





Envie de jouer pour en apprendre plus sur les moustiques porteurs de maladie?



Carrément. Dans ce jeu on est en séjour chez des amis et l'un d'entre nous tombe malade à la suite d'une piqûre de moustique.



Aidons la docteure Ana à découvrir quel est le moustique et la maladie dont il est porteur, le lieu où il a piqué, ainsi qu'un moyen de protection pour protéger les autres joueurs d'éventuelles piqûres



La première chose à faire est de créer l'énigme. Il faut tout d'abord faire quatre tas de cartes triées par famille.

Pour monter l'énigme tout d'abord réalise 4 tas dans l'ordre suivant : maladie, moustique, protection et lieu de piqûre.

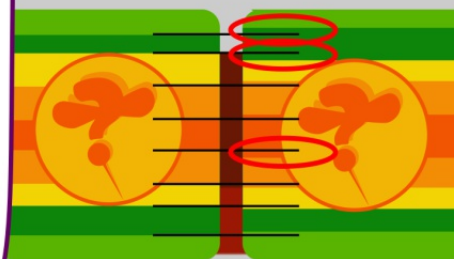
Puis tire au sort une carte du 1^o tas: les maladies.

Surtout ne retourne pas les cartes tirées au sort, elles vont former la réponse de l'énigme.

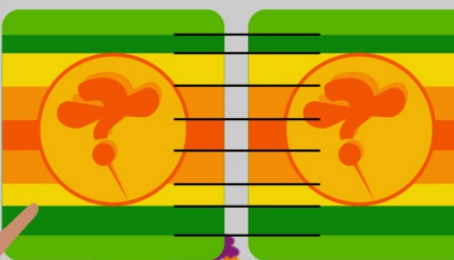


Comme les cartes maladies et moustiques vont par paires, il faut trouver avec laquelle des cartes moustique est combinée cette carte maladie. Comme tu ne peux pas retourner les cartes, tu vas comparer la carte tirée au sort avec les 4 cartes moustique du 2^o tas.

INDICE : la largeur des lignes de couleur va t'indiquer quelles cartes vont ensemble




