



FAIR(E) SMART



ÉDITION : 2023

CONÇU DANS LE CADRE DU PROJET "MOODD" :
MÉTHODES ET OUTILS PÉDAGOGIQUES POUR LES OBJECTIFS DE DÉVELOPPEMENT DURABLE

AVANT PROPOS

En 2015, les membres de l'ONU ont défini 17 Objectifs de Développement Durable à atteindre d'ici 2030. KuriOz s'est engagée dans ce défi mondial via son projet éducatif « Méthodes et Outils pédagogiques pour les Objectifs de Développement Durable » (MOODD). Nous avons ainsi créé plusieurs outils pédagogiques afin de faciliter la sensibilisation des 12-25 ans aux nombreuses thématiques des Objectifs de Développement Durable. Ces outils ont été co-construits lors de workshops créatifs par les animateur·rice·s professionnel·le·s de KuriOz et des associations partenaires : Lyon A Double Sens, la MDH de Limoges, Le Partenariat - Centre Gaïa, le RADSI Nouvelle-Aquitaine, et Starting Block.

L'ensemble des outils s'appuie sur les principes de l'ECSI : ils se basent sur les représentations des participant.e.s, proposent des mises en situations, font émerger la parole, créent du lien entre différentes formes de savoirs et permettent d'identifier des moyens d'actions adaptés à chaque tranche d'âge. Certains outils traitent de l'ensemble des ODD afin d'en avoir une vue d'ensemble. D'autres mettent l'accent sur des thématiques particulières : l'eau, le travail, les droits fondamentaux, etc. L'ensemble de ces outils a l'ambition de décrypter les 17 ODD, de rendre accessible les enjeux liés à l'atteinte de ces objectifs, et surtout, de donner envie aux 12-25 ans de s'engager en faveur d'un mode de développement plus respectueux de la planète et des êtres humains.

Des formations sont proposées aux éducateurs et éducatrices pour prendre en main ces outils et ainsi être en mesure de profiter pleinement de leur pertinence pédagogique. N'hésitez donc pas à nous contacter à contact@kurioz.org ou au 05.49.41.49.11.

SOMMAIRE

- L'APPROCHE GENRE DANS NOS OUTILS PÉDAGOGIQUES.....03
- FICHE D'ACTIVITÉ.....05
- RESSOURCERIE : POUR ALLER PLUS LOIN SUR LE GENRE.....13
- ANNEXE.....14
- MATÉRIEL PÉDAGOGIQUE À IMPRIMER.....15

L'APPROCHE GENRE DANS NOS OUTILS PÉDAGOGIQUES

Représentées par l'ODD n°5 « Égalité entre les sexes », les inégalités liées au genre ont toujours été et restent encore très présentes dans toutes les sphères de nos sociétés que ce soit dans le monde du travail, la vie domestique, ou la politique. C'est pourquoi nous avons choisi de porter une attention toute particulière à cette question dans l'ensemble de nos outils.

Avant de construire une démarche autour de cette question, nous nous sommes donc interrogé·e·s sur la définition du genre et sur ce qui le distinguait du sexe biologique. C'est sur cette distinction que repose l'ensemble de notre travail d'intégration de cette approche.

Selon le Conseil de l'Europe (COE), le sexe renvoie à des caractéristiques biologiques qui nous sont attribuées à la naissance sans qu'on ne les ait choisies (organes reproductifs, hormones, etc).

Le genre quant à lui, est défini par le COE comme une construction sociale. Il correspond à ce qu'une société, à une époque donnée, définit comme étant masculin ou féminin. Il est donc variable et modifiable.

Dans l'amalgame qui est couramment fait de ces deux termes, une personne avec des organes sexuels masculins se sent forcément garçon tandis qu'une personne avec des organes sexuels féminins se sentira fille. Pour élargir cette vision, on parle d'identité de genre. Elle pourrait se définir d'après le COE comme la façon dont un individu se sent, se définit, indépendamment de son sexe biologique et des normes sociales. On peut avoir un sexe masculin et aimer des attributs dits féminins comme le vernis, le maquillage ou porter des robes sans pour autant se considérer comme une femme.

Il n'y a donc pas que deux genres et il en existe une multitude de nuances et de possibilités.

C'est donc dans une volonté d'intégrer davantage le genre dans toute la diversité qui le compose que nous avons décidé de concevoir ces outils et ces livrets pédagogiques en veillant à ne pas reproduire certains clichés ou comportements qui pourraient être sexistes ou discriminants.

Nous avons tout d'abord fait le choix d'utiliser une forme d'écriture inclusive (il en existe plusieurs) dans tous nos livrets pédagogiques et les cartes jeux. Quand cela était trop compliqué, nous avons parfois tout simplement alterné les rôles masculins et féminins (ex : La présidente, le maire, etc.). L'objectif de cette écriture inclusive est double puisqu'elle permet de montrer aux animateur·rice·s et enseignant·e·s qu'elle se démocratise et qu'il est possible de l'utiliser. Ce choix permet également de la confronter aux jeunes. Qu'iels* (= il·elle·s) y adhèrent ou non, c'est un moyen pour qu'iels l'expérimentent, sans doute, une première fois et également qu'iels puissent à l'avenir savoir la déchiffrer en ayant les premiers codes de cette écriture.

Conscient·e·s des problématiques liées au genre dans les groupes sensibilisés, nous avons intégré tout au long du livret pédagogique des bulles conseils dont vous pourrez vous emparer. Le but est de favoriser le plus possible la mixité et d'essayer d'égaliser les prises de paroles et la place que prennent les personnes dans l'espace au sein des groupes.

Nous avons également ajouté dans les débriefs un point « Et si on parlait genre ? » pour vous donner des pistes de débriefing qui approfondissent les problématiques de la thématique de l'outil en lien avec le genre.

Enfin, pour certains outils, nous avons fait le choix de pousser ces inégalités à l'extrême dans un but pédagogique : celui de faire réagir par la mise en situation. Il est parfois plus facile de comprendre les inégalités en les vivant. C'est pourquoi le debriefing final dans ces outils n'est pas à négliger.

FICHE D'ACTIVITÉ



PUBLIC CIBLE

15 - 25 ans, de 15 à 35 participant·e·s



DURÉE DE L'ANIMATION

1h20 de jeu et 2h avec débriefing.

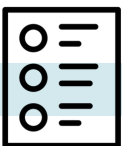


FINALITÉS PÉDAGOGIQUES

- Réfléchir aux enjeux liés aux conditions de travail
- Penser une définition du "travail décent"
- Identifier les leviers d'actions en tant que consommateur·rice vers une consommation plus responsable

Objectifs : A la fin de l'activité, les élèves seront capables de :

- Présenter des conditions de travail dans des exploitations minières
- Analyser la filière de production des smartphones et les conséquences sur la vie des travailleur·euse·s



REMARQUES

LES +/OPPORTUNITÉS DU JEU

- Aborder la question du travail dans les pays du Sud,
- Identifier les filières de matières premières,
- Interroger le rôle des consommateur·trice·s.

