



NOTE PÉDAGOGIQUE

★ INTRODUCTION

Contexte de création du jeu

Ce jeu pédagogique a été créé par trois chercheurs de l'Université d'Angers en Sciences de Gestion et du Management (rattachés au laboratoire GRANEM), Eva Cerio, Tiphaine Chautard Dardé et Guillaume Denos, dans le cadre d'un projet de recherche intitulé KIDINNOV', financé de septembre 2023 à septembre 2025 par la région Pays de la Loire (AAP PULSAR). Il a été testé dans plusieurs événements et auprès de différents publics : Nuit des Chercheurs, Séminaires de Recherche, Atelier d'animation dans un lycée, Ateliers pédagogiques auprès d'étudiants en Master Marketing. Conception graphique et accompagnement pédagogique réalisés par le Lab'UA.

Présentation synthétique des règles du jeu

Le principe du jeu est de partir à la découverte du parcours de vie d'un jouet, de sa fabrication à sa fin de vie. Ce jeu de plateau permettra de découvrir des concepts en lien avec la consommation collaborative et l'économie circulaire. Seul ou à plusieurs, les participants sont invités à lancer le dé et à se laisser guider au travers de 6 étapes inspirées du cycle de vie d'un jouet. Chaque numéro de dé obtenu désigne une carte à tirer. Chaque carte contient des informations à lire, ainsi que des points liés à l'empreinte environnementale qu'elle a (plus une carte a un impact fort, plus les points sont élevés). Le but est d'avoir le plus petit score (score final de 0 à 100 pts). Entre chaque tour, une question quiz est posée ; une bonne réponse permet de diminuer le score total de 5 points.

◆ 1. PRÉSENTATION DÉTAILLÉE DU JEU ET DU MATÉRIEL

Deux versions sont proposées : une version « grand public » et une version « workshop ».

Public cible

Le jeu est pensé pour tout public de 8 ans et plus.

- Dans sa version « grand public », il peut être réalisé auprès de non-chercheurs, collégiens, lycéens, étudiants en licence ou sans cours de marketing / RSE, peu initiés aux notions de consommation collaborative et d'économie circulaire.

- Un maximum de **5 participants par table**. Il est possible de laisser le choix aux participants de jouer ensemble (sur une même table, en coopération) ou en compétition (entre participants d'une même table et/ou entre participants de tables différentes).
- Dans sa version « Workshop », il peut être réalisé auprès de lycéens et d'étudiants de niveau Licence 1 au niveau Master 2.
 - Un maximum de **6 élèves par table, et de 25 étudiants par classe**. **Il faut compter 1 animateur pour 15 étudiants.**

Matériel requis

Plusieurs fichiers PDF sont fournis :

- Un plateau de jeu avec 6 étapes correspondant au parcours de vie d'un jouet (choix du jouet, origine, modalité d'achat, lieu d'achat, fin d'utilisation, et après) au format A1
- 5 cartes quiz préremplies et des cartes quiz vierges à compléter en format A6
- 22 cartes de contenu en format A6 :
 - 3 cartes « choix du jouet » : jouet en bois, jouet en plastique, jouet électronique
 - 3 cartes « origine du jouet » : locale, Europe et Asie
 - 2 cartes « modalités d'achat » : neuf, occasion
 - 6 cartes « lieux d'achat » : pure players, grandes surfaces, commerces spécialisés, vide-greniers, plateformes C2C, ressourceries
 - 4 cartes « fin de 1ère vie » : jeter, stocker, vendre, donner
 - 4 cartes « et après ? » : location, achat neuf, achat d'occasion, réduire ma consommation

Pour vous aider à trier et à placer les cartes, chaque famille est symbolisée par une figure commune située en haut à droite. Par exemple, une étoile est présente sur toutes les cartes de la famille « choix du jouet ».

Il convient de prévoir également des dés et des pions (au moins 1 de chaque par plateau).

Prérequis

L'animateur doit être suffisamment formé sur les questions du réemploi, de la consommation circulaire et collaborative, et doit bien prendre connaissance du verso des cartes avant d'animer la session afin de pouvoir approfondir les notions abordées et répondre aux éventuelles questions des participants.

