

But du jeu : sensibiliser les jeunes au cycle de vie d'un téléphone portable, afin qu'ils deviennent des consommateurs critiques et responsables, soucieux de développement durable

Age des participants : dès 10 ans

Nombre de participants : 4 à 8 (on utilisera donc 3 jeux pour une classe d'une vingtaine d'élèves)

Durée : 20 minutes environ avec 2 équipes et 30 minutes avec 3 équipes

Matériel : un plateau de jeu, 44 cartes questions ou bonus/malus dans une boîte, 1 dé, 3 pions, 1 règle de jeu



Plateau de jeu : Il est composé de 42 cases :

- La case de départ
- Les cases 1 à 10 qui ont pour thème la **fabrication** du téléphone portable
- Les cases 11 à 20 qui ont pour thème l'**utilisation** de téléphone portable
- Les cases 21 à 30 qui ont pour thème l'**abandon** du téléphone portable
- Les cases 31 à 40 qui ont pour thème le **recyclage** du téléphone portable
- La case d'arrivée (Solidarcomm)

Préparation :

- Disposer les cartes à l'envers par piles de couleur sur la table
- Partager les participants en 2 (ou 3) équipes égales ; chaque équipe choisit un pion de couleur
- Expliquer les règles du jeu
- Placer les 2 (ou 3) pions sur la case Départ
- Chaque équipe jette le dé; celle qui obtient le nombre le plus élevé de points commence (elle devient l'équipe A)

Règles :

- L'équipe A lance le dé et avance son pion du nombre de cases correspondant
- L'équipe B tire dans la boîte une carte correspondant à la couleur de la case et pose oralement la question à l'équipe A
- Si l'équipe A répond faux, son pion ne bouge pas
Si l'équipe A répond juste, elle relance le dé et avance son pion du nombre de cases correspondant
- Au deuxième tour, on inverse les rôles et la même procédure est appliquée
- Aux tours suivants, l'équipe répond d'abord à la question, puis la règle c) est à nouveau appliquée
- Pour les cartes bonus/malus, on déplace le pion du nombre de cases indiqué
- Pour les cases bonus/malus :  avancer de 2 cases  reculer de 3 cases

Fin du jeu :

L'équipe qui arrive sur la case Solidarcomm doit répondre à une question choisie par l'équipe adverse dans la pile de son choix. Si elle répond juste, elle a gagné. Sinon, le jeu continue !