

Jeu Écon[u]m - Propositions d'animation



Présentation

Le jeu Écon[u]m est une collection de cartes regroupant des bonnes pratiques et des informations utiles pour comprendre et réduire votre empreinte numérique.

Il est utile pour sensibiliser au numérique responsable et accompagner le passage à l'action.

Les cartes "Action" sont classées selon 8 familles :

1. Acquisition de matériels et de services
2. Utilisation de matériel
3. Maintenance / Fin de vie de matériels et de services
4. Pratiques de navigation
5. Pratiques de stockage
6. Pratiques de communication
7. Pratiques de divertissement
8. Sensibilisation / Engagement

Ainsi que selon 2 familles spécifiques pour les professionnels et les organisations (extension) :

9. Conception de services
10. Diagnostic

Aucune règle n'est imposée pour l'utiliser. Vous trouverez ci-dessous plusieurs propositions de défis.

Autrices

Julie-Delmas Orgelet, fondatrice de DDemain, experte en numérique responsable et accompagnatrice de transformation durable.

Anna Cruaud, facilitatrice en intelligence collective multifacette.

Commande

L'association Point de M.I.R - Maison de l'informatique plus responsable est chargée de la distribution du jeu. Celui-ci est disponible à la commande [via HelloAsso](#).

Fiche pédagogique du jeu [Écon\[u\]m](#) créée par [Julie Delmas-Orgelet](#) et [Anna Cruaud](#).

Refonte de [Marion Rébier](#) pour [Point de M.I.R - Maison de l'informatique plus responsable](#) (septembre 2024).

Défi 1 : Un max de points pour un max d'actions !

Fiche signalétique

Public	ado - adulte
Durée	1h
Participant.e.s	à partir de 4 personnes
Modalités	<ul style="list-style-type: none">- présentiel- grand groupe, sous-groupes et individuel
Prérequis	aucun
Objectifs	<ul style="list-style-type: none">- Proposer de bonnes pratiques pour passer à l'action- Permettre la coopération et le partage de bonnes pratiques
Matériel	<ul style="list-style-type: none">- 1 jeu de cartes Écon[u]m, version grand public ou pro selon contexte- 1 feuille et 1 crayon par équipe

Déroulé défi 1

Étape	Durée	Modalité	Contenu
0 À l'abordage	5 min	grand groupe	<ul style="list-style-type: none">- Expliquer les règles du jeu- Former des équipes de 1 à 5 personnes- Trouver un nom pour chaque équipe
1 Un équipage pour une tempête d'idées	10 min	sous-groupes	<ul style="list-style-type: none">- Distribuer les cartes "Famille" aux différentes équipes- S'arrêter à 2 cartes par équipe- Lister toutes les idées qui émergent par rapport à la thématique
2 Récolte	30 min	sous-groupes grand groupe	<ul style="list-style-type: none">- Chaque équipe annonce le nombre d'idées trouvées et les énonce- Les autres équipes regardent dans le jeu si les idées citées sont répertoriées- Compter les points : 1 point par action énoncée <p>Bonus :</p> <ul style="list-style-type: none">- 1 action existante dans Écon[u]m : + 2 points- 1 action nouvelle : + 3 points- 1 action Écon[u]m non trouvée : - 1 point
3 Passez à l'action !	10 min	individuel grand groupe	<ul style="list-style-type: none">- Chaque joueur choisit son action préférée parmi les cartes et les nouvelles idées, ainsi qu'un chiffre info clé à diffuser- Les joueurs partagent ensuite leurs idées d'actions individuelles retenues et leurs infos clés <p>En famille, en entreprise ou en asso :</p> <ul style="list-style-type: none">- Chaque joueur choisit 1 action à réaliser ensemble- Les joueurs sélectionnent ensemble au moins 5 actions à mettre en place
4 Avancez !	5 min	grand groupe	<ul style="list-style-type: none">- Trouver une date à J + 1 mois pour partager son avancement lors d'un temps convivial déconnecté

Défi 2 : Les 4 baromètres des éco-gestes numériques

Version "Défi entre ami.e.s"

Fiche signalétique

Public	ado - adulte
Durée	1h10
Participant.e.s	15 personnes maximum
Modalités	<ul style="list-style-type: none">- présentiel- grand groupe et individuel
Prérequis	aucun
Objectifs	<ul style="list-style-type: none">- Remplir son baromètre pour ensuite passer à l'action- Permettre la coopération et le partage de bonnes pratiques
Matériel	<ul style="list-style-type: none">- 1 jeu de cartes Écon[u]m, version grand public (8 familles)- 4 grandes feuilles + marqueurs- 1 feuille A4 et 1 stylo par participant.e- marqueurs

