

# RÈGLES DU JEU



# L'INDUSTRIE POUR LES CURIUEUX

TOUT LE MONDE PEUT TROUVER  
SA PLACE DANS L'INDUSTRIE !

écôfirm

Pour développer l'attractivité  
des métiers dans l'industrie

# MATÉRIEL PÉDAGOGIQUE

## Contenu de la boîte pour une équipe de 8 joueurs :

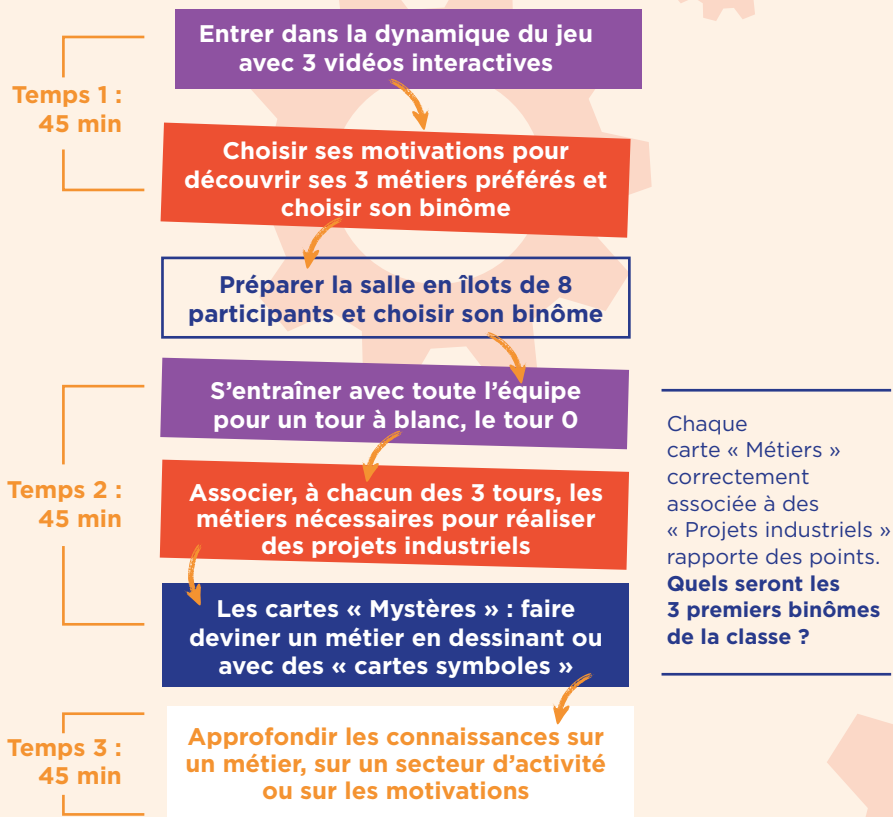
- 112 cartes pour 14 métiers (en 8 exemplaires)
- 52 cartes pour 13 projets industriels (en 4 exemplaires)
- 8 cartes « Mystères »
- 6 cartes « Images »
- 4 cartes « Solutions »
- 4 cartes « Glossaire »
- Le livret des règles du jeu
- Un sablier d'une durée de 1 min



## Autre matériel nécessaire :

- Vidéoprojecteur/écran
- Accès à Internet sur le site pour :
  - > Télécharger les vidéos
  - > Choisir les motivations
  - > Télécharger la fiche métier
- Ordinateurs en salle, tablettes ou smartphones

# RÉSUMÉ DE LA DYNAMIQUE DE JEU



## Rôle de l'animateur :

- Avant de jouer, créer une dynamique d'échanges pour préparer le groupe au thème de l'industrie.
- Animer le déroulement du jeu et accompagner chacune des 2 à 8 équipes qui jouent en même temps. Chaque équipe dispose d'une boîte.
- Proposer à chaque participant d'approfondir la connaissance d'un métier industriel ou d'un secteur d'activité, ou faire réfléchir aux motivations personnelles de chacun.

Les animateurs peuvent être tous les membres de l'équipe éducative, et en particulier les enseignants en technologies. Selon la taille des classes, une co-animation est conseillée avec le professeur-documentaliste ou un autre enseignant.

# OBJECTIFS DU JEU

**1 - Le premier objectif** est de montrer qu'à partir de ses **motivations** personnelles et professionnelles, le participant peut être intéressé par des **métiers** qui sont dans l'industrie.



