Jeu 3

**Objectif :**

Ce jeu s’adresse à des gens avertis ayant des connaissances dans le domaine des publications et de la valorisation des contenus scientifiques.

Il a pour but de comprendre les grands mécanismes de dépôt sur Hal, et de permettre aux joueurs d’en assimiler la démarche.

**Matériel :**

* 1 plateau de jeu
* 5 cartes formateur
* 20 cartes publications
* 20 jetons

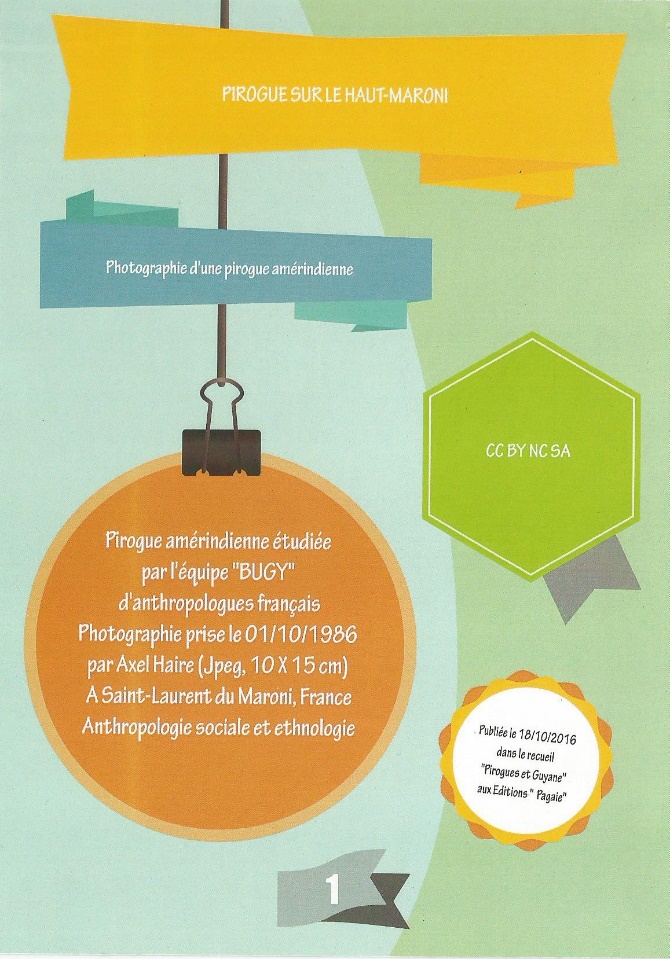
**Nombre de joueurs :**

Entre 4 et 6 + le formateur

Le formateur a un rôle d’animateur du débat.

