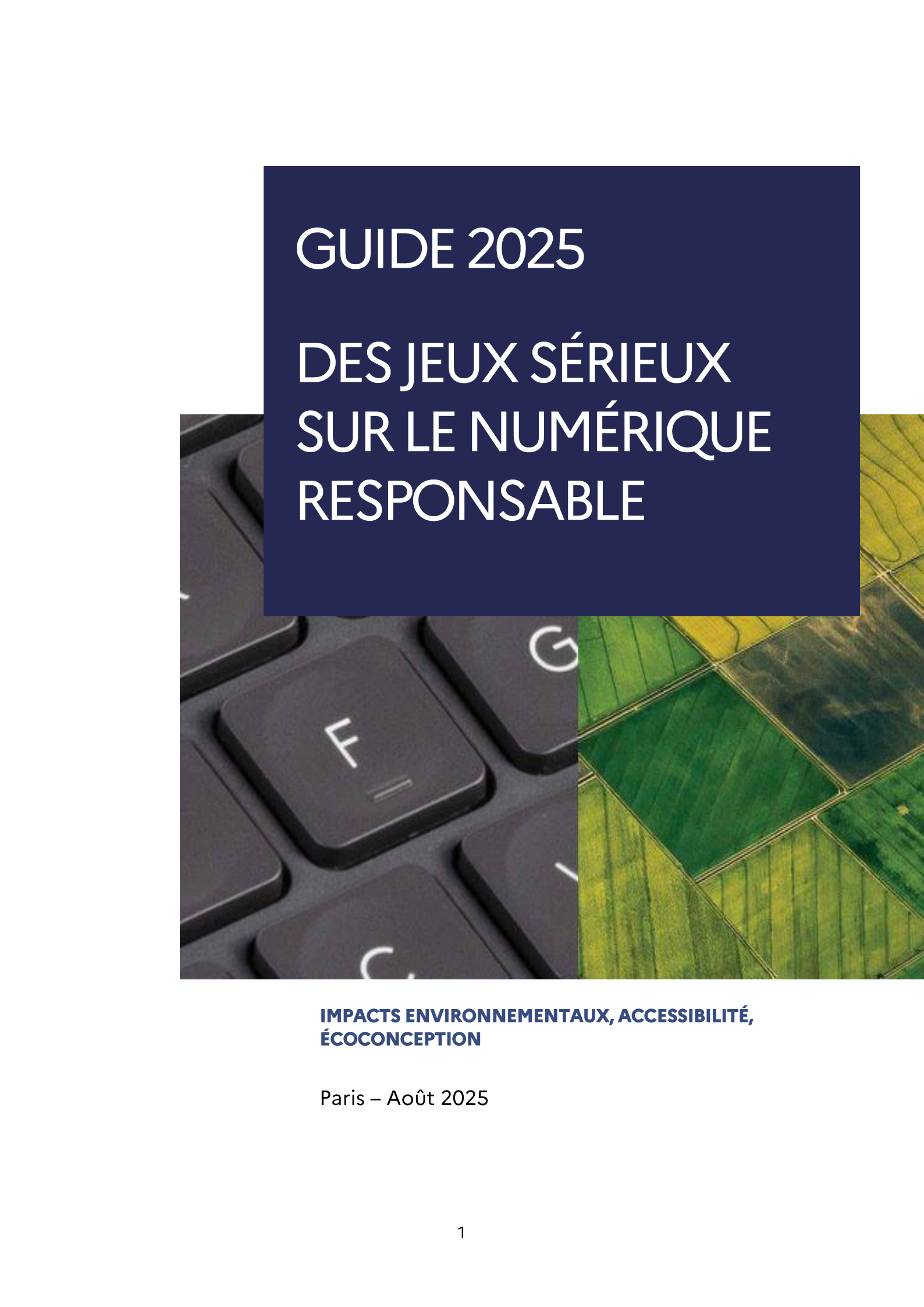




GUIDE 2025

DES JEUX SÉRIEUX SUR LE NUMÉRIQUE RESPONSABLE

**IMPACTS ENVIRONNEMENTAUX, ACCESSIBILITÉ,
ÉCOCONCEPTION**

Paris – Août 2025

PRÉAMBULE

Les jeux présentés dans cet inventaire sont **gratuits** et sont tous **imprimables** via une imprimante de bureau (« *print and play* »), ou **jouables en ligne**.

Pour plus de clarté, une mention « **public jeunesse** » indique les jeux conçus **spécifiquement** pour les **enfants et adolescents, élèves et étudiants**, qui ont pour but d'être utilisés en contexte éducatif (temps scolaire, ateliers...) Néanmoins, de **nombreux autres jeux « tout public »** présentés dans ce document leur sont également **accessibles**.

Vous pouvez vous référer à la ligne « public visé » sur chaque fiche pour plus d'informations.

Pour faciliter la recherche, vous trouverez également un tableau récapitulatif des jeux par types et thèmes.