Mes 4 motivations  
préférées parmi 16



correspondent  
à 3 métiers parmi 14



affectés à la fabrication  
de 13 projets industriels  
dans 7 secteurs d'activité

**2 - Le second objectif** est d'identifier la diversité des métiers pour réaliser des **projets industriels**. Par exemple, pour le vélo électrique, 6 métiers sont recherchés. Afin de les trouver, il faut répondre à chacune des missions inscrites sur le projet.

- Dessiner le cadre de nos vélos électriques > **Dessinateur industriel / Dessinatrice industrielle**
- Être responsable d'une ligne de production > **Animateur/Animatrice ou Chef/Cheffe d'équipe de fabrication**
- Enclencher des vérifications au hasard des cadres de vélo > **Animateur/Animatrice Qualité**
- Sensibiliser les salariés à l'écoresponsabilité > **Responsable du développement durable**
- Usiner les différentes pièces du vélo > **Ajusteur/Ajusteuse Monteur/Mondeuse**
- Souder les différentes pièces du vélo > **Soudeur industriel / Soudeuse industrielle**

Aucune connaissance des métiers n'est demandée. Les caractéristiques de chacun des 14 métiers sont décrites sur les cartes. Par ailleurs, des symboles se trouvent à la fois sur les cartes « Métiers » et sur les cartes « Projets industriels ». Ils permettent de vérifier que les bons métiers sont affectés aux bons projets.

Ainsi, pour le projet industriel vélo électrique, nous découvrons qu'il faut 3 métiers liés à la conception/organisation/planification, un métier lié à la digitalisation et 2 métiers liés à la fabrication.

Attention, ce n'est pas parce qu'il faut un métier lié à la digitalisation que les 3 peuvent correspondre ; il faut d'abord bien comprendre la mission et mettre le bon ! Une carte « Glossaire » vous aide à comprendre quelques mots plus techniques.

# DYNAMIQUE DU JEU EN TROIS TEMPS

Avant de jouer, un minimum de connaissances de l'industrie est nécessaire. La dynamique du jeu suppose, dans un premier temps, de se préparer, puis, dans un deuxième temps, de jouer, pour approfondir dans un troisième temps la connaissance d'un métier ou d'un secteur d'activité, ou bien pour revenir sur les motivations professionnelles et personnelles qui ont servi de point de départ avant de jouer. **Au total, 3 temps de 45 min chacun.**

## PREMIER TEMPS [45 MIN] : MIEUX COMPRENDRE L'INDUSTRIE ET CHOISIR SES MOTIVATIONS PROFESSIONNELLES\*

**Rôle de l'animateur** : s'appuyer sur des vidéos pour échanger avec les participants et leur donner envie de jouer.

### 1 – Entrer dans la dynamique du jeu avec des vidéos interactives.

Un échange préalable est nécessaire avant de jouer, car les participants ont des connaissances très inégales sur l'industrie, et souvent aucune connaissance. Les faire parler en grand groupe sur « ce qu'est l'industrie pour vous » à l'aide d'une carte heuristique à construire ensemble<sup>(1)</sup>. Puis la première vidéo va donner des informations plus précises, la deuxième va faire découvrir ce qu'est un projet industriel et la troisième va expliquer la dynamique du jeu.

<sup>(1)</sup> Un exemple de carte heuristique page 15 peut vous donner des points de repère.

\* Les animateurs qui ne disposeraient que de 2 heures peuvent commencer par le jeu directement, c'est-à-dire le deuxième temps, puis revenir à ce premier temps. Ils demanderont aux élèves de faire un travail chez eux, avant le jeu. Sélectionner leurs motivations et venir en salle avec les noms de leurs 3 métiers.

### 2 – Choisir ses motivations pour découvrir ses métiers préférés.

Chaque personne se rend sur le site internet pour choisir les 4 motivations qui lui correspondent le mieux. Elle découvre alors 3 métiers avec lesquels elle va commencer la partie. Pour cela, elle se connecte au site internet suivant.



[www.icam-chaire-sens-et-travail.fr/](http://www.icam-chaire-sens-et-travail.fr/)  
Rubrique Attractivité des métiers, puis Jeu de société

**Il est fortement recommandé d'expliquer les motivations avant de jouer.**

Si l'effectif est impair, un joueur cochera sur le site internet « Le joueur est seul dans son équipe ». Il recevra 6 métiers au lieu de 3.