LES -/RISQUES DU JEU

- Création de préjugés,
- Ne pas culpabiliser les participant·e·s.



MATÉRIEL À PRÉVOIR

Pour chaque équipe de producteur·rice·s (3 à 4 équipes) :

- 1 table mais pas de chaise
- 1 pancarte de la couleur de l'équipe
(Chaque équipe de producteur·rice·s est associée à une couleur différente afin de les repérer lors du jeu)
- Une pochette dans laquelle il y a :
 - 1 crayon
 - 1 compas
 - 1 règle
 - 1 paire de ciseaux
 - 5 feuilles de couleurs correspondant à la couleur de l'équipe
- Fiche "Coût de la vie à Kinshasa"
- Fiche "Composants à produire"

Pour chaque équipe de concepteur·rice·s (2 équipes) :

- 1 table avec des chaises
- 1 pancarte avec le nom et le logo de l'équipe
- 3 crayons
- Des feutres
- 1 règle
- 1 compas
- 1 paire de ciseaux
- Des affiches vierges
- 3500 Eki (monnaie du jeu)
- Fiche "Critères les plus importants dans l'achat d'un smartphone"

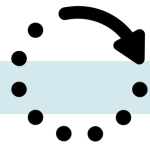
Pour chaque équipe d'assembleur·euse·s (2 équipes) :

- 1 grande table avec des chaises
- 1 crayon
- 1 règle
- 2 paire de ciseaux
- 2 tubes de colle
- 1 feutre noir
- Des feuilles de papier
- 350 Eki (monnaie du jeu)
- Fiche "Schéma d'assemblage d'un smartphone"
- Fiche "Coût de la vie à Pékin"

Pour l'animateur·rice :

- 1 table
- Billets Eki (monnaie du jeu)
- Feuilles de couleurs supplémentaires
- Feuilles de papier supplémentaires
- Fiche "Composants à produire" imprimé au format A3

Prévoir entre 2 à 4 heures environ pour la création du jeu, incluant l'impression, le découpage et la plastification des cartes et du plateau.



DÉROULÉ D'ANIMATION

INSTALLATION

- On dispose huit (*ou neuf*) tables représentant les différents espaces pour chaque équipe dans la salle : trois (*ou quatre*) tables sans chaise au fond de la salle pour les producteur·rice·s (*selon le nombre d'équipes de producteur·rice·s choisi*), deux îlots de tables au centre de la pièce avec des chaises pour les assembleur·euse·s, deux tables avec des chaises pour les concepteur·rice·s et une table pour l'animateur·rice représentant la demande mondiale (*Cf. Annexe "Plan de la salle"*).
- On installe les pancartes sur les tables pour différencier les équipes :
 - Les quatre pancartes de couleurs pour les producteur·rice·s.
 - Les deux pancartes avec le nom et le logo des équipes pour les concepteur·rice·s "Peach" et "Wahuu".
- On cache les pochettes contenant le matériel des producteur·rice·s dans la salle (*Ex: sous une table, derrière des livres sur une étagère...*).
- On place l'affiche "Composants à produire" sur le mur à proximité de l'animateur·rice.
- Les joueur·euse·s sont réparti·e·s en 7 à 8 équipes, chacune recevant la fiche rôle correspondante :
 - 3 à 4 équipes de 2 participant·e·s représentent les producteur·rice·s congolais·es.
 - 2 équipes d'environ 10 participant·e·s chacune représentent les assembleur·euse·s chinois·es.
 - 2 équipes de 3 participant·e·s représentent les concepteur·rice·s chinois·es de l'entreprise Wahuu et les concepteur·rice·s américain·e·s de l'entreprise Peach.

- Afin de s'assurer d'une répartition équitable de la parole, un cadre peut-être co-construit dès le début de la séance (Interrogez les participant·e·s : « Quelles règles pourrions-nous appliquer pour que chacun·e soit en capacité de s'exprimer librement ? »)
- Portez une attention particulière à la mixité dans la répartition des équipes.



ÉTAPE 1 : SONDAGE



5'

Afin d'introduire le jeu et les éléments qui y seront abordés, l'animateur·rice procède au sondage suivant :

- Qui dans la pièce n'a pas de téléphone portable ?
- Qui a un smartphone ?

- Qui utilise son téléphone pour téléphoner ?
- Qui l'utilise pour envoyer des messages ?
- Pour prendre des photos ?
- Pour utiliser des applications type réseaux sociaux ?
- Pour faire des recherches sur internet ?
- Pour se réveiller le matin ? Lampe torche ? Etc.

L'animateur·rice invite les participant·e·s à sortir leur téléphone. Puis l'animateur·rice interroge les participant·e·s sur la marque de leurs téléphones et leurs connaissances des composants d'un téléphone.

Au moment de la prise de notes à l'occasion du sondage, vous pouvez délibérément utiliser l'écriture inclusive et interrogez votre public sur sa signification.

ÉTAPE 2: MISE EN IMAGINATION 5'

“

Bienvenue à toutes et à tous !

Aujourd'hui, dans le monde, nous produisons 57 téléphones portables par seconde ! Plus de 5,19 milliards de personnes possèdent un smartphone et ces chiffres ne vont faire qu'augmenter dans les prochaines années... Vous allez devoir, chacun·e dans votre rôle, contribuer à reproduire une chaîne de production de smartphones. Votre objectif est de produire suffisamment pour être rémunéré·e et permettre à tous vos travailleur·euse·s de vivre dignement de leur travail.

”

ÉTAPE 3: EXPLICATION DES RÈGLES ET PREMIÈRE PHASE DE JEU 15'

Dans cette phase, les joueur·euse·s ont dix minutes pour s'approprier leur rôle et mettre en place la filière de production d'un smartphone. L'animateur·rice explique tour à tour aux différentes équipes leurs rôles et les actions qu'ils ont à mener lors de la première partie du jeu :

- Les **producteur·rice·s congolais·e·s** doivent produire des formes correspondant aux composants nécessaires à la fabrication d'un smartphone. Chaque équipe va, dans un premier temps, devoir trouver la pochette avec son matériel qui est cachée dans la pièce. Chacune fixera ensuite le prix de vente des ses composants afin que chaque membre de l'équipe puisse subvenir à ses besoins. L'animateur·rice distribue à chaque équipe la fiche "Composants à produire" et la fiche "Coût de la vie à Khinshasa" afin de les aiguiller dans ces tâches.