Cartes différentes




Paire de cartes

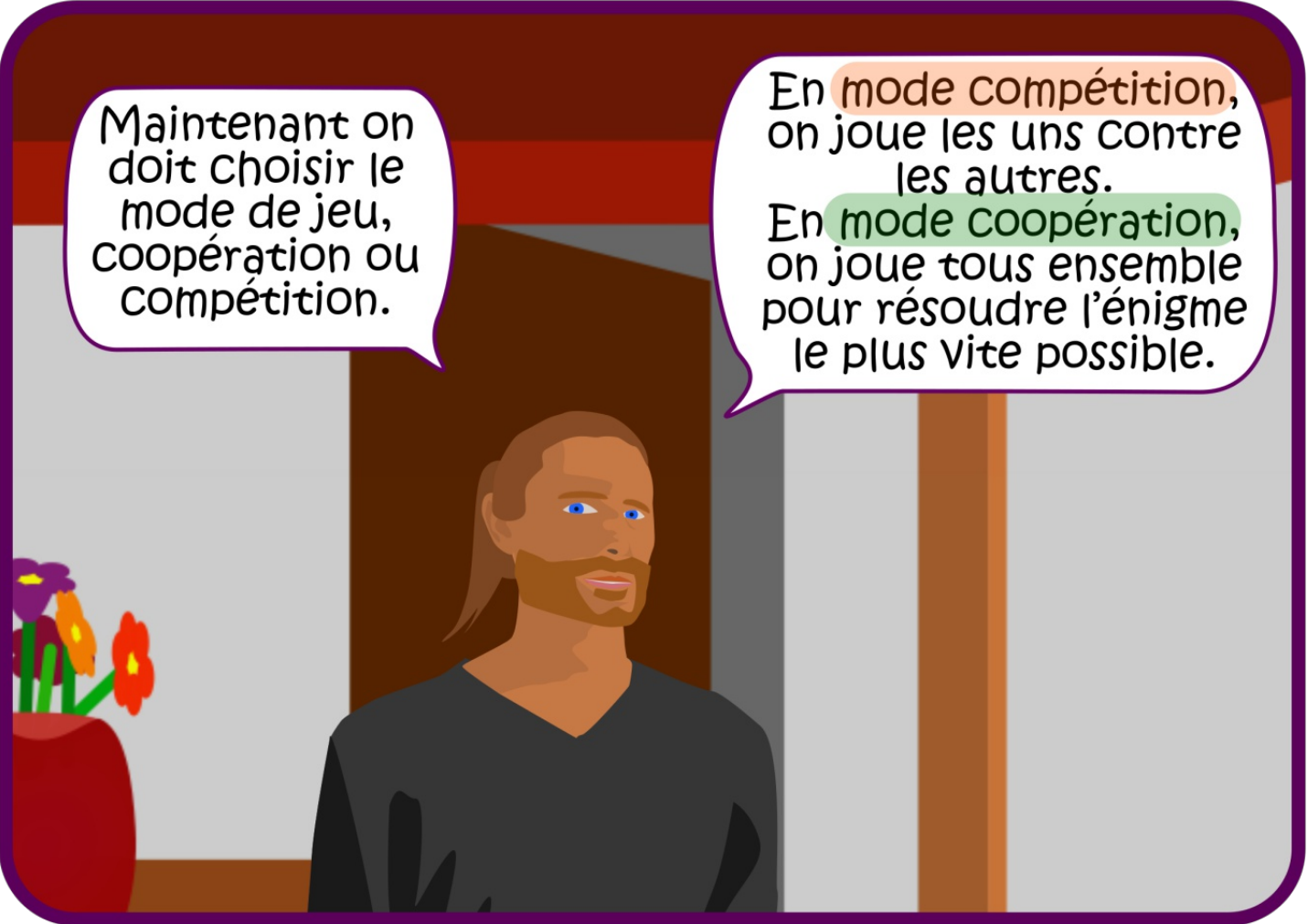




Pour les tas
moyen de protection
et lieux de piqûre,
3° et 4° tas, tire au
sort une des cartes.



Bravo, l'énigme est
formée, place les 4
cartes dans
l'enveloppe orange,
sans les retourner ni
les regarder car elles
sont la solution de
l'énigme.



Maintenant on
doit choisir le
mode de jeu,
coopération ou
compétition.

En mode compétition,
on joue les uns contre
les autres.
En mode coopération,
on joue tous ensemble
pour résoudre l'énigme
le plus vite possible.

Mode coopération

D'accord, tu nous rappelles le mode coopération?

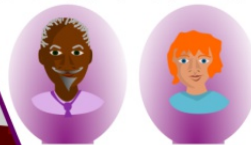
Ok. Tout d'abord on mélange et distribue les cartes restantes à côté des cases "lieu" sur le plateau, 3 par 3. Puis on tire au sort un jeton personnage pour savoir qui s'est fait piquer.



Si c'est une personne d'âge moyen, on a 30 minutes pour trouver la réponse.



Si c'est une personne âgée ou un enfant, il faut se dépêcher de résoudre l'énigme car la victime est plus sensible que les autres aux maladies, on a donc 20 minutes pour trouver la réponse.



Mode coopération

On tire au sort un pion personnage et on se place dans les ronds jaunes. Le plus jeune commence. Déplace ton pion en jetant les dés, ils t'indiqueront le nombre de cases que tu peux parcourir.



Tu peux aller dans tous les sens sur le plateau. Les cases "lieu" sont les grandes cases carrées du plateau. Une fois sur que tu entres sur une case lieu arrête de te déplacer, si tu n'as pas réussi à entrer dans aucun lieu c'est au tour du joueur à ta gauche de jouer.



Quand tu entres dans une case "lieu", retourne une des 3 cartes qui sont à côté de la case "lieu" où se situe ton pion.



Ok, et c'est quoi ces petits pas ?



Ce sont deux passages secrets pour aller d'une case "lieu" à une autre. À chaque tour tu dois changer de lieu, donc si tu n'as pas de chance avec les dés, tu peux choisir de prendre un des passages.

Mode coopération

Note sur la fiche réponse la carte retournée, cela va t'aider à trouver la bonne réponse par élimination : cette carte ne peut pas être la bonne réponse car la solution est dans l'enveloppe orange.



FICHE RÉPONSE					
Lieu de piqûre					
1 Maison	2 Véranda	3 Terrain vague	4 Bord de rivière	5 Forêt	6 Jardin
Vecteur					
1	2	3	4		
Moustiques				Flebotome	
Anopheles	Aedes	Haemagogus	Lutzomyia		
Maladie					
1	2	3	4	5	6
Paludisme	Chikungunya	Dengue	Zika	Fièvre jaune	Leishmaniose
Protection					
1	2	3	4	5	6
Nettoyage des réservoirs	Répulsif	Raquette électrique	Vêtements longs	Moustiquaire	Éducation environnementale

D'accord, du coup on trouve la bonne réponse en enlevant les mauvaises.

