

# 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.

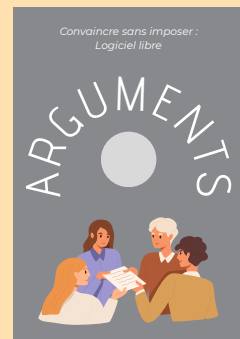
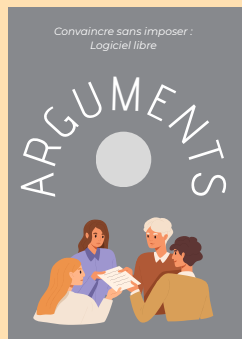
Vous avez **20 minutes**

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

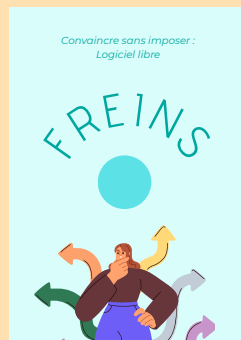




## Déroulement



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