Dernière actualisation du guide : Août 2025

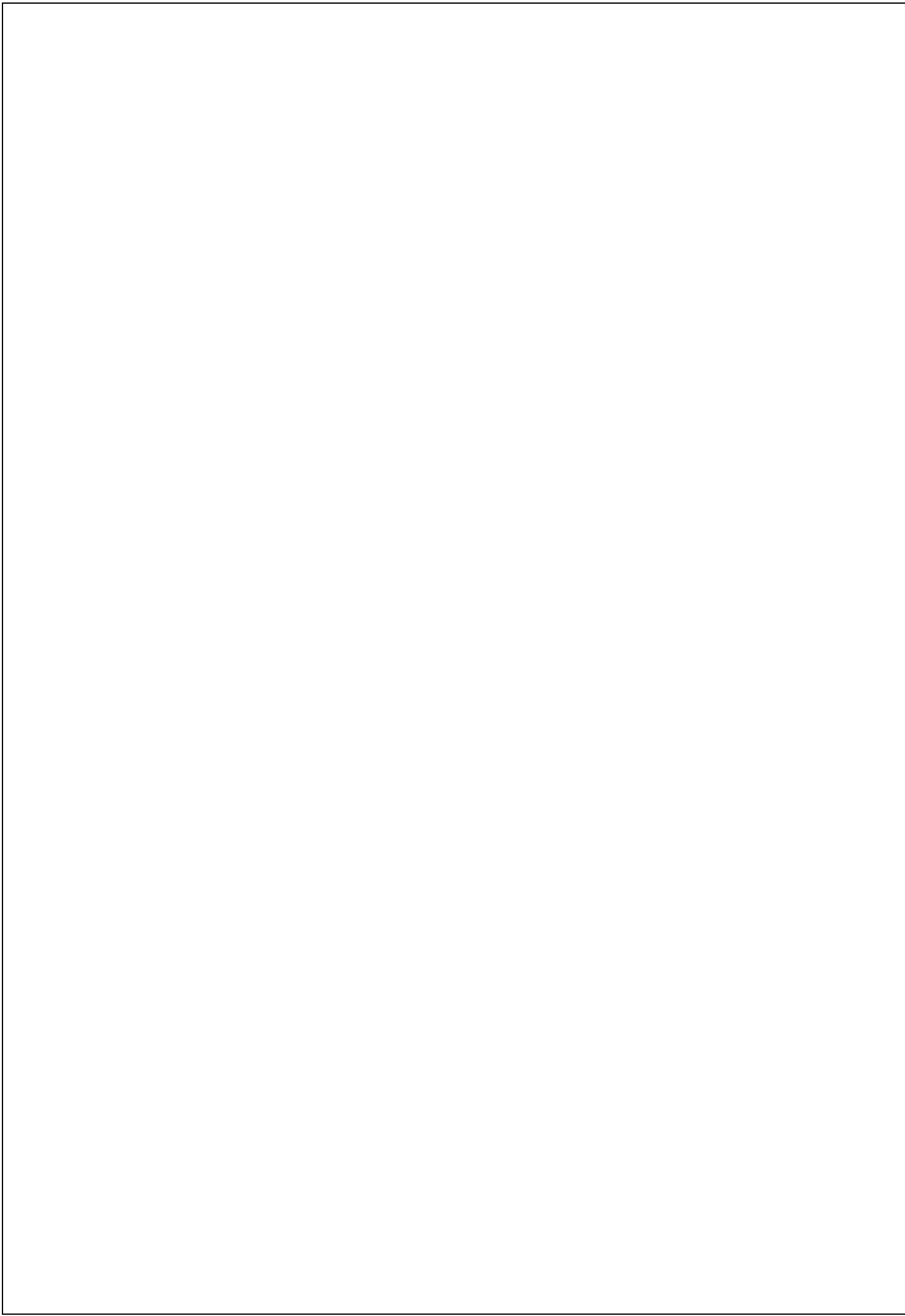
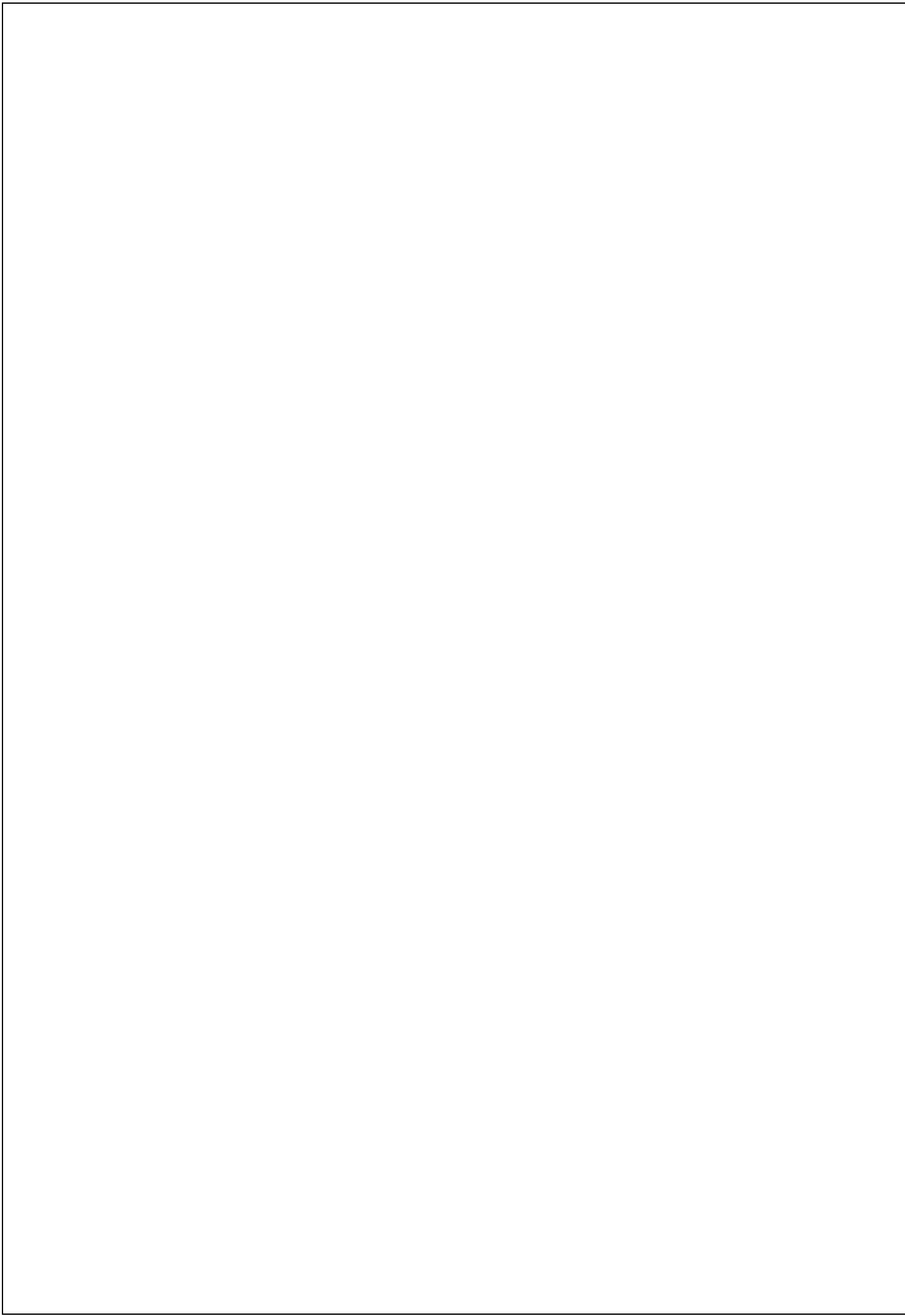


