Détox l'info !
Règles du jeu

Thématique : évaluer la fiabilité des informations
Nombre de joueurs : 4 à 6
Durée approximative : 5 min explications des consignes, 30 min de jeu environ
Niveau : L1 à M1
Matériel : 6 cartes personnages, 20 cartes x 5 couleurs, 5 cartes "échelle", 1 timer ou 1 sablier

OBJECTIF

À chaque manche, les joueurs doivent, ensemble, tenter de créer une bibliographie répondant aux objectifs d'un personnage précis. Chacune des manches portera sur une des caractéristiques de la bibliographie : types de documents, auteurs, types d'édition, documents sourcés et des objectifs associés aux documents. Ensemble, ils devront tenter d'estimer au mieux la valeur de chaque proposition afin de tenter d'atteindre l'objectif fixé.

Leur jugement sera-t-il le bon ? Parviendront-ils à atteindre les objectifs de chaque personnage ?

ÉTAPES

1 Avant la partie, le formateur mélange les cartes et les sépare en 5 tas de couleurs, correspondant aux 5 manches du jeu. Sur chaque tas de couleur, il dépose la carte "échelle" correspondante. Il mélange aussi les cartes personnages.
Attention : -si les joueurs sont 4, on ne garde qu'un seul exemplaire de chaque type de cartes des manches (soit 10 cartes par manche);
-si les joueurs sont 6, toutes les cartes personnages peuvent être utilisées. S'ils sont 5, il faut retirer du jeu NathallA, l'IA.

2 Le jeu se déroule en 5 manches, dans le sens suivant : manche documents, manche auteurs, manche édition, manche sources et manche objectif. A chaque manche, une carte personnage est tirée. Elle indique l'objectif à atteindre collectivement par les joueurs.

3 Deux cartes correspondant à la manche sont distribuées à chaque joueur. Les joueurs peuvent montrer leurs cartes aux autres. Par leurs échanges, ils doivent choisir les cartes qui répondent le mieux à l'objectif fixé par la carte personnage. Pour cela, ils peuvent s'aider de la carte "échelle" indiquant l'intervalle des points des cartes de la manche. Afin de visualiser les points supposés marqués dans la manche, ils peuvent utiliser la réglette mise à leur disposition. Le temps des échanges est limitée à quatre minutes à l'aide d'un sablier ou d'un minuteur.
Les joueurs ont jusqu'à la fin du temps imparti pour déposer chacun une de leurs cartes sur l'échelle prévue à cette effet. Tous les joueurs doivent déposer une carte. Un joueur ne peut pas déposer deux cartes.

4 À la fin du temps, les joueurs retournent la carte "échelle" qui révèle les points attribués à chacune des cartes déposées. Chaque carte a un nombre de points négatif, neutre, ou positif. En additionnant les points, les joueurs découvrent s'ils ont réussi à atteindre l'objectif du personnage ou non.
Les joueurs enchaînent les 5 manches sur ce même schéma.

Si plusieurs groupes jouent simultanément, celui ayant réalisé le plus d'objectifs des personnages est désigné vainqueur.

OUVRIR LE DÉBAT

Le formateur peut ensuite rebondir sur les 5 manches correspondant aux 5 critères principaux à analyser avant de citer une information ou un document. Il peut demander aux joueurs quelles cartes les ont surpris ou interrogés, ou s'ils sont d'accord avec les notations de chaque critère.

Détox l'info !

Règles du jeu simplifiées et imagées

1 À chaque manche, un personnage et son objectif à atteindre est tiré.







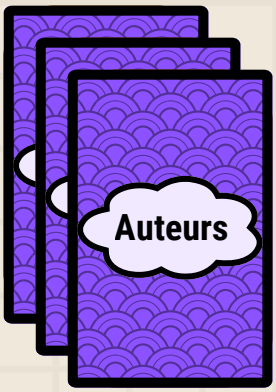




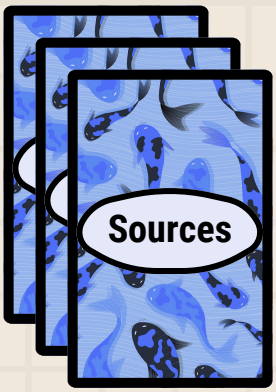


2 5 paquets de 20 cartes sont préparés pour les 5 manches qui vont se jouer : manche documents, manche auteurs, manche édition, manche sources et manche objectif. S'il n'y a que 4 joueurs, on enlève les cartes en double, ce qui donne 5 paquets de 10 cartes.
Au début de chaque manche, on met en avant la carte "échelle" correspondante afin d'indiquer l'intervalle des points des cartes de la manche.