- Les **assembleur·euse·s chinois·es** doivent assembler les smartphones à partir des supports qu'ils vont réaliser grâce aux feuilles fournies et aux composants achetés aux producteur·rice·s. Iels ont dix minutes pour prendre connaissance du schéma d'assemblage d'un smartphone et organiser leur chaîne de production. Afin qu'ils puissent également négocier le prix d'achat des composants avec les différentes équipes de producteur·rice·s ainsi que le prix de vente des produits assemblés avec les différentes équipes de concepteur·rice·s, l'animateur·rice distribue à chaque équipe la fiche "Coût de la vie à Pékin", le "Schéma d'assemblage d'un smartphone" et la somme de 350 Eki.
- Les **concepteur·rice·s chinois·es et américain·e·s** doivent établir un cahier des charges en fonction des attentes des consommateur·rice·s et du coût de production d'un smartphone. Dans cette première partie, iels négocient le prix d'achat du téléphone portable auprès des équipes d'assembleur·euse·s et fixent un prix de vente aux consommateur·rice·s. Pour les aider dans cette mission, l'animateur·rice distribue à chaque équipe la fiche "Critères les plus importants dans l'achat d'un smartphone" et leur donne 3500 Eki.

L'**animateur·rice** explique également, à l'ensemble des joueur·euse·s, son rôle au cours du jeu. Iel représente la demande mondiale et exprime donc auprès des concepteur·rice·s les attentes des consommateur·rice·s qui peuvent varier tout au long du jeu. Étant le·la représentant·e des consommateur·rice·s, c'est à lui·elle que les concepteur·rice·s vendent les smartphones. Iel peut faire des commandes conséquentes d'un coup pour forcer les concepteur·rice·s à mettre la pression sur les assembleur·euse·s, qui peuvent à leur tour bousculer les différentes équipes de producteur·rice·s. Lors de ces dix premières minutes de jeu, l'animateur·rice s'assure que les joueur·euse·s ont compris leurs rôles et la mécanique du jeu. Iel imagine ses requêtes et le prix d'achat d'un smartphone.

BASE DE PRIX POUR L'ACHAT DES SMARTPHONES

Les prix suivants sont proposés à titre indicatif pour aider l'animateur·rice lors de l'achat des smartphones :

- 200 Eki pour le support du smartphone, 
- 150 Eki pour l'emplacement double Sim, 
- 150 Eki pour que le smartphone puisse capter le réseau 5G, 
- 100 Eki pour l'appareil photo de qualité, 
- 100 Eki pour l'autonomie de batterie, 
- 50 Eki pour un espace de stockage conséquent, 
- 50 Eki pour un écran résistant aux chocs.

Si un smartphone est vendu à l'animateur·rice avec toutes ces fonctions, le prix d'achat serait donc de **800 Eki**.

Il est évident que ces prix peuvent fluctuer selon l'offre, la demande et la tournure du jeu.

ÉTAPE 4 : DEUXIÈME PHASE DU JEU - PRODUCTION 55'

Au bout de 10 min de jeu, une fois que les équipes se sont organisées, l'animateur·rice invite les producteur·rice·s et les assembleur·euse·s à commencer à produire. Dans cette phase, les **producteur·rice·s** se mettent à fabriquer des composants téléphoniques qu'ils vendent aux deux équipes d'assembleur·euse·s en essayant d'en obtenir le meilleur prix.

Dans l'occupation de l'espace, soyez vigilant·e·s à ce que chacun·e ait le même espace de travail.

Les **assembleur·euse·s** achètent les composants téléphoniques en essayant de tirer les prix vers le bas (ou au contraire en rémunérant au juste prix si cela devient une exigence des concepteur·rice·s) et en faisant jouer la concurrence entre les différentes équipes de producteur·rice·s. Ils mettent en place leur chaîne de production pour faire les supports des smartphones et pour intégrer les composants à leurs produits. Ils tentent de vendre les smartphones produits au meilleur prix aux concepteur·rice·s.

Les **concepteur·rice·s** vérifient que les produits finis correspondent à leurs exigences et les achètent au meilleur prix aux assembleur·euse·s. Ils vendent alors les smartphones à l'animateur·rice. Il·elle·s doivent également réfléchir à une stratégie marketing afin de vendre leurs smartphones à un prix avantageux et orienter les choix des consommateur·rice·s dans leur intérêt. L'animateur·rice distribue des feutres et des affiches aux deux équipes pour qu'ils puissent réaliser une campagne marketing.

L'**animateur·rice** prend le rôle des consommateur·rice·s et achète les smartphones aux concepteur·rice·s. Il peut également annoncer des événements afin de faire fluctuer les organisations, la chaîne de production et les prix. Ces événements nommés "*happenings*" auront des conséquences positives ou négatives sur les actions des participant·e·s.

Cette deuxième phase du jeu, la phase de production, représente 1 mois de travail. Il est important de le préciser aux joueur·euse·s afin qu'ils puissent se rendre compte de la difficulté pour certains de vivre avec des revenus faibles.

HAPPENINGS POSSIBLES LORS DE LA DEUXIÈME PHASE :

- **Un scandale dénoncé par une ONG entache la réputation d'une des marques de concepteur·rice·s.** Une baisse de la demande s'observe, les ventes diminuent, les prix chutent, il faut augmenter la rémunération de toute la chaîne de production : la marque perd la moitié de son argent.
- **Intervention de l'Organisation Internationale du Travail (OIT) : vote d'une norme internationale qui encadre le travail des enfants.** Wahuu doit doubler la rémunération de ses assembleur·euse·s.
- **Éboulement dans une mine de la République Démocratique du Congo.** Une ou plusieurs équipes de producteur·rice·s congolais·es produisent avec une seule main pour symboliser le handicap.

- **Les milices congolaises rebelles empêchent les producteur·rice·s de travailler.** Les producteur·rice·s ne peuvent pas produire de composants pendant 5 minutes.
- **Les milices congolaises rebelles prennent le contrôle des mines.** Elles s'emparent de 50% des revenus générés par la vente des productions.
- **Épuisement d'un gisement de minerais.** Les producteur·rice·s perdent des feuilles de couleurs.
- **Une équipe de producteur·rice·s, soutenu·e·s par une ONG internationale, crée une unité de transformation des minerais. Il·elle·s décident de participer à une filière directe et équitable : le FairPhone.** Leurs revenus augmentent. L'animateur·rice va voir le groupe de producteur·rice·s et leur donne de l'argent. La représentation de la filière éthique se fait donc à l'oral mais n'est pas reconstituée dans le jeu.
- **Taxe éco-responsabilité pour le recyclage des smartphones.** Les concepteur·rice·s perdent une partie de leurs bénéfices soit 10% de leurs revenus.
- **Une mécanisation de la chaîne entraîne une hausse de la productivité.** Interprétation libre des conséquences par l'animateur·rice : des assembleur·euse·s se retrouvent au chômage ou bien leurs conditions de travail s'améliorent.

L'animateur·rice a un rôle de régulation pour que l'issue du jeu soit cohérente. Selon le déroulement du jeu, il est parfois nécessaire de favoriser un peu les concepteur·rice·s et/ou d'handicaper les producteur·rice·s.

