

NOTICE D'UTILISATION

QUOI IMPRIMER ?

Attention ! Vous n'avez pas à imprimer l'intégralité du document qui suit pour pouvoir jouer.

Retrouvez le fichier à imprimer à cette adresse :
<https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Wikeys.pdf>

Pour produire le matériel nécessaire à la partie, il vous suffit d'imprimer le fichier **Wikeys - Matériel**. Pour imprimer la règle du jeu, imprimez Wikeys - Règles.

Nous vous recommandons de n'imprimer **qu'une seule fois** les pages non essentielles. Nous vous recommandons également d'utiliser du papier **le plus épais possible** pour imprimer le matériel de jeu.

COULEUR ET DALTONISME :

Les fichiers sont conçus pour être imprimés en couleurs, mais vous pouvez tout de même les imprimer en **noir & blanc** : toutes les informations où la couleur est importante possèdent également un **symbole différencié** pour permettre aux personnes daltoniennes de les distinguer.

RECTO / VERSO, DÉCOUPE & PLASTIFICATION :

Les fichiers sont pensés pour être imprimés en recto / verso, mais les versos sont **optionnels** pour le matériel de jeu. Imprimez alors uniquement les pages impaires pour économiser de l'encre.

Pour découper les cartes, suivez les lignes noires sur le **recto**, le verso étant dépourvu de contours pour prévenir des décollages potentiels provoqués par votre imprimante.

Vous pouvez, si vous le souhaitez, **plastifier** le matériel de jeu pour le rendre **plus durable**, auquel cas nous vous recommandons de le plastifier **avant** de le découper.



INTRODUCTION

COMMENT PRÉSENTER L'ACTIVITÉ :

Le jeu traite des **5 grands principes fondateurs de Wikipédia**. Retrouvez dans le fichier **Wikeys - Débriefing** l'argumentaire à développer auprès des joueurs et joueuses **en fin de partie** pour leur transmettre ces valeurs. Le jeu a été conçu pour des élèves du cycle secondaire, mais il est également **très accessible** au grand public, n'hésitez pas à y jouer avec vos ami·e·s.

Séparez votre classe en différents groupes. Nous recommandons des **groupes de 4** élèves, mais vous pouvez aller **jusqu'à 6** si nécessaire. Imprimez donc au préalable la bonne quantité d'exemplaires du jeu.

Vous pouvez commencer par leur demander s'ils et elles connaissent **Wikipédia**. Si ce n'est pas le cas, parlez leur de ce qu'est l'encyclopédie selon vous. Puis invitez-les ensuite à venir essayer de **créer un article** au travers de ce petit jeu.

Vous pouvez ensuite **lire la règle du jeu** mais nous vous conseillons d'y jouer avec vos ami·e·s au préalable pour vous en faire une meilleure idée et pouvoir ainsi **le présenter avec vos propres mots** (la forme écrite et orale d'une règle du jeu ne sont pas tout à fait les mêmes).

LIBERTÉ DE MODIFICATION :

Le jeu n'est pas un outil figé : **adaptez-le** à votre pratique, à votre expérience et à vos élèves.

N'ayez pas peur d'intervenir au milieu d'une partie pour redonner quelques points, annuler un mauvais coup, etc. Le but principal est que les joueurs et joueuses **passent un bon moment** tout en se familiarisant à **Wikipédia**. Si une règle vous ennuie ou qu'une nouvelle règle vous vient à l'esprit, modifiez, supprimez ou ajoutez-la, rien ne vous en empêche, surtout pas cette feuille de papier.

Attention néanmoins à éviter les modifications contraires à l'esprit de **Wikipédia**, développé dans le fichier **Wikeys - Débriefing**, et qui pourraient rendre la partie contre-productive au niveau du message délivré.