TABLEAU RÉCAPITULATIF DES JEUX PAR TYPES ET THÈMES

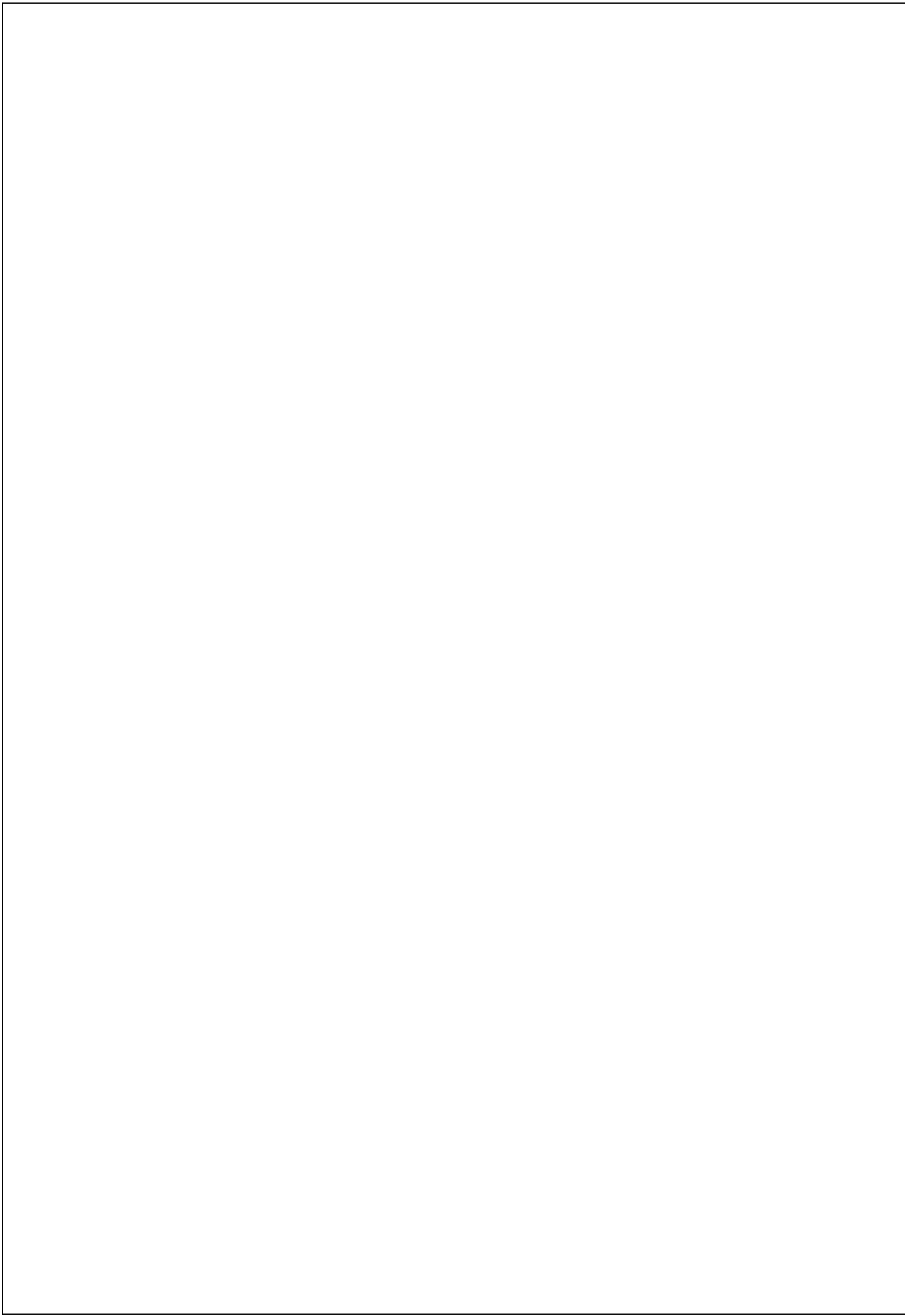
Les liens sont cliquables et vous emmèneront directement au jeu souhaité.

Nom du jeu	Type de jeu	Thème	Public jeunesse	Besoin d'un médiateur
Phone Impact	Jeu de plateau	Impacts écologiques	/	Oui
Terrabyte	Jeu de plateau	Impacts écologiques	/	Non
Numérique éthique	Jeu de cartes	Impacts écologiques	/	Non
Le coût des clics	Jeu de plateau	Impacts écologiques	/	Non
Student 2070 et Educator 2070	Escape Game numérique	Impacts écologiques	Oui	Oui
Urbaniste en pollution numérique	Jeu de plateau	Impacts écologiques	Oui	Oui
Jouons pour débattre	Jeu en ligne et de cartes	Impacts écologiques	Oui	Oui
L'épopée numérique	Jeu de cartes	Impacts écologiques	Oui	Oui
L'histoire racontée du smartphone	Jeu de réflexion	Impacts écologiques	Oui	Oui
Fair Num	Jeu de cartes	Éthique numérique	/	Non
Les écrans, qu'est-ce que tu en penses ? Comment bien les utiliser ?	Jeu de réflexion, activité manuelle	Éthique numérique	Oui	Oui
Aïe Aïe IA !	Escape Game	Intelligence Artificielle	/	Oui
IA 2070	Escape Game numérique	Intelligence Artificielle	/	Oui
Inclusif, le jeu	Jeu de cartes	Accessibilité	/	Non
Accessibilité, jouez la bonne carte !	Jeu de cartes	Accessibilité	/	Non
Cinquante nuances de Green – Écoconception	Jeu en ligne	Écoconception	/	Non
EcoCards	Jeu de cartes	Écoconception	/	Non



