

Règles

1/2



But du jeu

Réussir à placer toutes les cartes dans le bon ordre, en devinant le poids caché* de chaque objet.

*Le poids caché indiqué sur les cartes correspond au poids de la matière mobilisée, aussi appelée "sac à dos écologique" : il comprend l'ensemble des matières premières nécessaires pour produire cet équipement (ex : les tonnes de terre excavées pour quelques grammes de minerai dans les puces de nos smartphones ; le pétrole nécessaire à la fabrication des plastiques de nos équipements, etc.).

Tous les chiffres proviennent de l'ADEME (agence de la transition écologique).

Déroulé

- 1 Prélever une carte du paquet et la poser sur son verso (le côté avec seulement deux lignes : le nom de l'objet représenté et son poids simple). Cette carte sert de point de repère.
- 2 Diviser ensuite le reste des cartes équitablement entre les joueur·ses. Ils ne doivent pas les retourner. S'il n'y en pas assez, dans le cas d'une classe par exemple,

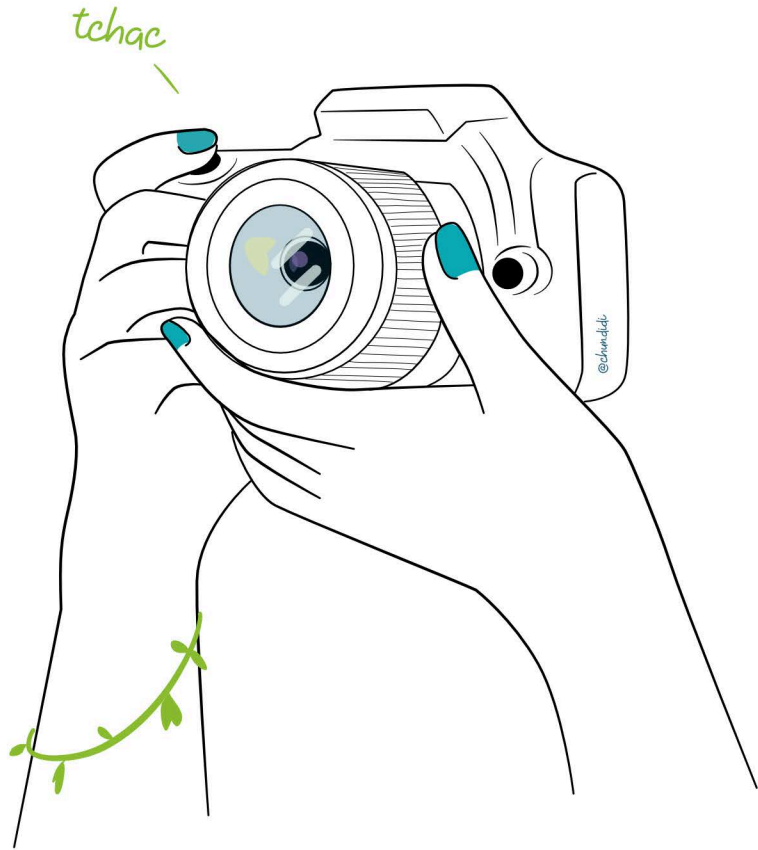
Règles

2/2

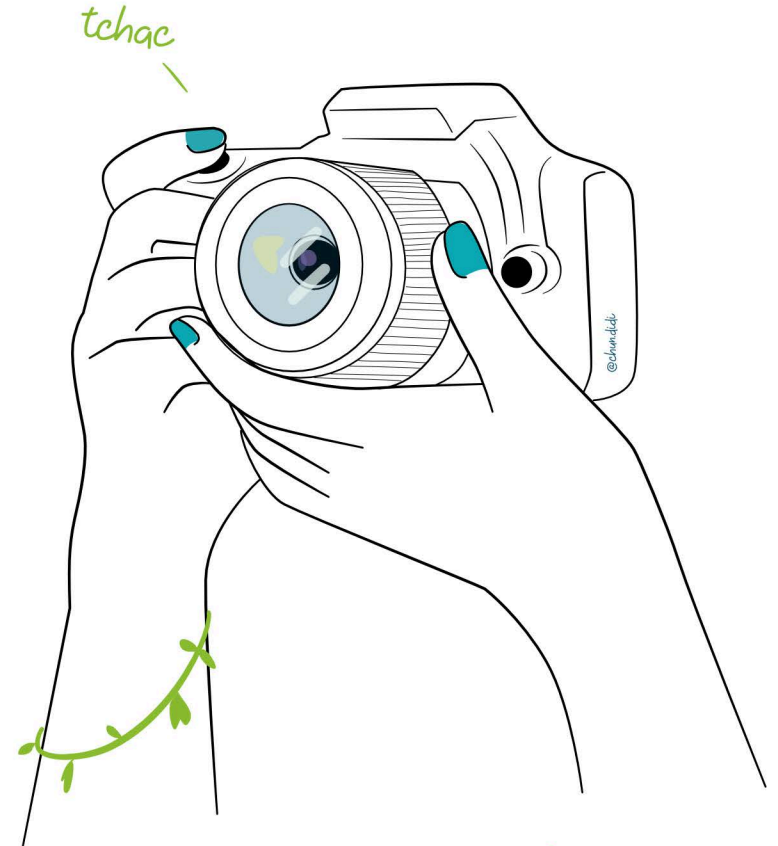


la ou le maître·sse du jeu garde les cartes et demande à l'ensemble du groupe de deviner où les placer les unes par rapport aux autres, en faisant en sorte que tout le monde puisse les voir.

