

Mme Marie-Christine JIMENEZ, enseignante en économie-gestion Commerce et Vente au sein du LP l'Odysée de PONT DE CHERUY a créé **un jeu de sept familles** sur le thème **des mobiles d'achat SONCASE**.

Ce jeu a été testé et approuvé par les élèves de la classe de deuxième année de CAP EPC le mercredi 7 mai 2025.

L'objectif pédagogique de ce jeu est d'aider d'une façon ludique les élèves à faire le lien entre les mobiles d'achat SONCASE et les produits qui peuvent leur correspondre ainsi que les qualificatifs, les mots clés à mettre en avant dans l'argumentation en fonction du mobile pour construire un argument « qui fait mouche ».

En guise de résultat pédagogique, les élèves ont trouvé qu'ils avaient mieux compris ce qu'attend un client en fonction de son mobile d'achat.

Ils ont beaucoup apprécié de jouer à ce jeu « détourné »

