

Préparation de l'atelier

I - Découvrir le jeu PhonelImpact

Assurez-vous de bien comprendre les règles, le déroulé et les objectifs pédagogiques du jeu. Tous ces aspects sont développés dans la [Partie "Présentation du jeu PhonelImpact" de ce portail](#).

Un conseil

Relisez attentivement la documentation et testez vous-même le jeu ou animez une mini-séance test avec vos proches ou vos collègues grâce à la version accélérée en 20' : mode flash. C'est préférable pour bien comprendre les règles du jeu et les différentes stratégies qu'on peut adopter ! Préparez si besoin une fiche synthétique des règles pour pouvoir les expliquer rapidement le jour de l'atelier.

II - Se familiariser avec les impacts environnementaux et sociaux du smartphone

Pour commencer, si ce n'est pas déjà le cas, il est nécessaire de vous familiariser avec le sujet. Pour ce faire, nous vous conseillons d'aller sur la Partie ["Ressources"](#).

III - Préparer l'animation

Matériel à prévoir

Choisissez entre :

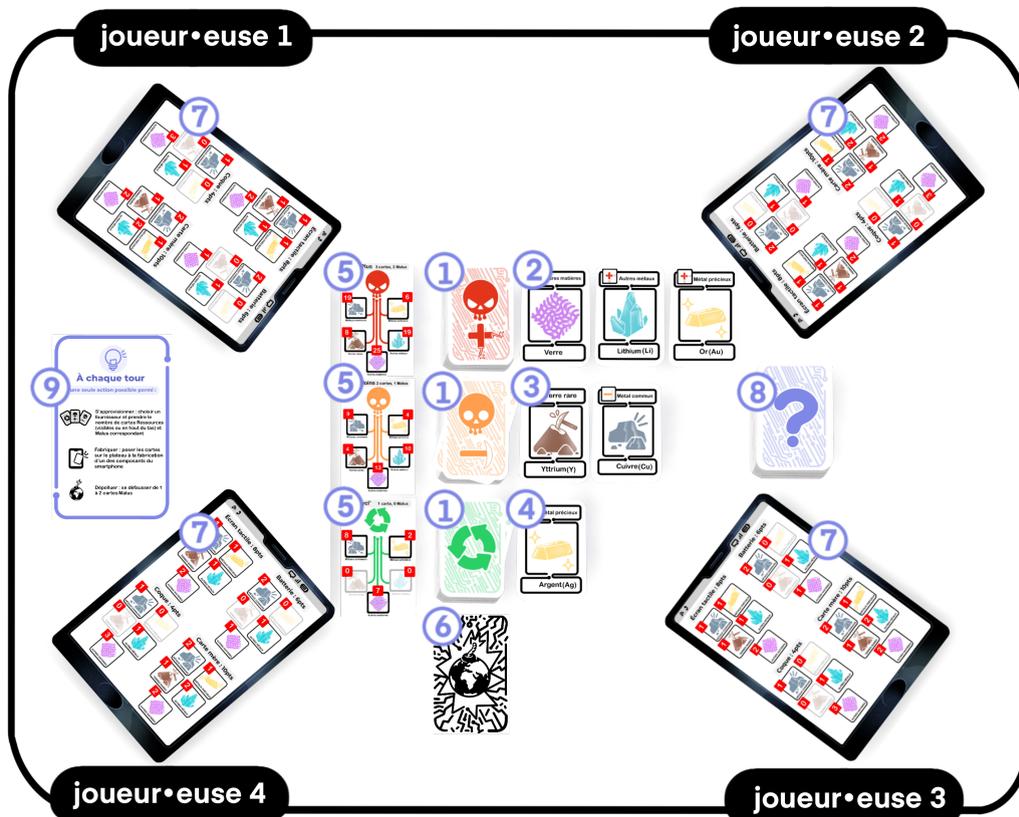
- Utiliser la version [Print&Play](#) : imprimez, plastifiez éventuellement, et découpez le matériel.
- [Acheter une boîte de jeux](#) prête à l'emploi avec tout le matériel nécessaire pour une expérience complète.

Prévoyez des feuilles, post-its et crayons sur les tables pour que les joueur·euses puissent noter des questions ou réflexions pendant la partie. Si possible, prévoyez également du matériel pour projeter, ce qui peut enrichir l'expérience et stimuler les discussions lors de la phase de brief.

Configuration de l'espace

Prévoyez des tables rondes ou carrées, avec 3 à 5 chaises selon le nombre de joueur·euses. Si plusieurs tables de jeu sont installées, elles doivent être suffisamment éloignées les unes des autres pour que les joueur·euses ne s'entendent pas.

Mise en place du jeu



Exemple d'une mise en place à 4 joueur.euses

Étape 1 - cartes ressources

Mélangez les cartes **Ressources** de chaque fournisseur (**PolluPlus**, **PolluMoins**, **Recycl'**) pour former 3 pioches, faces cachées ①.

Les 3 pioches sont disposées en colonne au centre de la table : **PolluPlus** en haut, **PolluMoins** au centre, **Recycl'** en bas ①.

À droite de chaque pioche, retournez face visible : 3 cartes chez **PolluPlus** ②, 2 cartes chez **PolluMoins** ③, 1 carte chez **Recycl'** ④.

À gauche de chaque pioche, ⑤ disposez les cartes **Synthèse des ressources** pour chaque fournisseur.

Étape 2 - cartes malus

Constituez votre pioche de cartes **Malus** ⑥ en fonction du nombre de joueur·euses.
Pour cela, mettez **les cartes 1/6 à 6/6** de côté.

Selon **le nombre de joueur·euses**, sélectionnez les cartes **Malus** de la manière suivante :

- dans une partie à 3, **les cartes 3+** sont utilisées. Les cartes 4+ et 5+ sont remises dans la boîte
- dans une partie à 4, **les cartes 3+ et 4+** sont utilisées. Les cartes 5+ sont remises dans la boîte
- dans une partie à 5, **toutes les cartes** sont utilisées.

Mélangez la pile constituée puis ajoutez les cartes 1/6 à 6/6 mises de côté par ordre décroissant, de façon à ce que la carte 1/6 soit en haut de la pile.

✎ Récapitulatif

| Nombres de joueur·euses | 3 joueur·euses | 4 joueur·euses | 5 joueur·euses |
|---------------------------------------|-------------------------------|--|-------------------------|
| Nombres de cartes Malus | 36 cartes Malus | 48 cartes Malus | 60 cartes Malus |
| Composition de la pioche malus | Cartes 1/6 à 6/6 et cartes 3+ | Toutes les cartes Malus sauf les cartes 5+ | Toutes les cartes Malus |

Étape 3 - plateaux et événements

Chaque joueur·euse reçoit un **plateau Smartphone** ⑦ individuel.

Placez la pioche **Événements** ⑧, face cachée, sur la table. Les cartes Événements sont classées par ordre croissant au début de la partie (1, 1 bis, 2, ... 14), avec la carte n°1 en haut de la pile.

Une **Aide de jeu** est à disposition de tous les joueur·euses ⑨.