

ÉDITION 2025/2026

LE MAG

DES JEUNES ENTREPRENEURS

54 PROJETS EN COMPÉTITION

10 COLLÈGES DE LA VILLE ET EUROMÉTROPOLE DE STRASBOURG



12^e édition

CONCOURS CRÉA D-CLIC

DÉCOUVREZ LES LAURÉATS ET PROJETS DE LA 12^e ÉDITION
DU CONCOURS DE CRÉATION D'ENTREPRISE CRÉA D-CLIC



SUSCITER DES VOCATIONS

Association d'accompagnement scolaire & professionnel



SUSCITER DES VOCATIONS

Association d'accompagnement scolaire & professionnel



Entrée A - Maison des Associations
1 place des Orphelins - 67000 Strasbourg



03 69 14 46 92



contact@dclic.asso.fr

Flashez le QR code



Découvrez l'association
D-Clic, ses actions et
son actualité !



CRÉA D-CLIC : UNE IMMERSION DANS L'ENTREPRENEURIAT !

Depuis 2014, Créa D-Clic offre à des élèves de 3^e l'opportunité de **découvrir l'univers de l'entrepreneuriat** et de **s'initier à la création d'entreprise** sur une année.

Le concours, structuré en plusieurs étapes, leur permet de **développer leurs idées**, de **se mettre dans la peau d'un entrepreneur** et de **présenter leur projet** devant des professionnels.

Étape 1 : La sélection des projets

Le temps d'une journée, les élèves, répartis en groupes, découvrent le **processus de création d'entreprise**. Ils conçoivent un projet et le présentent devant un **jury de professionnels**.

À l'issue de cette journée, **un projet est retenu pour représenter chaque établissement en demi-finale**.

Étape 2 : La demi-finale

Pendant deux mois, les groupes sélectionnés, accompagnés par des coaches bénévoles, peaufinent leur projet : **business plan**, **stratégie de communication**, **marketing** et **mise en valeur du concept**. Ils présentent ensuite leur entreprise devant un **jury de professionnels**, mais aussi devant un **public**.

Trois projets sont sélectionnés par le jury, et un quatrième est qualifié grâce au vote du public.

Étape 3 : La grande finale

La finale inter-collèges se tiendra à l'INSP.

Les quatre groupes finalistes présenteront leur projet devant un **jury d'experts** (entrepreneurs, financeurs, représentants de collectivités...) et un **public** venu les soutenir.

Un seul projet remportera le **prix de la meilleure création d'entreprise**.

LES 12 ANS DU CONCOURS EN CHIFFRES !

2141 ÉLÈVES ont participé
au CONCOURS

532 PROJETS D'ENTREPRISE
créés

CONCOURS CRÉA D-CLIC

12^e édition

Découvrez tous les projets de cette 12^e édition du concours Créa D-Clic !

Cette année, 202 élèves ont relevé le défi de la création d'entreprise avec passion et créativité.

Un grand merci à Mélanie Falibois, fondatrice de l'entreprise Anim'&Moi et membre du conseil d'administration, pour son engagement dans l'organisation et l'animation du concours.

Découvrez ces projets ambitieux et inspirants !

DÉCOUVREZ LES 10 ÉQUIPES DEMI-FINALISTES



LEZAY MARNÉSIA

ALSACE MARAUDE #1

Des bornes solidaires pour aider les personnes sans domicile fixe, avec accès à des produits essentiels.



LECLERC

SANG SÛR #6

Un auto-test pour dépister certaines IST et le VIH, favorisant la prévention chez les jeunes.



ROUGET DE LISLE

RIDERREWARD #2

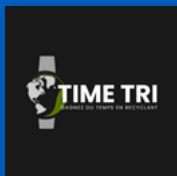
Une piste cyclable générant de l'électricité grâce aux vélos, transformant l'énergie en ressource utile.



STOCKFELD

LA SECONDE CHANCE #7

Un camping solidaire pour accompagner la réinsertion et soutenir les personnes en difficulté.



ERASME

TIME TRI #3

Une poubelle de tri connectée incitant au recyclage, avec un système de valorisation des déchets.



JACQUES TWINGER

HUMYVIBE #8

Un réveil intelligent pour améliorer le sommeil et favoriser un réveil plus naturel.



SOPHIE GERMAIN

ÉCOCOQUE #4

Une coque écoresponsable conçue pour limiter l'impact environnemental.



HANS ARP

STAYLIN #9

Un gilet massant pour soulager les douleurs du dos et améliorer le confort.



