

Jeu du Gnou

Règles du jeu

- 0) Chaque joueur-euse commence par préparer son pion et sa fiche avatar (si pas le temps, prévoir des pions et des fiches toutes prêtes!).

Matériel : ciseaux, colle, bouchons avec entailles faites sur le dessus (pour pouvoir placer les cornes), feuilles de papier cartonné, feuilles de papier ordinaire (éventuellement de couleur), stylos/feutres, éventuellement "masking tapes" ou autres pour la déco, fiches avatar pré-imprimées.

Préparation du pion :

- Choisir un bouchon
- Découper des bandelettes de papier pour la "tête" et le "corps" ; les décorer (yeux, oreilles,...) puis les coller sur le bouchon
- Découper une paire de cornes dans du papier cartonné, les décorer puis les fixer dans l'encoche du bouchon

Préparation de la fiche avatar :

- Choisir et découper une fiche Gnou ou Tux (il y en a deux par feuille)
- La décorer à son goût
- Plier la fiche en deux (textes sur le dessin), puis les bandelettes encore en deux (dangers au-dessus)
- Couper suivant les lignes séparant les dangers

Quand on commence la partie, le haut du personnage est couvert avec les bandelettes des dangers.

Quand un danger est levé (grâce à un passage sur une case gnou/tux), on déplie la bandelette (pour voir le "non danger") et on peut plier le danger dans l'autre sens (côté table) pour qu'il ne soit plus visible.

- 1) Le jeu se joue avec deux dés. Un premier coup décide de qui va commencer : la personne faisant le plus de points en lançant les deux dés commence la partie. Ensuite, on tourne dans le sens trigonométrique.
- 2) Le jeu compte 42 cases : 1 case RMS ; 7 cases "Gnou/Tux" ; 4 cases "Quatre libertés" ; les autres cases représentent des dangers :
- Les cases "dossier+cadenas" correspondent au danger "format fermé"
 - Les cases "caméras + logo GAFAM ou œil de surveillance" correspondent au danger "utilisation des données personnelles"
 - Les cases "ordinateur/tablette avec boulet Apple + Microsoft" correspondent au danger "OS privateur"
 - Les cases "menottes" + visuel DRM correspondent au danger "DRM"
 - Les cases "copyright" correspondent au danger "licence privatives"

a) Case RMS :

La personne tombant sur la case RMS (case 24) doit citer correctement les quatre libertés qui font qu'un logiciel est libre, et prouver sa sensibilisation par rapport aux cinq "dangers" : DRM, licences privatives, format fermé, OS privateur et utilisation des données personnelles (voir les descriptifs correspondants) Si elle y parvient, elle se rend directement sur la case 42 et a gagné la partie. Si elle n'y parvient pas, RMS la raccompagne à la case départ en lui donnant la fiche Sensibilisation à lire à voix haute.

b) Cases "sensibilisation" :

(i) **Cases Gnou/Tux** : elles sont disposées de 7 en 7. La personne tombant sur une case Gnou/Tux tire une carte Gnou/Tux et suit les instructions ci-dessous, en fonction de la carte tirée.

Dans le cas où la personne possède déjà la sensibilisation correspondante (bandelette dépliée), elle doit refaire le test. Si elle ne parvient pas à répondre correctement, elle a perdu sa sensibilisation, doit replier la bandelette et ne rejoue pas ; si elle parvient à répondre correctement, elle conserve sa bandelette dépliée et rejoue.

Dans le cas où la personne ne possède pas la sensibilisation correspondante, si elle répond correctement, elle déplie la bandelette, acquiert la sensibilisation associée à la carte et rejoue. Sinon, il ne se passe rien et elle ne rejoue pas.

- Carte "No DRM" :

Expliquez en quelques mots ce qu'est un DRM et donnez un exemple montrant en quoi ils vont à l'encontre de la liberté d'utilisation. Si vous n'y parvenez pas, lisez le paragraphe correspondant de la fiche Sensibilisation et passez votre tour (le temps de lire).

Si vous y parvenez, vous êtes sensibilisé-e à la notion de Digital Restriction Management et refusez d'acquérir des matériels et/ou logiciels comportant des DRM : vous êtes donc protégé-e contre les effets néfastes des cartes "DRM" et vous pouvez déplier la bandelette comportant le danger "DRM" pour faire apparaître votre nouvelle sensibilisation. Vous rejouez pour fêter ça.

- Carte "Licence libre"

Expliquez en quelques mots ce qu'est une licence libre et donnez un exemple de licence libre et un exemple de logiciel sous licence privative.

Si vous n'y parvenez pas, lisez le paragraphe correspondant de la fiche explicative et passez votre tour (le temps de lire).

Si vous y parvenez, vous êtes sensibilisé-e à la notion de licence libre et évitez autant que possible d'utiliser des logiciels sous licence privative : vous êtes donc protégé-e contre les effets néfastes des cartes "Licence privative" et vous pouvez déplier la bandelette comportant le danger "Licence privative" pour faire apparaître votre nouvelle sensibilisation. Vous rejouez pour fêter ça.

- Carte "Format ouvert"

Expliquez en quelques mots ce qu'est un format ouvert et donnez un exemple de format ouvert et un exemple de format fermé.

Si vous n'y parvenez pas, lisez le paragraphe correspondant de la fiche Sensibilisation et passez votre tour (le temps de lire).

Si vous y parvenez, vous êtes sensibilisé-e à la notion de format ouvert et évitez autant que possible d'utiliser des formats fermés : vous êtes donc protégé-e contre les effets néfastes des cartes "Format fermé" et vous pouvez déplier la bandelette comportant le danger "Format fermé" pour faire apparaître votre nouvelle sensibilisation. Vous rejouez pour fêter ça.

