

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

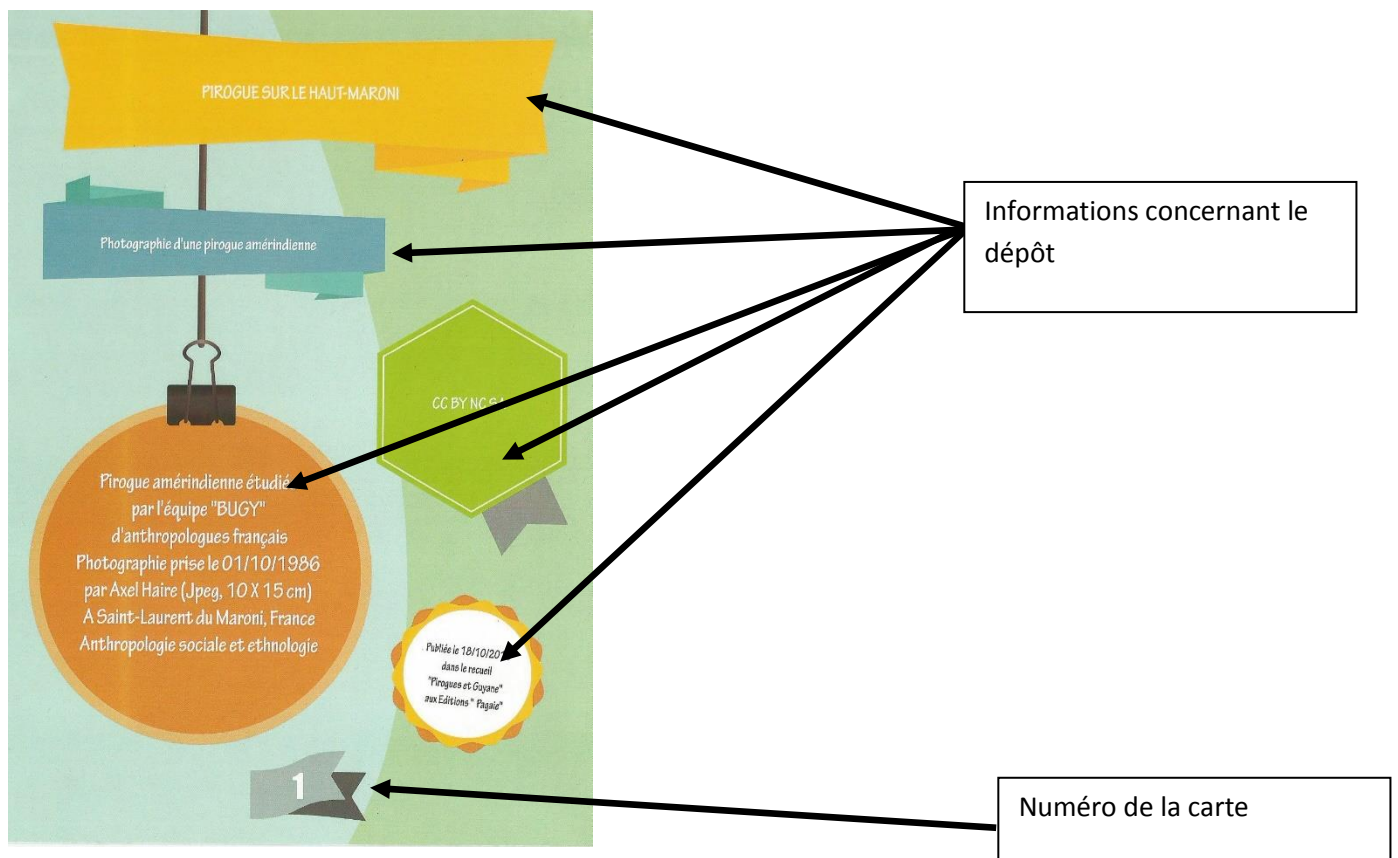
Nombre de joueurs :

Entre 4 et 6 + le formateur

Le formateur a un rôle d'animateur du débat.

Descriptif des cartes :

Cartes- dépôt :



Cartes formateurs :

Signalement

Visibilité immédiate
Creative Commons
Copyright
Domaine public

Autorisations

Version auteur
Version éditeur
Accord éditeur

Métadonnées

Titre*
Domaine*
Langue*
Résumé*
Mots clés*
Pays
Type d'image
Date

1-5

1	2	3	4	5
Image	Video	Son	Carte	Son
X		X	X	X
X	X			
		X		X
			X	

1	2	3	4	5
Image	Video	Son	Carte	Son
	X	X		
X			X	X
X			X	X

1	2	3	4	5
Image	Video	Son	Carte	Son
X	X	X	X	X
X	X	X	X	X
X	X	X	X	X
X	X	X	X	X
X	X	X	X	X
X			X	
X				
X	X	X	X	X

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

- 2) 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.

- 3) 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.