À la fin du temps imparti le groupe doit décider d'une hypothèse et vérifier si elle est juste en regardant les cartes dans l'enveloppe.



Si vous avez énoncé les bonnes cartes vous avez gagné. Sinon, vous avez tous perdu, il va falloir que Docteur Ana attende les résultats du laboratoire.



Mode compétition

Et le mode compétition,
Ça se passe
comment déjà ?

La personne qui trouve
en premier la réponse à
l'énigme a gagné.
On distribue aux
joueurs les cartes qui
n'ont pas été tirées au
sort.



Chacun a le droit
d'émettre une hypothèse
quand il arrive dans une
case "lieu". Le "lieu" de
l'hypothèse est le même
que celui où se situe ton
pion.

La personne qui est à ta
gauche doit te montrer
(et seulement à toi) une
Carte pour te prouver
que tu as tort.



Mode compétition

Si elle ne peut pas te prouver que tu as tort, c'est à celle qui est à sa gauche de montrer une carte. Si personne ne peut te prouver que tu as tort, à toi d'en tirer des conclusions.

Note sur la fiche réponse la carte que l'on t'a montrée, cela va t'aider à trouver la réponse.

Comme pour le mode coopération, on trouve par élimination.

FICHE RÉPONSE					
Lieu de piqûre					
1	2	3	4	5	6
Maison	Veranda	Terrain vague	Bord de rivière	Forêt	Jardin
Vecteur					
1	2	3	4		
Anopheles	Moustiques	Aedes	Haemagogus	Lutzomyia	Flebotome
Maladie					
1	2	3	4	5	6
Paludisme	Chikungunya	Dengue	Zika	Fièvre jaune	Leishmaniose
Protection					
1	2	3	4	5	6
Nettoyage des réservoirs	Répulsif	Roulette électrique	Moustiquaire	Équipement électronique	Éducation communautaire

Quand une personne est sûre d'avoir trouvé la bonne réponse, elle la dit à voix haute et regarde les cartes dans l'enveloppe orange :

- si elle a les bonnes cartes, c'est gagné
- si elle a les mauvaises cartes, c'est perdu, mais elle doit quand même continuer à jouer et prouver aux autres que leurs hypothèses sont fausses en leur montrant ses cartes.



Bonne chance pour trouver un moyen de te protéger des dangers!


Et pour aider la Docteure à trouver quel moustique vecteur de quelle maladie a bien pu piquer, dans quel lieu ainsi qu'un moyen possible de protéger les autres joueurs!



Alors, on joue?




C'est parti =) Et n'hésitez pas à débattre en fin de partie si le moyen de protection de l'énigme aurait été adapté au vecteur responsable de la maladie de votre collègue, ou au lieu de piqûre.



Et juste pour info le jeu a été créé par le laboratoire de recherche ESPACE-DEV de l'Institut de Recherche pour le Développement.

Ok, et on peut le trouver où ?



Il est disponible en Print and Play sous licence Créative Commons (BY NC ND) .



On peut le télécharger gratuitement sur le site de l'IRD, l'imprimer, quelques coups de ciseaux et le tour est joué!

Nous remercions toutes les personnes

(Nadine Dessay, Emmanuel Roux, Danielle Mitja, H el ena Sabench, Izildinha Miranda, Patricia Bustamente, Olivania Pereira, Thibault Catry, Marti Renaud, Lucie Alidi eres, Reginaldo Oliveira et les professeurs de l' ecole de Benfica et toutes les personnes qui ont test e le jeu)

ainsi que les institutions

(UMR ESPACE-DEV, FIOCRUZ, Universit e de Brasilia au Br esil et Universit e Paul Valery de Montpellier,...)

qui ont contribu e  e r ealiser ce jeu.

N'h esitez pas  e nous envoyer vos

commentaires, vos r eactions, vos critiques, ou juste des id ees sur le mail de l'Association Jouons pour changer le sort

changeonslesort@protonmail.com

Bonne partie et un grand merci aux joueur.se.s , testeur.se.s, correcteur.rice.s, inspireur.rice.s,...