- Carte "OS libre"

Donnez un exemple d'OS libre pour chacun des types d'appareils suivants : ordinateur ; tablette ; smartphone.

Si vous n'y parvenez pas, lisez le paragraphe correspondant de la fiche explicative et passez votre tour (le temps de lire).

Si vous y parvenez, vous êtes sensibilisé-e à la notion d'OS libre et évitez autant que possible d'utiliser des OS propriétaires : vous êtes donc protégé-e contre les effets néfastes des cartes "OS propriétaire" et vous pouvez déplier la bandelette comportant le danger "OS propriétaire" pour faire apparaître votre nouvelle sensibilisation. Vous rejouez pour fêter ça.

- Carte "Respect des données personnelles"

Expliquez en quelques mots en quoi le respect de votre intimité numérique et la protection de vos données personnelles sont importants. Citez trois mesures permettant de mieux protéger votre intimité numérique.

Si vous n'y parvenez pas, lisez le paragraphe correspondant de la fiche explicative et passez votre tour (le temps de lire).

Si vous y parvenez, vous êtes sensibilisé-e à la notion d'intimité numérique et de protection des données personnelles et vous prenez toutes les mesures possibles en ce sens : vous êtes donc protégé-e contre les effets néfastes des cartes "Utilisation des données personnelles" et vous pouvez déplier la bandelette comportant le danger "Utilisation des données personnelles" pour faire apparaître votre nouvelle sensibilisation. Vous rejouez pour fêter ça.

(ii) **Cases "quatre libertés"** : la personne tombant sur une case "quatre libertés", rejoue si elle est capable de définir/décrire la liberté correspondant à la case. Sinon, elle lit le paragraphe correspondant de la fiche explicative et ne rejoue pas.

c) **Cases "dangers"** :

- La personne tombant sur une case "DRM" a acheté un matériel ou un logiciel comportant des DRM : elle ne peut pas l'utiliser comme bon lui semble ; elle lance un dé et recule d'autant de cases que le numéro tiré par le dé, sauf si elle est protégée de ce sort parce qu'elle a acquis la sensibilisation correspondante ("No DRM"). *Les autres joueurs-ses peuvent lui demander de prouver qu'elle possède toujours cette sensibilisation (voir le descriptif) ; si elle n'y parvient pas, elle doit remettre la bandelette à son état d'origine et subir le sort correspondant à la case..* Si, en reculant, elle tombe sur une case néfaste, elle n'en subit pas le sort et se contente de ne pas rejouer. Si elle tombe sur une case faste (Gnou/Tux ou 4 libertés), elle suit les instructions correspondantes.

- La personne tombant sur une case "Licence privative" utilise un matériel ou logiciel sous licence privative : elle ne peut pas s'en servir librement ; elle lance un dé et recule d'autant de cases que le numéro tiré par le dé, sauf si elle est protégée de ce sort parce qu'elle a acquis la sensibilisation correspondante ("Licence libre"). *Les autres joueurs-ses peuvent lui demander de prouver qu'elle possède toujours cette sensibilisation (voir le descriptif) ; si elle n'y parvient pas, elle doit remettre la bandelette à son état d'origine et subir le sort correspondant à la case.*

- La personne tombant sur une case "Format fermé" utilise un document dont les spécifications ne sont pas connues ; elle lance un dé et recule d'autant de cases que le numéro tiré par le dé, sauf si elle est protégée de ce sort parce qu'elle a acquis la sensibilisation correspondante ("Format ouvert"). *Les autres joueurs-ses peuvent lui demander de prouver qu'elle possède toujours cette sensibilisation (voir le descriptif) ; si elle n'y parvient pas, elle doit remettre la bandelette à son état d'origine et subir le sort correspondant à la case.*

- La personne tombant sur une case "OS propriétaire" possède un ordinateur/tablette/smartphone sous OS non libre ; elle lance un dé et recule d'autant de cases que le numéro tiré par le dé, sauf si elle est protégée de ce sort parce qu'elle a acquis la sensibilisation correspondante ("OS libre"). *Les autres joueurs-ses peuvent lui demander de prouver qu'elle possède toujours cette sensibilisation (voir le descriptif) ; si elle n'y parvient pas, elle doit remettre la bandelette à son état d'origine et subir le sort correspondant à la case.*

- La personne tombant sur une case "Utilisation des données personnelles" ne fait pas suffisamment attention à la protection de ses données personnelles ; elle lance un dé et recule d'autant de cases que le numéro tiré par le dé, sauf si elle est protégée de ce sort parce qu'elle a acquis la sensibilisation correspondante ("Respect des données personnelles"). *Les autres joueurs-ses peuvent lui demander de prouver qu'elle possède toujours cette sensibilisation (voir le descriptif) ; si elle n'y parvient pas, elle doit remettre la bandelette à son état d'origine et subir le sort correspondant à la case.*

3) Qui arrive à la case 42, dans le Jardin du Libre, et ne tombe pas juste, retourne en arrière sur autant de cases qu'il lui reste à parcourir.

4) Qui arrive à la case 42, dans le Jardin du Libre, et tombe juste, doit citer correctement les quatre libertés qui font qu'un logiciel est libre, et prouver sa sensibilisation par rapport aux cinq "dangers" (voir le descriptif). La personne qui y parvient, gagne la partie. Sinon, elle retourne à la case Gnou/Tux précédente (case 35) et lit la fiche Sensibilisation.