

1 - 6 Personnes / 15 min / 12 ans et +

# WIKIKEYS

*Le jeu qui vous donne les clefs de compréhension de Wikipédia*



*Jeu conçu par Léo Capou de Prismatik pour Wikimedia France.*

# 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 les pages **7** à **22**. Pour imprimer la règle du jeu, imprimez les pages **5** et **6**.

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 :

Le fichier est pensé pour être imprimé en recto / verso, mais les versos sont **optionnels** pour le matériel de jeu. Imprimez alors uniquement les pages impaires de **7** à **21** 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 en pages **24 à 29** 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 les pages **24 à 29**, et qui pourraient rendre la partie contre-productive au niveau du message délivré.

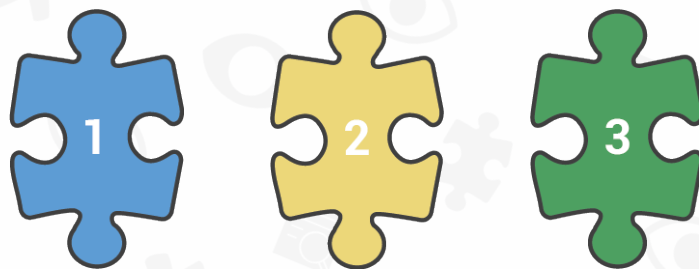


# LES ICÔNES

Dans le jeu vous trouverez plusieurs icônes sur les cartes. Voici comment bien les nommer :



LES POINTS DE VUE



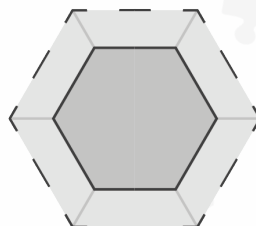
LES INFORMATIONS



LES SOURCES



LES ERREURS



LES STRUCTURES

# RÈGLE DU JEU

Créez **ensemble** le meilleur article Wikipédia : sourcez les informations, équilibrez les points de vue, renforcez la structure de l'article en évitant les erreurs.

## MISE EN PLACE

- Placez le **Plateau** au centre de l'espace de jeu.
- Mélangez les cartes **Contribution** et distribuez-en 3 à chaque participant·e.
- Placez un marqueur sur la case 0 de la **Jauge d'édition**.



## TOUR DE JEU

À tour de rôle, **effectuez l'une des deux actions** suivantes, puis **piochez** une carte **Contribution**.

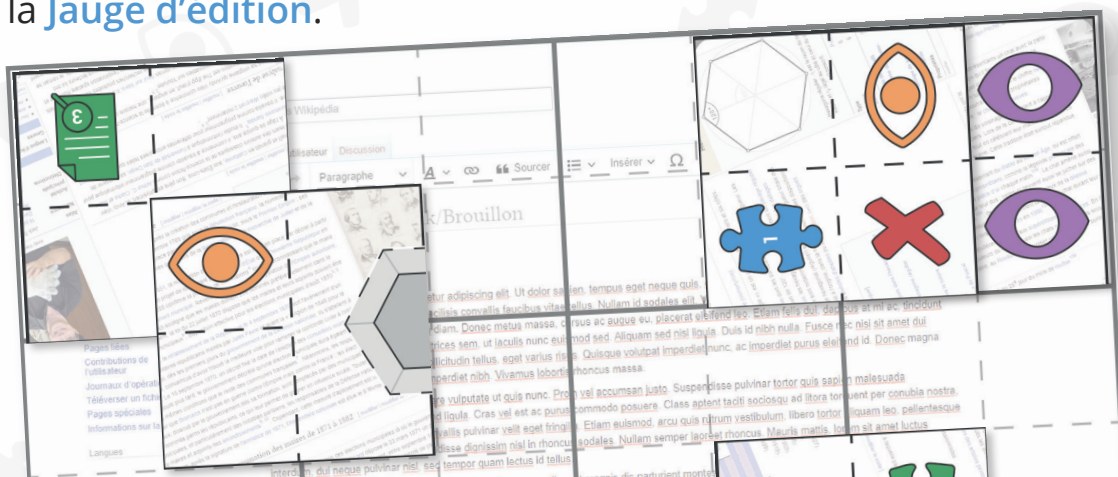
### PASSER SON TOUR

Défaussez une carte de votre main.

### JOUER UNE CARTE

Choisissez l'une des cartes **Contribution** de votre main et placez-la sur le plateau, **sans en déborder**, en l'**alignant** sur la grille **dans n'importe quel sens**.

Vous pouvez la placer sur **tout ou partie** d'une autre carte, mais **pour chaque symbole** que vous avez ainsi **changé** ou **caché**, montez le marqueur de 1 sur la **Jauge d'édition**.



## FIN DE LA PARTIE

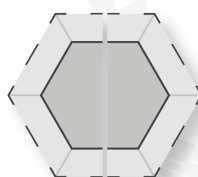
La partie prend fin soit :

- Quand le marqueur sur la **Jauge d'édition** atteint **10** ;
- Quand tous les joueurs passent leur tour **successivement**.

Calculez alors la qualité de votre article en fonction des **symboles visibles** sur le plateau. En partant du bas de la jauge, comptez :