## DEUXIÈME TEMPS [45 MIN] : JOUER EN ÎLOTS DE HUIT PARTICIPANTS

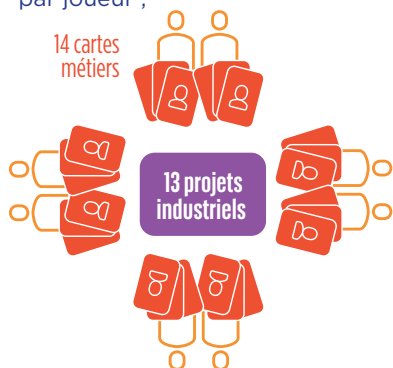
**Rôle de l'animateur** : préparer la configuration de la salle et inviter les participants à se mettre en binômes, pour avoir, à eux deux, le plus de métiers différents.

### 3 – Préparer la salle en îlots de 8 participants.

4 binômes viendront s'installer par table (à défaut d'équipe de 2, chacun peut jouer seul avec 6 métiers issus du site internet, au lieu de 3). Vous vous déplacerez facilement entre les groupes, et les binômes se plongeront complètement dans le jeu avec cette configuration particulière. Cela met en avant une double compétition : d'abord entre les binômes d'une même table et ensuite entre l'ensemble des binômes qui jouent dans la même salle.

Sur chaque table, vous disposez les différentes cartes dont les participants ont besoin lors du jeu. Selon votre configuration, vous pouvez disposer :

- un set de 14 cartes « Métiers » par joueur ;



- la carte « Projets industriels » du vélo électrique d'introduction (correspondant au tour 0) ;
- 3 paquets de cartes « Projets » pour chaque tour par binôme (correspondant à 3 paquets de 4 cartes, numérotés de 1 à 3).

### 4 – Choisir son binôme pour qu'il soit complémentaire.

Il est plus facile de gagner si le binôme est composé de personnes dont les métiers sont différents. Pour cela, 2 possibilités : choisir librement au sein du grand groupe, ou bien, une fois affecté par îlots de 8 personnes, décider avec qui jouer.

Une fois les participants installés, chaque binôme a, devant lui, ses 6 cartes « Métiers » (3 par personne) et les cartes « Projets industriels » à compléter (la carte du vélo électrique pour le tour à blanc, puis 4 cartes « Projets industriels » différentes pour les tours 1 et 2). Pour le tour 3, le binôme utilisera l'ensemble des 14 « Métiers » pour réaliser les 4 derniers « Projets industriels ».

Lorsque le binôme met en commun ses cartes métiers, il peut découvrir des doublons. Chacun peut alors remplacer l'une de ses 3 cartes

métiers en choisissant un autre métier qui n'est pas encore présent dans le binôme.

Pour un bon esprit de compétition, nous conseillons d'inscrire, sur le tableau de la classe, les scores de chaque binôme à chaque tour.

- **Un tour blanc, ou tour 0**

Il permet à chacun de bien comprendre le jeu autour d'un même projet industriel, **le vélo électrique**. Tous ensemble, les participants réfléchissent et discutent pour trouver les métiers nécessaires. Ainsi, ils découvrent la dynamique du jeu.

Automobiles et cycles  
**Vélo électrique**

Un vélo électrique est un véhicule dérivé de la bicyclette équipé d'un moteur électrique et d'une batterie rechargeable.

Notre entreprise recherche une équipe capable de :

- Sensibiliser les salariés à l'écoresponsabilité
- Déterminer le cadre de nos vélos électriques
- Endoscher des vérifications au hasard des cadres de vélo
- Être responsable d'une ligne de production
- Usiner les différentes pièces du vélo
- Souder les différentes pièces du vélo

6 métiers recherchés

- **Le premier tour**

Chaque binôme a devant lui **ses 6 cartes « Métiers »** (3 par personne) et les **4 cartes « Projets »**. Il peut alors démarrer et va choisir sa stratégie pour gagner le plus de points. Soit il essaye de placer toutes ses cartes « Métiers » sur les 4 projets, soit il complète d'abord la totalité d'une carte projet industriel. Certains binômes auront sûrement besoin d'aide au début. L'animateur

passé dans chaque îlot pour répondre à leurs questions. Quand tous les participants d'un îlot ont fini **d'installer leurs cartes « Métiers » sur les cartes « Projets »**, ils peuvent alors regarder les réponses sur les cartes « Solutions ». Selon leurs bonnes et leurs mauvaises réponses, ils vont inscrire leur score au tableau, et passer ensuite au deuxième tour.