SOLIGNAC

FAST GYM FOOD #5

Un distributeur de repas adaptés aux sportifs, avec des solutions rapides et équilibrées.



FRANÇOIS TRUFFAUT

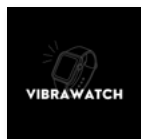
PUREVIA #10

Un dispositif pour filtrer l'eau et améliorer son goût, pour une consommation plus saine.

COLLÈGE LEZAY MARNÉSIA

#1

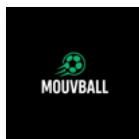
Jeudi 13 novembre 2025



VIBRAWATCH

2°

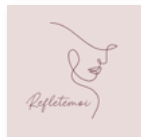
Une montre connectée pour personnes sourdes ou malentendantes, alertant par vibrations selon les sons.



MOOVE BALL

4°

Une balle connectée permettant d'analyser les performances des joueurs (vitesse, puissance, déplacements).



REFLETEMOI

3°

Un miroir connecté utilisant l'intelligence artificielle pour proposer des tenues et maquillages adaptés.

COLLÈGE ROUGET DE LISLE

#2

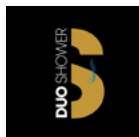
Jeudi 20 novembre 2025



LIBR'IDE

2°

Un dispositif à fixer sur un fauteuil roulant permettant de produire et stocker de l'énergie grâce au mouvement.



DUOSHOWER

5°

Un pommeau de douche intégrant plusieurs produits et fonctions pour simplifier l'utilisation sous la douche.



SHOP SHOP

3°

Un caddie intelligent permettant de scanner automatiquement les produits et de faciliter les courses en magasin.



ECHOSIA

6°

Une gamme de cosmétiques naturels tout-en-un adaptée à tous les types de peau.



ELIX

4°

Un bracelet traducteur capable de traduire des conversations en direct, sans connexion et dans toutes les langues.

COLLÈGE ERASME

#3

Jeudi 27 novembre 2025



OPTIC AI

2°

Des lunettes intelligentes utilisant l'IA pour aider les personnes dyslexiques, daltoniennes ou myopes.



CLIMANOVA

4° (ex æquo)

Un système de climatisation et de chauffage intelligent pour véhicules, optimisant le confort et la consommation énergétique.



SMJ

3°

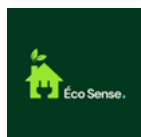
Un casque de réalité virtuelle permettant aux jeunes d'échanger sur leur santé mentale et d'être orientés vers des professionnels.



SAFE CROSS

4° (ex æquo)

Un capteur de sécurité pour passages piétons alertant les usagers en cas de danger lié à la vitesse des véhicules.



ECO SENCE

4° (ex æquo)

Un système intelligent pour la maison permettant de réduire la consommation d'énergie et d'eau grâce à l'IA.

COLLÈGE SOPHIE GERMAIN

#4

Jeudi 04 décembre 2025



GREEN

2°

Une gamme de produits ménagers écologiques conçus à partir d'ingrédients naturels pour un nettoyage durable.



HANDI-VERSE

4° (ex æquo)

Des gants connectés permettant de contrôler les équipements de la maison et faciliter les tâches du quotidien.



ECO BLOCK

3°

Une brique de construction fabriquée à partir de plastique recyclé pour réduire la pollution.



LAY DRONE

4° (ex æquo)

Un drone autonome à énergie solaire collectant les déchets compostables directement chez les habitants.

COLLÈGE SOLIGNAC

#5

Jeudi 11 décembre 2025



VISION FLOW

2°

Des lunettes connectées projetant des contenus numériques directement dans le champ de vision de l'utilisateur.



FIND MY OUTFIT

5° (ex æquo)

Une application permettant de scanner un look et de retrouver des vêtements similaires à différents prix.



MON LIEN SANTÉ

3°

Une application associée à un bracelet connecté permettant de suivre et centraliser ses données de santé.



SCAN BOOK

5° (ex æquo)

Une application transformant les livres en contenus interactifs grâce à un scan et à l'intelligence artificielle.



PROXITARIF

4°

Une application permettant de comparer les prix des produits près de chez soi tout en valorisant les commerces locaux.

COLLÈGE LECLERC

#6

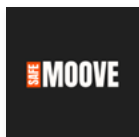
Lundi 05 janvier 2026



CLAIR RÈGLES

2°

Une application accompagnant les adolescents dans la compréhension de la puberté et des évolutions corporelles.



SAFE MOOVE

5° (ex æquo)

Une veste protectrice conçue pour absorber les chutes et réduire les risques de blessures.