▲ 2. DÉROULÉ DU JEU VERSION « GRAND PUBLIC »

Préparation du jeu

- Positionner le plateau de jeu sur une table suffisamment large, de manière que les participants puissent tourner autour / avoir l'espace suffisant pour bien voir le plateau.
- Positionner les cartes correspondantes à chaque étape du parcours sur le plateau de jeu face visible (recto). Elles peuvent se chevaucher, l'essentiel est que le titre reste visible.
- Préparer un dé et un pion à poser sur le 0 de la barre de score.

Durée du jeu 15 à 20 min

Une partie dure 15 à 20 minutes pour une personne ou un groupe de personnes jouant de manière collaborative. En compétition, la partie peut durer plus longtemps en fonction du temps de concertation pour répondre aux questions « quiz » notamment.

Introduction 5 min

Réunissez tous les participants et posez-leur la question suivante : « combien pensez-vous qu'il y ait de jouets stockés sans être utilisés dans les placards des foyers français ? »

- Réponse : 71 (Toy Association)
- Transition : l'industrie du jouet est une industrie très polluante, avec 72% qui finissent à la poubelle et qui ne sont pas recyclés. Afin de sensibiliser les citoyens aux impacts de cette industrie et aux alternatives possibles, ce jeu permet d'aborder ces questions et de sensibiliser aux notions de cycle de vie, d'économie circulaire et de consommation collaborative.

Partie de jeu 10 à 15 min

- **Étape 1** : Le premier participant lance le dé pour choisir la première carte (type de jouet). Le numéro obtenu indique la carte à tirer (exemple : 1 ou 2 correspondent à la carte « jouet en bois »). Les numéros de dés associés sont indiqués en haut à droite de la carte.
- **Étape 2** : Le participant tire la carte et la retourne pour lire le contenu pédagogique au dos. Vous pouvez compléter par d'autres informations et répondre aux questions éventuelles.
- **Étape 3** : Le participant avance son pion sur la barre de score en fonction du score obtenu sur la carte (indiqué en bas du verso de la carte).
- **Étape 4** : Posez la première question quiz. En fonction de la réponse, le participant descend de 5 points son score (en cas de bonne réponse, il « réduit » symboliquement son empreinte environnementale), ou reste à la même place (en cas de mauvaise réponse).

Répétez ces étapes pour le 2^{ème} tour et les tours suivants jusqu'à la fin. À la fin, faites une restitution générale, débattiez sur les éléments/concepts les plus marquants. Vous pouvez demander à chaque participant de partager un chiffre clé ou un élément qu'il ait appris, retenu ou qui l'ait interpellé.

Réponses aux questions quiz

- **Question 1 :** (réponse B) 70% au niveau mondial (et 83% au niveau européen). Seuls 7% des jeux vendus en France sont fabriqués en France. C'est un chiffre donné en volume. En valeur, les jouets français représentent 14.9% du CA du marché du jouet.
- **Question 2 :** (réponse C) réemploi. Le réemploi est défini comme l'ensemble des pratiques de changement de propriétaires qui ne modifient pas l'usage ni la forme d'un produit (exemple : achat d'occasion). La réutilisation, quant à elle, regroupe l'ensemble des pratiques qui modifient l'usage et/ou la forme d'un produit (exemple : ancienne raquette de tennis utilisée en décoration / pot de verre utilisé en vase / tee-shirt utilisé en chiffon). Le recyclage implique la destruction du bien pour ne conserver que la matière première.
- **Question 3 :** (réponse A) 3%. C'est une information peu connue, mais tous les marchés concernés par une filière REP (Responsabilité Élargie du Producteur) doivent la mettre en place. Ce montant moyen (il diffère en fonction de la catégorie du produit, puisqu'on ne recycle pas de la même manière une peluche et un tabouret) a pour objectif de compenser les coûts de collecte, de gestion et de recyclage de ces équipements lorsqu'ils sont arrivés en fin de vie. Elle est versée par le producteur aux éco-organismes, mais supportée par l'acheteur d'un équipement neuf, puisque insérée dans le prix de vente.
- **Question 4 :** (réponse B). 8 mois. Plus précisément, de 6 à 8 mois ;
- **Question 5 :** (réponse A). Acheter un jouet d'occasion. Cette pratique fait partie de l'économie circulaire, mais pas de la consommation collaborative. Même s'il y a débat sur sa définition, les dernières recherches s'accordent pour dire que la consommation collaborative englobe l'ensemble des pratiques qui reposent sur l'usage d'un produit plutôt que sa possession.