**Descriptif des cartes :**

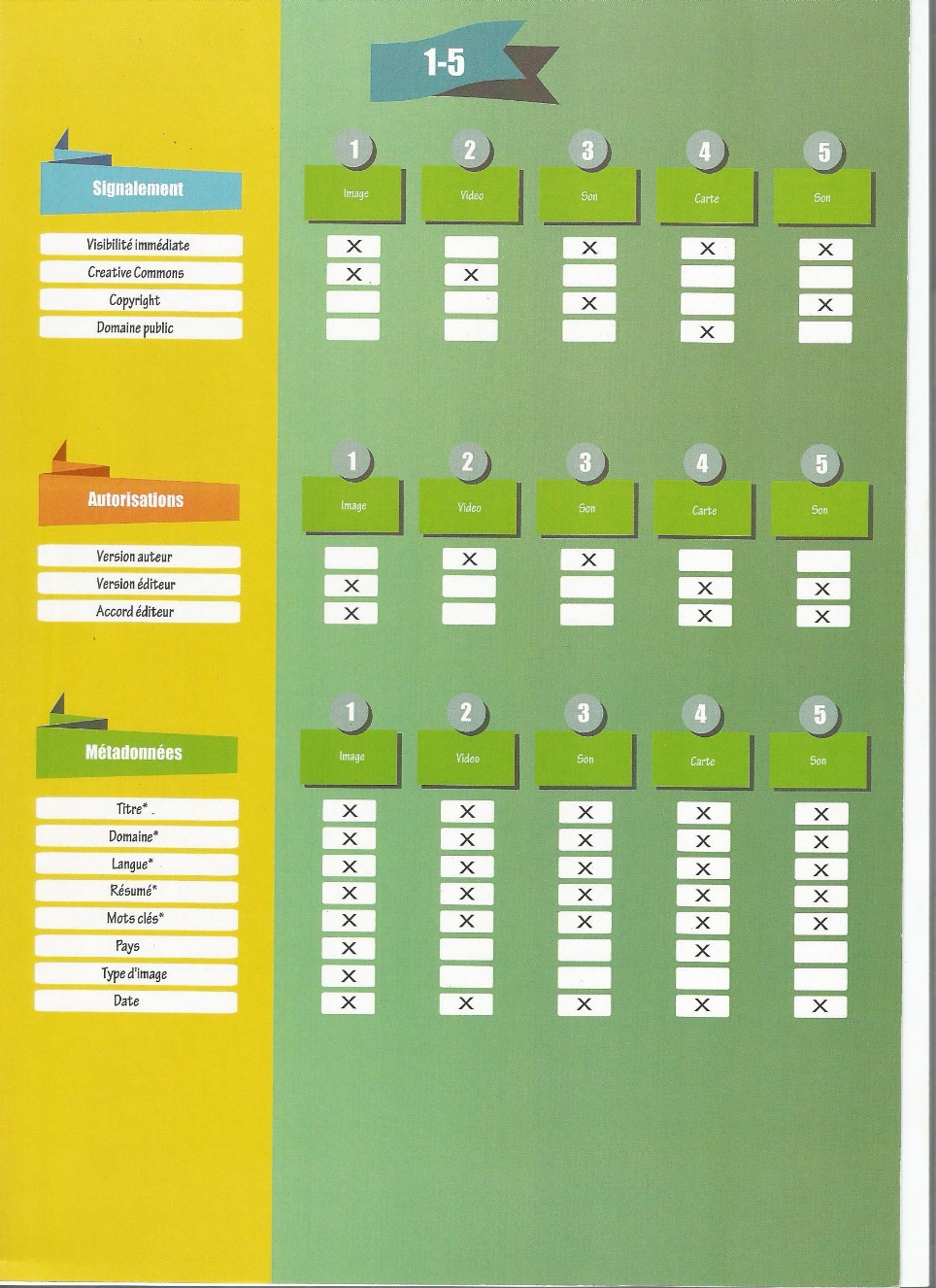
Cartes- dépôt :



Informations concernant le dépôt

Numéro de la carte

Cartes formateurs :



**Règles du jeu :**

* **But du jeu** :

Les joueurs doivent ensemble découvrir parmi 5 publications celle que le formateur a choisi de déposer sur Hal.

* **Mise en place :**

1. Le formateur sélectionne une de ces cartes ainsi que les 5 cartes publications en lien avec celle-ci.

Exemple : le formateur choisi la carte - formateur 1-5 et les cartes - publications 1, 2, 3, 4 et 5

1. Il met les jetons sur les métadonnées cochées correspondant à la publication qu’il a choisie

Exemple : dans la carte formateur 1-5, s’il choisit la publication 1 (l’image), il doit mettre :

* 2 jetons dans la zone signalement (sur « visibilité immédiate » et « Creative Commons »)
* 2 jetons dans la zone autorisations (sur « version éditeur » et « accord éditeur »
* 8 jetons dans la zone métadonnées (sur « titre », « domaine »,….)

*Note : les jetons servent à désigner les métadonnées, il faut donc que celles-ci restent lisibles, le jeton sera donc posé sur la bulle sans pour autant cacher le texte inclus dans celle-ci.*

1. Le formateur donne les cartes-dépôt aux joueurs.

* **Déroulement du jeu**

Les joueurs prennent connaissances des 5 publications et doivent discuter entre eux afin de retrouver la publication choisie par le formateur à l’aide des indices donnés par les jetons posés sur le plateau.

*Note: Le rôle d’animation du formateur est très important dans la discussion entre joueurs afin que le jeu ne se limite pas à une recherche des données manquantes. Il doit donc poser des questions sur les choix des joueurs, faire le lien avec la formation antérieure, etc.*

Exemple :

Le formateur a choisi la publication 1 (l’image) parmi les publications de 1 à 5.

Les joueurs débattent et peuvent par exemple éliminer les publications 2 et 3 car elles sont « non éditées » ce qui ne correspond pas au jeton posé sur la version éditeur. *Le formateur peut de cet exemple faire un rappel sur les différentes versions ou poser des questions sur celles-ci.*

La discussion continue jusqu’à ce que les joueurs aient trouvé la publication choisie par le formateur.

* **Fin de la partie**

La partie comprend cinq manches correspondant à cinq jeux de chacun cinq cartes-dépôt et une carte-formateur. Elle s’arrête lorsque toutes les publications ont été trouvées.