Déroulé défi 2

Étape	Durée	Modalité	Contenu
0 Préparation	5 min	grand groupe	<ul style="list-style-type: none">- Distribuer une feuille A4 par participant.e et la diviser en 4 : 1 partie par baromètre (cf. Annexe)- Étaler toutes les cartes action par thématique sur 1 ou plusieurs tables
1 Récolte	15 min	individuel	<ul style="list-style-type: none">- Chaque joueur déambule autour des cartes 'Action' et remplit ses 4 baromètres
2 Partage	30 min	grand groupe	<ul style="list-style-type: none">- Pour chaque baromètre, les joueurs donnent leurs réponses- Ne pas hésiter à débattre et à partager les bons plans
3 Célébration	15 min	grand groupe	Élection des reines et rois du baromètre : <ul style="list-style-type: none">- La TCHEKwineu.re : la personne qui fait déjà le plus d'actions. Vous pouvez compter sur elle pour vous aider à vous y mettre !- Le WAOUinfo : c'est le/la participant.e qui a tout à apprendre. À lui.elle la découverte d'un nouveau monde et d'un usage plus responsable du numérique- Le quatreCHO : il.elle trouve tout infaisable... Va falloir lui filer un coup de main : des idées pour l'aider à se dépasser ?- La YALLAgagneuse.re : la personne qui a choisi le plus grand nombre d'actions à mettre en place ! Vous pouvez compter sur elle pour organiser le prochain débrief des actions
4 Prochain pas	5 min	grand groupe	<ul style="list-style-type: none">- Chaque joueur choisit 3 actions à mettre en place dans la semaine à venir et la partage avec le groupe Possibilités : <ul style="list-style-type: none">- Mettre un rappel dans son agenda- Demander à un.e ami.e de rappeler l'échéance

Défi 2 : Les 4 baromètres des éco-gestes numériques

Version “Défi en entreprise”

Fiche signalétique

Public	adulte
Durée	1h20
Participant.e.s	15 personnes maximum
Modalités	<ul style="list-style-type: none">- présentiel- grand groupe et individuel
Prérequis	aucun
Objectifs	<ul style="list-style-type: none">- Remplir son baromètre pour ensuite passer à l'action- Permettre la coopération et le partage de bonnes pratiques
Matériel	<ul style="list-style-type: none">- 1 jeu de cartes Écon[u]m, version pro (10 familles)- 4 grandes feuilles + marqueurs- 1 feuille A4 et 1 stylo par participant.e

Déroulé défi 4

Étape	Durée	Modalité	Contenu	
0	Préparation	5 min	grand groupe	<ul style="list-style-type: none">- Distribuer une feuille A4 par participant.e et la diviser en 4 : 1 partie par baromètre (cf. Annexes)- Étaler toutes les cartes action par thématique sur 1 ou plusieurs tables
1	Baromètre perso	15 min	individuel	<ul style="list-style-type: none">- Chaque joueur déambule autour des cartes ‘Action’ et remplit ses 4 baromètres
2	Baromètre collectif	45 min	grand groupe	<ul style="list-style-type: none">- Pour chaque baromètre, se mettre d'accord en fonction des réponses- Positionner les cartes “Action” dans le baromètre collectif- Débattre, argumenter et co-construire !- Identifier le baromètre dans lequel il y a le plus de cartes “Action”- Baromètre Yalla : décider d'un plan d'action pour le collectif <p>Indications de remplissage :</p> <ul style="list-style-type: none">- Tchek : ce qu'on a déjà fait (valoriser les actions déjà engagées)- Yalla : ce qu'on va faire (Permettre aux salariés de se projeter sur les changements à venir)- Cho : ce qu'on ne sait pas faire (aborder les limites et écueils de l'organisation)- Waou : ce qu'on ignore (déterminer de futures actions de formation ou sensibilisation)
3	Bilan	15 min	grand groupe	<ul style="list-style-type: none">- Proposer un tour de parole : “Quelle est l'idée ou info qui vous a marqué.e.s ?- Déterminer un rendez-vous à J + 1 mois pour faire un point sur le plan d'action

Autres défis

En complément de ces 3 défis, des propositions ont été faites par des utilisateur.ice.s du jeu :

→ Les Assembleurs : kit d'animation

[Les Assembleurs](#) est une coopérative dont la mission est "d'accompagner, former et animer une dynamique collective pour une société numérique inclusive et créative".

Ils ont réalisé un [kit d'animation du jeu Écon\[u\]m](#) très complet.