+1 par **Information** dont la **Source correspondante** est présente



+ 4 par **Structure complète**



+1 par **paire** de **Points de vue** différents



- 1 par **Erreur**



## VARIANTES

### CARTES SUJET



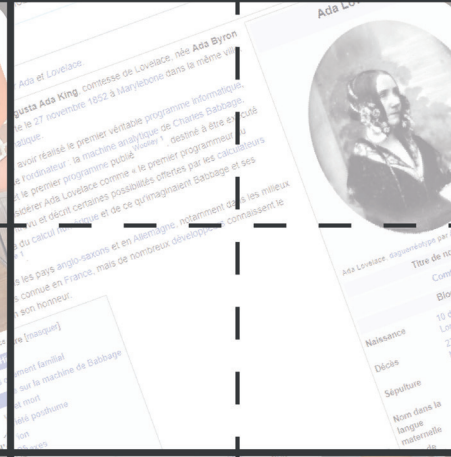
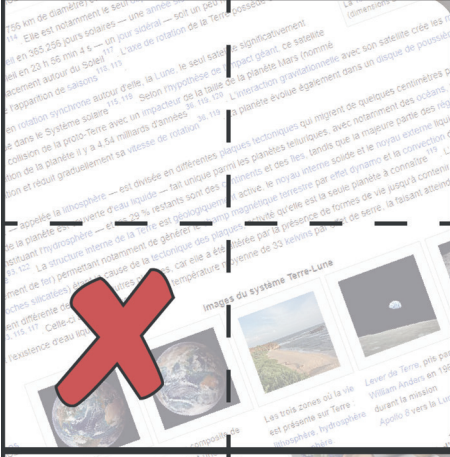
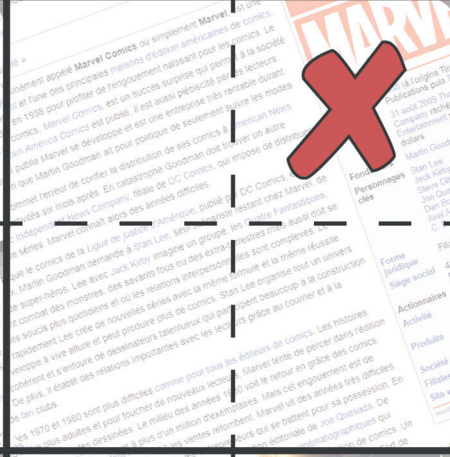
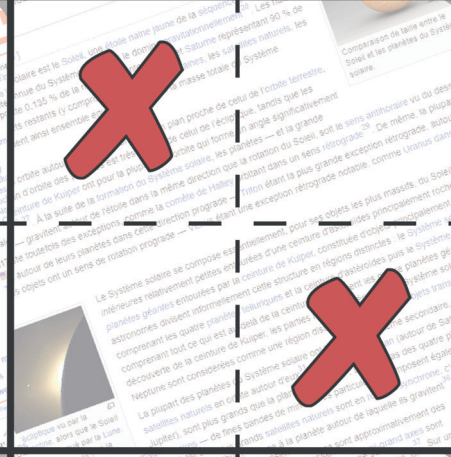
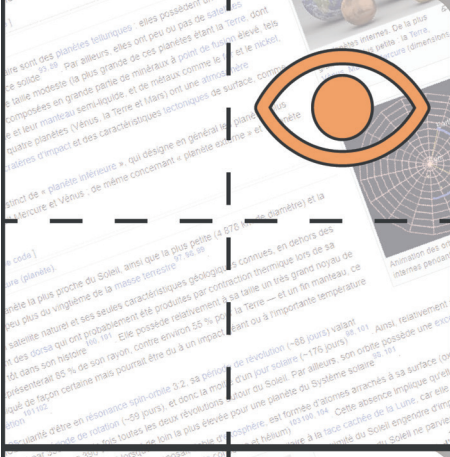

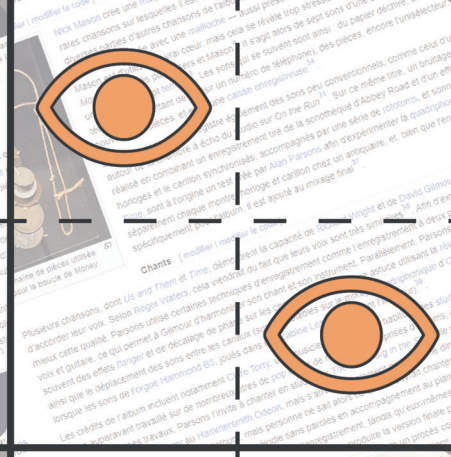

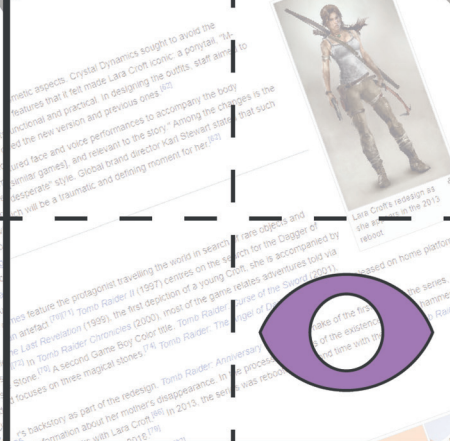
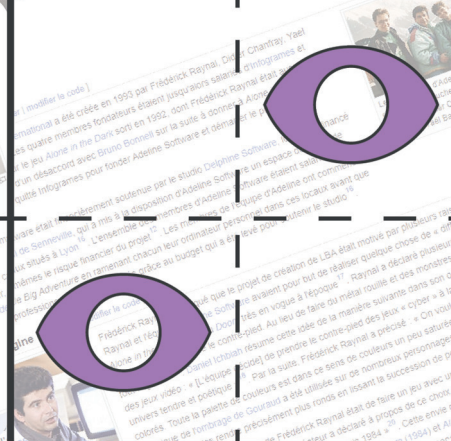
Piochez une carte **Sujet** au hasard au début de la partie, elle ajoute de nouvelles contraintes et modifie la valeur limite de la **Jauge d'édition**.

### CARTES PROFIL

Mélangez les cartes **Profil** et distribuez-en une à chaque participant·e. Si le pouvoir donné par la carte est incompatible avec la carte **Sujet**, repiochez une nouvelle carte **Profil**. Le profil Admin est particulier et peut être donné par un vote au début de la partie pour un groupe **expérimenté**.