SOMMAIRE

Impacts environnementaux	1
Phone impact	1
Terrabyte	2
Numérique éthique	3
Le coût des clics	6
Impacts environnementaux et public jeunesse	8
Student 2070 et Educator 2070	8
Urbaniste en pollution numérique	9
Jouons pour débattre	10
L'épopée numérique	11
L'histoire racontée du smartphone	12
Éthique numérique	13
Fair Num	13
Éthique numérique et public jeunesse	14
Les écrans, qu'est-ce que tu en penses ? Comment bien les utiliser ?	14
Intelligence artificielle	15
Aïe Aïe IA !	15
IA 2070	16
Accessibilité	17
Inclusif, le jeu	17
Accessibilité, jouez la bonne carte !	18
Écoconception	19
Cinquante nuances de Green – Écoconception	19
EcoCards	20



Phone impact

-  Type de jeu : jeu de plateau
-  Public visé: Tout public, dès 14 ans
-  Nombre de joueurs : 3 à 5
-  Besoin d'un médiateur formé: oui
-  Url du print and play : [Découvrir Phone Impact](#)
-  40 minutes environ pour une partie
-  Format print and play : gratuit



Boîte de jeu physique : 34,00 € + frais de port [sur la boutique de l'Inria](#).

 Grâce à un financement du ministère de la Culture, le jeu est gratuit pour les bibliothèques et médiathèques, dans la limite des stocks disponibles, [via un portail spécifique](#) (attention, les frais de port sont à la charge de l'établissement demandeur (compter environ 12 euros, jusqu'à 5 boîtes))

Créateur : Institut national de recherche en sciences et technologies du numérique (Inria)

LE JEU :

Chaque joueur incarne un fabricant de smartphones qui souhaite mettre au point un nouvel appareil. Mais entre les différents industriels, la concurrence est féroce ! D'autant plus qu'ils font face à un nouvel impératif : la production de ces appareils ne doit pas être trop polluante.

Les joueurs devront réunir, auprès de fournisseurs plus ou moins vertueux leur conférant des bonus ou des malus, les différents composants nécessaires à l'assemblage de leurs smartphones. À chaque tour, le joueur a le choix entre **s'approvisionner, fabriquer un composant ou se défausser** d'un de ses malus. À lui **d'être le premier à fabriquer un smartphone complet**, tout en **en maîtrisant le coût écologique**.

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

- Découvrir la diversité de ressources nécessaires à la production des smartphones ;
- Connaître la pollution liée à l'extraction de ces matériaux et l'enjeu autour de leur raréfaction ;
- Développer une compréhension globale du coût environnemental engendré par la fabrication de nos appareils ;
- Ouvrir une réflexion sur les actions à mettre en place au niveau individuel et collectif, pour un avenir plus durable.

TERRABYTE

 **Type de jeu :** Jeu de plateau

 **Public visé :** Tout public

 **Nombre de joueurs :** 2 à 4

 **Besoin d'un médiateur formé :** Non

 **URL du print and play :** https://www.wiki-rennes.fr/Re_Cycle/Terrabyte

Il est également possible de fabriquer les éléments grâce à une imprimante 3D

 **Gratuit**

Créateur(ice) : ReCycle

LE JEU :

Dans ce jeu de plateau collaboratif, les joueurs traversent le temps et revivent les grands temps forts du développement numérique des années 2010 à 2020. Leur objectif ? Tenir dix tours, symbolisant cet intervalle de 10 années, sans épuiser les 3 ressources du jeu symbolisées par des jetons : ressources économiques, sociales et environnementales.

Au début de chaque tour, une carte « événement », qui correspondant à un temps fort du développement numérique, est tirée. Elle ajoute et/ou retire des ressources au plateau. Puis c'est au tour des joueurs de défausser une de leurs cartes. Correspondant à des activités numériques pratiquées, ces cartes augmentent ou diminuent elles aussi les réserves.

Le jeu est gagné quand le 10^e tour s'achève, mais il s'arrête dès qu'une ressource est épuisée...

Des ressources complémentaires jointes à chaque carte permettent, si souhaité, d'approfondir ses connaissances.

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

- Prendre conscience de l'impact des usages numériques du quotidien
- Réfléchir aux usages numériques essentiels et à ceux superflus.

NUMÉRIQUE ÉTHIQUE

👉 Ce jeu de cartes est consacré aux écogestes numériques. Polyvalent, il vous permet de jouer de 6 façons différentes, selon vos objectifs.

Les 6 modes et leurs règles sont détaillés dans la fiche ci-dessous. Ils sont répartis selon les 3 objectifs suivants :

1. Découvrir et explorer
2. Comprendre
3. S'approprier

Le nombre de joueurs et le temps de jeu varient selon la règle choisie. Ces informations sont spécifiées pour chaque jeu.

🎲 Type de jeu : Jeu de cartes

👥 Public visé : Tout public

👤 Nombre de joueurs : De 4 à 20 selon le mode de jeu choisi

🗣️ Besoin d'un médiateur formé : Non

🔗 URL du print and play : [Découvrir le jeu "Numérique éthique"](#)

Le jeu peut être imprimé via une imprimante bureautique. Les fichiers sont également disponibles dans une version avec fonds perdus et traits de coupe pour une impression par une imprimerie professionnelle.

⌚ Environ 10 à 30 minutes selon le mode de jeu choisi

💰 Gratuit

Créateur(ice) : Institut de la gestion publique et du développement économique (IGPDE)

Objectif 1. Découvrir et explorer :

JEU N°1 : J'ADOpte UN GESTE ÉCORESPONSABLE

👥 4 à 20 personnes

⌚ 10 à 20 minutes

Objectif poursuivi : Sensibiliser l'ensemble du groupe à un geste écoresponsable.

Chaque joueur reçoit une carte avec un écogeste. Il lit la carte à voix-haute, indique s'il pense pouvoir adopter l'écogeste, puis passe la parole à quelqu'un d'autre.