→ Antoine Defaix : défi 3

[Antoine Defaix](#) est consultant IT spécialisé dans le Numérique responsable. Animateur de la Fresque du numérique, il s'est inspiré de cet atelier pour créer ce 3^{ème} défi particulièrement adapté à une animation intra organisation (4 à 8 participant.e.s).

Déroulé défi 3 :

- Le groupe sélectionne dans le jeu 20 à 25 cartes les plus significatives à ses yeux, et qui pourraient constituer son plan d'action.
- Le groupe dispose ensuite ces cartes sur une matrice à 2 axes : efficacité vs difficulté de mise en œuvre. Il identifie ainsi :
 - des actions efficaces (pour être plus sobres/économiques) et faciles à mettre en œuvre,
 - des actions efficaces mais difficiles à engager,
 - des actions peu efficaces (ou moins efficaces) et faciles à mettre en place,
 - et enfin les actions peu efficaces et difficiles.
- Pour finir, le groupe fait une proposition de mise en œuvre avec un planning (calendrier) sur les semaines (mois) à venir.

→ Héloïse Dano : défi 4

[Héloïse Dano](#) est consultante en Numérique responsable. Elle propose ce 4^{ème} défi également destiné à un contexte professionnel.

Déroulé défi 4 :

- Répartir les participant.e.s en groupes de 5.
- Distribuer 14 à 15 cartes par groupe.
- Chacun des groupes lit ses 14 ou 15 cartes et choisit les 8 plus pertinentes pour son contexte professionnel (15 à 20 min).
- Les groupes se déplacent ensuite vers la table d'à côté, lisent les 8 cartes sélectionnées par l'autre groupe et en retiennent 4 (10 à 15 min).
- Les groupes se déplacent à nouveau vers une autre table, lisent les 4 cartes restantes et en retiennent 2 (5 à 10 min).
- Finalement, ce sont 10 cartes qui seront retenues par le groupe (5 groupes x 2 cartes).

Annexes

Le baromètre de mes éco-gestes

TCHEK - Je le fais déjà 🙌

Combien d'actions je fais déjà :

Quelles sont les 3 actions que je trouve super faciles à mettre en place ?

WAOU - Je ne le savais pas ! 👍

Quelles sont les principales infos que j'apprends et que j'ai envie de retenir ?

Un chiffre clé que j'ai envie de partager :

CHO - C'est dur à faire ça ! 😭

Nombre d'actions que je trouve infaisables :

Quelle est l'action qui me semble la plus dure à réaliser ou à engager :

YALLA - On y va ! 🎉

Actions que j'ai envie de mettre en place :

Nombre d'actions que je m'engage à mettre en oeuvre :

L'étoile du changement

Le baromètre des éco-gestes peut être remplacé par une étoile du changement.

L'étoile du changement est un outil de transformation qui peut nous permettre de revoir complètement notre manière d'agir.

Cette étoile peut être tracée au sol pour un groupe en intra organisation et on peut venir y mettre les cartes bonnes pratiques et en ajouter d'autres.

- **Créer / Initier** : Quelles nouvelles actions je pourrais entreprendre ?
- **Maintenir / Protéger** : Quelles actions déjà en place fonctionnent bien maintenant et qu'il faut maintenir, voire protéger ? De quoi doit-on prendre soin ? Pour se renouveler, il est nécessaire de s'appuyer sur du solide, sur ce qui fonctionne, sur ce qui va bien.
- **Amplifier / Magnifier** : Quelles actions déjà en place fonctionnent et lesquelles pourraient être amenées plus loin ? Qu'est-ce qui a été amorcé, qui a du potentiel et qui mériterait qu'on y accorde plus d'efforts et d'énergie ?
- **Réduire / Diminuer** : Quelles actions sont déjà effectuées, demeurent pertinentes, mais auxquelles on devrait accorder moins de temps, d'énergie ou de ressources ?
- **Cesser / Éliminer** : Quelles actions ont été pertinentes dans le passé, mais qui ne le sont plus aujourd'hui et qu'il faut laisser aller pour faire de la place à autre chose ?
- **Mettre en œuvre** : Par où je commence ma transformation ? Quels éléments me paraissent être les premiers à mettre en place parmi toutes les propositions ?

Une matrice est également disponible ci-après, qu'il est possible d'imprimer afin de la compléter individuellement ou collectivement.

Mon étoile du changement

Maintenir / Protéger

Créer / Initier

Amplifier / Magnifier

Écon[u]m

Réduire / Diminuer

Cesser / Renoncer

Ce que je garde pour la mise en oeuvre