DÉBRIEFING DE L'ACTIVITÉ 40'

L'étape du débriefing est un moment crucial de l'animation. Il est nécessaire d'y dédier du temps et d'adapter son contenu aux objectifs généraux et aux remarques du groupe. Les pistes suivantes vous sont donc données à titre indicatif et ne sont pas exhaustives. Il ne faut pas hésiter à les compléter voire à en supprimer certaines.

Dans le cas de cet outil, il est important d'adopter un discours non moralisateur pour ne pas culpabiliser les participant·e·s et de ne pas créer ou renforcer certains préjugés.

Si l'un·e des participant·e monopolise la parole, faites le lui remarquer. Cela peut être l'occasion de prendre conscience de l'importance de s'écouter les un·e·s les autres et de donner sa place à chacun·e.



L'animateur·rice commence par annoncer les bénéfices finaux de chaque équipe :
Combien de smartphones/composants produits ? Combien d'argent gagné ?

Iel demande à chaque participant·e comme iel s'est senti·e dans son rôle : Comment vous sentez-vous ? Comment vous avez vécu votre rôle dans la chaîne de production ? Est-ce que c'était un rôle facile à tenir ? Qu'est ce qui a été difficile pour vous ?

Iel fait ensuite le lien entre le jeu et la réalité en suivant par exemple les pistes suivantes :

- Que représentaient les formes ? Quel·le·s étaient les différent·e·s acteur·rice·s représenté·e·s ?
- Tous les acteur·rice·s étaient-il·elle·s traité·e·s de la même manière ? Existait-il des relations entre les différents types d'acteur·rice·s ? De quelle nature étaient-elles ?
- Que pensez-vous du rapport entre l'argent gagné et le nombre de smartphones produits ?
- Pourquoi de tels écarts entre les différentes étapes de la chaîne ?
- Comment les expliquer ? D'où est-ce que ça vient ? Est-ce normal ? Pourquoi ?
- Quelles conséquences ces écarts ont-ils sur les acteur·rice·s ?
- Que représentaient les happenings ?
- Quelles sont les conséquences du travail sur la santé ? Quelle est la place des normes internationales ?
- Qu'est-ce que le travail décent ?
- Que représente cette activité ? Y-a-t-il des alternatives ?
- Quelle est la capacité d'action des parties prenantes d'une filière ?
- Proportionnellement, combien étaient les producteurs ? Les concepteurs ?
- A votre avis, dans quelle partie du monde sont situés vos personnages ? Pourquoi ?
- Quelles sont les conséquences environnementales et sociales de cette production ?
- A-t-on un rôle à jouer en tant que consommateur·rice·s ? Aviez-vous conscience des problématiques soulevées par ce jeu ?
- Cela vous motive-t-il à agir ? Comment ? Quelles sont les alternatives possibles ?

ET SI ON PARLAIT GENRE ?

Selon vous, est-ce qu'être une femme peut davantage exposer à la précarité dans le travail ? Pourquoi à votre avis ? Est-ce normal ? Quels problèmes cela peut-il créer ?

Dans les filières telles que celles du smartphone, certaines tâches sont-elles « réservées » aux femmes ? Comment l'expliquez-vous ?

FIN DE L'ACTIVITÉ

RESSOURCERIE : POUR ALLER PLUS LOIN SUR LE GENRE

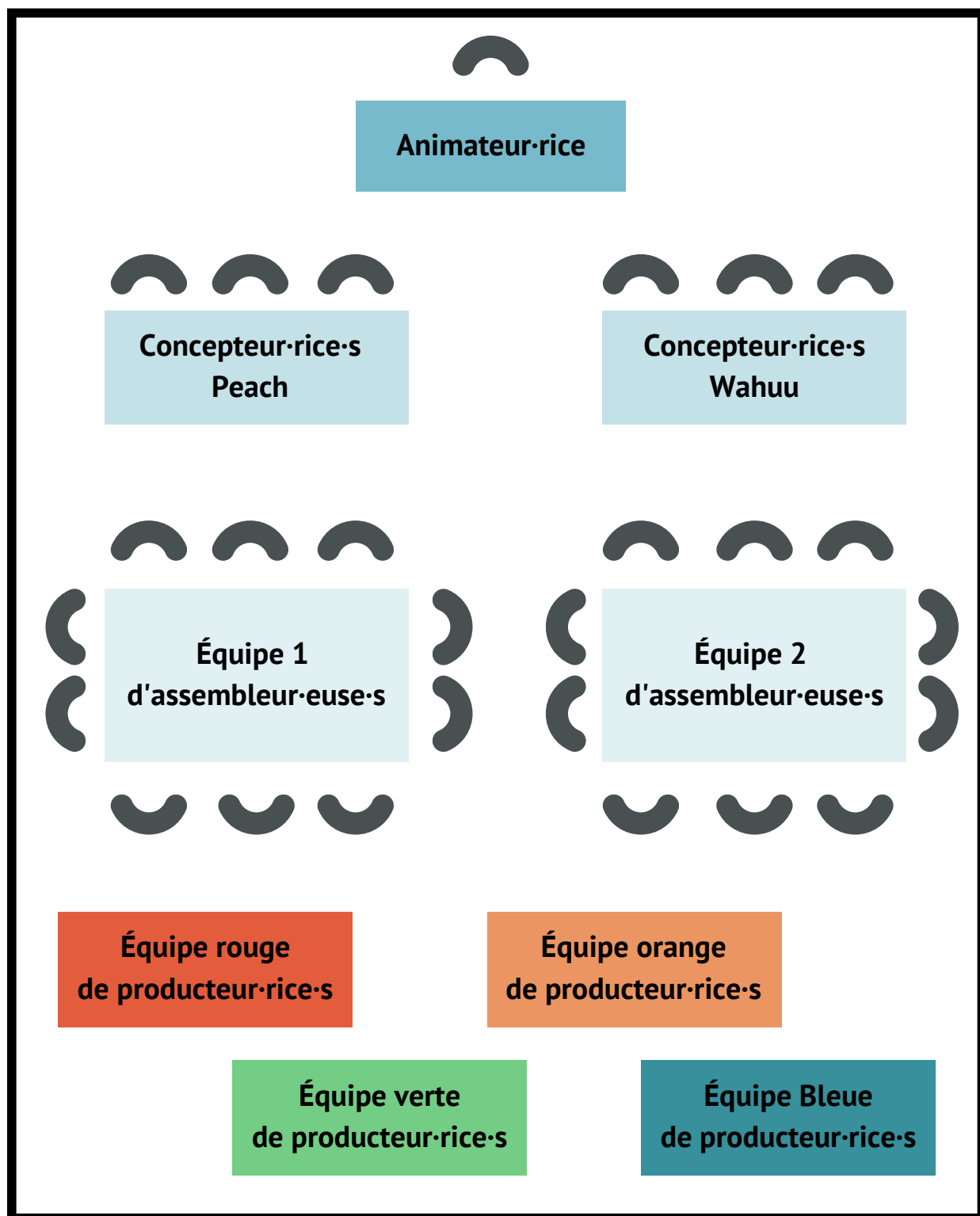
COMPRENDRE LE GENRE...