JEU N°2 : CHERCHEZ L'ÉCOGESTE

 2 à 12 personnes

 10 à 20 minutes

Objectif poursuivi : Prendre connaissance des 6 familles d'action et sensibiliser au numérique écoresponsable.

20 cartes du jeu, en dehors des 6 cartes « Impacts » sont étalées face visibles. Les autres, sont conservées dans une pioche, face cachée. Un joueur choisit une des cartes visibles et tente de la faire deviner en la décrivant. Celui qui pense avoir trouvé prend la carte. Si c'est la bonne, il la garde et la lit à voix haute. On remplace l'espace vide par une carte tirée de la pioche. Le gagnant est celui à avoir trouvé le plus de cartes.

Objectif 2. Comprendre :

JEU N°3 : EFFET PAPILLON

 4 à 20 personnes

 10 à 20 minutes

Objectif poursuivi : Prendre connaissance de gestes numériques écoresponsables et imaginer leur impact à grande échelle sur le monde.

Les joueurs répartissent les cartes en pile selon les 6 familles existantes. À l'aide d'un dé à 6 faces, il pioche une carte sur la pile correspondante au chiffre annoncé. Le joueur lit la carte et commente l'impact que peut avoir l'écogeste ainsi découvert à grande échelle.

JEU N°4 : SUPER POWER

 4 à 20 personnes

 10 à 20 minutes

Objectif poursuivi :

Sensibiliser au numérique écoresponsable et identifier l'impact des différents gestes.

3 cartes « impact » sont placées sur la table. On distribue à chaque participant deux cartes du jeu faces cachées à chaque joueur. À tour de rôle, les joueurs lisent leurs cartes et les placent

devant une des cartes Impact (fort, moyen ou faible). Le groupe valide collectivement le positionnement.

Objectif 3. S'approprier :

JEU N°5 : BUZZ TON ENGAGEMENT

 4 à 12 personnes

 10 à 20 minutes

Objectif poursuivi : Sensibiliser au numérique écoresponsable en échangeant sur des manières de mettre en place des écogestes.

Les cartes « Impact » doivent être retirées du jeu. Les joueurs sont répartis par groupe de deux ou trois. Chaque groupe reçoit une carte écogeste. Le groupe doit imaginer comment mettre en œuvre l'écogeste qu'il a reçu. Toutes les idées, même les plus farfelues, sont les bienvenues.

JEU N°6 : POUR OU CONTRE

 4 à 20 personnes

 10 à 30 minutes

Objectif : Sensibiliser au numérique écoresponsable en imaginant l'impact positif ou éventuellement négatif de chaque écogeste.

Les joueurs sont répartis en deux groupes : « Promoteurs » et « Détracteurs ». Une personne du groupe « Détracteurs » pioche une carte « écogeste » et donne un inconvénient à cet écogeste. Il lance ensuite un ballon à un membre de l'équipe « Promoteurs », qui doit lui formuler un avantage à la pratique de l'écogeste. Un membre des « Détracteurs » pioche une nouvelle carte, et ainsi de suite. La mauvaise foi est acceptée et fait partie du jeu ! Après avoir piocher six cartes, chaque équipe identifie les écogestes qui leur semblent les plus aisés à mettre en œuvre.

LE COÛT DES CLICS

👉 Ce jeu met en évidence l'impact de vos usages numériques. Il vous permet de jouer de 2 façons différentes, un mode normal et un mode « express »

Le nombre de joueurs et le temps de jeu varient selon la règle choisie. Ces informations sont spécifiées pour chaque jeu.

🎲 Type de jeu : Jeu de plateau

👥 Public visé : Tout public

👤 Nombre de joueurs : De 3 à 12 personnes

👤 Besoin d'un médiateur formé : Non

🔗 URL du print and play : [Découvrir le jeu "Le coût des clics"](#)

Le jeu peut être imprimé via une imprimante bureautique. Les fichiers sont également disponibles dans une version avec fonds perdus et **traits** de coupe pour une impression par une imprimerie professionnelle.

⌚ Environ 10 à 30 minutes selon le mode de jeu choisi

💰 Gratuit

Créateur(ice) : Institut de la gestion publique et du développement économique (IGPDE)

LE JEU – MODE CLASSIQUE

👥 2 à 12 personnes

⌚ 30 minutes

Objectif : être l'équipe qui cumule le plus de points à la fin des 4 défis.

Vous avez 4 défis à réaliser en complétant 3 plateaux de jeu successifs, puis en répondant à une question bonus. Une bonne réponse fait gagner un point.

Les défis portent sur 4 thèmes : les chiffres de la pollution numérique, le bilan carbone des équipements, le bilan carbone des usages et une question bonus sur l'impact de la 4G comparé à celui de la wifi.

LE JEU – MODE EXPRESS

 3 à 12 personnes

 10 minutes

Objectif : avoir une vision d'ensemble de la pollution numérique.

Les joueurs sont répartis en 3 équipes. Chaque équipe reçoit un des plateaux de défis du « mode classique » et le remplit de son côté, dans un temps limité de 10 minutes. Puis chaque équipe partage leur plateau. Les participants peuvent échanger entre eux, soulever des objections et donner leurs avis.

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

- Découvrir et prendre conscience des impacts écologiques de la consommation numérique.
- Utiliser les équipements numériques de façon à limiter leurs impacts et adopter des habitudes d'utilisation du numérique plus responsables.
- À travers les données chiffrées et sourcées, donner une vision d'ensemble de la pollution numérique concrète et proportionnée.

STUDENT 2070 ET EDUCATOR 2070

 **Type de jeu :** Escape Game numérique

 **Public visé :** Jeunes / Élèves (version *Student 2070*) et Enseignants (version *Educator 2070*)

 **Nombre de joueurs :** 4

 **Besoin d'un médiateur formé :** Oui

 **URL du jeu :**

[Accéder à la version enseignants "Educator 2070"](#)

[Accéder à la version jeunes "Student 2070"](#)

 **Environ 30 minutes pour une partie**

 **Gratuit**

Nécessite l'accès à un ordinateur ou un smartphone dotés d'une connexion internet.