La manière de calculer les points est décrite page 9.

- **Le deuxième tour**

Les participants gardent leurs mêmes cartes « Métiers » et prennent les 4 cartes « Projets » du tour 2. Ce tour est généralement plus rapide et plus facile à organiser que le premier, les participants ayant compris les règles du jeu. De la même manière, à la fin, chacun des binômes comptabilise ses points et les inscrit au tableau.

- **Le troisième tour d'approfondissement**

Pour ce tour, les participants prennent l'ensemble des 14 cartes « Métiers ». Ils découvrent tout les métiers du jeu et obtiennent potentiellement plus de points pour ce dernier tour déterminant. Les règles restent les mêmes avec les 4 nouvelles cartes « Projets » du tour 3.

Les mêmes cartes « Métiers » sont utilisées pour les tours 0, 1 et 2. Pour le tour 3, le binôme dispose de la totalité des 14 cartes « Métiers ».



• Pour aller plus loin :  
**les cartes « Mystères »**

À la fin des 3 tours, s'il vous reste encore du temps, les cartes « Mystères » vous offrent la possibilité de jouer avec les métiers de l'industrie sous un nouvel angle : **la devinette !** C'est l'occasion de marquer des points et, pour certains, de rattraper leur retard.

Le binôme de la table qui a le score le moins élevé tire au hasard une carte « Mystères ».

Il va faire deviner le métier de la carte « Mystères » aux autres binômes. Il **dessine** ou **associe les images** en moins d'une minute. Le sablier sert de gestion du temps.

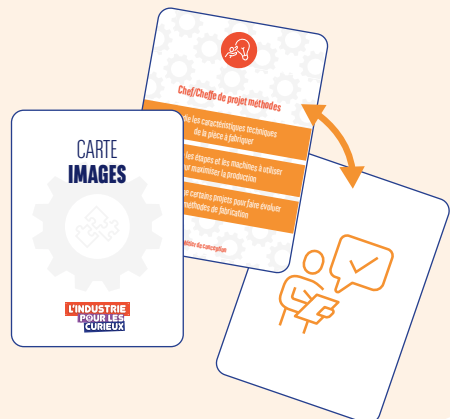
Si un binôme trouve en moins d'une minute, il gagne **2 points** et le binôme qui a fait deviner gagne **4 points**.

Si, au bout d'une minute, personne n'a trouvé, l'équipe qui a fait deviner perd **1 point**.

Il est possible de jouer une dernière fois avec une autre carte « Mystères », qui sera tirée au hasard par l'équipe qui a de nouveau le moins de points.

**Le dessin** nécessite du papier et un crayon. Vous pourrez par exemple ainsi dessiner les missions du métier ou son environnement de travail (un ordinateur).

**L'association d'images** nécessite d'utiliser les images blanches, comme ci-dessous, et de les associer les unes aux autres pour faire deviner le métier.





## LES GAGNANTS

**Le binôme gagnant** sera celui qui, parmi tous ceux qui jouent dans la même salle, sur l'ensemble des îlots, **totalise le plus grand nombre de points**. On conclura qu'il a les meilleures compétences pour associer les bons métiers aux projets industriels.

Le comptage **des points**, tout au long du jeu, est affiché au fur et à mesure des **3 tours** sur le tableau de la classe. Il est basé sur la bonne association des métiers avec des projets industriels.

**Les points qui récompensent le fait d'avoir trouvé les bons métiers pour les projets industriels :**

- + 2 points** par métier trouvé
- 0 point** par métier non joué
- 1 point** par métier faux

Une carte projet entièrement complétée rapporte **+ 2 points**.

Ceux qui ont joué les 3 tours arrivent ensuite à l'étape des **cartes « Mystères »**, qui rapportent également des points.

**Le comptage des points pour les devinettes** (voir ci-contre) :

- + 4 points** pour le binôme faisant deviner le métier
- + 2 points** pour le binôme ayant deviné le métier
- 1 point** si le binôme n'arrive pas à faire deviner le métier

En cas d'égalité, les gagnants ex aëquo partagent la victoire.



