# À relire avant l’expérimentation

## Consignes partie

**Observation : qui fait quoi ?**

* **Rôle 1 :**
  + Remplir la grille d’observation de la partie complète + la mettre au propre à la fin de la partie pour servir pour les entretiens individuels.
  + Pendant la partie : énoncer les éléments piochés et la météo si ce n’est pas fait par les joueurs
* **Rôle 2 :** observer les joueurs A et C
* **Rôle 3 :** observer les joueurs B et D

***À compléter***

## Consignes entretien collectif - points d’attention

## ?

# Protocole à suivre

**Ordre des actions à faire et choses à dire (à corriger ?)**

1. Lire aux participants les explications et contexte
2. Faire remplir formulaire de consentement
3. Questionnaire métacognitif
4. Questionnaire Big Five
5. Lire les consignes d’avant partie
6. Partie d’entraînement
7. Faire remplir questionnaire main initiale dans le jeu
8. Partie d’expérimentation + observation + enregistrement vidéo
9. Donner aux joueurs :
   1. Questionnaire de ressenti général sur la partie
   2. Questionnaire démographique
   3. Questionnaire MIST
10. Préparer entretien collectif (grille d’observation à donner à chaque joueur, mise en commun des observations)
11. Lecture par les expérimentateurs des réponses au questionnaire de ressenti général sur la partie
12. Lire aux participants les consignes d’avant entretien
13. Entretien collectif guidé

**Ajouter un numéro d’anonymat pour chacun des joueurs, l’inscrire sur toutes les fiches d’observation, questionnaires etc.**