■ 3. DÉROULÉ DU JEU VERSION « WORKSHOP »

Préparation du jeu

Positionner le plateau de jeu sur une table suffisamment large, de manière que les participants puissent tourner autour / avoir l'espace suffisant pour bien voir le plateau.

Durée du jeu 2^h


Comptez un atelier de minimum 2 heures.

Introduction 10 min

Présentez le jeu et le plateau aux étudiants : « vous allez devoir compléter le plateau de jeu à votre disposition qui permet d'analyser le cycle de vie de jouet, retraçant plusieurs étapes et choix qui suivent le processus de décision et d'achat d'un jouet. Chaque colonne du plateau correspond à une étape. Pour chaque étape, il y a des cartes correspondant à des choix potentiels. Par exemple, dans la première colonne « type de jouets », il s'agira de choisir parmi plusieurs catégories de jouets (NB : ne pas en dire trop, pour laisser le champ libre à la créativité). Chaque carte a un nombre de points liés à l'empreinte environnementale qu'elle a. Donc, plus une carte de choix a un impact important sur l'environnement, plus ses points sont élevés. Attention, la totalité des points carbone du jeu ne doit pas dépasser 100. Le passage d'une étape à l'autre passe par une question quiz, portant sur l'étape suivante, que vous devrez aussi créer.

Votre but est donc de vous mettre dans la peau du concepteur pour l'aider à compléter les étapes du plateau en créant les cartes de choix et les cartes quiz. »

Partie de jeu

- **Étape 1 : Création des cartes de choix**  1^h
 - Divisez la classe en sous-groupes de 5/6 étudiants, qui se positionnent autour du plateau du jeu. Expliquez-leur plus en détails les attentes : ils doivent créer les cartes de choix qui seront proposées à chaque étape du parcours du jouet. Chaque carte doit avoir un recto (le titre de la carte) et un verso (les informations détaillant la carte + les points carbone). Ces informations, sur le verso, correspondent à la définition du concept mentionné et/ou à des explications sur la carte et/ou des statistiques et/ou exemples illustratifs. N'oubliez pas de citer vos sources. Les cartes peuvent être des actions, des lieux, des catégories... Il ne peut pas y avoir plus de 6 cartes au maximum par étape.
 - En tant qu'animateur, circulez parmi les tables pour aider les étudiants, répondre aux questions et soulever les doutes.

- **Étape 2 : Création des cartes quiz** ⌚ 30 min
 - Une fois les cartes de choix créées, il leur faut créer les 5 cartes quiz constituant la transition vers sur l'étape suivante.
 - Distribuez-leur les cartes quiz vierges et demandez-leur de créer des questions (au format QCM avec 3 ou 4 modalités de réponses) portant sur les éléments relatifs aux cartes de l'étape suivante (exemple : questions à la fin de l'étape 1 portant sur l'étape 2 pour introduire les nouvelles notions).
Ce n'est pas obligatoire, mais cela facilite le storytelling du jeu et le rend plus dynamique et interactif, notamment lorsqu'il y a plusieurs participants. Par exemple, ils peuvent créer des questions autour de l'impact de l'industrie du jouet, de la consommation collaborative, du nombre de jouets fabriqués à partir de plastique, du nombre de jouets jetés, etc., s'interroger et éventuellement débattre sur ces questions.
- **Étape 3 : Présentation au reste de la classe et jeu** ⌚ 30 min à 1 h
 - Chaque groupe présente l'un à la suite de l'autre son plateau de jeu au reste de la classe et pose ses questions quiz. Demandez-leur à chaque fois quelle carte les a surpris/intrigués, et pourquoi.
 - Il est ensuite possible de proposer le jeu dans sa version « grand public » avec les cartes créées par les concepteurs, pour sensibiliser les étudiants aux notions liées à l'économie circulaire.
- **Étape 4 : Conclusion** ⌚ 15 min
 - Vous pouvez conclure en ouvrant le débat : qu'en ont-ils pensé ? Vous pouvez également utiliser ce jeu comme introduction pour un cours dédié à l'économie circulaire, à la consommation collaborative, au marketing durable ou encore à la RSE.