# TROISIÈME TEMPS [45 MIN] :

## MIEUX DÉCOUVRIR UN MÉTIER, OU RÉFLÉCHIR À SES MOTIVATIONS

**Rôle de l'animateur** : donner les moyens à chaque participant d'approfondir la connaissance de l'un des 14 métiers du jeu ou d'un tout autre métier en lien avec les projets industriels. L'autre possibilité consiste à retravailler les motivations qui se trouvent à la fin du livret.

Pour ce troisième temps, chaque animateur a la possibilité d'improviser. En effet, le jeu a été un prétexte pour mieux réfléchir à son orientation.

3 objectifs différents peuvent être proposés :

- Approfondir ses connaissances sur l'un des métiers du jeu. Donner accès à de courtes vidéos ou à des liens sur différents sites qui illustrent davantage l'environnement, la variété des tâches, le travail d'équipe...
- Approfondir ses connaissances sur d'autres métiers, mais qui sont très utiles pour l'un des projets industriels qui attire tout particulièrement.
- Réfléchir sur ses motivations personnelles et professionnelles à partir de la liste page 16.

### **Proposition 1 : se projeter davantage dans l'un des métiers**

Choisir un métier industriel ou un projet industriel

- Faire choisir l'un des métiers du jeu, puis inviter à rechercher plus en détail sur Internet en quoi il consiste et comment se former.

### **Proposition 2 : être attiré par un projet industriel, mais trouver d'autres métiers**

- Faire choisir l'un des projets industriels du jeu dans lequel le jeune aimerait travailler. En consultant Internet, il choisira un projet industriel du jeu, et se renseignera sur l'ensemble des autres métiers nécessaires (vente, marketing, comptabilité, gestion des ressources humaines...).

Dans les 2 cas, le participant pourra compléter la fiche métier qui lui a été donnée, et, pourquoi pas, se projeter dans l'industrie pour son futur professionnel. Avec cette fiche, il repartira avec une trace écrite et une vision plus claire, pour en discuter ensuite avec son entourage et ceux qui peuvent l'aider.

Pour cela, nous lui proposons une fiche métier type. Il est libre de l'utiliser ou d'en choisir une autre.

Matériel nécessaire

- Un exemplaire par élève de la fiche métier (l'imprimer à partir du site internet en utilisant le QR code)
- Ordinateurs, tablettes ou smartphones largement disponibles

### Proposition 3 : revenir à ses motivations personnelles et professionnelles

#### Matériel nécessaire

- L'accès au site pour choisir ses motivations
- La liste des motivations utilisées pour le jeu, page 16

#### Choisir les motivations

Chaque intervenant fixe les objectifs qui lui conviennent. Nous proposons par exemple de montrer aux participants la hiérarchie des motivations. Le tableau disponible sur le site internet peut être imprimé pour que chacun hiérarchise ses motivations

de 1 à 15. Il sera ensuite possible de les faire échanger entre eux, puis, dans un second temps, de discuter de la comparaison des réponses entre les parents et les jeunes (cf. page 16 du livret, et disponible également sur le site).



**Pour trouver les différentes informations, de nombreux sites et forums existent.**

**Voici une liste non exhaustive de sites d'orientation :**

- Onisep
- L'Étudiant
- Orientation pour tous
- Studyrama
- CIDJ
- Imagine ton futur
- L'industrie recrute

Des forums sont également organisés partout en France. Certains salons sont ouverts à toutes les formations ou sont spécialisés autour de métiers ou de formations. Vous pourrez trouver de nombreuses informations concernant ces salons sur le site de *L'Étudiant*.

**L'INDUSTRIE POUR LES CURIEUX FICHES MÉTIER**

Métier \_\_\_\_\_

Missions \_\_\_\_\_

Exemple de tâche \_\_\_\_\_

Condition de travail \_\_\_\_\_

Qualités requises \_\_\_\_\_

compétences \_\_\_\_\_

Formation \_\_\_\_\_

Salaire de base \_\_\_\_\_

Avantages \_\_\_\_\_

Inconvénients \_\_\_\_\_

Où intervient-tu \_\_\_\_\_

Etude de marché    Recherche et développement    Essai    Stratégie commerciale    Recyclage

Proposition d'une idée    Fabrication d'un prototype    Production    Commercialisation

# L'INDUSTRIE POUR LES CURIEUX

## POUR QUELLES RAISONS JOUER ET QUELS SONT LES ENJEUX ?

*L'Industrie pour les curieux* a été créé en 2021 afin de répondre à 2 enjeux sociétaux : offrir une réponse à la problématique d'attractivité de ce secteur et accompagner les jeunes dans leurs choix d'orientation.