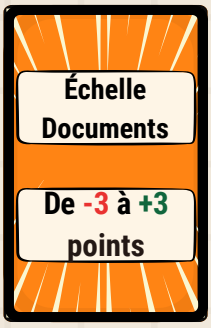








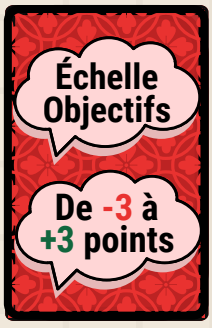




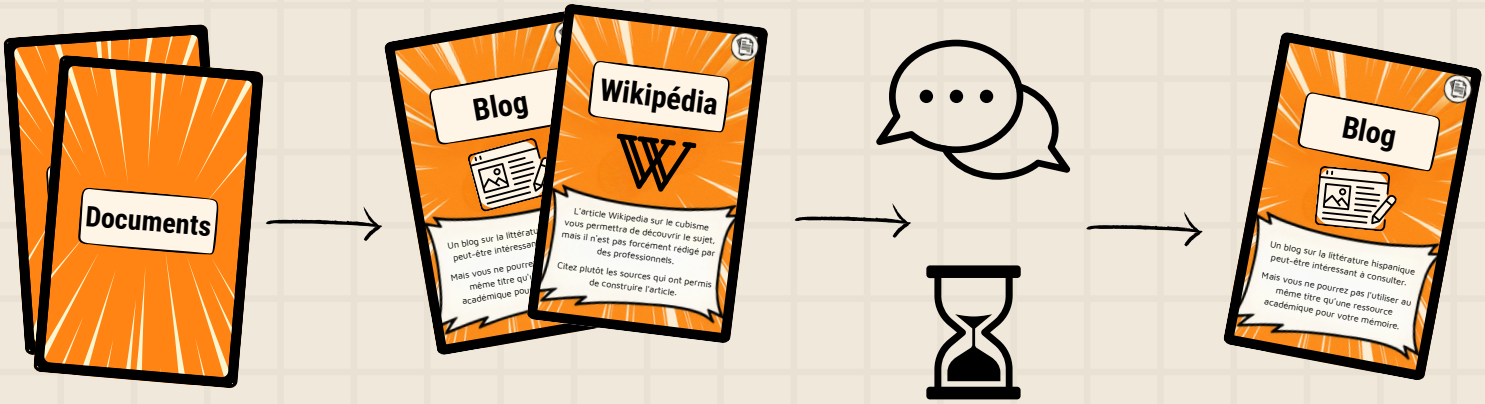








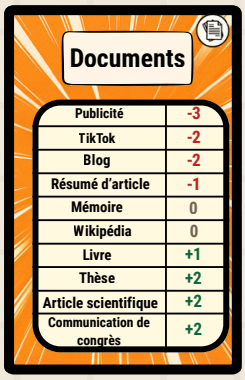
3 À chaque manche, les joueurs reçoivent deux cartes qu'ils peuvent montrer aux autres. Ensemble, ils essaient de déterminer la valeur des cartes. Par leurs échanges, les joueurs doivent déterminer collectivement quelles cartes déposer afin de répondre à l'objectif fixé par la carte personnage, avec la contrainte que chaque joueur doit en jouer une et qu'il n'est pas possible à un joueur d'en jouer deux. Pour s'aider, les joueurs peuvent utiliser la réglette qui va de -3 à +3 points afin de visualiser les points supposés de la manche. Chaque manche dure 4 minutes. Les joueurs ont jusqu'à la fin des 4 minutes pour changer leur carte déposée.



4 Une fois le temps imparti écoulé, les joueurs découvrent la valeur des cartes choisies grâce au verso de la carte "échelle".

Ils additionnent les points pour découvrir s'ils ont réussi à atteindre l'objectif du personnage de la manche.





Total de la manche : -3 points







Si plusieurs groupes jouent simultanément, celui ayant réalisé le plus d'objectifs des personnages est désigné vainqueur.