ABRI CITÉ

3°

Un abri rétractable pour bancs publics se déployant automatiquement selon les conditions météorologiques.



ECO BALL

5° (ex æquo)

Un concept de restauration proposant des repas sains et équilibrés sous forme de box.



SAFE HEALTH

4°

Un bracelet connecté permettant de suivre en temps réel différents indicateurs de santé.

COLLÈGE STOCKFELD

#7

Mardi 20 janvier 2026



EAFR

2°

Un système de rails adaptables sur escalators permettant l'accès aux personnes en fauteuil roulant.



TON KIT PERSON'ELLE

3°

Un kit de prévention et de soins permettant aux femmes d'accéder facilement à des produits de santé et d'hygiène.



ILYSIE

4°

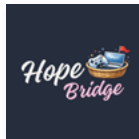
Une gamme de produits de beauté naturels accompagnée d'une application proposant des recommandations personnalisées.



C.L.Y

5° (ex æquo)

Une borne de péage intelligente ajustant le prix en fonction de l'usage, du véhicule et du nombre de passagers.



HOPE BRIDGE

5° (ex æquo)

Un dispositif solidaire redistribuant des repas invendus pour lutter contre le gaspillage et aider les personnes sans abri.

COLLÈGE JACQUES TWINGER

#8

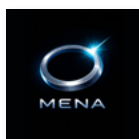
Jeudi 22 janvier 2026



PROTEGO

2°

Une coque de téléphone intégrant un dispositif de protection pour se défendre en cas d'agression.



MENA

5° (ex æquo)

Une bague connectée multifonctions permettant de communiquer, se localiser et suivre ses données de santé.



HAVEN

3°

Une montre connectée permettant de détecter et gérer le stress grâce à l'analyse des données physiologiques.



KAJA

5° (ex æquo)

Un dispositif combinant brassard et application pour accompagner l'arrêt du tabac de manière personnalisée.



PLAY BOX

4° (ex æquo)

Une console universelle permettant de jouer à des jeux issus de différentes plateformes sur un seul appareil.

COLLÈGE HANS ARP

#9

Mardi 27 janvier 2026



SAVORA

2°

Une application permettant aux restaurateurs de proposer des menus digitaux interactifs et simplifier leur gestion.



GLOWY CROWN

4° (ex æquo)

Un dispositif capillaire combinant produits et robot pour faciliter la coiffure des cheveux texturés.



LAH

3°

Une application d'apprentissage des langues utilisant l'intelligence artificielle pour proposer des contenus personnalisés.



SPICE4COOK

4° (ex æquo)

Une application culinaire accompagnée d'un capteur permettant de découvrir et réussir des recettes à base d'épices.

Jeudi 29 janvier 2026



THERMO BAG

2°

Un sac à deux compartiments permettant de conserver les repas chauds et froids lors du transport.



SPORT MYNSET

4°

Une application sportive permettant de centraliser les données et d'accompagner l'entraînement grâce à l'IA.



HAPPY PAD

3°

Une tablette permettant aux jeunes de suivre et mieux comprendre leurs émotions avec un accompagnement adapté.

LES CHIFFRES DE LA 12^e ÉDITION !

202 ÉLÈVES ont participé
au CONCOURS

54 PROJETS D'ENTREPRISE
créés

REMERCIEMENTS

Un grand merci pour cette 12^e édition de Créa D-Clic !

L'association D-Clic remercie chaleureusement tous les collèves ayant participé à cette belle aventure. Un immense merci aussi aux professeurs et coachs pour leur précieux accompagnement, ainsi qu'aux membres du jury, qui ont une fois de plus répondu présents avec enthousiasme pour écouter, évaluer et soutenir les projets des élèves.

Bravo aux élèves de 3^e ! Leur créativité, leur engagement et leur persévérance ont donné naissance à des projets audacieux et innovants. Grâce à leur implication, cette édition a été une véritable réussite.

Rendez-vous l'année prochaine pour la 13^e édition de Créa D-Clic !
À très bientôt pour de nouvelles aventures entrepreneuriales.

Le MAG des Jeunes Entrepreneurs
Concours Créa D-Clic - 12^e édition
- Association D-Clic - Avril 2026

Directeur de publication : Achour Jaouhari

Comité de rédaction : Camille Timmerman
& Simon Pfister

Graphisme : Simon Pfister

MERCI À NOS PARTENAIRES !

Découvrez l'ensemble de nos partenaires



Flashez le QR code