Aujourd'hui, **l'orientation des jeunes** se fait essentiellement par l'entourage. Les jeunes ne voient donc pas toutes les opportunités qui pourraient s'offrir à eux. Par ailleurs, celles et ceux qui s'investissent dans l'orientation professionnelle ont parfois peu de connaissances concrètes concernant l'industrie, et peuvent se sentir démunis. Les informations sont innombrables et chacun peut se perdre facilement sur Internet. Il est aujourd'hui important de prendre du temps pour accompagner ces jeunes vers un métier qui leur correspond réellement. Si l'industrie connaît un manque de main-d'œuvre sans précédent, **le secteur évolue rapidement et propose de nouveaux métiers et de nouvelles conditions de travail**. L'attractivité est bien au rendez-vous, et c'est ce que le jeu propose de découvrir.

*L'Industrie pour les curieux* est un jeu de société qui donne la possibilité de sensibiliser les collégiens, les lycéens, les étudiants et les demandeurs d'emploi à **l'intérêt des métiers de l'industrie**. Il sert d'outil pédagogique pour les professeurs, les conseillers d'orientation et les prescripteurs de l'emploi. Les enseignants en technologie y voient aussi un intérêt pour motiver les jeunes, puisqu'ils découvrent une variété de projets industriels.

Jouer conduit à se poser, individuellement et en équipe, des questions afin de réussir des projets industriels. Ce jeu porte tout autant sur l'orientation professionnelle que sur la meilleure connaissance de projets attirants dans la société d'aujourd'hui. C'est en quelque sorte un jeu qui permet de rebondir sur **une variété de questions qui viendront spontanément des participants**.

***L'Industrie pour les curieux* donne envie aux jeunes et aux moins jeunes de mieux comprendre l'industrie, et, pour certains, l'envie d'y travailler et d'y rester.**

## CINQ TÉMOIGNAGES REPRÉSENTATIFS

**« J'ai appris beaucoup de choses, par exemple que l'industrie est indispensable. »**

Charles, 15 ans

---

**« J'ai bien aimé, parce que, maintenant, j'ai compris que l'industrie proposait des opportunités professionnelles aux femmes comme aux hommes. »**

Myriam, 33 ans

---

**« Il est assez drôle et on apprend des choses plus approfondies sur les métiers. »**

Robin, 16 ans

---

**« J'avais une image complètement fautive de l'industrie. »**

Floriane, 17 ans

---

**« J'ai aimé le jeu, car ça travaille la mémoire, et les jeux comme celui-là, j'aime bien. »**

Raphaëlle, 19 ans

---

Lors de sa phase de conception, le jeu a été testé dans un grand nombre de structures et avec plus de 300 stagiaires.

- Selon les publics, 6 à 8 élèves sur 10 ont apprécié le jeu.
- 78 %\* des stagiaires ont appris des choses sur l'industrie et sur les métiers.

Près de 100 % des enseignants et des conseillers ont trouvé que cette activité était très enrichissante pour les jeunes et les moins jeunes (compétences développées sur les motivations, sur les métiers et sur la réalisation de projets industriels, ouverture d'esprit, prise de parole en public, travail d'équipe, prise de décision, invitation au débat entre les participants, etc.).

\* Résultat de l'enquête par questionnaire réalisée durant la troisième vague de tests. Au total, 204 participants représentatifs d'une variété d'établissements (collèges auprès de classes de 4<sup>e</sup>, lycées auprès de classes de 2<sup>de</sup>, missions locales...).

# CONSTRUIRE LA CARTE HEURISTIQUE SUR L'INDUSTRIE, UNE ILLUSTRATION

Lors du premier temps de 45 min qui précède le jeu proprement dit, l'objectif est de mettre en place une dynamique interactive. Nous vous proposons de poser une question à la salle : « *À quoi pensez-vous à propos du mot industrie ?* » ou « *Pour moi, l'industrie, c'est... ?* ».

