LORD OF CONDOMS

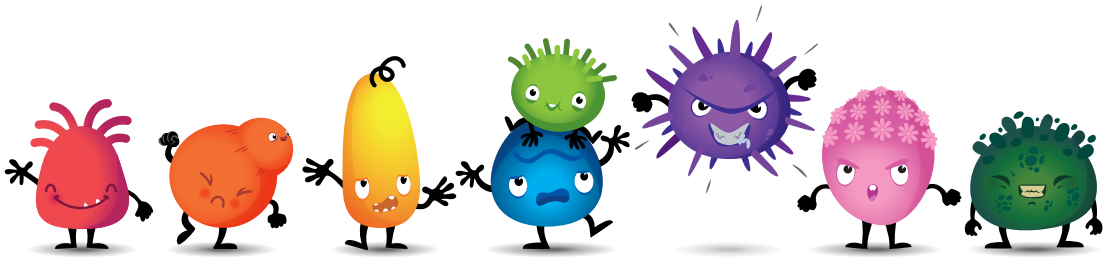
LE COMBAT CONTRE LES IST

Règles du jeu

Santé Sexuelle Positive
Wallonie familles santé handicap AVIQ
Francophones Bruxelles

1. DOSSIER PÉDAGOGIQUE

Lord of Condoms est un jeu de plateau directement inspiré de l'application Lord of Condoms pour smartphone et tablette développée par la Plateforme Prévention Sida et l'Art Chétype. Ce serious game propose d'améliorer ses connaissances en jouant dans différents univers, chacun consacré à une IST particulière : **la chlamydia, la gonorrhée, l'herpès, la syphilis, les hépatites B&C, le HPV et le VIH-sida.**
Le jeu de plateau reprend ces 7 univers et met en avant pour chacun d'eux les messages liés à la prévention combinée : préservatif - dépistage - traitement.



Pourquoi créer une version plateau de Lord of Condoms ?

Il existe toujours un **manque de connaissances** sur les IST parmi les adolescent-es et les jeunes adultes. Il faut donc renforcer leur savoir **en matière d'IST**, leurs modes de transmission et les moyens de s'en protéger.
En développant une **version plateau** du serious game digital, la Plateforme Prévention Sida propose une **manière ludique** d'en apprendre davantage sur les IST dans un cadre convivial et récréatif.

A qui s'adresse l'outil ?

Le jeu s'adresse d'abord **aux adolescent-es de 15 à 18 ans** mais il peut aussi être utilisé avec des jeunes et des **jeunes adultes**.
De plus, ce jeu vise aussi à augmenter le niveau de connaissances des personnes qui l'utiliseront avec les jeunes **en milieux scolaires**, **extrascolaires** ou liés aux **animations de jeunesse**.

Objectifs du jeu

L'objectif à long terme est de permettre aux jeunes de **mieux prendre en charge leur santé sexuelle** en augmentant leurs connaissances et leurs compétences dans le domaine des IST.

En jouant sur **la motivation**, **le plaisir** et **l'interactivité**, le jeu vise également atteindre des objectifs spécifiques :

- Améliorer son niveau d'information sur les IST et sur la prévention combinée,
- Permettre aux joueurs d'évaluer leurs propres niveau de connaissances en santé sexuelle,
- Identifier les représentations des jeunes sur les IST et la santé sexuelle,
- (Pro-)poser un cadre ludique et rassurant pour pouvoir ouvrir le débat sur la santé sexuelle des jeunes.

2. RÈGLES DU JEU

1 - But du jeu

Être le premier à remplir sa mission en répondant correctement aux questions sur les IST.

La mission est accomplie lorsque le-la participant-e a obtenu **tous les pions nécessaires** grâce à ses bonnes réponses et a complété ainsi sa carte de mission.

2 - Nombre de joueurs

5 à 21 joueurs

Idéalement **7 joueurs minimum** afin que les 7 IST soient représentées : chlamydia, gonorrhée, syphilis, herpès, hépatites B&C, HPV et VIH-sida.

Pour des utilisations en groupe, il faut répartir les participant-es en **7 groupes** (ou en nombre de groupes impairs).

3 - Durée d'une partie

1 à 2h selon les versions courtes, moyennes ou longues.

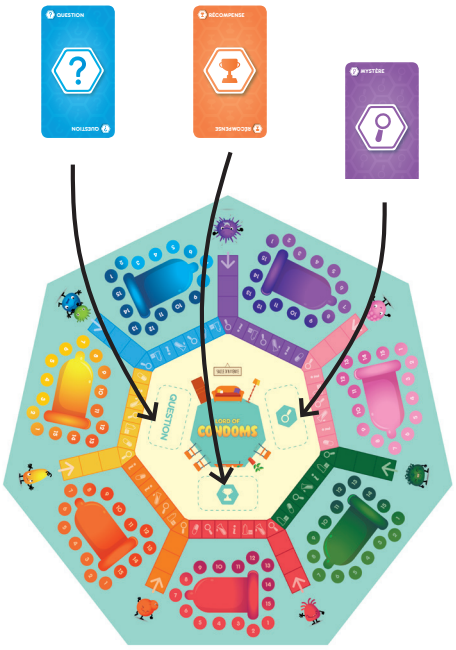
4 - Contenu

- 1 Plateau de jeu
- Le livre de réponses pour l'animateur
- 1 dé
- 1 sablier pour limiter le temps de réponse
- 7 cartes jaunes pour voter
- 7 cartes bleues pour voter
- 7 figurines de couleur représentant chacune une IST
- 140 pions de couleurs (20 pions par figurine)
- 125 cartes « Question »
- 25 cartes « Mystère »
- 50 cartes « Récompense »
- 8 cartes "missions"
- Une brochure IST pour avoir plus d'informations