**Imprimer les QR codes ?**

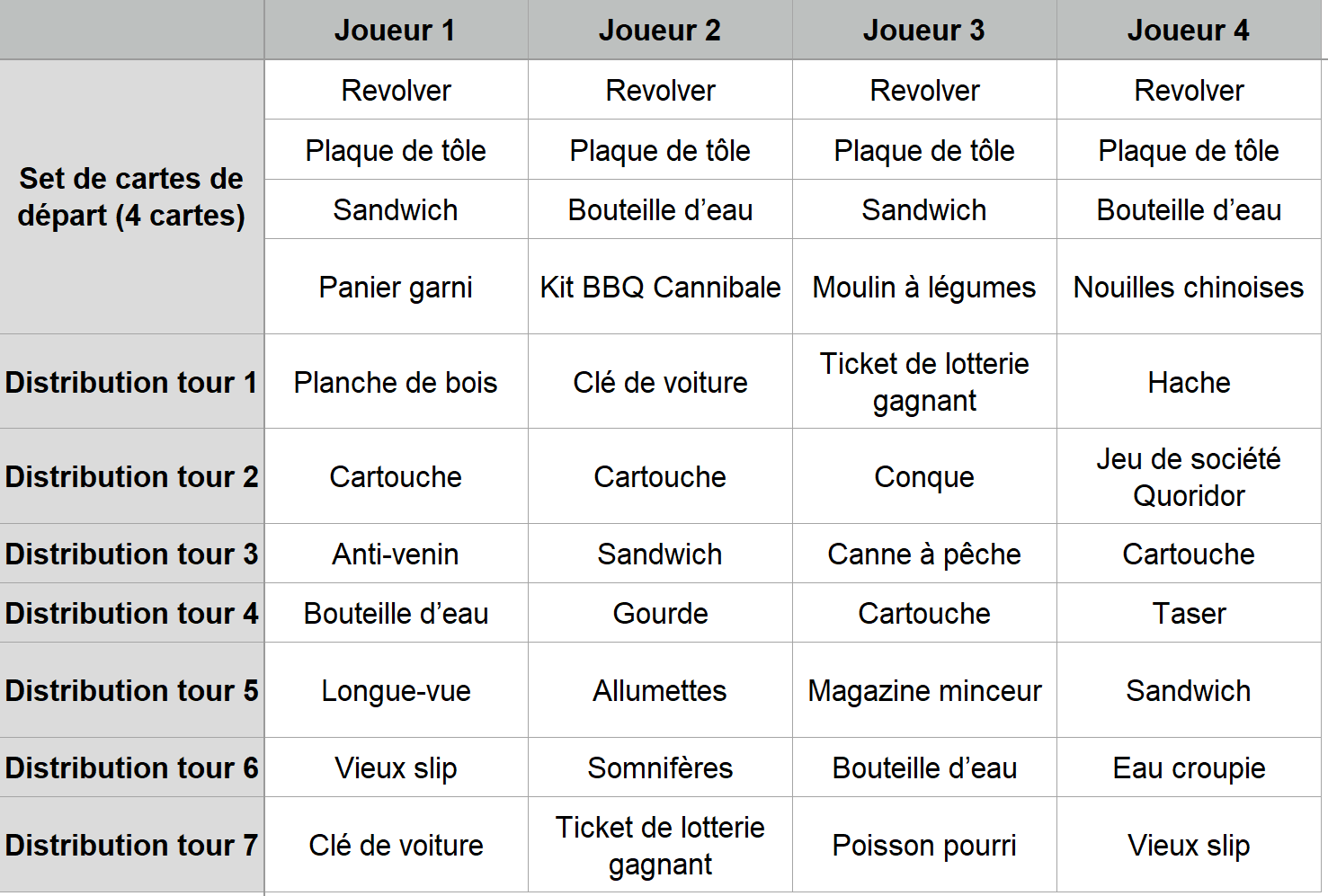
# Autres éléments de préparation

Prévoir caméra, support caméra, chargeurs etc.

# Préparation du plateau de jeu

Météo : 0, 2, 2, 1, 2, 3, tempête. 7 nourriture, 8 eau.

Cartes distribuées à chacun :



# Fil rouge expérimentateur

Code : lecture, action, rappel pour l’expérimentateur

1. Installer le plateau de jeu d’entrainement (peut être finalisé pendant les premiers questionnaires)
2. Placer les caméras

Tout d’abord, nous vous remercions d’avoir accepté de participer à cette expérimentation. Celle-ci est menée dans le cadre des travaux de thèse de Marie Morelle et votre aide nous sera précieuse pour répondre à ses questions de recherche. *(si une question est posée sur le sujet de la thèse ou la question de recherche, dire qu’on pourra en parler librement à la fin, ne pas donner de précisions avant)*

L’expérience devrait durer environ 2h. On va commencer par vous distribuer deux questionnaires de personnalité. Ensuite vous jouerez une première partie de Galérapagos qui n’est pas prise en compte dans les résultats de l’étude. Elle sert simplement d’entraînement afin que les règles du jeu soient claires pour tout le monde donc n’hésitez pas à poser des questions. La deuxième partie sera elle, observée et enregistrée sous format vidéo. À la fin de cette partie, nous vous laisserons quelques minutes le temps de répondre à de nouveaux questionnaires. Lorsque tout le monde sera prêt, nous discuterons tous ensemble de la partie que vous venez de jouer. Est-ce que vous avez des questions sur le déroulement de l’expérience ?

1. Donner à chaque participant son numéro d’anonymat
2. Distribuer les formulaires de consentement
3. Donner le premier QR code aux participants
4. Attendre qu’ils aient fini avant de lire la suite. Ce temps peut être utilisé pour finaliser l’installation de la partie

Vous avez pour objectif de quitter l’île avant l’arrivée de la tempête, qui peut arriver à partir du 7e tour de jeu.

À chaque tour, vous devez piocher une carte dans votre pioche individuelle avant de faire votre action. Vous pouvez alors soit décider de conserver la carte piochée mais de ne pas faire d’autre action, soit de défausser la carte **SANS LA RÉVÉLER AUX AUTRES JOUEURS** puis faire une action. Pour cette action, vous aurez alors le choix entre aller chercher de la nourriture, de l’eau ou du bois (l’action de piocher une nouvelle carte n’est pas possible).

