**SwisscoveryCOLLECT**

Le jeu se joue à 4 joueurs/euses.

Le jeu est composé des éléments suivants :

* 4 cartes « Mémo »
* 4 cartes « Personnage »
* 20 cartes « Recherche »

**But du jeu :**

Le but du jeu est d’être le premier à rassembler les 5 cartes permettant à son personnage de mener à bien sa recherche dans swisscovery

**Préparation du jeu :**

1. Séparer les cartes « Mémo », « Personnage » et « Recherche ».
2. Distribuer une carte « Mémo » à chaque joueur/euses.
3. Distribuer une carte « Personnage » à chaque joueur/euses. Ils/elles peuvent en prendre connaissance, sans la dévoiler à leurs adversaires.
4. Mélanger et distribuer les cartes « Recherche ». Chaque joueur/euse en a 5 au début de la partie. Ils/elles peuvent en prendre connaissance, sans les dévoiler à leurs adversaires.

**Déroulement de jeu :**

1. Le/la dernier/ère à avoir emprunté un livre à la bibliothèque commence.
2. Il/elle demande à la personne de son choix une carte précise, en s’aidant de la liste de toutes les cartes disponibles sur le « Mémo ». Pour savoir quelle carte demander, il faut se baser sur les indices fournis dans la carte « Personnage ». Chacun-e doit obtenir 1 carte de chaque catégorie du mémo.
3. Si cette personne possède la carte demandée, elle doit la donner. Une fois la carte en main, le joueur/euse sait s’il a fait le bon choix car les cartes de son personnage sont reconnaissables grâce à un logo et une couleur commune.
4. Tant que le/la joueuse obtient une réponse positive à ses demandes, il/elle peut continuer à jouer. Dès qu’il/elle reçoit une réponse négative, la main passe au joueur/euse suivant dans le sens des aiguilles d’une montre.

**Fin du jeu :**

Le jeu est terminé lorsque le/la premier/ère joueur/euse a rassemblé les 5 cartes correspondant à son personnage. Il/elle remporte la partie.

Optionnel : Les autres joueurs/euses peuvent continuer jusqu’à ce que chacun-e rassemble toutes ses cartes.

Optionnel : Les joueurs/euses peuvent tenter de reproduire leur recherche dans swisscovery.

**Remarque pour les formateurs/trices utilisant le jeu :**

* Dans l’idéal, les cartes doivent être adaptées à sa propre institution. Dans la version Master du jeu, créée pour une utilisation au sein de l’Université de Genève, les personnages sont des membres de l’Université de Genève.
* Le jeu nécessite l’accompagnement d’un animateur/trice, qui aura au préalable introduit les joueurs/euses au fonctionnement général de swisscovery et du réseau SLSP. Après la partie, l’animateur/trice peut prolonger l’activité en utilisant les exemples du jeu pour effectuer des démonstrations dans swisscovery.