- 3 La première personne à jouer place l'une de ses cartes (sans regarder le verso) avant - soit, à gauche - , si elle pense que le poids de la matière mobilisée est inférieur à celui de la carte-repère ; ou après - donc, à droite - si elle pense que ce poids est supérieur. Elle retourne ensuite sa carte pour lire la réponse au verso.
La réponse est juste ? Elle laisse sa carte à sa place et gagne 1 point. Sinon, elle la place au bon endroit et perd un point.
- 4 La ou le second·e joueur·se fait de même avec l'une de ses cartes, avec cependant plus de possibilités de réponses (puisque deux cartes ont été posées). Et ainsi de suite...!
Plus le jeu progresse, plus les joueur·ses doivent se faire une idée précise du poids de la matière mobilisée.
Le jeu se termine lorsqu'il n'y a plus de cartes.
La personne qui totalise le plus de points l'emporte.



Un appareil photo
de 400 gr



Un appareil photo
de 400 gr
=
165,2 Kg
de matières mobilisées



Une console vidéo
de 2,9 Kg

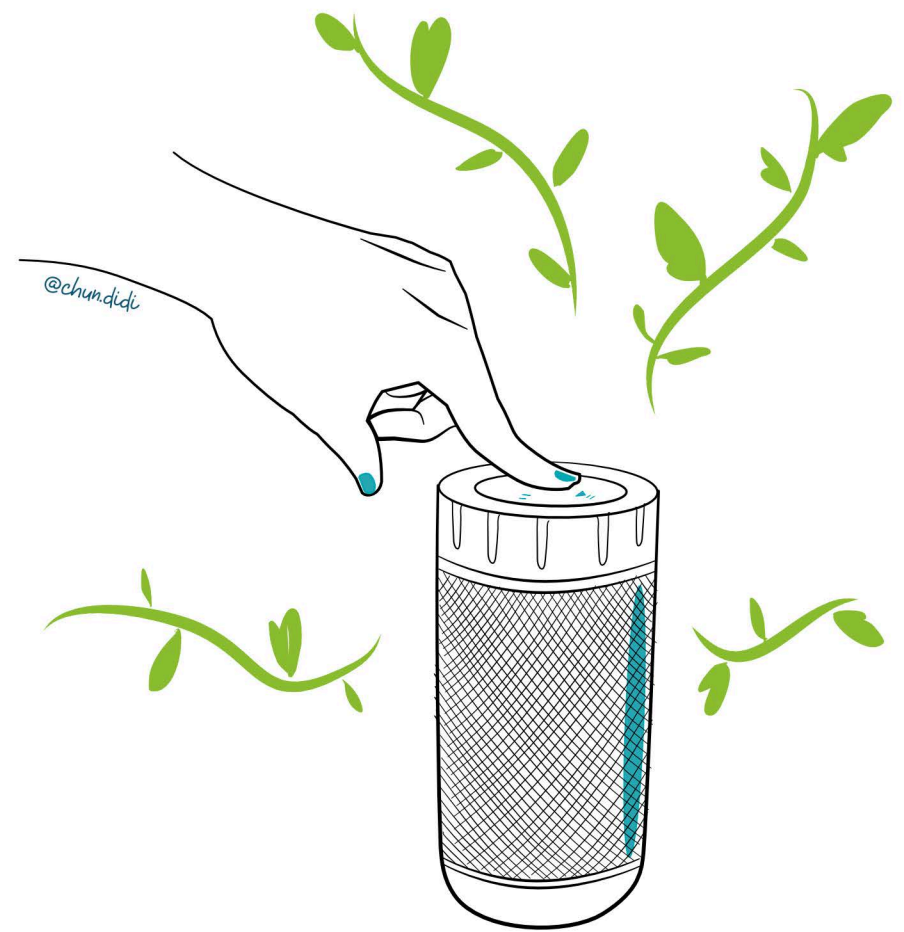


Une console vidéo
de 2,9 Kg
=
460 Kg
de matières mobilisées



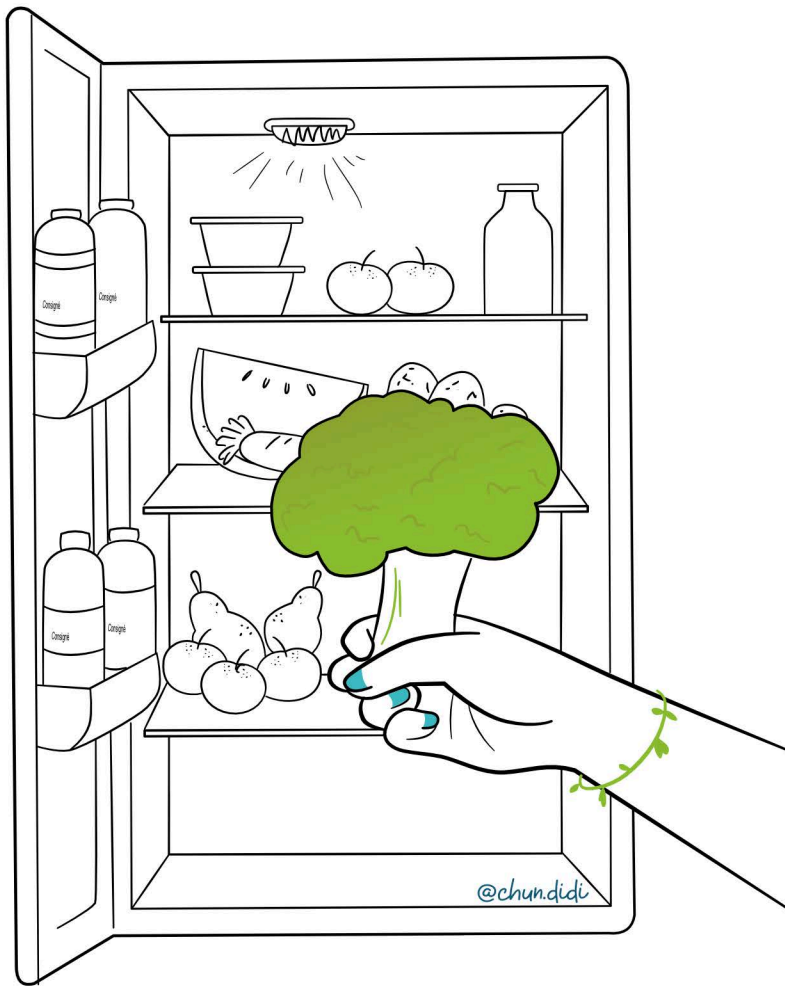


Une enceinte
bluetooth de 300 gr

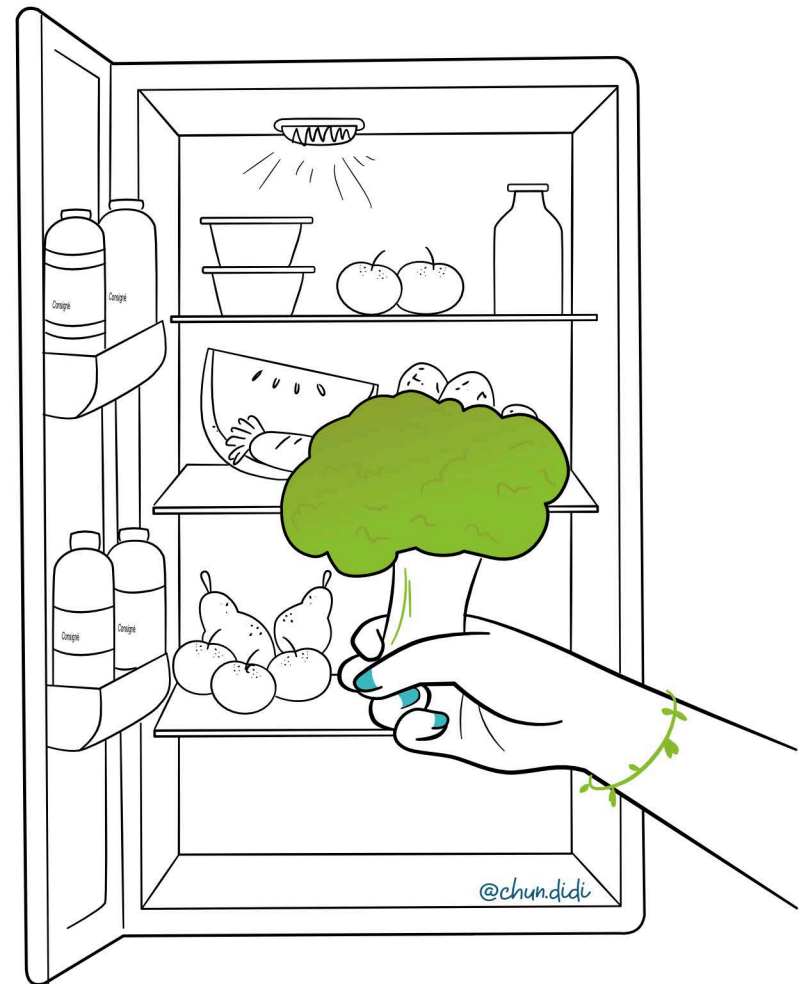


Une enceinte bluetooth
de 300 gr
=
107 Kg
