

CONVAINCRE SANS IMPOSER : LES LOGICIELS LIBRES

Règle du jeu

Objectifs :

- Identifier ce qui fonctionnent avec les publics
- Construire un discours **accessible, éthique et réaliste**



Matériels

- Cartes **Publics**
- Cartes **Arguments**
- Cartes **Freins**
- **Métacartes**



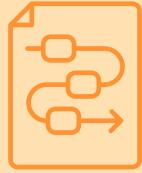
But du jeu

Vous recevez ce public.

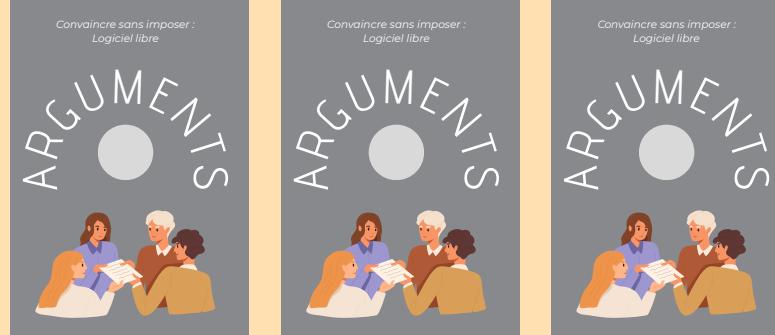
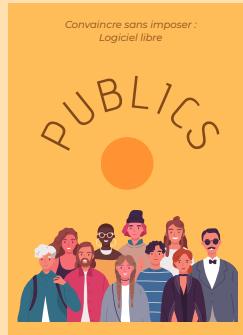
Vous avez **20 minutes**

Vous devez lui **parler de logiciel libre sans le braquer**
en tenant compte de son contexte.





Déroulement



Choisir **3 arguments** maximum



Identifier **2 freins** majeurs

Mise en débat

Qu'est ce que vous ne diriez surtout pas ?

Quelle phrase d'accroche fonctionnerai le mieux ?

Compléter la boîte à outils

3 phrases utiles

Les mots à éviter

1 listes de levier efficaces