

Activité « Phone Impact »

Auteurs

- Équipe pédagogique Inria Learning Lab : Sherazade Djeballah, Laurence Farhi, Aurélie Lagarrigue, Madeline Montigny, Benoit Rospars
- Développeur : Nathan Viaud, Inria Learning Lab
- Expert-es scientifiques : Benjamin Ninassi (Adjoint au Responsable du programme Numérique et Environnement d'Inria) et Sophie Quinton (Chercheuse Inria)
- Graphiste : Donovan Bonnet

Principe général

Ce jeu de plateau engage les participantes et participants dans une réflexion sur les impacts environnementaux et sociaux de la fabrication des smartphones, en particulier ceux liés aux activités extractives.

Objectifs

- Identifier les différents types de métaux nécessaires à la fabrication d'un smartphone
- Lister les grandes étapes de la production des métaux
- Décrire les principaux impacts environnementaux et sociaux liés à l'extraction minière
- Savoir que l'industrie minière et ses conséquences sont présentes dans le monde entier
- Prendre conscience que les pollutions des un-es impactent les autres, aussi bien au présent que pour les générations futures

- Comprendre la diversité des pratiques de minage et de leurs conséquences environnementales et sociales
- Prendre conscience des grandes tendances de l'industrie minière (baisse des teneurs, tensions géopolitiques, croissance des besoins...)
- Identifier et analyser différentes pistes d'action pour limiter les impacts environnementaux liés à l'extraction des métaux (recyclage, réglementation...)

Compétences visées (réf : Green Comp)

- Incarner les valeurs de la durabilité
 - Accorder de la valeur à la durabilité
 - Promouvoir la nature
 - Encourager l'équité
- S'ouvrir à la complexité dans la durabilité
 - Pensée systémique
 - Cadrage des problèmes
- Agir pour la durabilité
 - Initiative individuelle

Public de l'ESR concerné

- Adapté à tout public étudiant de premier cycle
- Adapté à tous les profils disciplinaires (pas de prérequis).

Modalité envisagée, nombre de participants & animation

- Présentiel, en petits groupes : 3 à 5 joueurs pour une partie + 1 personne pour animer le jeu

Formation et matériel requis

Il faut s'assurer de bien comprendre le déroulé du jeu, les objectifs et les règles :

- [Présentation du jeu](#)
- [Préparation de l'atelier](#)

Matériel requis pour animer l'atelier :

- une version imprimée du jeu, à télécharger [au lien suivant](#). Prévoir 1h environ par jeu pour impression, découpage et montage

Étapes du travail

1. Brief de présentation de l'atelier (20 min)
2. Phase de jeu (40 min)
3. Débrief pour terminer l'atelier (30 min)

Durée de l'activité

- Préparation : 1h environ
- Déroulé de l'atelier : 1h30

"Licence Creative Commons BY-NC-SA 4.0
UVED – Février 2026