

BIBLIOMETRIC CODE NAMES

Règle du jeu



Buts pédagogiques _____

Le jeu « Bibliometric Code Names » est un jeu d'application lié à la bande dessinée *On fait le point sur la bibliométrie avec Manuella !* sortie en 2020 par le SCD de l'Université de Guyane (et gratuitement disponible sous licence Creative Commons BY NC SA à cette adresse : <https://zenodo.org/record/3932024#.Y68T-nbMKUK>)

Ce jeu a deux objectifs pédagogiques :

- Aider les étudiants à mémoriser les informations transmises par cette bande dessinée
- Leur permettre de les ordonner et de faire des liens logiques entre celles-ci.

À l'Université de Guyane, nous utilisons ces deux objets pédagogiques lors de séances de cours de deux heures dispensées sur la bibliométrie. Le cours est organisé de la manière suivante :

- Distribution et lecture de la bande dessinée *On fait le point sur la bibliométrie avec Manuella !* (20 minutes environ)
- *Brainstorming* avec l'ensemble du groupe avec la méthode *post-it* afin de faire ressortir les points importants de la bande dessinée (1 heure environ)
- Séance de jeu avec *Bibliometric Codes names* (30 minutes environ)
- *Feedbacks* et questions éventuelles pour aller plus loin (10 minutes environ).

Les fichiers du jeu sont à imprimer et à découper avant utilisation.

Durée de jeu _____

Une partie du jeu « Bibliometric Codes Names » dure de 15 à 30 minutes environ.

Nombre de joueurs _____

Une partie du jeu « Bibliometric Codes Names » se joue uniquement à deux joueurs. Si vous souhaitez faire jouer un plus grand nombre de joueurs, nous vous conseillons d'imprimer le jeu en plusieurs exemplaires.

Principes du jeu _____

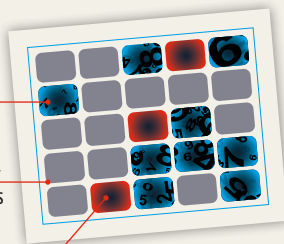
« Bibliometric Code Names » est un jeu entièrement collaboratif où les deux participants jouent ensemble contre le jeu.

Le but de ce jeu est de faire deviner à son partenaire l'intégralité des cartes correspondant aux cases bleues de sa carte « Énigme » en évitant les cases rouges, et dans un maximum de 10 tours de jeu.

Matériel de jeu _____

Ce jeu contient :

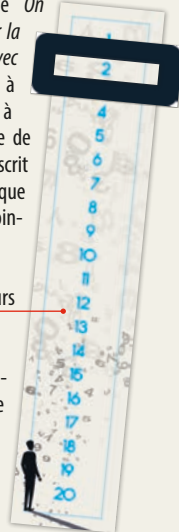
- La maquette de l'emballage du jeu à plier et à réaliser soi-même
- 15 cartes « Énigme » comprenant chacune une énigme différente sur le recto et le verso.
Chaque face de cette carte « Énigme » contient :
 - Des cases bleues : elles correspondent aux emplacements de cartes à faire deviner
 - Des cases grises : elles correspondent à des emplacements de cartes neutres
 - Des cases rouges : elles correspondent à des emplacements de cartes interdits, à ne surtout pas retourner



- 30 cartes « Code » comportant des éléments de bibliométrie importants présents dans la bande dessinée *On fait le point sur la bibliométrie avec Manuella !* à faire deviner à son partenaire de jeu. Le code est inscrit de chaque côté de la carte de manière à ce que deux joueurs face-à-face puissent le lire conjointement sans effort.



- 1 jauge de décompte du nombre de tours effectués.
- Vous pouvez rajouter un petit présentoir transparent pour tenir la carte « Énigme » piochée durant la partie.



Préparation

Au début de la partie, sortez la jauge et déposez-la à côté de vous. Puis mélangez les trente cartes « Code » et tirez-en 25 au hasard. Les cinq cartes restantes sont défaussées pour le reste de la partie.

Déposez ensuite les cartes « Code » face recto sur la table entre les deux joueurs selon un rectangle de 5 cartes en longueur

sur 5 cartes en largeur. Piochez ensuite une carte « Énigme », et faites-la tenir de manière verticale entre les joueurs (par exemple à l'aide d'un petit présentoir), de manière à ce que chaque joueur ne puisse voir qu'une seule face de la carte.

Chaque case de la carte « Énigme » correspond à l'emplacement d'une carte sur la table du jeu.

Exemple

Dans le cas où les cartes seraient réparties de cette manière :

Si la carte « Énigme » tirée comporte cette face :



Alors, cela signifie :

- Que la carte 1 est la carte « Clarivate Analytics », que la carte 2 est la carte « Stop Predatory Journals », que la carte 3 est la carte « Web of Science », etc.
- Que les cartes bleues à faire deviner sont les cartes 3 (Web of Science), 5 (Scopus), 6 (Beall's List), 14 (PMID), 18 (Dimensions), 19 (H Index), 20 (Google), 23 (COUNTER) et 25 (Altmetric)

- Que les cartes rouges à surtout éviter sont les cartes : 4 (ThomsonReuters), 13 (CiteScore (CS)) et 22 (Indice h5)
- Que toutes les autres sont des cartes « neutres ».

