

Jeu_Open_Strategist_Read_Me

Ce jeu de cartes pédagogique a été créé au sein du SCD de l'Université de Guyane par Marie Latour et Caroline Boiteux afin de permettre aux joueurs l'appropriation des grandes notions de l'Open Access, et d'ouvrir le débat sur les enjeux de celui-ci. Pour cela, les joueurs sont invités à réfléchir sur le poids des revues traditionnelles, en les comparant au modèle green de l'Open Access. Une première approche autour de la question de l'évaluation de la recherche – avec ses indicateurs - leur est proposée.

Ce jeu a été présenté pour la première fois lors de l'Open Access Week 2016 qui a été organisé à Cayenne par la BU, avec le concours financier de COUPERIN. Pour cet événement, un graphiste, Jordy le Bruchec (Société Signarama, Cayenne) a été embauché afin de créer les visuels. Deux séances d'animation ont été effectuées à Cayenne auprès des doctorants de l'École doctorale « Diversités, santé et développement en Amazonie » (Université de Guyane). Ce jeu a ensuite été intégré à la formation doctorale proposée chaque année par le SCD de l'Université de Guyane à ses doctorants. D'autres écoles et universités l'ont par la suite repris et adapté à destination de leurs événements et de leur formations propres : Lilliad de Lille, l'Université Claude Bernard (Lyon 1), l'Université de Rennes 1, etc.

Le SCD de l'Université de Guyane vous offre la possibilité de télécharger l'intégralité du jeu afin de l'utiliser librement et gratuitement dans vos établissements. Celui-ci est placé sous la licence Creative Commons BY NC SA, qui permet sa libre réutilisation dans les conditions où les auteurs sont cités et où aucune utilisation commerciale n'en est faite. Il est possible d'effectuer des modifications sur le jeu : cependant toutes celles-ci doivent être exclusivement partagées dans la même licence que celle sous laquelle le jeu a été initialement placé. Nous attirons votre attention sur le fait que le retrait des logos de l'Université de Guyane sur les cartes est absolument interdit.

En premier lieu, il est conseillé de lire attentivement la règle du jeu qui vous présentera les différents éléments de jeu et la manière dont se déroulera la partie.

Ce jeu est composé exclusivement de cartes, qui se divisent en quatre grandes familles :

- Les cartes « Actions »
- Les cartes « Fin de projet »
- Les cartes « Personnages »
- Les cartes « Points », elles-mêmes divisées en 6 sous-familles : bleue, grise, orange, rose, verte et violette.

Les versos à imprimer sur les cartes « Actions », « Fin de projet » et « Points » sont identiques. Seul le verso des cartes « Personnages » diffère.

La totalité des éléments de jeux doivent être imprimés – si possible au format « carte » sur papier rigide. Pour connaître le nombre d'exemplaires à imprimer de chaque carte, il convient de se reporter à la règle du jeu. Afin de faciliter la libre réutilisation du jeu et l'adaptation à des contextes différents, chaque élément du jeu est présenté dans un maximum de formats, qui peuvent être selon les cas du ID, JPG, PDF, PSD, AI, et DOCX. Le fichier initial qui a servi à calculer l'équilibrage du jeu est ajouté en complément en format Excel.

Pour toute question ou demande de précision, vous pouvez contacter :

Marie Latour

Directrice adjointe du SCD de Guyane

marie.latour@univ-guyane.fr

Bonne partie !