de matières mobilisées





Un frigo + congélateur
de 56 Kg

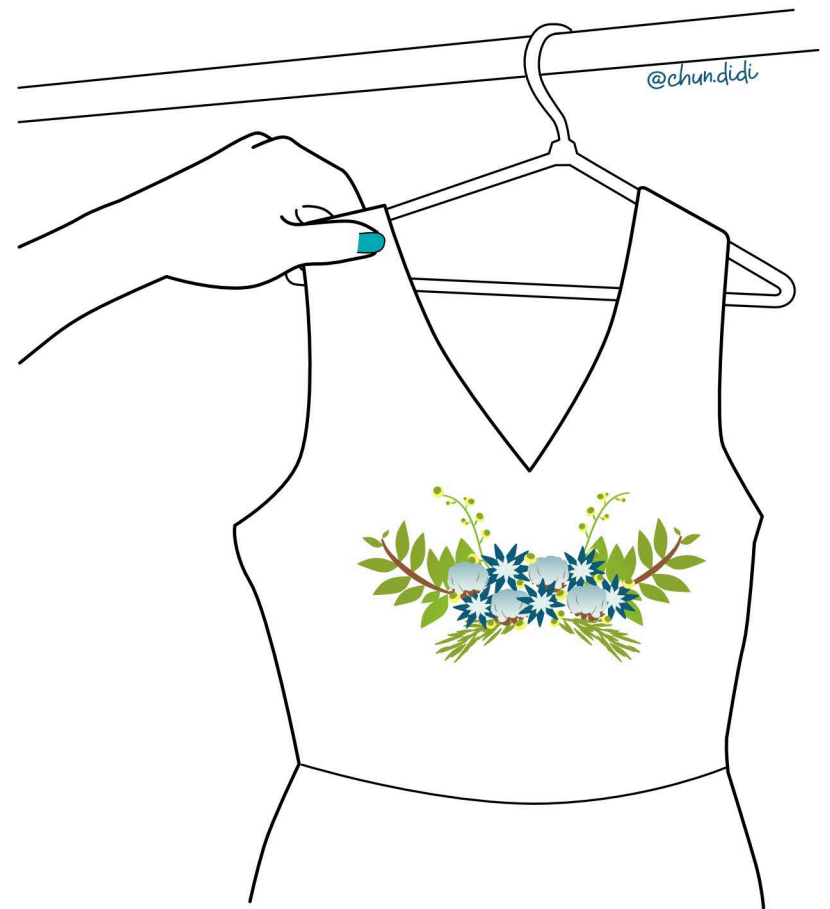


Un frigo + congélateur
de 56 Kg
=
1,75 tonnes
de matières mobilisées



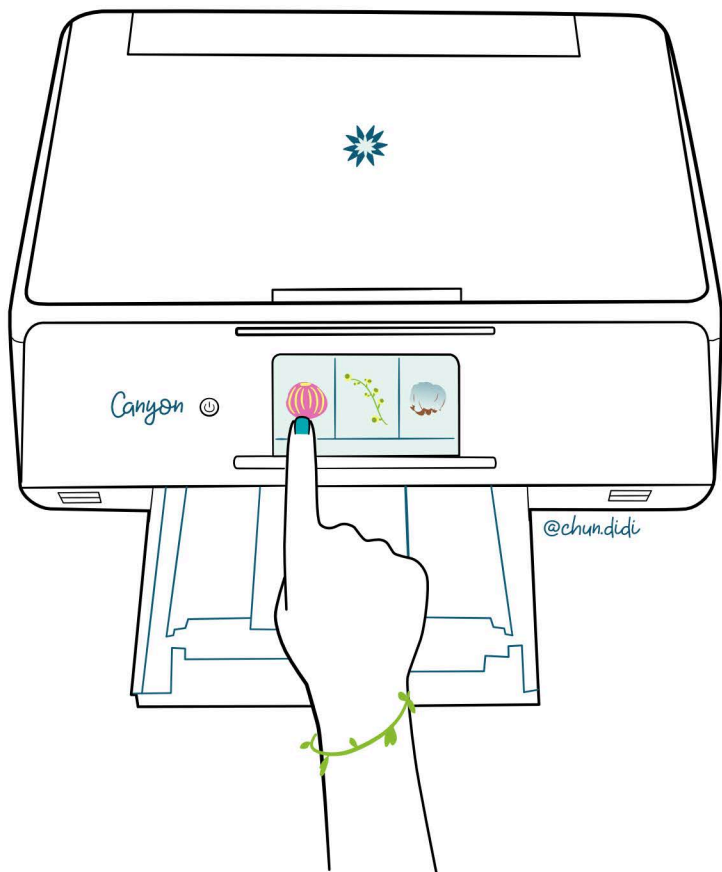


Une garde robe
de 50 Kg

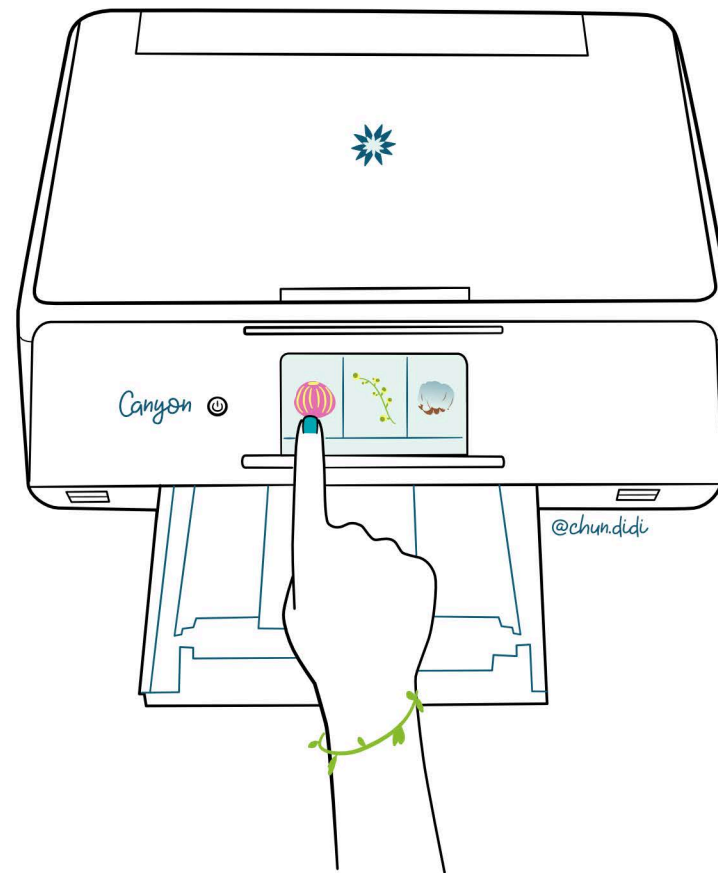


Une garde robe de 50 Kg
=
2,5 tonnes
de matières mobilisées





Une imprimante
de 17 Kg



Une imprimante de 17 Kg
=
1,6 tonnes
de matières mobilisées



