

Empreinte digitale

↳ Pour accélérer
l'appropriation des
usages numériques

RÈGLE DU JEU

Le jeu *Empreinte digitale* a été conçu pour accélérer l'appropriation des nouveaux usages numériques par les agents publics.

L'objectif du jeu est triple :

- Montrer la diversité des outils numériques qui existent en lieu et place du mail : en effet, il est constaté un usage intensif de la messagerie électronique alors que d'autres moyens de travailler plus efficacement existent ;
- Développer la culture numérique des participants au travers de défis ;
- Diffuser les bonnes pratiques numériques.

Pour jouer à l'empreinte digitale, il vous faut :

- Les cartes d'une série du jeu (cartes *Je souhaite*, *Embûche*, *Bonnes pratiques*, *Défi*, et *Outils*) ;
- Être de 3 à 5 joueurs.

Comment jouer à l'empreinte digitale ?

Pour commencer une partie, chaque joueur se voit distribuer 6 cartes de la pioche qu'il ne doit pas montrer aux autres.

Pour déterminer celui ou celle qui lancera la partie, plusieurs options sont possibles selon le choix de l'animateur : celui ou celle qui fait le plus rapidement possible le raccourci clavier "COLLER" sur le plateau de jeu, celui ou celle le plus récemment affecté/e en poste, ou encore celui ou celle répondant le plus rapidement à une question en lien avec le numérique.

Pour commencer, le joueur peut :

- Soit poser une carte *Je souhaite* associée à une carte *Outil* ;
- Soit poser une carte *Je souhaite* seule, faute de carte *Outil* correspondante ;
- Si le joueur ne peut ou ne désire pas poser une carte, il doit obligatoirement en jeter une et en retirer une afin d'avoir toujours 6 cartes dans la main.

Empreinte digitale



Pour accélérer
l'appropriation des
usages numériques

Les cartes **Je souhaite** :

Ce sont elles qui vous permettent d'avancer sur clavier. Elles doivent être posées en les associant à l'outil ou la bonne pratique correspondante. A chaque association, vous avancez de 7 cases. Vous pouvez déposer une carte *Je souhaite* sans *Outil* ni *Bonne pratique* associés. Dans ce cas, vous devez demander l'aide d'un participant. S'il dispose de la carte *Outil/Bonne pratique* correspondante, vous avancez de 3 cases, l'aidant avance lui de 4 cases. Dans le cas contraire, vous n'avancez pas. En revanche, si au cours du jeu un participant obtient l'outil ou la bonne pratique, il peut toujours le/la déposer : il avancera alors de 4 cases et vous permettra d'avancer de 3 cases.

Les cartes **Outils** :

Associées à une carte *Je souhaite*, les cartes *Outil* permettent d'avancer :

- De 7 cases si le joueur dispose de la situation correspondante ;
- De 4 cases pour l'aidant et de 3 cases pour l'aidé si elle utilisée de façon collaborative.

Les cases **Embûches** :

Lorsque le joueur tombe sur une case *Embûche* de couleur rouge, il piochera une carte *Embûche* au tour suivant. Si dans son jeu, le joueur dispose d'une carte *Outil* ou d'une carte *Bonne pratique* permettant de lever l'embûche, il la dépose. Il n'est plus bloqué et pourra avancer au prochain tour. Si le joueur ne dispose pas de la carte correspondante, il peut demander l'aide d'un autre joueur. Si un joueur peut lever l'embûche, en récompense, il avance de 4 cases, même s'il est sur une case *Embûche*. A défaut, il passe son tour une fois.

Les cases **Défi** :

Lorsque le joueur tombe sur une case *Défi*, il piochera au prochain tour une carte *Défi* sur laquelle figure une question en lien avec le numérique. Si le joueur répond correctement, il avance de 4 cases. Si le joueur ne connaît pas la bonne réponse, un autre joueur peut répondre. Dans ce cas, tous les deux avancent de 2 cases.

C'est ensuite au tour du joueur suivant de jouer selon les mêmes modalités.

Le gagnant de la partie est celui qui a réussi à parcourir les 32 cases sur le plateau.