# Planche 1 Contributions Recto



*Planche 1 Contributions Verso*



**CONTRIBUTION**



**CONTRIBUTION**



**CONTRIBUTION**



**CONTRIBUTION**



**CONTRIBUTION**



**CONTRIBUTION**



**CONTRIBUTION**



**CONTRIBUTION**



**CONTRIBUTION**



**CONTRIBUTION**



**CONTRIBUTION**



**CONTRIBUTION**



# Planche 2 Contributions Recto




*Planche 2 Contributions Verso*



**CONTRIBUTION**



**CONTRIBUTION**



**CONTRIBUTION**



**CONTRIBUTION**



**CONTRIBUTION**



**CONTRIBUTION**



**CONTRIBUTION**



**CONTRIBUTION**



**CONTRIBUTION**



**CONTRIBUTION**






































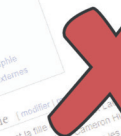




**CONTRIBUTION**



**CONTRIBUTION**

# Planche 3 Contributions Recto



*Planche 3 Contributions Verso*



**CONTRIBUTION**



**CONTRIBUTION**



**CONTRIBUTION**



**CONTRIBUTION**



**CONTRIBUTION**



**CONTRIBUTION**



**CONTRIBUTION**



**CONTRIBUTION**



**CONTRIBUTION**



**CONTRIBUTION**




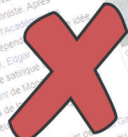
















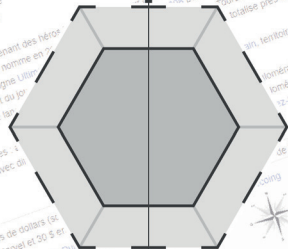



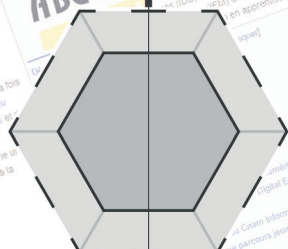



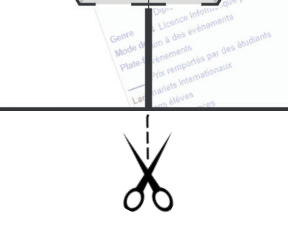




**CONTRIBUTION**



**CONTRIBUTION**

# Planche 4 Contributions Recto



*Planche 4 Contributions Verso*



**CONTRIBUTION**



**CONTRIBUTION**



**CONTRIBUTION**



**CONTRIBUTION**



**CONTRIBUTION**



**CONTRIBUTION**



**CONTRIBUTION**



**CONTRIBUTION**



**CONTRIBUTION**



**CONTRIBUTION**



**CONTRIBUTION**



**CONTRIBUTION**

## Planche 5 Profils Recto

<p><b>ÉRUDIT·E</b></p> <p>Votre main contient 2 cartes de plus.</p>	<p><b>ÉTUDIANT·E</b></p> <p>Vous ne faites pas monter la jauge d'édition quand vous ne recouvrez qu'un seul symbole.</p>	<p><b>RELECTEUR·RICE</b></p> <p>Quand vous recouvrez au moins 2 erreurs, faites descendre la jauge d'édition de 1.</p>
<p><b>LIBRISTE</b></p> <p>Vous pouvez poser jusqu'à 3 cartes qui dépassent du plateau. Seuls les symboles sur le plateau comptent.</p>	<p><b>NÉOPHYTE</b></p> <p>Votre main contient 1 carte de moins, mais vous ne faites jamais monter la jauge d'édition.</p>	<p><b>PATROUILLEUR·SE</b></p> <p>Vous ne faites pas monter la jauge d'édition quand vous recouvrez des erreurs.</p>
<p><b>DEV</b></p> <p>Vous ne faites pas monter la jauge d'édition quand vous recouvrez des points de vue.</p>	<p><b>ENSEIGNANT·E</b></p> <p>Vous ne faites pas monter la jauge d'édition quand vous posez une source ou une information dont la source est présente.</p>	<p><b>INVENTEUR·RICE</b></p> <p>Vous pouvez poser vos cartes sous les cartes du plateau.</p>
<p><b>DIPLOMATE</b></p> <p>Vous ne faites pas monter la jauge d'édition quand vous posez une carte qui remet les points de vue à l'équilibre.</p>	<p><b>CHERCHEUR·SE</b></p> <p>Quand vous passez votre tour, vous pouvez défausser autant de cartes que vous le souhaitez et en repiocher autant.</p>	<p><b>POLYVALENT·E</b></p> <p>Copiez le pouvoir d'un·e de vos voisin·e·s.</p>



*Planche 5 Profils Verso*



**PROFIL**



**PROFIL**



**PROFIL**



**PROFIL**



**PROFIL**



**PROFIL**



**PROFIL**



**PROFIL**



**PROFIL**



**PROFIL**



**PROFIL**



**PROFIL**



## Planche 6 Sujets Recto

<p><b>SUJET D'ENTRAÎNEMENT</b> (-)</p> <p>Jouez sans la jauge d'édition.</p>	<p><b>SUJET SCIENTIFIQUE</b> (10)</p> <p>Les erreurs font perdre 2 points.</p>	<p><b>SUJET RAPIDE</b> (15)</p> <p>Jouez sur un plateau de 3 cases par 3 cases.</p>
<p><b>SUJET POLÉMIQUE</b> (5)</p> <p>Marquez 5 points à la fin de la partie.</p>	<p><b>SUJET D'ACTUALITÉ</b> (8)</p> <p>Il n'y a pas d'ordre de tour. Passer son tour fait monter la jauge d'édition de 1.</p>	<p><b>SUJET POLITIQUE</b> (10)</p> <p>Les points de vue sans paire font perdre 2 points.</p>
<p><b>SUJET NICHE</b> (10)</p> <p>Les joueurs et joueuses jouent avec une carte en main de moins.</p>	<p><b>SUJET POINTU</b> (10)</p> <p>Chaque source ne peut justifier que 2 informations au maximum.</p>	<p><b>SUJET LÉGER</b> (7)</p> <p>La jauge d'édition ne monte que de 1, peu importe le nombre de symboles changés.</p>
<p><b>SUJET NOUVEAU</b> (12)</p> <p>Vous ne pouvez pas défausser de cartes quand vous passez votre tour.</p>	<p><b>SUJET ANCIEN</b> (13)</p> <p>Disposez 3 cartes au hasard sur le plateau avant le début de la partie.</p>	<p><b>SUJET ÉBAUCHE</b> (-)</p> <p>Les joueurs et joueuses piochent 6 cartes au lieu de 3. La pioche est ensuite retirée du jeu.</p>



