprise

Nous vous souhaitons beaucoup de plaisir avec Smak-money, amusez-vous d'une calculatrice et bonne chance !

Pour profiter pleinement des potentialités du programme lisez le descriptif "Smakmoney\_info". Vous pouvez le consulter depuis la page d'accueil en cliquant sur le lien en bas à droite. Ce document est au format "pdf", vous pouvez l'imprimer facilement. Imprimez également une feuille de route par joueur, ce document à compléter en cours de jeu est très utile...

Si vous voulez jouer avec SMAK comme partenaire virtuel, voici ce que vous devez faire :

- 1) Dans la page d'accueil, sélectionnez le bouton d'options "Entreprise virtuelle ..."
- 2) Pendant la partie, chaque mois, vous devez cliquer sur la cassette vidéo déposée dans la bibliothèque pour que l'ordinateur entre automatiquement les décisions de l'entreprise virtuelle "SMAK."

reuter

Va à :  
 Autres articles  
 Retour contextuel  
 Résultats

Voir les résultats  
 Cacher les résultats