5 - Principes du jeu

La mise en place du jeu

Mettre le plateau au centre de la table ;
Placer les cartes **Question, Récompense** et **Mystère** sur l'emplacement prévu ;
Choisir sa **figurine** (une figurine par participant-e ou par équipe et la placer dans la case de la couleur qui correspond) ;
Le-la participant-e / l'équipe se positionne devant la case de sa / leur figurine.



Particularité pour le jeu en équipe

● L'équipe doit être constituée d'un nombre impair de participants pour faciliter le vote en cas de désaccord.
● L'équipe doit désigner son **capitaine** pour chaque tour et faire ensuite des tournantes: le capitaine a pour mission de lancer le dé, déplacer la figurine et donner la réponse de l'équipe après concertation.

Les cases "Questions"

Les cases « Questions » sont réparties en **4 catégories** :

la protection | le dépistage | le traitement | l'information

Si le joueur tombe sur l'une des cases correspondant au symbole affiché sur la carte « Question », sa récompense sera doublée uniquement pour lui.

Les cases « Mystère»

Mystère

Si le joueur / équipe tombe sur cette case, il doit tirer une carte mystère, la lire et puis exécuter ce qu'il y a dessus.

Zone couleur

Lorsqu'un joueur / équipe tombe sur une case question dans la zone couleur de sa figurine, en répondant correctement à la question qui lui sera posé, il a le droit de doubler sa récompense (ex : tu gagnes normalement un pion rouge -> tu gagnes 2 pions rouges).

6 - Déroulement d'une partie

Début du jeu

Chaque équipe pêche une carte **"Mission"** qu'elle tient secrète. Chaque équipe lance le dé et celui qui a le chiffre le plus grand commence. Le jeu se déroule dans le **sens des aiguilles d'une montre**.

Le-la participant-e / capitaine d'une équipe **lance le dé** puis avance sa figurine du nombre correspondant de cases puis il doit faire l'action indiquée sur la case sur laquelle il/elle est arrivé-e :

S'il tombe sur une case « QUESTION » inoccupée

l'animateur tire une **question**, la lit à voix haute puis laisse le temps d'un sablier au joueur / équipe de réfléchir / se concerter et donner une réponse.
A la fin du temps imparti, le-la participant-e / capitaine de l'équipe choisit la carte couleur correspondant à la bonne réponse.

L'animateur compte à voix haute jusqu'à 3 et tous les capitaines / joueurs montre(nt) la carte couleur en même temps afin d'éviter de copier sur les autres.
En répondant correctement le joueur actif (celui qui a lancé le dé) doit **justifier sa réponse**.

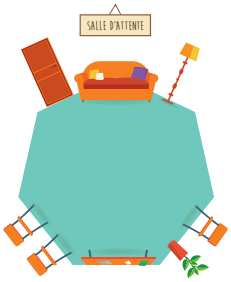
L'animateur vérifie la réponse dans le **guide** grâce au nombre se trouvant sur la carte question (chaque carte question est reliée à une réponse dans le guide).
Le capitaine / joueur de l'équipe qui a lancé le dé peut prendre une carte **« Récompense »**, la lire à voix haute et tous les autres ayant répondu correctement peuvent recevoir de l'animateur la même récompense qui est sur la carte du joueur actif.

Remarques :

Si le joueur actif n'a pas répondu correctement, aucun joueur ne reçoit la récompense.
si le joueur/équipe tombe sur sa zone couleur, il est le seul à bénéficier de la double récompense.

S'il tombe sur une case « QUESTION » déjà occupée par une autre figurine, il y a DUEL

- Les équipes désignent chacune leur **champion** qui fera le duel.
- L'animateur lit l'énoncé de la question et à tout moment le joueur qui pense avoir la bonne réponse peut attraper le sablier et donner la réponse.
- Si la réponse est juste, il recevra une récompense et gardera la place disputée sur le plateau de jeu tandis que le pion de l'autre équipe doit se rendre en **salle d'attente** (voir ci-dessous).
- Si la réponse donnée est mauvaise, l'animateur continue l'énoncé de la question jusqu'à ce que l'un des 2 champions trouve la réponse.
- Si aucun joueur / équipe ne trouve la réponse, ils iront tous les 2 en salle d'attente.



La salle d'attente

Pour sortir de la salle d'attente, le joueur / équipe doit répondre correctement à la question du joueur suivant. En répondant correctement, il ne reçoit pas de récompense, mais retourne dans la case départ de sa couleur.

Fin de la partie

La partie prend fin lorsque l'équipe/joueur remplit sa carte « Mission ».