Cette pédagogie du questionnement vous donnera l'occasion d'écrire au tableau les mots « jetés » et, dans certains cas, de demander des explications à l'un ou l'autre. Vous écrivez au fur et à mesure les mots, les uns à côté des autres, parce qu'ils ont une cohérence entre eux. À la fin, vous donnez un titre aux différents groupes de mots.

La carte heuristique ci-contre n'est qu'une illustration. Il n'y a pas de bonne ou de mauvaise carte heuristique. Les titres donnés aux groupes de mots sont sur fond rouge ou bleu marine. D'autres regroupements sont tout à fait possibles.

Acheteur/Acheteuse  
Vendeur/Vendeuse

Salarié/Salariée

Commercial/Commerciale

Chef/Cheffe de produit

Équipe

Chercheur/Chercheuse

Ingénieur/Ingénieure

Camion

Entrepôt

Entreprise

Robot

Qualité

Technicien/Technicienne

Marketing

Laboratoire

Machine

Directeur/Directrice

Service informatique

Bois

Pétrole

Usine

Engrenage

Outil

Mécanicien/Mécanicienne

Ouvrier/Ouvrière

Charbon

Gaz

Nucléaire

Vêtement de protection

Énergie renouvelable

Containers

## Métiers

## Matériels

## Énergie

Dangereux

Fatigant

Innovation

Sale

Bruyant

## Préjugés

Que pour les hommes

## Enjeux

Femme

Argent

Santé

Écologie

Développement durable

# L'INDUSTRIE

Bois

## Secteurs d'activité

## Travail

Fabrication

Énergie

Agroalimentaire

Exploitation

Construction

Ferroviaire

Textile

Aéronautique

Vente

Travail à la chaîne

Pharmaceutique

Armement

Importation/Exportation

Électronique

Spatial

Parachimie

Invention

Manufacture

Automobile

Cosmétique

Temps

Production

Métallurgie

## Produits manufacturés

Outil

Train

Meuble

Lit

Tabac

Bateau

Vêtement

Camion

Vaccin

Téléphone

Gel douche

Télévision

Fenêtre

Avion

Soda

Chaussure

Pratiquement tout ce qui n'est pas naturel  
et qui a suivi un processus de modification

# LES MOTIVATIONS UTILISÉES POUR LE JEU

## Voici la liste des quinze motivations utilisées pour le jeu.

Elles sont le résultat d'un travail de recherche mené par l'Icam, école d'ingénieurs, et l'Anthropo-Lab, laboratoire en économie comportementale de l'Université catholique de Lille. Ces motivations ont été testées par l'institut de sondage BVA dans une enquête réalisée en 2020 auprès d'un échantillon représentatif de 3 053 individus vivant en France métropolitaine. Au sein de cet échantillon, 2 053 sont des parents d'enfants âgés de 11 à 20 ans, et 1 000 sont des jeunes âgés de 18 à 25 ans.

Vous trouverez ci-dessous les motivations par ordre d'importance, 1 étant la motivation première étant apparue comme la plus importante. À noter que les parents, les prescripteurs de l'orientation et les jeunes classent ces motivations dans le même ordre, à quelques exceptions près.

Enquête nationale BVA Octobre 2020	Parents*	Jeunes**
	Rang	Rang
Avoir de bonnes conditions de travail et de bien-être	1	1
Retirer de la satisfaction d'un travail bien fait	2	3
Avoir du temps pour sa vie personnelle	3	2
Être protégé contre le chômage	4	6
Avoir de nombreuses opportunités de carrière et d'évolution	5	8
Bénéficier d'un niveau de revenu élevé	6	4
Être autonome dans son travail	6	5
Vivre de nouvelles expériences et ne pas avoir un travail routinier	8	9
Aider les autres ou être utile à la société	9	10
Faire un travail dont on peut voir le résultat concret	9	7
Participer à la protection de l'environnement	11	12
Pouvoir être créatif	12	13
Être souvent en relation avec les autres	13	11
Exercer un métier reconnu ou bien considéré en société	14	14
Pouvoir diriger les autres plutôt qu'être dirigé	15	15

Homogénéité des réponses pour les motivations les mieux ou les moins bien classées entre parents et jeunes

\* Auprès de parents d'enfants de 11 à 18 ans (n = 2 038)

\*\* Auprès de jeunes de 18 à 25 ans (n = 1 000)