- *Il n'y a pas de théorie du genre* - Camille (podcast de 35min environ)
- *La construction du genre* - Pedro Sancho « PsykoCouac » : <https://youtu.be/Qv7AWC-2qow>
- L'écriture inclusive/genre neutre de A à Z : <https://diverggenres.org/regles-de-grammaire-neutre-et-inclusive/>
- *Trouble dans le genre* - Judith Butler (livre)
- *La distinction entre sexe et genre* - Cahiers du genre : <https://www.cairn.info/revue-cahiers-du-genre-2003-1.htm>
- *La licorne du genre* : <https://www.youtube.com/watch?v=8j1OK2uzGil>
→ *Il n'y a cependant pas des attributs qui soient spécifiquement masculins ou féminins.*
Ex : Les talons étaient tout autant portés par les hommes et les femmes à la Renaissance : ils n'étaient pas genrés féminins ou masculins.

... ET FAIRE LE LIEN AVEC L'OUTIL

- *La vie sous traitée des ouvrières des maquilas du Nicaragua* : <https://www.cairn.info/revue-cahiers-du-genre-2006-1-page-115.htm> (paragraphe 11)
- Collectif pour le respect des droits humains au travail, site ressource : <https://ethique-sur-etiquette.org/>
- *Le piège du genre : femmes, violence et pauvreté* – Amnesty International : <https://www.amnesty.org/download/Documents/44000/act770092009fra.pdf>

ANNEXE : PLAN DE LA SALLE





MATÉRIEL PÉDAGOGIQUE À IMPRIMER

BILLETS "EKI" (À IMPRIMER EN 3 EXEMPLAIRES)

10 EKI



10 EKI



10 EKI



10 EKI



10 EKI



10 EKI



10 EKI



10 EKI





BILLETS "EKI" (À IMPRIMER EN 4 EXEMPLAIRES)

50 EKI



50 EKI



50 EKI



50 EKI



50 EKI



50 EKI



50 EKI



50 EKI



50 EKI



50 EKI





BILLETS "EKI" (À IMPRIMER EN 5 EXEMPLAIRES)