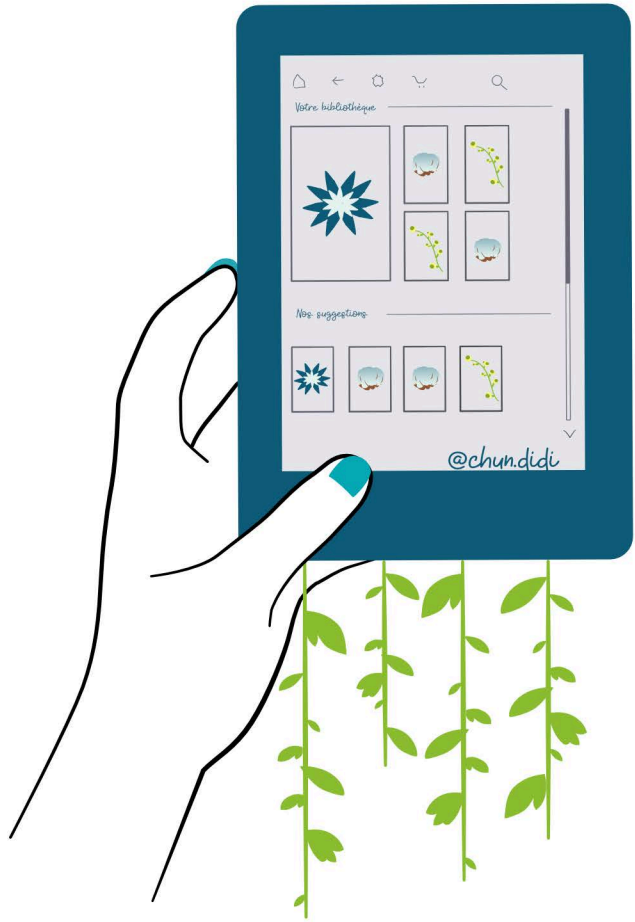


Un lave-linge
de 79 Kg



Un lave-linge de 79 Kg
=
2,1 tonnes
de matières mobilisées



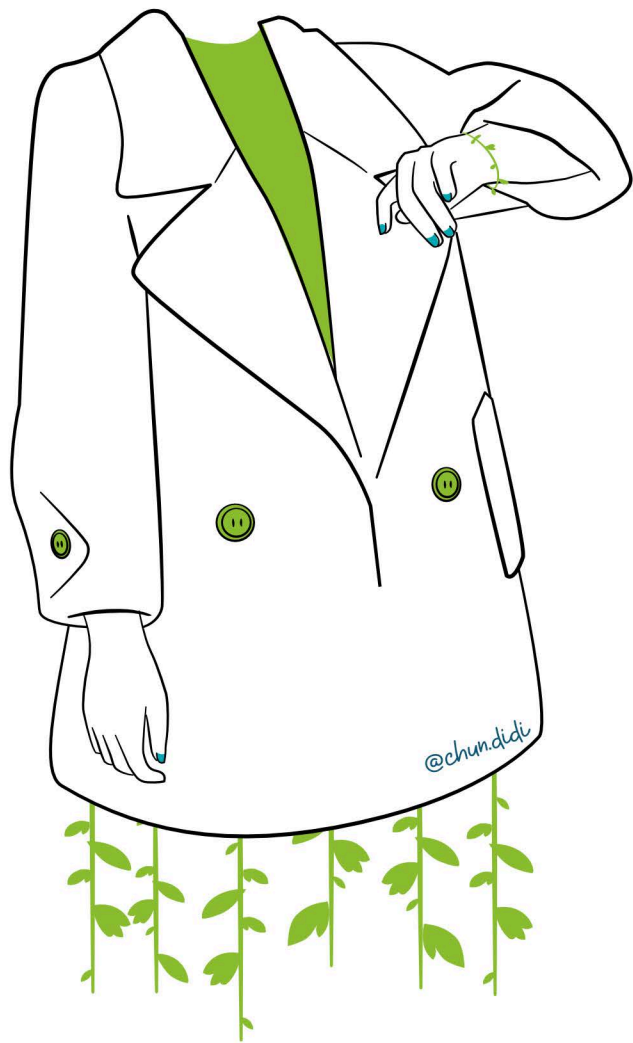


Une liseuse
de 300 gr



Une liseuse de 300 gr
=
216 Kg
de matières mobilisées

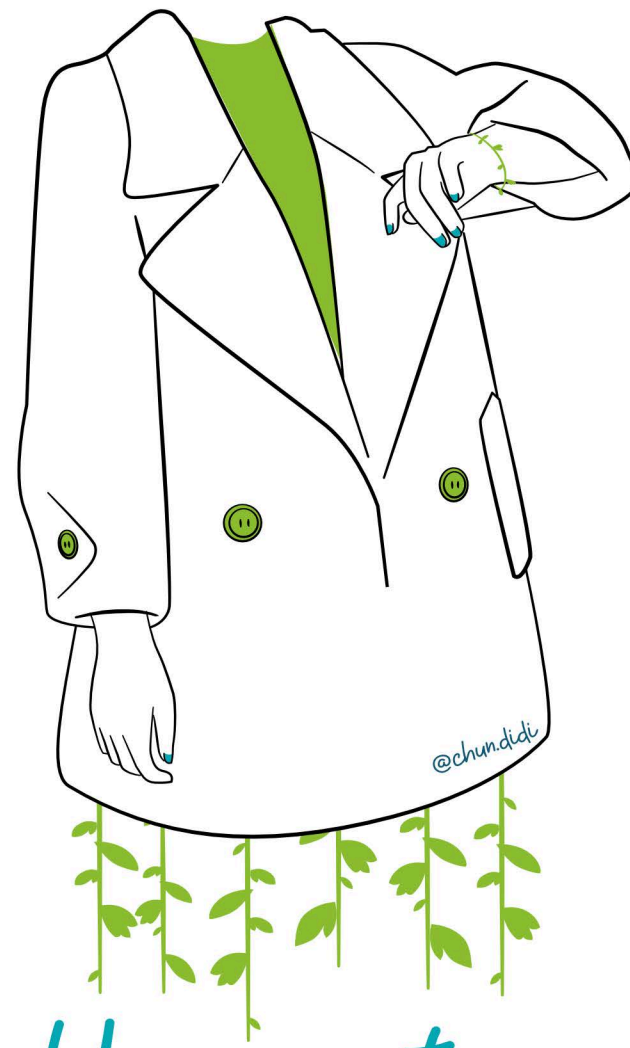




Un manteau



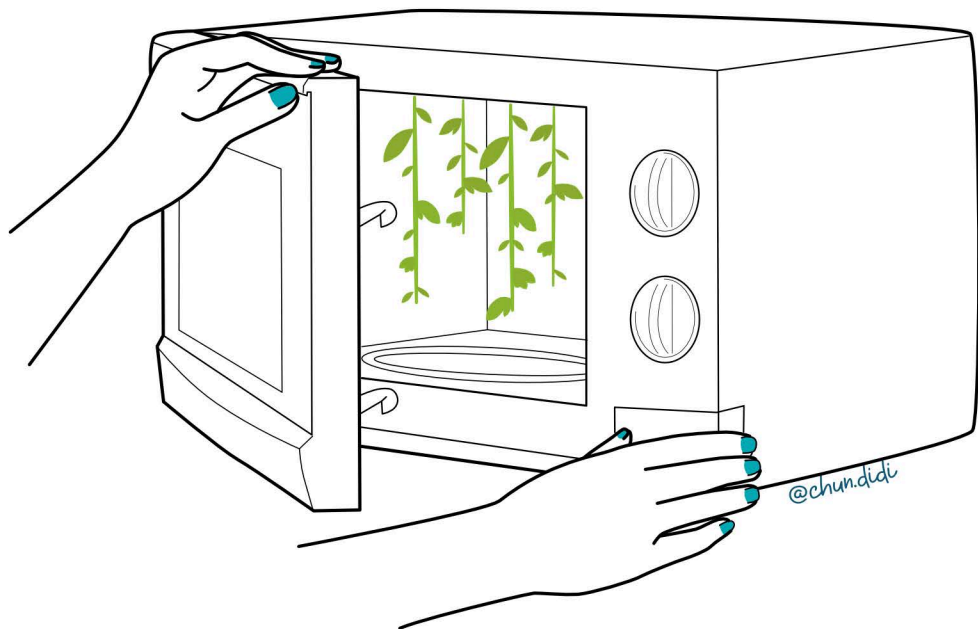
ZEROWASTE
TOULOUSE



Un manteau
=
110 Kg
de matières mobilisées



