



Définition du jeu :

Le jeu "Sur la piste de la Santé" combine les principes du Jeu de l'Oie et du Trivial Pursuit en prenant comme base 6 thèmes santé : hygiène de vie, connaissance de soi, maladies, prévention, toxicomanies, systèmes de santé.

But du jeu :

Le jeu "Sur la piste de la Santé" permet d'aborder, sous forme ludique, de nombreux thèmes de santé. Tout en se divertissant, les joueurs acquièrent des connaissances leur permettant de devenir (ou de développer leur capacité à être) acteur de leurs conditions de vie.

Contenu du jeu :

Le jeu "Sur la piste de la Santé" se compose de :

- une piste en forme de caducée comprenant 42 cases,
- 6 cartes joueurs comprenant chacune 6 carrés de couleurs différentes,
- 1 dé,
- 6 jetons de couleurs différentes,
- 150 cartes questions-réponses,
- 6 fois 6 symboles thématiques (*à détacher de leurs supports et à ranger dans les deux espaces restés vacants*).

Déroulement du jeu :

Au démarrage du jeu, l'animateur* remet aux 6 joueurs (ou 6 équipes au maximum) une carte joueur et un jeton. Pour déterminer l'ordre du jeu, les joueurs (ou les équipes) lancent le dé tour à tour. Celui ayant obtenu le chiffre le plus élevé place son jeton sur la case départ, et la partie commence.

Il lance le dé et avance son jeton d'autant de cases que l'indique le dé.

** Dans le cas où il n'y aurait pas d'animateur, chaque joueur (ou équipe) joue alors chacun leur tour le rôle de l'animateur pour les joueurs adverses.*

Les différentes cases de la piste :

Sur *les cases à thèmes*, l'animateur tire la première carte du paquet. Il interroge le joueur (ou l'équipe) sur le thème déterminé par le symbole de la case où se situe le jeton.

- *Si la réponse fournie par le joueur est exacte*, il reçoit le symbole du thème et le place sur la carte joueur.

Le joueur qui a déjà le symbole relance le dé.

- *Si la réponse fournie par le joueur est inexacte*, l'animateur donne la réponse. Il remet ensuite la carte question-réponse en fin de paquet, et passe au joueur suivant.

Sur les cases *Bonus* ou *Malus*, l'animateur se réfère aux indications de jeu précisées sur la carte suivante.

Le gagnant est celui qui a collecté le premier les 6 symboles différents et qui a effectué au moins un parcours complet.

Fin de la partie :

Après l'arrivée des deux premiers joueurs, les autres participants peuvent décider d'arrêter le jeu à n'importe quel moment. Le gagnant peut aider un autre joueur.



Les cases à thème :



Hygiène de vie
le soleil



Maladies
un crabe



Toxicomanie
*une pipe
et une chope de bière*



Prévention
un phare



Systèmes de Santé
*un microscope
et une seringue*



Connaissance de soi
*l'homme de
Léonard de Vinci*

Les cases Bonus :

- n° 5 rejouer
- n° 12 avancer de deux cases
- n° 20 le joueur gagne un symbole de son choix
- n° 25 le joueur double le chiffre obtenu sur le dé

Les cases Malus :

- n° 9 retourner à la case départ
- n° 22 reculer de 3 cases
- n° 29 retourner à la case 21
- n° 36 rendre au choix un symbole