100 EKI



100 EKI



100 EKI



100 EKI



100 EKI



100 EKI



100 EKI



100 EKI



100 EKI



100 EKI



500 EKI



500 EKI



500 EKI



500 EKI



500 EKI



500 EKI



500 EKI



500 EKI



500 EKI



500 EKI

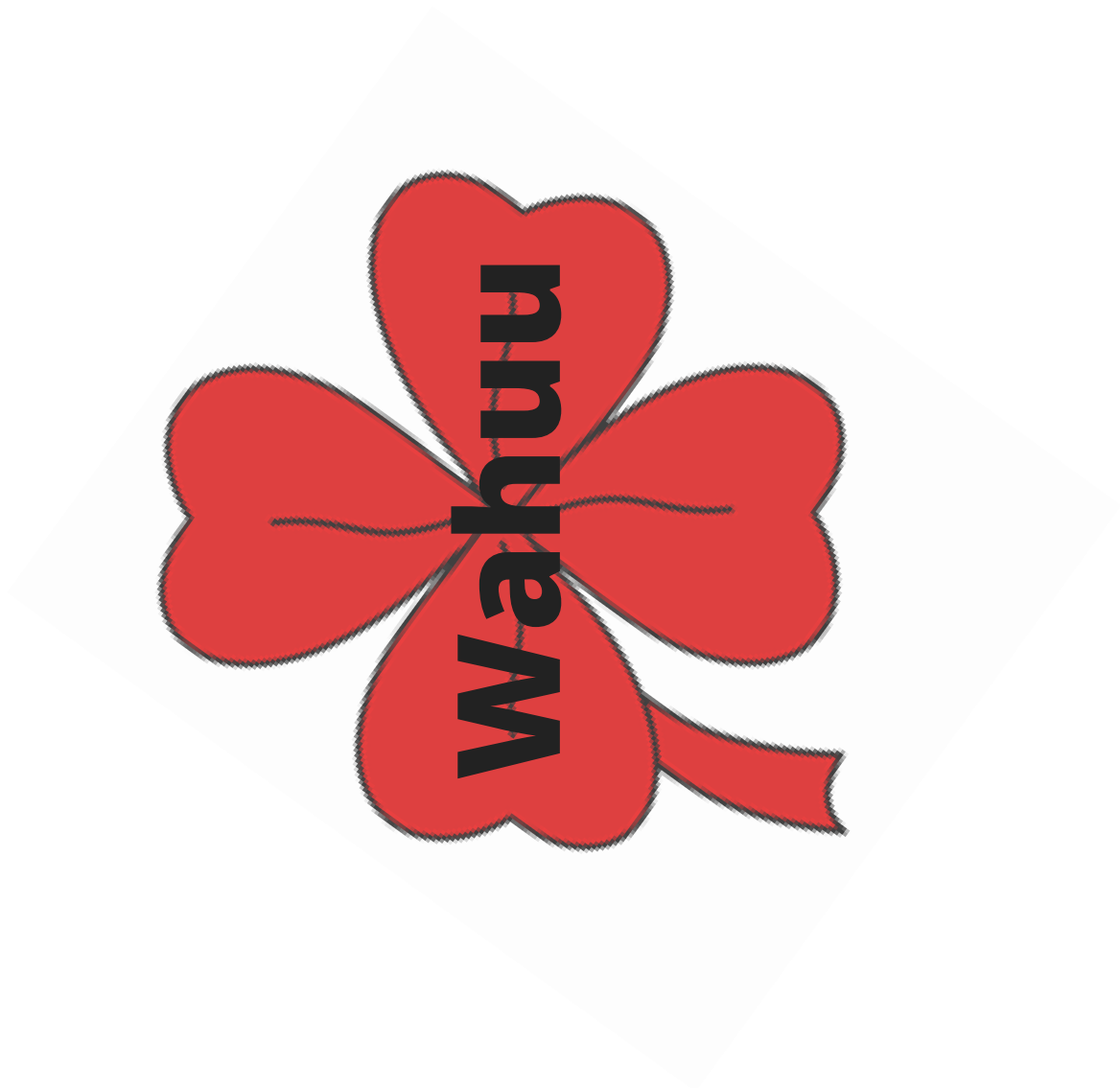


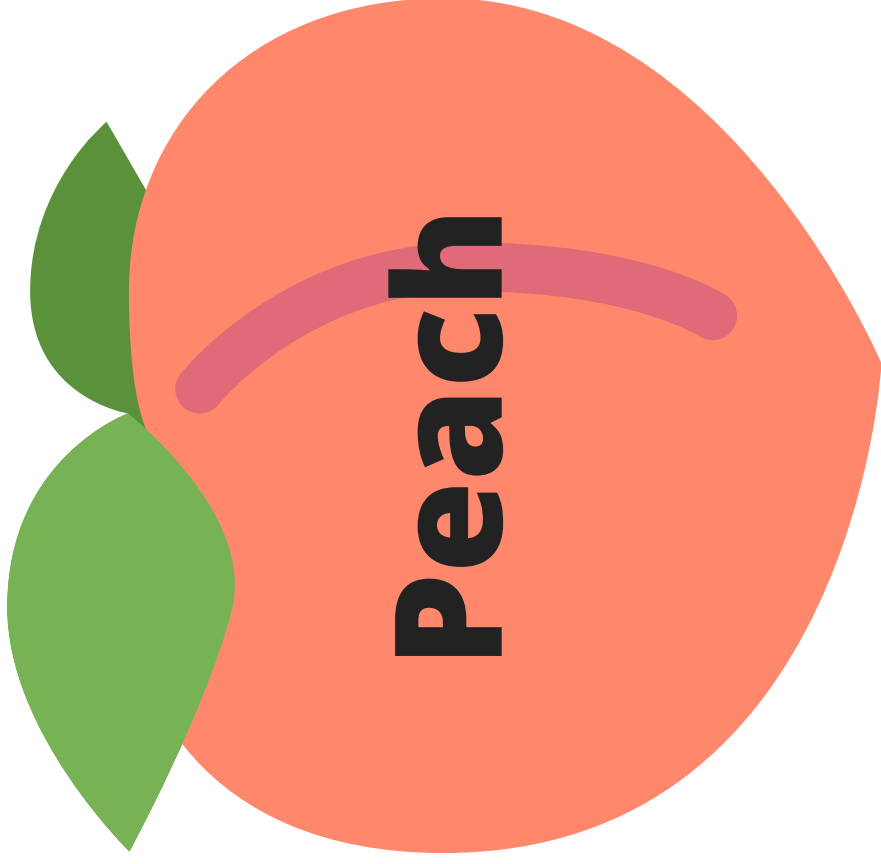
Équipe rouge

Équipe verte

Équipe orange

Équipe bleue







CONCEPTEUR·RICE·S

PEACH

OBJECTIF À ATTEINDRE

Votre objectif est de mettre en place une stratégie marketing afin de pouvoir vendre vos smartphones aux consommateur·trice·s.

PHASE 1 (15 MIN)

Vous devez établir un cahier des charges en fonction des attentes des consommateur·rice·s et du coût de production d'un smartphone. Dans la première phase, vous négociez le prix d'achat du téléphone portable auprès des équipes d'assembleur·euse·s et fixez un prix de vente aux consommateur·rice·s. Pour vous aider dans votre mission, utilisez la fiche "Critères les plus importants dans l'achat d'un smartphone".

PHASE 2 (55 MIN)

A présent, vous devez vérifier que les produits finis correspondent à vos exigences. Vous les achetez au meilleur prix aux assembleur·euse·s. Ensuite, vous vendez les smartphones à l'animateur·rice. Vous devez également réfléchir à une stratégie marketing afin de vendre vos smartphones à un prix avantageux et orienter les choix des consommateur·rice·s dans votre intérêt.





CONCEPTEUR·RICE·S

WAHUU

OBJECTIF À ATTEINDRE

Votre objectif est de mettre en place une stratégie marketing afin de pouvoir vendre vos smartphones aux consommateur·rice·s.

PHASE 1 (15 MIN)

Vous devez établir un cahier des charges en fonction des attentes des consommateur·rice·s et du coût de production d'un smartphone. Dans la première phase, vous négociez le prix d'achat du téléphone portable auprès des équipes d'assembleur·euse·s et fixez un prix de vente aux consommateur·rice·s. Pour vous aider dans votre mission, utilisez la fiche "Critères les plus importants dans l'achat d'un smartphone".

PHASE 2 (55 MIN)

A présent, vous devez vérifier que les produits finis correspondent à vos exigences. Vous les achetez au meilleur prix aux assembleur·euse·s. Ensuite, vous vendez les smartphones à l'animateur·rice. Vous devez également réfléchir à une stratégie marketing afin de vendre vos smartphones à un prix avantageux et orienter les choix des consommateur·rice·s dans votre intérêt.





ASSEMBLEUR·EUSE·S

ÉQUIPE 1

OBJECTIF À ATTEINDRE

Vous devez assembler les smartphones à partir des supports que vous allez réaliser grâce aux feuilles fournies et aux composants achetés aux producteur·rice·s.

PHASE 1 (15 MIN)

Vous avez quinze minutes pour prendre connaissance du schéma d'assemblage d'un smartphone et organiser votre chaîne de production. Afin de négocier le prix d'achat des composants avec les différentes équipes de producteur·rice·s ainsi que le prix de vente des produits assemblés avec les différentes équipes de concepteur·rice·s, vous recevez la fiche "Coût de la vie à Pékin", le "Schéma d'assemblage d'un smartphone" et la somme de 350 Eki.

PHASE 2 (55 MIN)

Vous achetez les composants téléphoniques en essayant de tirer les prix vers le bas (ou au contraire en rémunérant au juste prix si cela devient une exigence des concepteur·rice·s) et en faisant jouer la concurrence entre les différentes équipes de producteur·rice·s. Vous mettez en place votre chaîne de production pour faire les supports des smartphones et pour intégrer les composants à vos produits. Vous tentez de vendre les smartphones produits au meilleur prix aux concepteur·rice·s.





ASSEMBLEUR·EUSE·S

ÉQUIPE 2

OBJECTIF À ATTEINDRE

Vous devez assembler les smartphones à partir des supports que vous allez réaliser grâce aux feuilles fournies et aux composants achetés aux producteur·rice·s.

PHASE 1 (15 MIN)

Vous avez quinze minutes pour prendre connaissance du schéma d'assemblage d'un smartphone et organiser votre chaîne de production. Afin de négocier le prix d'achat des composants avec les différentes équipes de producteur·rice·s ainsi que le prix de vente des produits assemblés avec les différentes équipes de concepteur·rice·s, vous recevez la fiche "Coût de la vie à Pékin", le "Schéma d'assemblage d'un smartphone" et la somme de 350 Eki.

PHASE 2 (55 MIN)

Vous achetez les composants téléphoniques en essayant de tirer les prix vers le bas (ou au contraire en rémunérant au juste prix si cela devient une exigence des concepteur·rice·s) et en faisant jouer la concurrence entre les différentes équipes de producteur·rice·s. Vous mettez en place votre chaîne de production pour faire les supports des smartphones et pour intégrer les composants à vos produits. Vous tentez de vendre les smartphones produits au meilleur prix aux concepteur·rice·s.