*Planche 6 Sujets Verso*



**SUJET**



**SUJET**



**SUJET**



**SUJET**



**SUJET**



**SUJET**



**SUJET**



**SUJET**



**SUJET**



**SUJET**



**SUJET**



**SUJET**

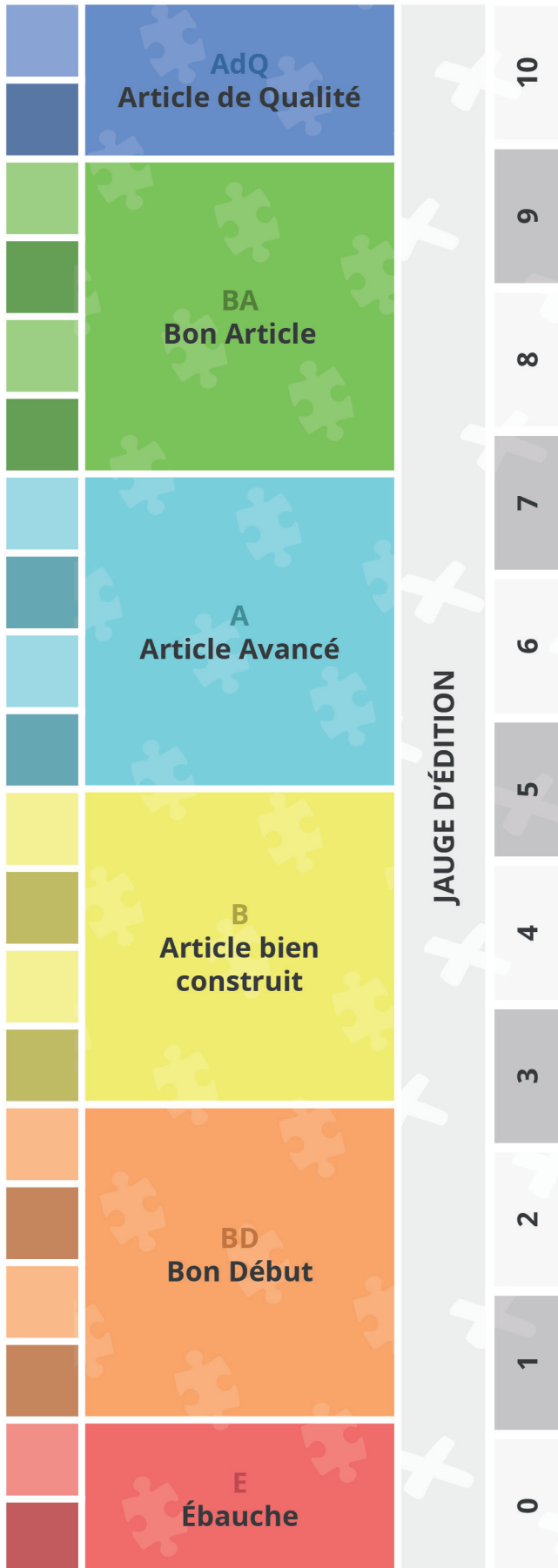
# Planche 7 Plateau Recto

 <p><b>WIKIPÉDIA</b> L'encyclopédie libre</p> <p>Rechercher dans Wikipédia</p> <p>Accueil Portails thématiques Article au hasard Contact</p> <p>Contribuer Debuter sur Wikipédia Aide Communauté Modifications récentes Faire un don</p>	<p>Page d'utilisateur Discussion</p> <p>Paragraphe</p> <p>Utilisateur:Prismatik/Brouillon</p> <p>Modifier</p>	<p>Modifier</p> <p>Insérer</p> <p>Publier la page...</p>	<p>Créer un compte</p>
<p>Pages liées Contributions de l'utilisateur Journaux d'opérations Téléverser un fichier Pages spéciales Informations sur la page</p> <p>Langues</p>	<p> Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Ut dolor sapien- tius, xviamini no squares vili. Vivamus atque nuncero, evesas ut quis ac augue eu placerat eleifend leo. Etiam felis du, dapibus at mi ac, tincidunt nod sed. Aliquam sed nisi ligula. Duis id nibh nulla. Fusce nec nisi sit amet du quis. Quisque volutpat imperdiet nunc, ac imperdiet purus eleifend id. Donec magna honus massa.</p> <p>Phase us sed arcu cursus nisi posuere vulputate ut quis nunc. Pro condim antum. Suspendisse a eleifend ligula. Cras vel est ac purus per iug phos himenaeos. Aenean conallis pulvinar velit eget fringill fauchis. Uma sapien et felis. Suspendisse dignissim nisi in rhoncus interdi. n. du neque pulvinar nisi, sed tunc quam lectus id tellus.</p> <p>Aliquam auctor aliquam consequat. Orci varius natoque penatibus et dignissim vel it at hendrerit purus. Integer tincidunt varius maximus libero. Fusce semper risus vel nibh efficitur maximus. Fusce elit do uma. Aenean commodo lectus sit amet velit mollis lacinia. Cras vel suscipit sem, quis accumsan augue nulla quis ipsum. Donec id dicta egestas, facilisis ornare</p>	<p>en, tempus eget neque quis, consequat tincidunt orci. Duis quis ac augue eu placerat eleifend leo. Etiam felis du, dapibus at mi ac, tincidunt nod sed. Aliquam sed nisi ligula. Duis id nibh nulla. Fusce nec nisi sit amet du quis. Quisque volutpat imperdiet nunc, ac imperdiet purus eleifend id. Donec magna honus massa.</p> <p>vel accumsan justo. Suspendisse pulvinar tortor quis sapien ommodo posuere. Class aptent taciti sociosqu ad litora torq Etiam euismod, arcu quis tulum vestibulum, libero tortor a sodales. Nullam semper laoreet rhoncus. Mauris mattis, lo magnis dis parturient montes, nascetur ridiculus mus. Prae Nulla non erat ut diam rhoncus scelerisque. Etiam ut mattis, si f, dapibus nec risus nec, maximus aliquet velit. Cras at suscipit purus. In dictum cula sit amet ligula at cursus. Maecenas porta, mi vitae finibus pharetra, elit du m metus. Sed turpis nibh, pharetra et diam ac, tincidunt dap ius sem. Aenean</p>	<p>perso nne elle de Wikipédia en français, c'est qui vous êtes sur un site miroir ou in site qui fait de la ré dun et l'uti lisateur identifié n'a prob ablement aucune affili ation avec le site sur lequel vous vous trou vez. L'origi nal de cette page se trou ve à l'ad resse suiv ante : <a href="https://fr.wikipedia.org/wiki/Utilisateur:85_168_158_243/fr_brouillon">https://fr.wikipedia.org/wiki/Utilisateur:85_168_158_243/fr_brouillon</a>.</p>
<p>Vous êtes ici sur la page</p> <p>Cette page ne fait pas partie de l'encyclopédie de Wikipédia.</p> <p>Si vous avez accédé à cette page depuis un autre site que la réimpression de contenu, cette page n'est peut-être pas à jour et l'utilisateur identifié n'a probablement aucune affiliation avec le site sur lequel vous vous trouvez. L'original de cette page se trouve à l'adresse suivante : <a href="https://fr.wikipedia.org/wiki/Utilisateur:85_168_158_243/fr_brouillon">https://fr.wikipedia.org/wiki/Utilisateur:85_168_158_243/fr_brouillon</a>.</p>	<p>Donc quis sollicitudin est, at ornare nibh. Suspendisse eget lacus habitasse platea dictumst. Fusce congueque elementum leo, ut accu- mi, id consequat leo malesuada in. Donec dignissim vitae eros at p- tempo vestibulum eu, posuere vel nulla. Nam facilisis ac est id dicit Nam o- lo metus, euismod ut turpis ac, ultrices cursus augue. Nunc sodale euismod venenatis. In pretium nisi nec tortor pharetra elem- incepiis himenaeos. In sodales erat vel lobortis commodo. Nam vit- posuere sem.</p> <p>Modifier</p>	<p>leo rhoncus eleifend eget sed augue. Nulla non elit a purus nisan neque congue posuere. Mauris commodo porta commo- dum. Class aptent taciti sociosqu ad litora torquent per con- titor. Maecenas in maximus ex, sit amet vulputate tortor. Nulla felis tortor facilisis ssim.</p> <p>lei commodo velit. Nullam sed urna hendrerit, placerat risus ntum. Class aptent taciti sociosqu ad litora torquent per con- le ipsum et risus euismod eleifend nec at enim. Integer vitae auctor tortor, quis</p>	<p>obortis mollis. In hac Sed tempus ligula Nulla felis tortor facilisis auctor tortor, quis</p>