Créatrice : Sarah Descamps

LE JEU :

Les joueurs reçoivent un message du futur. En 2070, le gouvernement terrien a décrété la fin du numérique, car celui-ci a épuisé les ressources naturelles terrestres. Mais la solution pour empêcher ce basculement avait été mise à l'abri dans un coffre-fort dès 2023. Aux joueurs de réussir à l'ouvrir pour empêcher que la catastrophe n'advienne dans l'avenir !

Pour cela, les joueurs doivent consulter le site www.educonetimpact.com et répondre correctement à 8 questions. À chaque bonne réponse correspond un chiffre, ce qui leur permettra de reconstituer le code qui donne accès au contenu du coffre numérique, et ainsi savoir comment sauver l'humanité. Pour déverrouiller le coffre, un smartphone capable de lire les QR code et une connexion internet seront nécessaires.

Il existe une version « étudiants » et une version « enseignants ». Cette dernière permet de sensibiliser les professionnels de l'éducation à la sobriété numérique.

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

- Comprendre les impacts écologique, éthiques et sociaux du numérique
- Réfléchir à ses usages du numérique
- Mettre en place de bonnes actions pour réduire son empreinte carbone numérique.

URBANISTE EN POLLUTION NUMÉRIQUE

 **Type de jeu :** Jeu de plateau

 **Public visé :** Jeunes (10-14 ans)

 **Nombre de joueurs :** De 3 à 7

 **Besoin d'un médiateur formé :** Oui

 **URL du print & play :** [Découvrir "Urbaniste en pollution numérique"](#)

 **50 minutes pour une partie**

 **Gratuit**

Créatrices : Gloria Vandenplas, sous la supervision de Sarah Descamps

LE JEU :

Dans ce jeu de plateau collaboratif, les joueurs incarnent les dirigeants d'une commune, qui doivent accueillir 100 habitants et répondre à leurs besoins numériques. Les joueurs construisent petit à petit les infrastructures numériques dont la ville a besoin (centres de données, usines, sources d'énergie...) Mais il leur faut maîtriser leur coût environnemental. Certains choix, comme le fait de construire sur une zone naturelle, leur fera perdre des jetons « empreinte écologique ». La partie est gagnée quand les joueurs ont implanté toutes les infrastructures nécessaires aux besoins des 100 habitants sans dépasser le budget et en ayant encore au minimum un jeton "empreinte écologique" en stock.

Le jeu est accompagné de vidéos expliquant ce qu'est la pollution numérique.

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

- Comprendre la diversité des ressources et infrastructures nécessaires au déploiement d'un réseau informatique (approvisionnement en énergie, fabrication des équipements, stockage des données...)
- Comprendre les impacts environnementaux du numérique
- Développer la réflexion collective

JOUONS POUR DÉBATTRE

 Type de jeu : Jeu en ligne (version 8-11 ans et 12-15 ans) et jeu de cartes à imprimer (version 5 – 7 ans)

 Public visé : Enfants, adolescents

 Nombre de joueurs : 4 (version jeu en ligne)

 Besoin d'un médiateur formé : Oui

 URL du jeu : [Découvrir la version jeu en ligne de "Jouer pour débattre" \(8 - 11 ans et 12 - 15 ans\)/](#)

Version « jeu de cartes » pour les 5 – 7 ans : [Découvrir la version jeu de cartes \(5 - 7 ans\) de "Jouer pour débattre"](#)

 Gratuit

Créatrice : Sarah Descamps

LE JEU :

La version en ligne prend la forme d'un jeu de l'oie sur un plateau numérique. Le joueur lance le dé virtuel et avance du nombre de cases indiqué. Il répond à la question. Si les autres participants acceptent la réponse, le joueur peut rejouer au prochain tour. Sinon, il devra redonner une autre explication. Si un autre joueur tombe sur la même case, il lui faut donner une réponse différente du premier. L'objectif est de parvenir au bout du plateau.

Pour la version destinée au 5-7 ans, le médiateur ou l'enseignant pose les questions inscrites sur les cartes papier. L'activité se termine quand chaque participant a pu s'exprimer au moins une fois.

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

- Comprendre les impacts du numérique
- Développer la réflexion collective
- Débattre, exposer son point de vue, argumenter



L'ÉPOPÉE NUMÉRIQUE

 **Type de jeu :** Jeu de cartes

 **Public visé :** Enfants, adolescents (à partir de 8 ans)

 **Nombre de joueurs :** 5 à 6

 **Besoin d'un médiateur formé :** Oui

 **URL du *print and play* :** Découvrir le jeu "L'épopée numérique"

 **Environ 50 minutes**

 **Gratuit**

Créatrice : Sarah Descamps



LE JEU :

Inspiré de la Fresque du Numérique, *L'épopée numérique* est une activité de réflexion collective. Après avoir expliqué aux participants le concept de sobriété numérique, ceux-ci doivent créer une fresque en agencant les cartes selon leurs liens de cause à effet.

Une fois la fresque complétée, les élèves peuvent décorer la fresque ou y ajouter des éléments. Un temps d'échange sur l'expérience est ensuite organisé.

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

- Sensibiliser aux impacts environnementaux et sociaux du numérique
- Mieux comprendre les ressources nécessaires au déploiement du numérique
- Réfléchir à son usage du numérique
- Développer l'esprit critique



L'HISTOIRE RACONTÉE DU SMARTPHONE

 **Type de jeu :** Jeu de réflexion

 **Public visé :** Enfants (6 – 10 ans)

 **Nombre de joueurs :** Individuel ou en groupe

 **Besoin d'un médiateur formé :** Oui

 **URL du print and play :** [Découvrir le jeu "L'histoire du smartphone"](#)

 **Environ 30 minutes**

 **Gratuit**

Créateur(ice) : Colori

LE JEU :

Au travers de 3 activités successives, ce jeu a pour but de reconstituer un planisphère qui permet de visualiser les étapes de la fabrication d'un smartphone.

D'abord, on présente aux enfants des images qui représentent les différentes étapes de fabrication d'un smartphone, et on essaie de les classer chronologiquement. Ensuite, on découvre le planisphère et on y positionne les images vues précédemment. Enfin, on peut colorier le planisphère et y coller les images.