*(Si besoin de rappels des règles :*

*Si vous allez chercher de l’eau, vous en ramenez le nombre indiqué sur la carte météo.*

*Si vous allez pêcher, vous piochez 1 boule dans le sac et comptez les poissons inscrits dessus.*

*Si vous allez chercher du bois, vous ramenez par défaut 1 planche ; mais vous pouvez décider de prendre un risque en piochant des boules supplémentaires qui rapporteront plus de bois. Si vous piochez la boule noire, vous tombez malade.)*

**Si un joueur est malade, il pourra tout de même piocher** : s'il décide de garder la carte, il sera toujours malade au tour suivant ; s'il la défausse, il sera guéri au tour suivant.

À part ça, ce sont les règles habituelles du Galèrapagos.

Vous pouvez utiliser vos cartes n’importe quand pendant le tour, sauf si vous êtes malade ! À la fin de chaque tour, tout le monde boit et mange et en cas de manque de ressources, vous votez pour savoir qui va mourir de faim ou de soif. Si cette personne possède dans sa main une ressource qui lui permet de survivre, elle la consomme, même si elle est malade, et survit.

*(en cas d’égalité lors d’un vote, la personne qui a le totem tranche.)*

Vous pouvez encore jouer pendant le tour où la tempête arrive, mais il faudra quitter l’île à la fin du tour.

Pour pouvoir partir, vous devez avoir autant de radeaux que de personnes qui vont partir, et 2 ressources d’eau et de nourriture par personne (une pour manger et boire à la fin du tour, et une pour le voyage).

**Avez-vous des questions ?**

1. Répondre aux questions et rappeler les règles de bases si nécessaire

Pour cette partie d’entraînement on a fait exprès de faire intervenir la tempête au bout de 3 tours pour que ça ne dure pas trop longtemps, mais pour la suite vous jouerez une vraie partie, où la tempête ne peut pas intervenir avant le 7e tour.

1. Les laisser jouer la partie d’entraînement et rappeler les règles si nécessaire

Avant de démarrer la partie, nous vous demandons de nous indiquer quelle serait votre main initiale idéale pour démarrer une partie de Galèrapagos avec les nouvelles règles.

1. Donner le 2ème QR code (main idéale)
2. Lancer l’enregistrement vidéo

La session d’observation va durer environ 25 à 30 minutes et est filmée. Cette vidéo nous servira uniquement à analyser les échanges et les interactions dans le jeu, et elle ne sera pas partagée en dehors du cadre de cette étude. Votre objectif est de remporter la partie. Il est important de souligner que cette expérience ne vise pas à évaluer vos compétences ni à juger votre niveau d’expertise au Galèrapagos. Pour le bon déroulement de l'expérience, nous vous encourageons à communiquer entre vous de manière spontanée. Nous vous demandons aussi d'énoncer à voix haute pour l'enregistrement le nombre de poissons ou de bois piochés, ainsi que la météo à chaque tour.

Pendant la partie :

Lorsque quelqu’un mentionne le panier garni, rappeler les règles d’utilisation (met à 0 le ou les compteur(s) pour lesquels il est utilisé).

À la fin, rappeler qu’il faut 2 rations d’eau et de nourriture par personne pour partir.

À la fin, rappeler qu’être malade n’a pas d’importance pour partir. "Peu importe l'état des joueurs, ceux qui ne meurent pas continuent."

1. Remplir la grille d’observation pour les utilisateurs désignés ainsi que la grille de jeu

AJOUTER UNE LIGNE À LIRE POUR GARDER LE FIL ROUGE

1. Donner le dernier QR code
2. Pendant qu’ils répondent aux questionnaires, préparer la projection de la vidéo
3. Etudier les réponses aux questionnaires de ressenti général
4. Relire brièvement les questions de la grille d’entretien