# Planche 7 Plateau Verso

<p>Rechercher dans Wikipédia</p> <p>Page d'utilisateur Discussion</p> <p>Paragraphe</p> <p>Utilisateur:Prismatik/Brouillon</p>	<p>Créer le wikicode</p> <p>Créer Publier la page...</p> <p>Insérer</p>	<p>Créer un</p>
<p>Ne rien modifier au-dessus.</p> <p>         Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Ut dolor sapien, tempus eget neque quis, consequat. Incididunt orci. Duis placerat rhoncus dictum, suscipit enim. Etiam quis, vivamus sodales. Vivamus natoque penatibus et magnis dis parturient montes, nascetur ridiculus mus. Praesent et urna auctor, dignissim velit at hendrerit purus. Integer in libero. Fusce semper risus vel nibh efficitur magna. Aenean commodo lectus sit amet velit in suscipit sem, quis accumsan augue nulla quis enim. Vestibulum ac est id dignissim. Nam odio metus, euismod ut turpis ac, ultrices sodales euismod venenatis. In pretium nisi neque inceptos himenaeos. In sodales erat vel lobortis posuere sem.       </p>	<p>Ne rien modifier au-dessus.</p> <p>         Vous êtes ici sur la page personnelle d'un utilisateur de Wikipédia en français. Cette page ne fait pas partie de l'espace encyclopédique de Wikipédia. Si vous avez accédé à cette page par réutilisation de contenu, cette page n'est peut-être pas à jour et l'utilisateur identifié n'a probablement aucune affiliation avec le site sur lequel vous vous trouvez. L'original de ce contenu se trouve à l'adresse suivante : <a href="https://fr.wikipedia.org/wiki/Utilisateur:85.168.158.243/Brouillon">https://fr.wikipedia.org/wiki/Utilisateur:85.168.158.243/Brouillon</a>.       </p>	<p>         Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Ut dolor sapien, tempus eget neque quis, consequat. Incididunt orci. Duis placerat rhoncus dictum, suscipit enim. Etiam quis, vivamus sodales. Vivamus natoque penatibus et magnis dis parturient montes, nascetur ridiculus mus. Praesent et urna auctor, dignissim velit at hendrerit purus. Integer in libero. Fusce semper risus vel nibh efficitur magna. Aenean commodo lectus sit amet velit in suscipit sem, quis accumsan augue nulla quis enim. Vestibulum ac est id dignissim. Nam odio metus, euismod ut turpis ac, ultrices sodales euismod venenatis. In pretium nisi neque inceptos himenaeos. In sodales erat vel lobortis posuere sem.       </p>

## Planche 8 Jauge d'édition & qualité + Carte Admin Recto



**ADMIN**

Vous pouvez modifier jusqu'à 3 règles du jeu au cours de la partie.

## Planche 8 Jauge d'édition & qualité + Carte Admin Verso

**ADMIN**

Vous pouvez modifier jusqu'à 3 règles du jeu au cours de la partie.



# F.A.Q

## QUI COMMENCE ?

Vous pouvez décider **vous-même** du critère pour déterminer la première personne qui commencera. Nous vous conseillons de **poser une question** et la première bonne réponse commence.

## DANS QUEL SENS JOUE-T-ON ?

Nous vous recommandons de jouer **dans le sens des aiguilles d'une montre**, mais vous êtes libre de changer le sens de jeu.

## PEUT-ON PARLER DES CARTES DANS NOTRE MAIN ?

Cela n'est pas autorisé dans les règles, mais cela n'est pas clairement prohibé non plus. Nous vous conseillons de le **tolérer** dans une certaine mesure pour garder le jeu intéressant, tant que les participant·e·s ne se montrent pas leurs cartes directement, **encore que** ...

## FAUT-IL UNE SOURCE POUR CHAQUE INFORMATION ?

Non, chaque **source** d'un certain type justifie **toutes** les **informations** de ce type. Un second exemplaire de la même **source** est donc **redondant**.