ZEROWASTE
TOULOUSE

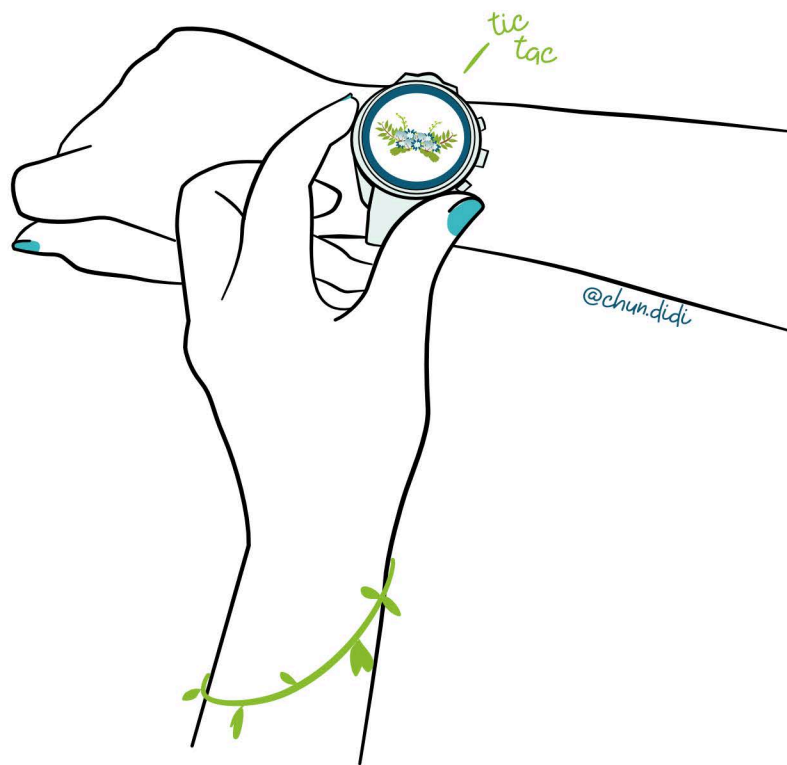


Un micro-onde

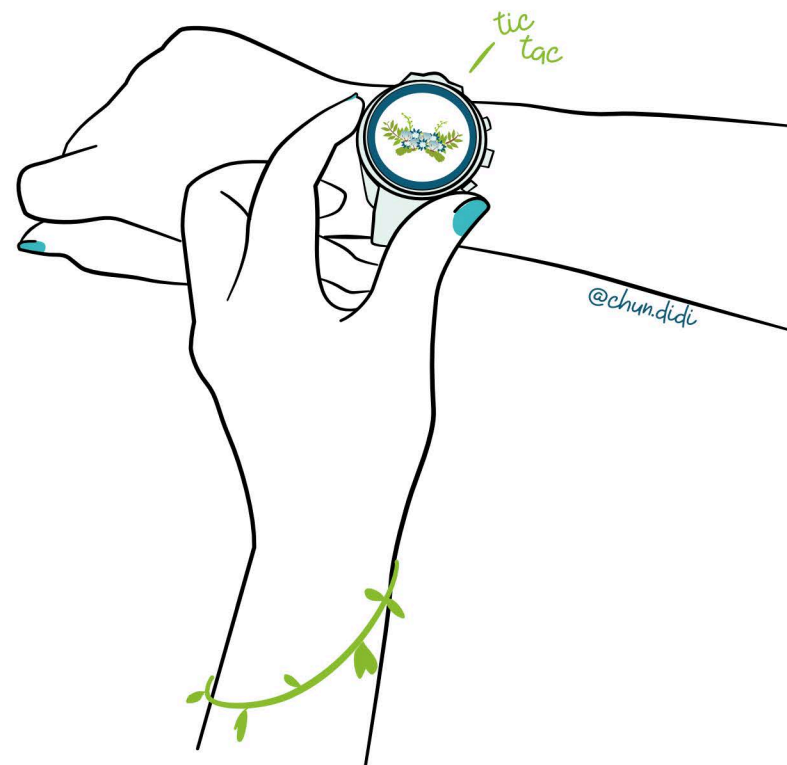


Un micro-onde
=
2 tonnes
de matières mobilisées



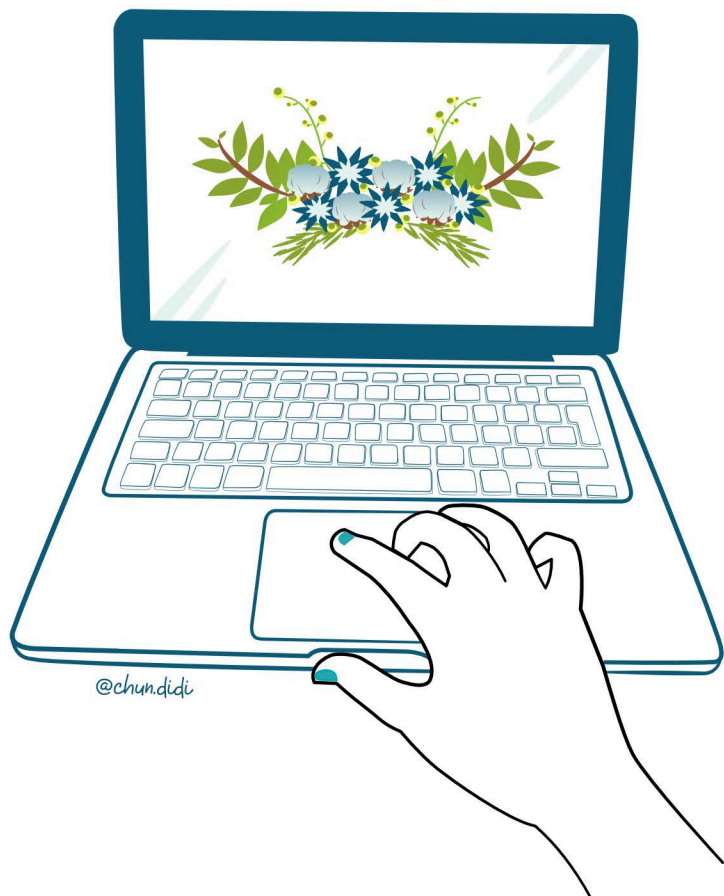


Une montre connectée
de 100 gr



Une montre connectée
de 100 gr
=
25,7 Kg
de matières mobilisées





Un ordinateur
portable



Un ordinateur portable
=
836 Kg
de matières mobilisées



