

Règles du jeu

PAN QUE À LA BIBLIO !

Jeu réalisé par la Bibliothèque de l'Université de Genève
et modifié par la Bibliothèque de la HEdS-Genève
Sous licence CC BY 4.0 
Provenance des icônes : icons made by stock.adobe.com

Règles du jeu pour > LES Enseignant-es de la HEdS-GE

Durée du jeu : 30 à 45 minutes

Nombre de joueur-euses : de 2 à 8

Synopsis

Vendredi 15 heures 30, vous sortez de votre dernier cours de la journée mais le week-end est encore loin. Vous avez un travail de recherche documentaire à rendre pour lundi et la Bibliothèque ferme à 17 heures ! Il vous faut faire vite.

Plusieurs étapes composent ce travail, toutes nécessitent l'aide d'un-e bibliothécaire.

- Choisir judicieusement les bons outils de recherche
- Les utiliser correctement pour dénicher les précieuses informations dont vous aurez besoin
- Trouver des accès à ces trésors de connaissances et les évaluer
- Plonger dans les méandres des règles APA ou Vancouver pour référencer correctement vos sources

Pas de chance, vous tombez sur un-e bibliothécaire particulièrement espiègle. Il/elle vous répond par énigmes, vous met au défi de vous souvenir de ce cours de recherche bien lointain, durant lequel vous vous étiez endormi-e...

Si vous parvenez à lui donner suffisamment de bonnes réponses, vous serez récompensé-e. Des objets symbolisant l'accomplissement de chaque étape de votre travail vous seront alors remis. Avec quatre de ces objets, impossible d'avoir une mauvaise note, et vous pourrez enfin profiter d'un week-end de repos. Mais l'heure tourne, attention à ne pas stresser, vous pourriez perdre votre sang-froid.

Objectif

Collecter les quatre objets (clé à molette, loupe, balance, crayon) qui représentent les quatre étapes de votre travail de recherche documentaire (outils de recherche, stratégies de recherche, accès & évaluation à l'information, plagiat & citation), en répondant correctement à une question de chaque thème.

Le/la joueur-euse qui obtient les quatre objets en premier-ère, gagne la partie et peut quitter la Bibliothèque, serein-e et profiter de son week-end ! Les autres reviendront le lundi pour continuer leurs recherches, avec une petite pause pour calmer leur stress...

Matériel

- 1 plateau de jeu
- 22 cartes jaunes : Outils de recherche
- 22 cartes orange : Stratégies de recherche
- 22 cartes vertes : Accès et évaluation de l'information
- 22 cartes bleues : Citations et références, Plagiat
- 4 baromètres du stress
- 1 dé avec une face de chaque couleur et deux faces noires

Mise en place du jeu

Chaque joueur-euse choisit un emplacement sur le plateau. A partir de cinq joueur-euses, former des binômes pour un maximum de quatre équipes.

Mélanger chaque catégorie de cartes séparément. Placer les tas de cartes au centre du plateau, en fonction des couleurs. Distribuer un baromètre du stress par joueur-euse ou équipe.

Déroulement

- Le/la joueur-euse qui porte le plus de couleur vive commence la partie et lance le dé.
- Son/sa voisin-e de gauche lui pose une question de la couleur qui correspond au résultat du dé. Si le dé tombe sur une face noire, il/elle peut choisir la couleur de son choix. Attention : il y a toujours une seule réponse correcte par carte.
- Si le/la joueur-euse répond correctement, il/elle place la carte sur l'objet qui correspond à la couleur
- Si le/la joueur-euse tire plusieurs fois la même couleur, il/elle répond à la question et les mêmes règles s'appliquent
- Si le/la joueur tombe sur une carte « joker », et qu'il/elle répond correctement, il/elle peut la placer sur l'objet de son choix, en laissant le côté texte visible
- Si la réponse est fausse, le stress du/de la joueur-euse augmente d'un cran
- Le/la joueur-euse qui lit la question lit aussi la précision dans la réponse s'il y en a une
- Si il/elle tire une carte bonus ou malus, les effets s'appliquent immédiatement et la carte est sortie du jeu.
- Le dé passe au/à la joueur-euse suivant-e, dans le sens des aiguilles d'une montre.

Fin du jeu

- Le jeu se termine lorsqu'un-e joueur-euse a réuni les quatre objets permettant d'achever son plan de cours
- Les joueur-euses qui atteignent le niveau 5 de stress sont éliminé-es du jeu
- Si aucun-e joueur-euses n'a réuni les quatre objets après qu'une pile de carte soit terminée, celui/celle qui comptabilise le plus de cartes remporte la partie. En cas d'égalité du nombre de cartes, celui/celle qui a davantage de cartes de couleurs différentes gagne.