## QUE FAIRE SI LA PIOCHE EST VIDE ?

Par défaut, rien ne précise qu'il faille reformer une pioche à partir de la défausse, ainsi ce qui est normalement prévu est que les joueurs et joueuses continuent à jouer normalement **jusqu'à vider leurs mains**.

## PUIS-JE JOUER À PLUS DE 6 ?

Vous pouvez, mais nous vous recommandons alors d'imprimer plusieurs exemplaires des cartes **contributions** pour ne pas vider la pioche trop vite et de coller plusieurs plateaux de jeu côte à côte.

# PRINCIPE 1 : ENCYCLOPÉDISME

## SUR WIKIPÉDIA

**Wikipédia** est une encyclopédie qui incorpore des éléments d'encyclopédie généraliste, d'encyclopédie spécialisée, d'almanach et d'atlas.

Elle **n'est pas** une compilation d'informations ajoutées sans discernement. Elle n'est pas non plus une source de documents de première main et de recherche originale, ni une tribune de propagande.

**Wikipédia** n'est pas un journal, un hébergeur gratuit, un fournisseur de pages personnelles, un réseau social, une série d'articles promotionnels, une collection de mémoires, une expérience anarchiste ou démocratique, ou un annuaire de liens.

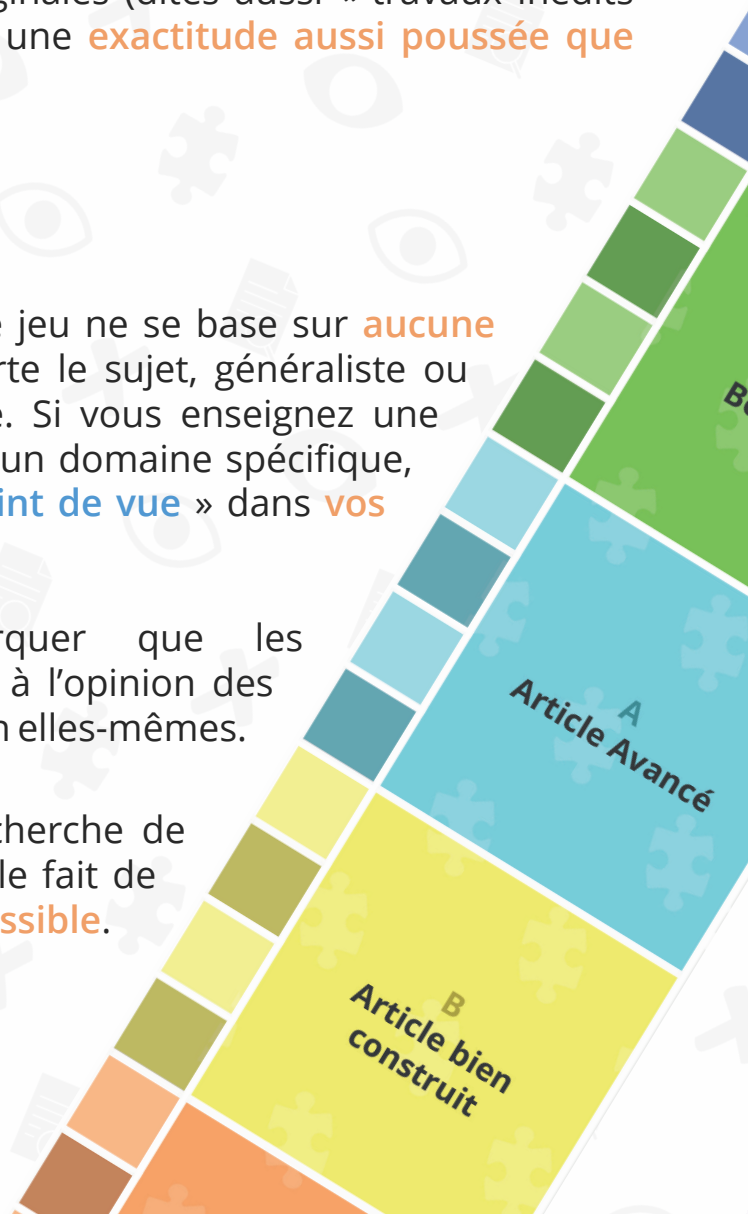
Enfin, ce n'est pas l'endroit où faire part de ses opinions, expériences ou débats. Toutes les personnes participant à l'élaboration de leurs articles doivent s'abstenir d'y publier des recherches originales (dites aussi « travaux inédits »). Elles doivent au contraire rechercher une **exactitude aussi poussée que possible**.

## DANS LE JEU

Vous avez déjà dû remarquer que le jeu ne se base sur **aucune thématique** précise. En effet, peu importe le sujet, généraliste ou spécialisé, la philosophie reste la même. Si vous enseignez une matière particulière ou êtes spécialiste d'un domaine spécifique, essayez de traduire « **Source, Erreur, Point de vue** » dans **vos usages**.

Vous pouvez également remarquer que les **contributions** posées ne font pas appel à l'opinion des joueurs, ni au débat sur les informations en elles-mêmes.

Le principe même du jeu est la recherche de cette exactitude encyclopédique, de par le fait de chercher à produire **le meilleur article possible**.





# PRINCIPE 2 : NEUTRALITÉ DE POINT DE VUE

## SUR WIKIPÉDIA

Les articles publiés sur [Wikipédia](#) ne doivent pas promouvoir de point de vue particulier. Parfois, cela suppose de **mentionner plusieurs points de vue** et de présenter chacun de ces points de vue aussi fidèlement que possible, en tenant compte de leur importance respective dans le champ des savoirs.

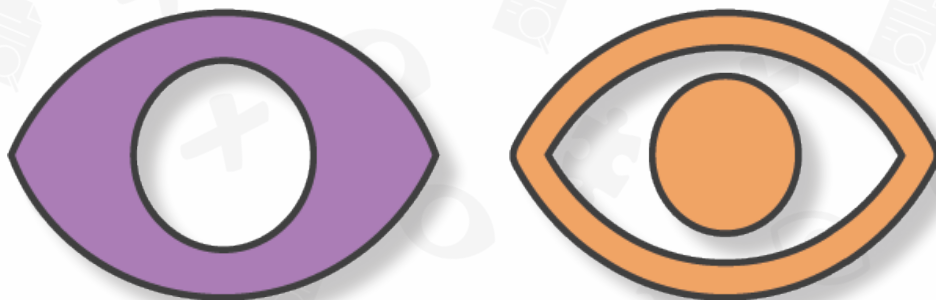
Cela implique également de **fournir le contexte** nécessaire à la compréhension de ces points de vue selon les sources qui les portent, et de ne présenter aucun point de vue comme étant la vérité ou le meilleur point de vue. Ces conditions permettent la vérification des informations en **citant les sources** faisant autorité sur le sujet (particulièrement dans le cas de sujets controversés).