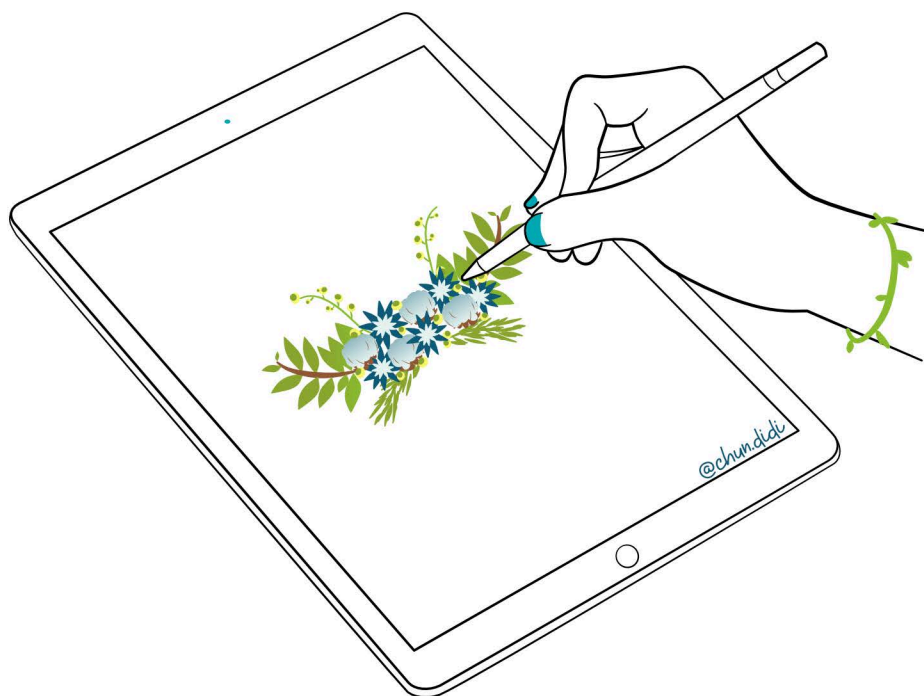


Un smartphone
de 300 gr

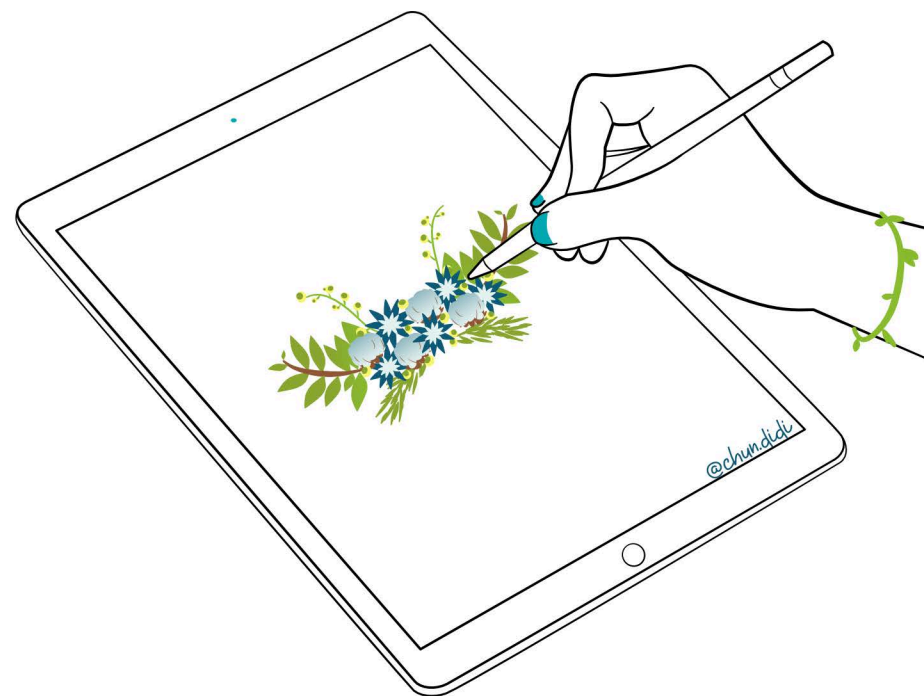


Un smartphone
de 300 gr
=
220,6 Kg
de matières mobilisées



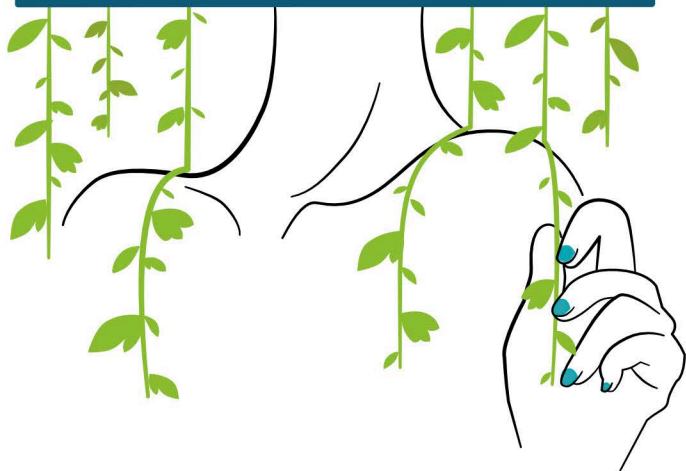


Une tablette
de 800 gr

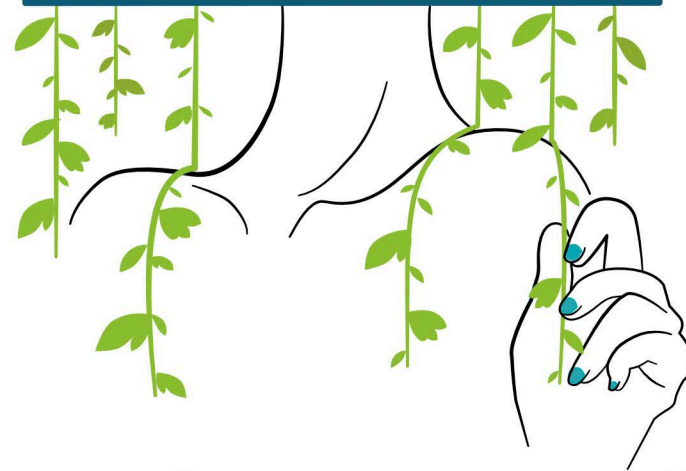


Une tablette de 800 gr
=
337,7 Kg
de matières mobilisées





Une télévision
de 11 Kg



Une télévision de 11kg
=
2,5 tonnes
de matières mobilisées