L'activité permet de prendre du grand nombre de ressources et d'étapes, éparpillées partout dans le monde, que la fabrication d'un smartphone nécessite. Si on additionne les trajets des 70 éléments qui composent le smartphone, cela représente 800 000 kilomètres, soit plus qu'un aller-retour Terre-Lune (ou 20 fois le tour de la Terre) !

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

- Découvrir les étapes de la fabrication d'un smartphone
- Prendre conscience de l'impact de la fabrication d'un smartphone sur l'environnement et sa dimension mondialisée



FAIR NUM

 Type de jeu : jeu de cartes
 Public visé : Tout public
 Nombre de joueurs : 2 à 6 joueurs
 Besoin d'un médiateur formé : Non
 URL du print and play : [Accéder au jeu "Fair Num"](#)
 Environ 45 minutes
 Gratuit
Créateur(ice) : Guillaume Kerrien

LE JEU :

Ce jeu vous aide à faire les bons choix pour vos équipements numériques.

Il est composé de deux sets de cartes :

36 cartes réparties en 4 familles, avec une valeur négative, spécifique pour chacune des cartes. On trouve la famille PC / Télécom (bleu) ; Multimédia / Loisirs (violet) ; Équipements du Salon (vert) et Objets connectés / Domotique (marron)

36 cartes d'usages, classées en différents types de besoins : Administratif, Famille, Social, Vacances, Transports... Chacune a une valeur de 10 points

L'objectif est de collecter un maximum d'usages (chacun faisant gagner 10 points) avec un "minimum" d'équipements (chaque équipement faisant perdre des points)

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

- Réaliser le coût environnemental des équipements numériques
- Cibler ses besoins en termes d'équipements numériques
- Apprendre à adapter stratégiquement ses choix d'équipements à ses usages pour diminuer le coût carbone de son utilisation numérique

LES ÉCRANS, QU'EST-CE QUE TU EN PENSES ? COMMENT BIEN LES UTILISER ?

Type de jeu : Jeu de réflexion, activité manuelle

Public visé : Enfants (5– 8 ans)

Nombre de joueurs : Individuel ou en groupe

Besoin d'un médiateur formé : Oui

URL du print and play : [Lien vers les cartes de l'activité 1\) Les écrans, qu'est-ce que tu en penses ? et vers la partie 2 et 3 : les écrans, comment bien les utiliser ?](#)

Environ 30 minutes

Gratuit

Créateur(ice) : Colori

LE JEU :

Au travers de 3 activités successives, ce jeu permet aux enfants de comprendre les bienfaits et les risques des écrans et de créer leur livret de bonnes pratiques, à ramener chez eux.

D'abord, à l'aide des cartes « Les écrans, qu'est-ce que tu en penses ? », on invite les enfants à discuter de leurs rapports aux écrans, les bénéfices et risques qu'ils y trouvent. Ensuite, on présente aux enfants les images « Les écrans, comment bien les utiliser ? » et on leur propose de donner leur avis sur les différents conseils donnés. Enfin, on peut proposer aux enfants de plus de 6 ans de découper, plier et coller ces bonnes pratiques, afin d'en faire un livret qu'ils pourront conserver.

Objectifs pédagogiques :

- Aider l'enfant à identifier les bienfaits et les risques liés aux écrans
- Permettre aux enfants d'adopter les bonnes pratiques en matière d'écrans
- S'exprimer, trouver des arguments
- Fabrication d'un livret



Aïe Aïe IA !

 **Type de jeu :** Escape Game

 **Public visé :** Tout public (A partir de 11 ans)

 **Nombre de joueurs :** 3 à 8 joueurs

 **Besoin d'un médiateur formé :** Oui

 **URL du print and play :** [Découvrir le jeu "Aïe aïe IA"](#)

 **Environ 1 heure**

 **Gratuit**

Créateur(ice) : Métropole Grand Lyon

LE JEU :

Dans ce jeu d'exploration suivi d'un débat, les joueurs découvrent les locaux d'ADP (l'Algorithme dans la peau). Chacun tire au préalable une carte, qui lui attribue un rôle pour la phase de débat qui clôturera le jeu. Les joueurs explorent ensuite les documents disponibles et se familiarisent ainsi avec le fonctionnement d'une IA.

Le jeu est complété par une phase de débat, où chaque joueur échange en restant dans le rôle défini par sa carte.

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

- Acquérir des connaissances sur différentes thématiques liées au développement de l'intelligence artificielle (définition d'un algorithme, faits historiques sur l'IA, fausses information, *deepfakes*...)
- Informer les participants sur les nombreux cas d'usages de l'intelligence artificielle et ses différents biais d'interprétation ainsi que son impact environnemental.
- Mobiliser l'esprit critique des participants et leur apprendre à évaluer une information
- Échanger et argumenter, lors de la phase finale de débat.

IA 2070

-  **Type de jeu :** Escape Game numérique
-  **Public visé :** Tout public
-  **Nombre de joueurs :** 4
-  **Besoin d'un médiateur formé :** Oui
-  **URL du print & play :** [Découvrir le jeu IA 2070](#)
-  **Environ 30 minutes pour une partie**
-  **Gratuit**
- Créatrice :** Sarah Descamps
- > Nécessite l'accès à un ordinateur ou un smartphone dotés d'une connexion internet.**



LE JEU :

En 2070, l'IA s'est développée de manière non-viable et a entraîné la chute de l'ensemble du secteur du numérique. Pourtant, la solution au mauvais déploiement de l'IA avait été précieusement sauvegardé dans un coffre-fort dans les années 2020... C'est aux joueurs d'aujourd'hui d'agir pour éviter un futur catastrophique !

Pour cela, les joueurs doivent consulter le site www.educonetimpact.com et répondre correctement à 8 questions. À chaque bonne réponse correspond un chiffre, ce qui leur permettra de reconstituer le code permettant d'ouvrir le coffre numérique, et ainsi savoir comment sauver l'humanité. Pour déverrouiller le coffre, un smartphone capable de lire les QR code et une connexion internet seront nécessaires.