## DANS LE JEU

Ici le lien avec la mécanique de jeu est très direct : le système de la **mise à l'équilibre** des **points de vue**.

Le message en fond est qu'il est souvent **impossible** de faire un article **sans intégrer** des éléments qui relèvent du point de vue, et qu'il faut alors les **équilibrer**, sans quoi ces points de vue n'apportent rien à l'article.

Vous pouvez d'ailleurs vous essayer au challenge supplémentaire qui serait de faire un article **sans aucun point de vue visible**.



# PRINCIPE 3 : LIBERTÉ DU CONTENU

## SUR WIKIPÉDIA

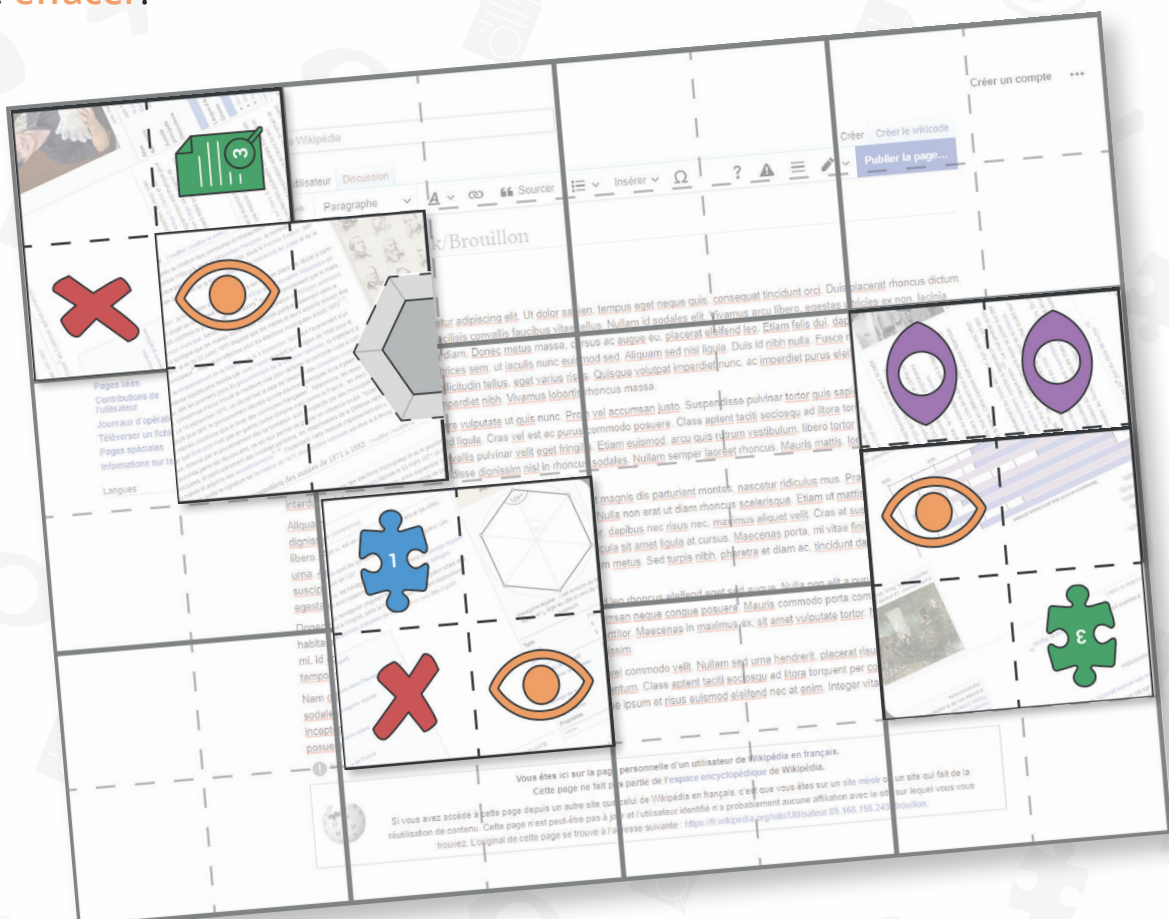
Les textes publiés sur **Wikipédia** sont disponibles sous licence **CC BY-SA 3.0** et licence de documentation libre **GNU**. Cette licence autorise chacun à créer, copier, modifier et distribuer le contenu de **Wikipédia**.

Les obligations sont de conserver la même licence pour les copies conformes et les copies modifiées, ainsi que de créditer les auteurs originaux. **Personne n'a le contrôle** d'un article en particulier.

Tout texte apporté à **Wikipédia** peut être modifié et redistribué sans avertissement par n'importe qui, y compris de façon marchande. « Libre » ne signifie pas que chacun peut écrire ou faire ce que bon lui semble en toute liberté. **Le droit d'auteur doit être respecté.**

## DANS LE JEU

La mécanique de pose de cartes **Contribution** illustre cette idée de la liberté du contenu : une fois posées sur le plateau, les cartes **n'appartiennent plus à personne**, et chacun chacune est libre de les **réutiliser, modifier, compléter** ou même **effacer**.



# PRINCIPE 4 : SAVOIR-VIVRE COMMUNAUTAIRE

## SUR WIKIPÉDIA

Chaque contributeur ou contributrice est tenu·e de respecter les autres personnes contribuant à **Wikipédia**, même lorsqu'il y a désaccord. Il faut s'astreindre à la **politesse, à la courtoisie et au respect**, rechercher le consensus, veiller à ne pas se livrer à des agressions contre des personnes, ni à se laisser aller à des généralisations insultantes.

