

GopenDoRe

**Le jeu coopératif
pour acquérir des bonnes pratiques
de gestion et de partage
des données de la recherche**

Règles du jeu

But du jeu

- Acquérir des bonnes pratiques de gestion et de partage des données de la recherche.
- Se questionner, échanger sur les différentes pratiques.

Nombre de joueurs

Entre 4 et 20 joueurs.

Matériel

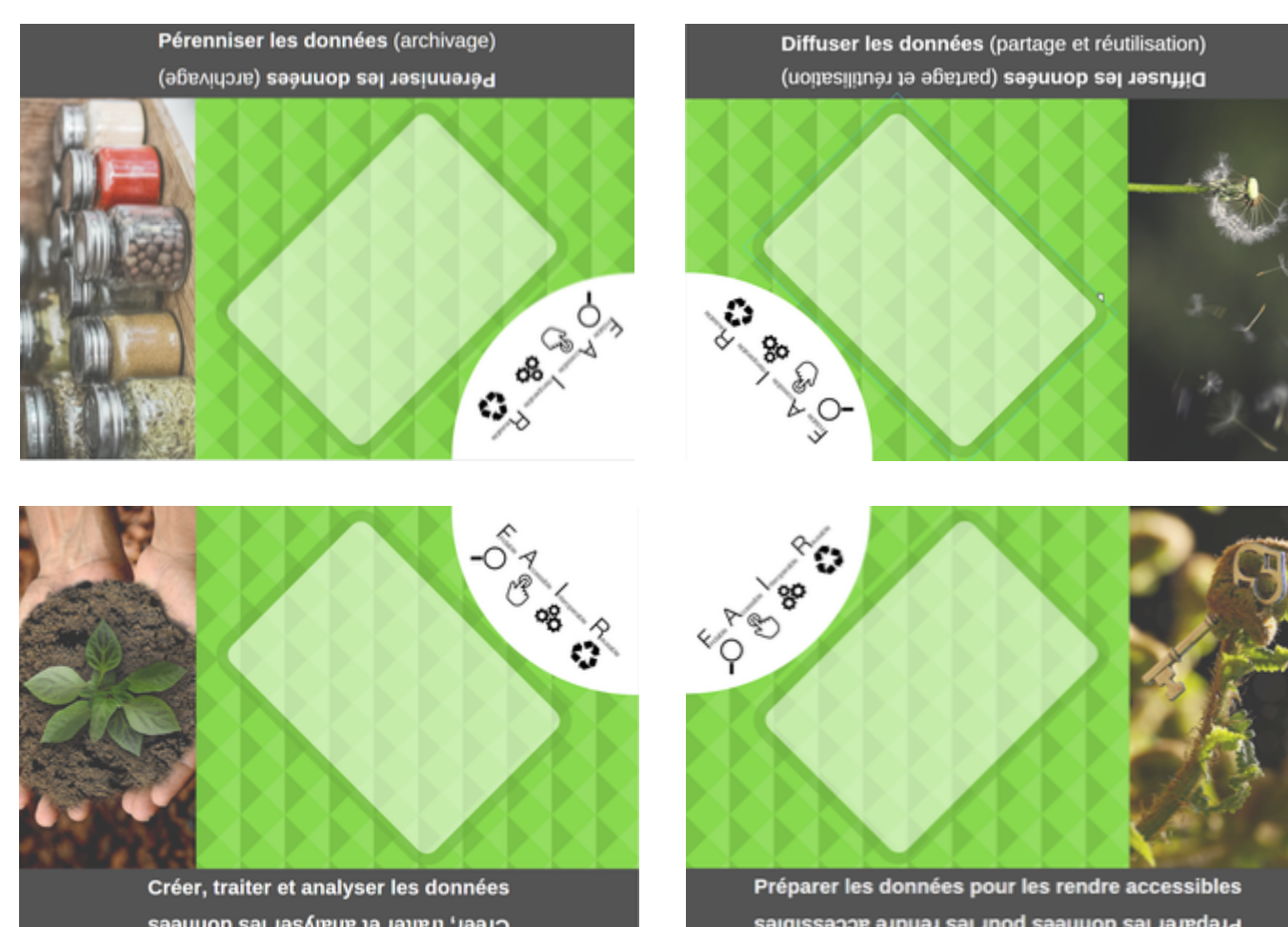
- Un plateau de jeu avec 4 parties à assembler, représentant chacune une étape du cycle de vie des données de la recherche.
- Des planches « Mémo - le cycle de vie des données » (aide-mémoire qui récapitule les 4 étapes du cycle de vie des données inscrites sur le plateau).

- Un jeu de cartes comportant :
 - 33 cartes « Question » dont la couleur fait référence aux thématiques de DoRANum (www.dorandum.fr) ;
 - Les 33 cartes « Aide » correspondantes, comportant des conseils pratiques, des recommandations et des liens vers des ressources utiles.

Installation du jeu

1- Dans le but de compter les points gagnés par chaque équipe, munissez-vous de jetons à distribuer, ou d'une feuille, d'une ardoise pour noter, etc..

2- Disposez sur la table les 4 parties qui composent le plateau de jeu :



- 3- Formez de deux à quatre équipes de 5 personnes maximum ;
- 4- Distribuez une planche « Mémo - le cycle de vie des données » par équipe ;
- 5- Mélangez les cartes « Question » afin de former une pioche et disposez la au centre du plateau ;
- 6- L'animateur conserve les cartes « Aide » qu'il classe dans l'ordre afin de pouvoir les retrouver facilement.

Déroulement de la partie

La durée du jeu est déterminée par l'animateur (1h30/2h en moyenne).

1- La première équipe à jouer tire une carte dans la pioche.

- L'équipe annonce la question à l'ensemble des joueurs puis essaye d'y répondre.
- Si elle parvient à répondre sans l'aide de l'animateur, elle remporte la totalité des points inscrits sur la carte.
- Si l'équipe répond partiellement, une autre équipe peut prendre la main pour compléter la réponse. Dans ce cas, chacune des équipes ayant répondu partiellement remporte 1 point.
- L'animateur peut compléter les réponses apportées à l'aide des éléments de la carte « Aide » correspondant à la question.
- Si personne n'a répondu, l'animateur lit la carte « Aide » correspondante. Dans ce cas, aucune équipe ne remporte de point.
- Pour finir, l'équipe qui a tiré la carte doit la placer sur le plateau de jeu à la bonne étape du cycle de vie des données.

2- La deuxième équipe tire la carte suivante dans la pioche.

Elle annonce le contenu de la carte... et ainsi de suite !

L'équipe qui gagne est l'équipe qui a emporté le plus de point à la fin du temps de jeu.

★ A vous de jouer ★