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

- Comprendre les impacts écologique, éthiques et sociaux de l'Intelligence Artificielle
- Réfléchir à son usage de cette technologie
- Mettre en œuvre dès aujourd'hui une utilisation raisonnée de cette technologie.

INCLUSIF, LE JEU

 **Type de jeu :** Jeu de cartes

 **Public visé :** Entreprises, professionnels du web et de la communication

 **Nombre de joueurs :** 3 à 6

 **Besoin d'un médiateur formé :** Non

 **URL du print and play :** [Découvrir le jeu « Inclusif »](#)

 **Environ 2 heures**

 **Gratuit**

Créateur(ice) : Métropole Grand Lyon

LE JEU

Les participants s'échauffent tout d'abord, grâce à un rapide quizz en ligne, qui les initie à l'importance de l'accessibilité et à la diversité des handicaps.

Grâce à un ensemble de cartes, ils construisent ensuite une analyse globale de l'inclusivité de leur service numérique durant 30 minutes. Le but est d'identifier les marges de progression sur 5 domaines clés : développement, éditorial, expérience utilisateur, gestion de projet et interface utilisateur.

Les participants découvrent les actions qu'il est possible de mettre en place. Ils se les attribuent en fonction de leurs compétences à les mettre en place dans l'entreprise et/ou identifient les personnes à qui elles pourraient être confiées.

Enfin, le jeu s'achève par un temps d'échange de 10 minutes.

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

- Comprendre les enjeux d'accessibilité numérique
- Évaluer l'inclusivité de son service numérique
- Découvrir des solutions pour améliorer l'accessibilité



ACCESSIBILITÉ, JOUEZ LA BONNE CARTE !

 **Type de jeu :** Jeu de cartes

 **Public visé :** Entreprises

 **Nombre de joueurs :** Maximum 20 (4 groupes de 5)

 **Besoin d'un médiateur formé :** Non

 **URL du print and play :** [Découvrir « Accessibilité, jouez la bonne carte ! »](#)

À noter : Le **texte des cartes est également disponible au format .doc**, pour pouvoir être converti en **braille** ou être lu par un **lecteur d'écran**. Pour y accéder, il suffit de télécharger le jeu via le lien ci-dessus.

 **Environ** 1 heure

 **Gratuit**

Créateur(ice) : Tamara Sredojevic



LE JEU

Les participants commencent par échanger pendant 5 minutes les idées reçues qui leur semblent courantes sur l'accessibilité. Qu'est-ce qui est invoqué comme un frein à sa mise en place ?

Puis chaque groupe de joueurs se voit confier 4 cartes « idées reçues » sur le handicap. Leur objectif, associer à chaque carte « idée reçue » six cartes « arguments » qui viennent montrer le bénéfice de l'accessibilité. Les groupes peuvent ensuite comparer leurs réponses.

Puis on passe à l'atelier « Situation ». Chaque groupe reçoit une carte d'une situation où une personne exprime une idée reçue sur l'accessibilité. Le but des joueurs est alors de lui répondre, en s'aidant si besoin des cartes « arguments » avec lesquelles ils se sont familiarisés précédemment.

L'atelier se clôt par un moment d'échange : chaque joueur prend une carte « argument » et explique aux autres comment il pourrait la mettre en œuvre dans l'entreprise ou dans son travail.

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

- Comprendre les enjeux d'accessibilité numérique
- Déconstruire les idées reçues
- Mettre en œuvre des solutions concrètes



CINQUANTE NUANCES DE GREEN – ÉCOCONCEPTION

 **Type de jeu :** Jeu en ligne
 **Public visé :** Tout public, entreprises
 **Nombre de joueurs :** 1 (solo)
 **Besoin d'un médiateur formé :** Non
 **URL du jeu :** [Jouer au jeu « 50 nuances de green »](#)
 **Environ 5 minutes**
 **Gratuit**
Créateur : Digital.green

LE JEU :

Savez-vous comment construire un site web plus écologique ? Le site que vous avez en tête pour votre entreprise prend-il en compte les impératifs environnementaux ?

Grâce à ce jeu en ligne, vous construirez un site web fictif, en choisissant les différents paramètres : fond, police, en-tête, images, présence ou non d'un carrousel. À la fin, vous saurez si le site que vous avez bâti répond (ou non) aux normes d'écoconception et quelle serait son empreinte carbone dans la vraie vie. Le but ? Créer le site avec l'empreinte carbone la plus basse. Un bon moyen de se former par essai-erreur à l'écoconception, et confronter votre site web actuel, ou celui de vos rêves, à son impact carbone.

Le jeu est complété par un Guide de bonnes pratiques d'écoconception numérique.

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

- Évaluer votre niveau de compréhension de l'écoconception appliquée aux sites web.
- Découvrir l'étendue des conceptions de sites web possibles et l'empreinte écologique de chacune d'entre elles.
- Apprendre les bonnes pratiques de l'éco-conception de manière ludique
- Tester et améliorer votre site ou projet de site

ECO CARDS

- 🎲 Type de jeu : Jeu de cartes
- 👥 Public visé : Entreprises, personnes en charge de la conception de sites internet
- 👤 Nombre de joueurs : 3 minimum
- 👤 Besoin d'un médiateur formé : Non
- 🔗 URL du print and play : [Découvrir « Ecocards »](#)
- 🕒 Environ 1 heure
- 💰 Gratuit
- Créateur(ice) : Fruggr

LE JEU :

Ce jeu de cartes permet de se poser les bonnes questions lors de la création ou de la refonte d'un site web.

Le jeu comporte trois phases, ou ateliers.

Il doit rassembler un représentant de chaque pôle-métier impliqué dans la conception du site (équipe technique, designer, gestion de projet).

Il peut être utilisé au démarrage d'un projet, lorsque celui-ci est déjà entamé, ou à tout autre moment, pour cadrer les aspirations et décisions futures.

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

- Comprendre les grands principes de l'écoconception
- Identifier les points de vigilance et les améliorations possibles dans l'élaboration de ses propres projets
- Ouvrir le dialogue entre les différentes parties-prenantes de la création d'un site web
- Permettre une distribution des tâches claire et efficace pour assurer la mise en action des principes d'écoconception.

