



RÈGLES DU JEU

LA FRESQUE DU SMARTPHONE

Un jeu pour comprendre les impacts du cycle de vie d'un smartphone... et ouvrir la réflexion sur des solutions.

But du jeu

Comprendre et reconstituer le cycle de vie du smartphone ainsi que ses impacts environnementaux et sociaux associés. Les joueurs doivent **remettre en ordre** les étapes du cycle de vie et **associer** chaque impact aux étapes concernées par groupe de **4 à 6 personnes**.

Contenu du jeu

- 7 cartes **ÉTAPE** (7 étapes du cycle de vie à remettre dans l'ordre)
- 7 cartes **IMPACT** (associées à 1 ou plusieurs étapes)
- 3 cartes **OUTIL** pour explorer les solutions
- 1 **plateau** de jeu



Mise en place

Les paquets de cartes ÉTAPE et IMPACT sont à placer devant les joueurs.

Deux modes de jeu sont possibles :

- **Mode avec plateau**

Le plateau de jeu contient les emplacements des cartes ÉTAPE et IMPACT, ainsi que des liens déjà dessinés. Les joueurs replacent les cartes sur le plateau en suivant ces repères.

- **Mode sans plateau**

Il est aussi possible de jouer sans plateau. Dans ce cas, les élèves utilisent plusieurs feuilles regroupées ou une grande feuille commune. Ils disposent les cartes ÉTAPE dans l'ordre du cycle de vie, puis placent les cartes IMPACT autour.

Les liens entre les cartes IMPACT et les cartes ÉTAPE ne sont pas déjà indiqués : les élèves doivent les dessiner eux-mêmes directement sur les feuilles. Ce mode demande davantage de réflexion, car les élèves doivent construire eux-mêmes les relations entre les étapes du cycle de vie et les impacts associés.



Déroulement d'une partie

Phase 1 : Reconstitution du cycle

- Distribuez toutes les cartes ÉTAPE.
- En équipe, remettez-les dans l'ordre logique du cycle de vie du smartphone sur le plateau de jeu.

Phase 2 : Association des impacts

- Tirez les cartes IMPACT une par une.
- Objectif : associer chaque carte IMPACT à toutes les étapes concernées, à l'aide des informations écrites sur les cartes.

Avec le plateau, les élèves s'aident des liens déjà dessinés.

Sans plateau, ils doivent tracer eux-mêmes les liens entre les cartes IMPACT et les cartes ÉTAPE.

Attention

Chaque carte IMPACT propose un ou plusieurs exemples pour illustrer l'idée, mais elle ne mentionne **pas forcément tous les cas ou toutes les étapes concernées**. À vous de réfléchir et de discuter en groupe pour identifier à **quelles étapes** du cycle de vie elle peut s'appliquer.

Phase 3 : Réflexion

Prenez les cartes OUTIL pour vous aider à réfléchir à des actions / solutions auxquelles vous pouvez penser.

Phase 4 : Fin de partie

Chacun repart avec une meilleure compréhension des impacts environnementaux du smartphone !

RÉPONSES



	Conception	Extraction	Fabrication	Assemblage	Distribution	Utilisation	Fin de vie
Pollution de l'air	NON	OUI	OUI	OUI	OUI	OUI	OUI
Obsolescence programmée	OUI	NON	NON	NON	NON	NON	NON
Toxicité	NON	OUI	OUI	NON	NON	NON	OUI
Difficulté de recyclage	NON	NON	NON	NON	NON	NON	OUI
DEEE	NON	NON	NON	NON	NON	NON	OUI
Impacts humains	NON	OUI	OUI	NON	NON	NON	OUI
Stress Hydrique	NON	OUI	OUI	NON	NON	NON	NON