PRODUCTEUR·RICE·S

ÉQUIPE BLEUE

OBJECTIF À ATTEINDRE

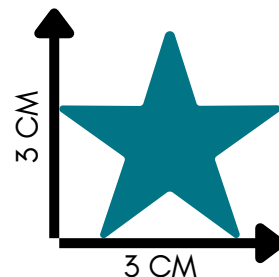
Vous devez produire des formes correspondant aux composants nécessaires à la fabrication d'un smartphone.

PHASE 1 (15 MIN)

Vous devez, dans un premier temps, trouver la pochette avec son matériel cachée dans la pièce. Ensuite, fixez le prix de vente de vos composants afin que chaque membre de l'équipe puisse subvenir à ses besoins. Vous recevez la fiche "Composants à produire" et la fiche "Coût de la vie à Khinshasa" afin de vous aiguiller dans ces tâches.

PHASE 2 (55 MIN)

Dans cette phase, vous vous mettez à fabriquer des composants téléphoniques que vous vendez aux deux équipes d'assembleur·euse·s en essayant d'en obtenir le meilleur prix. Attention, chaque forme doit avoir une hauteur et une largeur de 3 cm maximum.





PRODUCTEUR·RICE·S

ÉQUIPE ROUGE

OBJECTIF À ATTEINDRE

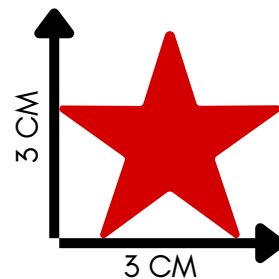
Vous devez produire des formes correspondant aux composants nécessaires à la fabrication d'un smartphone.

PHASE 1 (15 MIN)

Vous devez, dans un premier temps, trouver la pochette avec son matériel cachée dans la pièce. Ensuite, fixez le prix de vente de vos composants afin que chaque membre de l'équipe puisse subvenir à ses besoins. Vous recevez la fiche "Composants à produire" et la fiche "Coût de la vie à Khinhasa" afin de vous aiguiller dans ces tâches.

PHASE 2 (55 MIN)

Dans cette phase, vous vous mettez à fabriquer des composants téléphoniques que vous vendez aux deux équipes d'assembleur·euse·s en essayant d'en obtenir le meilleur prix. Attention, chaque forme doit avoir une hauteur et une largeur de 3 cm maximum.





PRODUCTEUR·RICE·S

ÉQUIPE ORANGE

OBJECTIF À ATTEINDRE

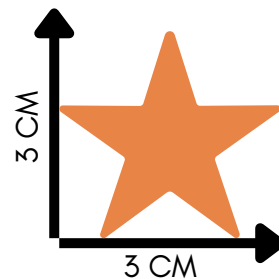
Vous devez produire des formes correspondant aux composants nécessaires à la fabrication d'un smartphone.

PHASE 1 (15 MIN)

Vous devez, dans un premier temps, trouver la pochette avec son matériel cachée dans la pièce. Ensuite, fixez le prix de vente de vos composants afin que chaque membre de l'équipe puisse subvenir à ses besoins. Vous recevez la fiche "Composants à produire" et la fiche "Coût de la vie à Khinshasa" afin de vous aiguiller dans ces tâches.

PHASE 2 (55 MIN)

Dans cette phase, vous vous mettez à fabriquer des composants téléphoniques que vous vendez aux deux équipes d'assembleur·euse·s en essayant d'en obtenir le meilleur prix. Attention, chaque forme doit avoir une hauteur et une largeur de 3 cm maximum.





PRODUCTEUR·RICE·S

ÉQUIPE VERTE

OBJECTIF À ATTEINDRE

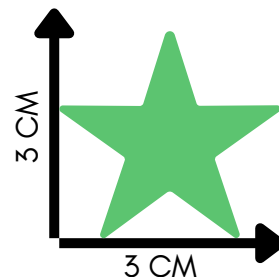
Vous devez produire des formes correspondant aux composants nécessaires à la fabrication d'un smartphone.

PHASE 1 (15 MIN)

Vous devez, dans un premier temps, trouver la pochette avec son matériel cachée dans la pièce. Ensuite, fixez le prix de vente de vos composants afin que chaque membre de l'équipe puisse subvenir à ses besoins. Vous recevez la fiche "Composants à produire" et la fiche "Coût de la vie à Khinhasa" afin de vous aiguiller dans ces tâches.

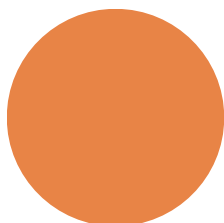
PHASE 2 (55 MIN)

Dans cette phase, vous vous mettez à fabriquer des composants téléphoniques que vous vendez aux deux équipes d'assembleur·euse·s en essayant d'en obtenir le meilleur prix. Attention, chaque forme doit avoir une hauteur et une largeur de 3 cm maximum.





COMPOSANTS À PRODUIRE



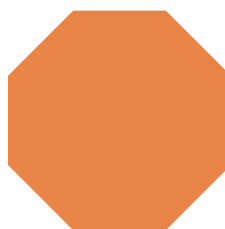
Lentille de l'appareil
photo



Ecran tactile
solide



Espace de stockage



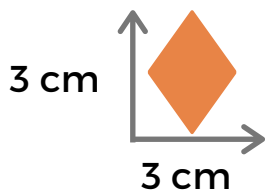
Compatibilité
réseau 5G



Batterie



Emplacement
double sim



Attention chaque forme doit
avoir une hauteur et une largeur
de 3 cm maximum.

COÛT DE LA VIE À KINSHASA



FC : FRANC CONGOLAIS
Eki : LA MONNAIE DU JEU

Nourriture

1 l de Lait : 4036 FC soit 25 Eki
1 kg de Riz : 10 067 FC soit 50 Eki
12 Œufs : 9 519 FC soit 30 Eki
1 kg de Poulet : 14 619,00 FC soit 60 Eki
1 kg de Bananes : 6 478,00 FC soit 35 Eki
1 bouteille de Coca (0,33l) : 3 331 FC soit 15 Eki
1 bouteille d'eau (0,33l) : 3 396 FC soit 16 Eki

Vêtements

1 paire de Baskets de marque : 418 000,00 FC soit 1900 Eki
1 paire de Jeans de marque : 69 773,00 FC soit 270 Eki

Loyer par mois

Appartement (1 chambre) dans le Centre-ville : 5 482 000 FC soit 1 3500 Eki
Appartement (1 Chambre) en Dehors du Centre-ville : 1 844 000 FC soit 1 2150 Eki

Frais divers

1 ticket de bus : 996 FC soit 5 Eki
1 ticket de cinéma : 19 935 FC soit 90 Eki
1 L d'essence : 2 631 FC soit 10 Eki

