

# 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 16 joueurs

### Matériel

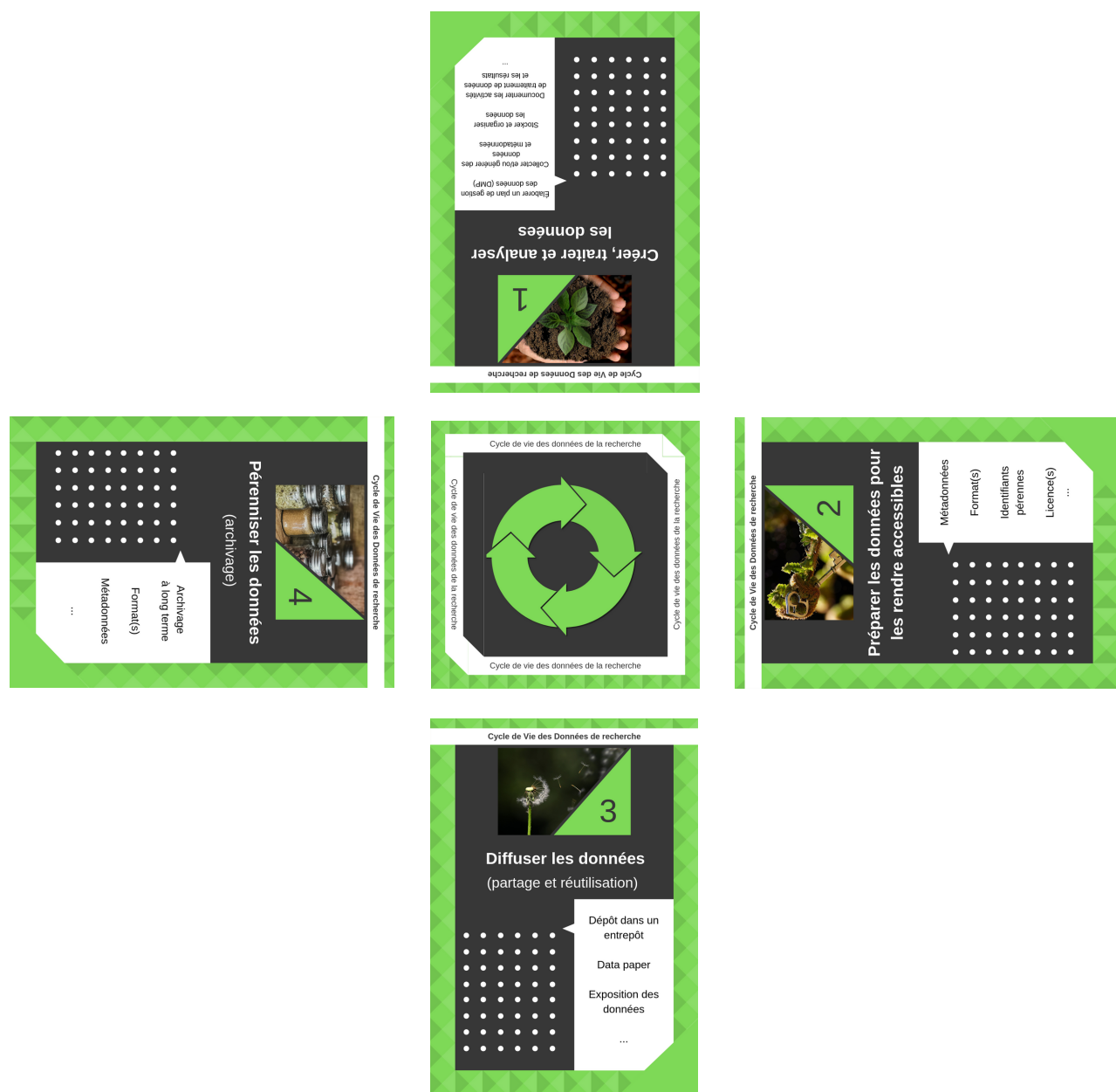
Un plateau de jeu comportant :

- 4 planches « Cycle de vie » représentant quatre étapes du cycle de vie des données de la recherche.
- 1 planche centrale représentant le cycle de vie des données de la recherche.
- 4 planche « Mémo » reprenant le cycle de vie des données.

- Un jeu de cartes comportant :
- 19 cartes « Question » numérotées de 1 à 19, dont la couleur fait référence aux thématiques de DoRANum ([www.dorandum.fr](http://www.dorandum.fr))
  - 19 cartes « Question : en savoir + » numérotées de 1 à 19, comportant des conseils pratiques, des recommandations, des liens vers des ressources utiles, etc.
  - 7 cartes vertes « Que peut m'apporter » marquées de A à G, comportant des organismes ou professionnels pouvant fournir leur aide dans la gestion et le partage des données de recherche.
  - 7 cartes vertes « Que peut m'apporter : en savoir + » marquées de A à G, comportant les rôles des personnes ou organismes pouvant fournir leur aide pour la gestion et le partage des données de recherche.

Installation du jeu

1- Disposez sur la table les 4 planches « Cycle de vie » en éventail, et la planche centrale au milieu.



- 2- Formez deux à quatre équipes
- 3- Distribuez une planche « Aide-mémoire » par équipe
- 4- Mélangez les 19 cartes « Question » et les 7 cartes vertes « Que peut m'apporter » afin de former une pioche.

5- L'animateur conserve les cartes « Question : en savoir + » et « Que peut m'apporter : en savoir + » qu'il classe dans l'ordre afin de pouvoir les retrouver facilement.

Déroulement de la partie

Au cours d'une partie, tous les joueurs peuvent intervenir à tout moment afin d'échanger sur les thématiques traitées.

- La première équipe à jouer tire une carte dans la pioche.
- Si elle tire une carte « Question » : l'équipe annonce la question à l'ensemble des joueurs, puis essaye d'y répondre.
  - Si elle tire une carte verte « Que peut m'apporter » : l'équipe annonce l'organisme ou le professionnel cité, puis essaye d'expliquer en quoi celui-ci pourrait l'aider dans la gestion de ses données de la recherche.
  - Si l'équipe ne parvient pas à répondre, elle peut demander de l'aide à l'animateur. Dans ce cas, l'animateur prend la carte « Question : en savoir + » ou « Que peut m'apporter : en savoir + » correspondante afin de donner les éléments de réponse.
  - Si l'équipe a pioché une carte « Question » : une fois la réponse donnée, elle la place sur la planche du cycle de vie des données correspondant. Si l'équipe estime que la carte correspond à plusieurs étapes du cycle de vie, elle la place sur la planche centrale.

La deuxième équipe tire la carte suivante dans la pioche. Elle annonce le contenu de la carte... et ainsi de suite !

La durée du jeu est déterminée par l'animateur.

★ A vous de jouer ★