Il faut également garder son sang-froid lorsque l'atmosphère chauffe, et éviter les **conflits de modification**. Il est primordial d'agir de bonne foi et de partir du principe que chaque interlocuteur ou interlocutrice fait de même, sauf preuve flagrante du contraire.

Il faut s'efforcer d'être ouvert·e, accueillant·e et amical·e.

## DANS LE JEU

Plusieurs éléments viennent enseigner ce savoir-vivre :

Tout d'abord la mécanique **coopérative** du jeu, qui fait que tout le monde poursuit le **même objectif** en cherchant à créer le meilleur article possible.

Ensuite, le fait que les mains soient cachées pousse à **discuter** en se respectant, pour ne pas trop nuire aux joueurs et joueuses suivant·e·s par nos actions.

Enfin, la **jauge d'édition** et le **conflit de modification** qui s'en suivent sont aussi un facteur qui responsabilise les joueurs et joueuses quand à **l'impact** de leurs **contributions**.

JAUGE D'ÉDITION

3

4

5

6

7

# PRINCIPE 5 : SOUPLESSE DES RÈGLES

## SUR WIKIPÉDIA

**Wikipédia** n'a pas d'autres règles fixes que **les cinq principes fondateurs** énoncés ici. Il ne faut pas hésiter à être audacieux·se dans ses contributions puisque l'un des avantages à pouvoir modifier **Wikipédia** est que **tout n'a pas à être parfait du premier coup**.

Il n'est donc pas nécessaire de connaître toutes les règles pour contribuer. Si des erreurs sont commises, d'autres contributeurs les **détecteront**, les **corrigeront** et les **expliqueront**.

Il ne faut pas s'inquiéter non plus de commettre un impair : toutes les versions précédentes des articles sont conservées et accessibles par le biais de l'historique d'un article, il est donc impossible d'endommager ou de perdre irrémédiablement de l'information sur **Wikipédia**.

Il faut donc garder à l'esprit que tout ce qui est écrit sera préservé pour la postérité.

## DANS LE JEU

Le jeu a été conçu pour être **très simple** pour plusieurs raisons, l'une d'entre elles étant de pouvoir permettre cette **souplesse** au niveau des règles : le jeu est **simple à prendre en main** et à détourner si besoin, **simple à modifier** en rajoutant des règles.

C'est d'ailleurs pour favoriser **l'émergence** de nouvelles façons de jouer que les règles sont volontairement simples et n'entrent pas dans tous les détails : pour que vous puissiez **vous approprier** le jeu.

L'objectif n'a jamais été d'en faire un jeu parfaitement cadré, mais un **outil** au service de son propos, adapté à votre manière de percevoir, utiliser et contribuer à **Wikipédia**.

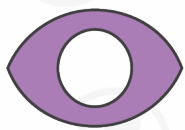
The logo for WIKKEYS features the word "WIKKEYS" in a bold, black, serif font. The letter "I" is replaced by a stylized key icon. The key has a blue circular head and a shaft with three colored segments: green, yellow, and blue.

# EXEMPLE CONCRET

Voici un exemple tiré de [l'article Wikipédia](#) intitulé « Les Bijoux de la Castafiore ». Pour faire le parallèle avec les différentes mécaniques du jeu, nous vous invitons à **projeter l'article** tout en en faisant l'analyse :

## ÉQUILIBRE DES POINTS DE VUE :

Dans la section « Rôle des femmes dans l'album et dans l'univers de Tintin », on trouve plusieurs informations de **points de vue** différents.



« Pierre Assouline explique que « l'univers de Tintin est si clairement organisé autour des amitiés viriles qu'une femme y semblerait déplacée », et qualifie d'ailleurs la Castafiore de personnage « grotesque ».

« Pour la philosophe Manon Garcia, la Castafiore incarne « ce qu'il y a d'insupportable, d'inaudible au sens littéral, pour les hommes, dans la voix et la parole des femmes ».



## INFORMATIONS SOURCÉES :

On trouve plusieurs **sources** en bas d'article, comme par exemple :



[1] : Pierre Fresnault-Deruelle, « Moulinsart, demeure aspirante et refoulante », *Médiation et Information*, n° 27 « Habiter, communiquer », mars 2008, p. 89-96.

[2] : Patrick Peccatte, « La bande dessinée et la Tapisserie de Bayeux [2/2] – Le « système du poil » dans les narrations visuelles séquentielles » [archive], sur *Déjà Vu* (consulté le 16 avril 2021).



[3] : Rainier Grutman, « Tintin au pays des traductions », *Parallèles*, n° 32(1), avril 2020, p. 177-193.

## STRUCTURE :

L'article inclut une **infobox**, un **sommaire**, beaucoup **d'illustrations** et de **photos**, et fait bien le lien avec **le portail** de Tintin.



## ERREURS :



L'article ne comporte à priori aucune **erreur** à ce jour. Mais n'hésitez pas à aller vérifier !

# CRÉDITS

## PRISMATIK

[www.prismatik.fr](http://www.prismatik.fr)

**Conception du jeu et graphismes** : Léo Capou

**L'équipe Prismatik** : Léo Capou, Aurélien Lefrançois, Libs, Richard Le Fur, Ludivine Tirel

**Testeur·euse·s et remerciements** : Mélodie, Diane, Miryam, Alexandre, François, Simon, Les Crafteurs, Solène, Quentin, Kuma, Thomas, Fabrice, Océane, Pierre ainsi que les élèves de l'ENJMIN et E-artsup Lille, en particulier Raph, Yasmina, Noémie, Antoine et Jean.

## WIKIMÉDIA FRANCE

[www.wikimedia.fr](http://www.wikimedia.fr)

**Initiateur·rice·s du projet** : Mathieu Denel, Mathilde Louis

**Coordinatrice du projet** : Mathilde Louis

**Supervision graphique** : Sarah Krichen

**Professeur·e·s référent·e·s** : Jérôme Hublart, Agnès Lafourcade

## RESSOURCES

**Polices** : Open Sans et Linux Libertine

**Icônes** : licences acquises sur [www.thenounproject.com](http://www.thenounproject.com)

## LICENCE

**Wikeys** est un jeu conçu en licence creative commons CC BY-SA 4.0  
<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>

Jeu créé avec le soutien financier du ministère de la Culture