Éducation

1 an d'école primaire : 300 000 FC soit 13 000 Eki

Santé

1 consultation chez un généraliste : 6 000 FC soit 27 Eki
Hospitalisation: 100 000 FC soit 454 Eki

COÛT DE LA VIE À PÉKIN



¥ : YUAN

EKI : LA MONNAIE DU JEU

Nourriture

- 1 L de Lait : 15,08 ¥ soit 20 Eki
- 1kg de Riz : 9,22 ¥ soit 15 Eki
- 12 Œufs : 13,68 ¥ soit 20 Eki
- 1 kg de Poulet : 29,83 ¥ soit 35 Eki
- 1 kg de Bananes : 13,74 ¥ soit 20 Eki
- 1 bouteille de Coca (0,33l) : 4,44 ¥ soit 5 Eki
- 1 bouteille d'eau (0,33l) : 2,88 ¥ soit 3 Eki

Vêtements

- 1 paire de Baskets de marque : 613,72 ¥ soit 700 Eki
- 1 paire de Jeans de marque : 490,09 ¥ soit 600 Eki

Loyer par mois

- Appartement (1 chambre) dans le Centre-ville : 9 140,74 ¥ soit 9500 Eki
- Appartement (1 Chambre) en Dehors du Centre-ville : 5 003,45 ¥ soit 5750 Eki

Frais divers

- 1 ticket de bus : 5,00 ¥ soit 6 Eki
- 1 ticket de Cinéma : 70,00 ¥ soit 85 Eki
- 1 L d'essence : 8,36 ¥ soit 9 Eki

Éducation

- 1 an d'école primaire : 100 000 ¥ soit 120 000 Eki

Santé

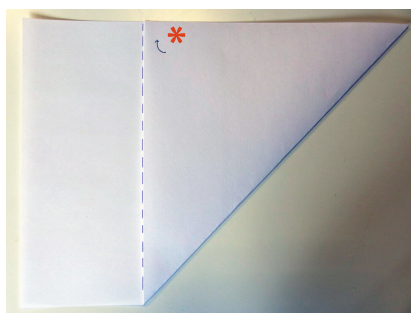
- 1 consultation chez un généraliste : 300 ¥ soit 360 Eki
- Hospitalisation: 5500 ¥ soit 6 600 Eki



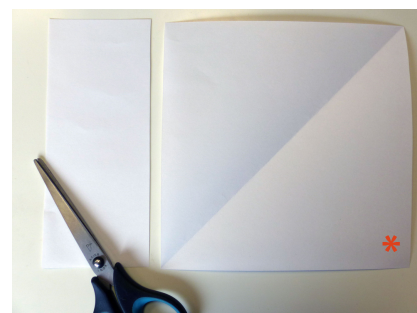
NOTICE D'ASSEMBLAGE D'UN SMARTPHONE



1



- Prenez une feuille A4.
- Rabattez un coin de la feuille*, en suivant la bordure opposée, de manière à obtenir un carré parfait une fois la bande restante découpée aux ciseaux.

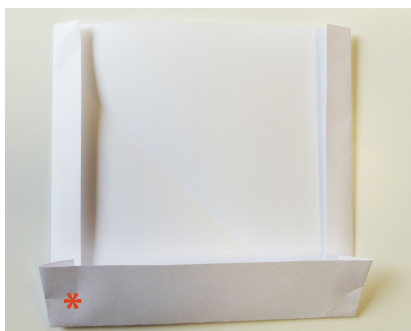


2



- Rabattez un côté sur 2 cm.
- Sur le côté opposé, repliez de la même façon le bord sur 2 cm.

3



- Retournez d'un quart de tour et rabattez le bas sur 4 cm.
- Rabattez également le côté haut sur 4 cm.



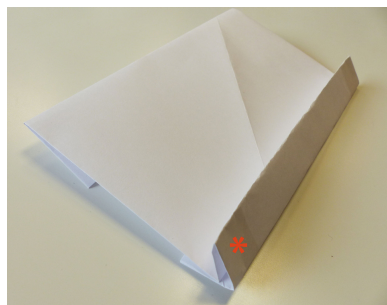


NOTICE D'ASSEMBLAGE D'UN SMARTPHONE

(SUITE)



4



- Retournez la feuille et rabattez ces deux derniers bords vers l'intérieur sur 2 cm.



5



- Revenez sur la face initiale de votre pliage et repliez les 4 coins vers l'extérieur.



6



- Dessiner les boutons et enceintes du téléphone.
- Terminer par coller au dos du portable les formes représentant les composants.



CRITÈRES LES PLUS IMPORTANTS DANS LE CHOIX D'UN SMARTPHONE



Toutes les 57 secondes, un smartphone est vendu.
Il y a 5,19 milliards d'utilisateur·rice·s de smartphones dans le monde en 2020.
Ils-elles dépensent 420 euros en moyenne pour l'achat d'un smartphone.

#1

DOUBLE SIM

Les consommateur·rice·s souhaitent avoir la possibilité de combiner en un seul appareil vie privée et vie professionnelle.

PHOTOS DE QUALITE

Pour conserver des souvenirs toujours plus beaux, les consommateur·rice·s souhaitent prendre des photos de la meilleure qualité possible.

#2

#3

RÉSEAU 5G

Afin d'être toujours plus connecté·e·s, les consommateur·rice·s souhaitent pouvoir naviguer à la vitesse de la lumière.

AUTONOMIE DE BATTERIE

Pour ne pas perdre une miette de leur vie en ligne, les consommateur·rice·s veulent une autonomie de batterie de plus de 24 heures.

#4

#5

ESPACE DE STOCKAGE

Afin de ne rien oublier de leurs plus beaux moments, les consommateur·rice·s veulent une mémoire interne ayant une capacité de stockage toujours plus grande.

RESISTANCE

Pour les accompagner dans les situations les plus extrêmes, les consommateur·rice·s souhaitent avoir un téléphone à l'épreuve des chocs.

#6

IELS ONT CONTRIBUÉ À CET OUTIL

COORDINATION DU PROJET



6 bis rue Albin Haller - 86000 Poitiers
Tel : (+33) 05 49 41 49 11
contact@kurioz.org - www.kurioz.org
www.comprendrepouragir.org

PARTENAIRES TECHNIQUES



PARTENAIRES FINANCIERS



Cet outil est mis à disposition sous licence "Attribution - Partage dans les Mêmes Conditions" 3.0 France. Pour voir une copie de cette licence, visitez <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/fr/>

Conception-rédaction : KuriOz et les partenaires techniques
Graphisme : KuriOz

Crédits images : Cut by Aneque Ahmed from the Noun Project - Debriefing by Ralf Schmitzer from the Noun Project - Education by Rudez Studio from the Noun Project - Objectives by romzicon from the Noun Project - Process by NeMaria from the Noun Project - Target by Eleanor Bell from the Noun Project - Time by sumhi_icon from the Noun Project