ATTENTION : la carte « Énigme » piochée comprend un recto et un verso, ce qui signifie que les deux joueurs ont des objectifs différents : les objectifs de jeu du premier se situent sur le recto de la carte, tandis que les objectifs du deuxième se situent sur son verso.

Déroulement de la partie

Le but du jeu est pour les deux joueurs est de faire deviner chacune des cartes correspondant aux cases bleues de leur face de la carte « Énigme » en moins de 10 tours de jeu.

Pour cela, à son tour, chaque joueur donne de manière orale un indice à l'autre joueur. Cet indice comprend :

- Un à trois mots de son choix autres que ceux figurant sur le plateau : ceux-ci vont permettre à l'autre joueur de trouver la ou les cartes « Code » correspondante(s) ;
- Un chiffre de 0 à 10 : ce chiffre indique le nombre de cartes à trouver qui correspondent à ce critère.

Exemple 1

Le joueur A veut faire deviner au joueur B la carte « Google » qui correspond à une case bleue de sa carte « Énigme ». Il peut alors donner comme indice « Moteur recherche généraliste, 1 » : ce qui signifie qu'il faut chercher un code correspondant à un moteur de recherche généraliste, et qu'il n'y en a qu'un à trouver, ce qui correspondrait ici à la carte « Google ».

Trois situations peuvent alors se présenter :

- Le joueur B trouve bien une carte bleue — que ce soit celle que le joueur A voulait faire deviner ou une autre : la carte

est alors retournée sur son verso, et le joueur B peut rejouer en donnant un nouvel indice pour retourner une nouvelle carte.

- Le joueur B se trompe et retourne une carte correspondant à un emplacement gris : la carte « Code » est laissée sur son verso. Le tour passe alors au joueur B.
- Le joueur B se trompe et retourne une carte correspondant à un emplacement rouge : la partie s'arrête net. Les deux joueurs perdent la partie.

Exemple 2

Le joueur A veut faire deviner au joueur B deux cartes en même temps : les cartes « Web of Science » et « Scopus » qui correspondent à des cases bleues de sa carte « Énigme ». Il peut alors donner comme indice « Bases bibliométriques historiques, 2 » : ce qui signifie que le joueur B devra tenter de retrouver deux cartes relatives aux bases bibliométriques historiques, et qu'il y en a deux à trouver, ce qui correspond ici aux deux précitées.

Si le joueur B trouve bien une première carte bleue — que ce soit celle que le joueur A voulait faire deviner ou une autre : la carte est alors retournée sur son verso, et le joueur B peut alors essayer de deviner la deuxième carte correspondant à l'indice. S'il trouve bien une carte correspondant à un emplacement bleu, alors le joueur B garde la main et peut rejouer.

Si en revanche, le joueur B ne trouve pas une carte bleue et désigne une carte correspondant à un emplacement gris : la carte en question n'est pas retournée, et la main passe directement à l'autre joueur.

Si jamais le joueur B tombe sur une carte correspondant à un emplacement rouge, à n'importe quel moment du processus, le jeu s'arrête net et les deux joueurs perdent la partie.

ATTENTION : les deux joueurs possédant chacun une face différente de la carte « Énigme », leur objectif est de faire deviner à leur partenaire toutes les cartes correspondant, pour eux-mêmes, à des cases bleues. Mais ces cartes peuvent correspondre chez leur partenaire de jeu soit à des cartes d'emplacement bleu également, soit à des cartes d'emplacement gris ou rouge. C'est la logique du joueur en train de faire deviner qui s'applique — quelle que soit la couleur liée à la carte pour son partenaire.

Si un joueur est parvenu à faire deviner l'ensemble de ses cartes correspondant à des cases bleues sur la carte « Énigme », alors la main passe jusqu'à la fin de la partie à son partenaire de jeu afin qu'il fasse lui aussi deviner ses cartes d'emplacement bleu.

Les joueurs disposent d'un total de 10 tours de jeu au total pour faire deviner l'ensemble des cartes à emplacement bleu de leur carte « Énigme ». Un tour de jeu correspond au moment où un joueur prend la main jusqu'au moment où il la laisse — quel que soit le nombre de cartes « Code » qu'il a pu faire deviner entre temps. En début de chaque tour, les joueurs montent la jauge d'un niveau.

Fin de partie

La partie est gagnée pour les deux joueurs si l'ensemble des cartes correspondant aux emplacements bleus des deux faces de leur carte « Énigme » a été retourné, et si la jauge est positionnée sur un nombre inférieur ou égale à 10.

La partie est perdue pour les deux joueurs lorsqu'au tour de l'un d'entre eux, une carte correspondant à une case rouge de sa face de la carte « Énigme » a été retournée par son partenaire de jeu, ou si l'ensemble des cartes correspondant

à des emplacements bleus n'a pas été retournée en moins de 10 tours.

Variante conseillée :

Il est possible de mettre en concurrence les différentes équipes qui jouent parallèlement au même jeu lors d'une séance de cours, par exemple en établissant un classement entre ceux qui ont gagné la partie — de ceux qui ont eu le moins besoin de tours de jeu à ceux qui en ont eu le plus besoin.