

SOURCES ET LOGICIEL UTILISÉS POUR LE JEU :

RESSOURCES SCIENTIFIQUES:

Sites web :

https://fr.wikipedia.org/wiki/Papillomavirus_humain
[https://fr.wikipedia.org/wiki/Clairance_\(biologie\)](https://fr.wikipedia.org/wiki/Clairance_(biologie))
http://zmbe.uni-muenster.de/institutes/imv/schelhoos/schelres_de.htm
https://en.wikibooks.org/wiki/Structural_Biochemistry/Molecular_Geometry
<https://www.ameli.fr/assure/sante/themes/cancer-col-uterus/comprendre-cancer-col-uterus>
<https://www.cdc.gov/>
<https://www.khanacademy.org/>
<http://www.thehpvtest.com/about-hpv/cervical-cancer-faqs/?p=1>

Articles :

- Ainouze et al., Human papillomavirus type 16 antagonizes IRF6 regulation of IL-1 β . PLoS Pathog (2018)
- Hanahan et al., The hallmarks of cancer, Cell (2011)
- Hasan et al., Human papillomavirus (HPV) deregulation of Toll-like receptor 9. Oncoimmunology (2014)
- Tristram et al., Activity, safety, and feasibility of cidofovir and imiquimod for treatment of vulval intraepithelial neoplasia (RT3VIN): a multicentre, open-label, randomised, phase 2 trial. The Lancet Oncology (2014)
- Stern et al., Therapy of Human Papillomavirus-Related Disease. Vaccine (2012)
- Clinical Infectious Diseases (2016)
- Microbiology and Molecular Biology Reviews (1969)

Livres et dossiers :

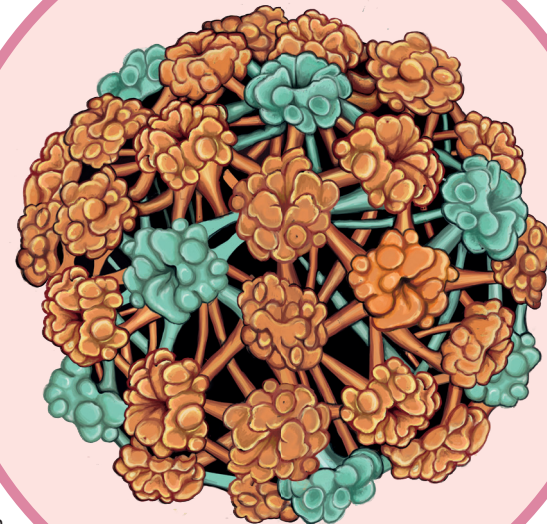
- Human Papillomavirus and Related Diseases - From Bench to Bedside - A Clinical Perspective. Fernandes et al. 2012.
Sandrine Beaudin, Marianne Naspetti, Christine Montixi. Les papillomavirus humains : actualisation des connaissances. Dossier scientifique à destination des enseignants. <http://acces.ens-lyon.fr/acces/logiciels/e-librairie/immunité-et-vaccination>.

Images diverses :

<http://jardins-panoramiques-limeuil.com/le-sphinx-tete-de-mort/>
<http://www.menageremag.com/comment-reparer-une-balle-de-ping-pong-enfoncee.html>
https://fr.cdn.v5.futura-sciences.com/buildsv6/images/wide1920/1/6/a/16ab689d14_111716_sable-plage.jpg
<https://www.irbms.com/fiches-aliments-melon/>

Logiciels :

- Biorender
- InDesign, Illustrator & Photoshop



VIRAL PURSUIT

LA COURSE CONTRE LE CANCER

RÈGLES DU JEU

COAUTEURS ET COLLABORATEURS :

Sophia BELKHIR, Marion CANNAC, Moïra COURSEAU, Valentine MARION et Vinciane PIVETEAU, sous la supervision de Nathalie DAVOUST-NATAF et Hélène DUTARTRE, et avec l'aide d'Angèle MOREL pour le graphisme et des enseignants du groupe « Microbes, Immunité et Vaccination » pour la relecture.

MATERIEL :

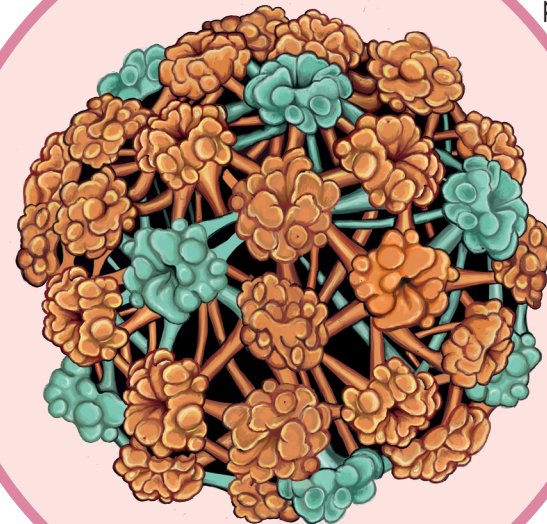
Un plateau de jeu divisé en quatre parties emboîtables,
Deux pions (un pour l'équipe virus et un pour l'équipe hôte),
Deux jeux de cartes:
- une version facile/moyen avec 14 cartes questions et 14 cartes réponses, et deux enveloppes « Atelier » avec des cartes questions et réponses relatives à l'atelier ;
- une version moyen/difficile avec 14 cartes questions et 14 cartes réponses, et deux enveloppes « Atelier » avec des cartes questions et réponses relatives à l'atelier.

BUT DU JEU :

Le but du jeu est de comprendre dans le cas d'une infection par le papillomavirus (HPV), comment l'interaction du virus avec son hôte peut mener à un cancer.

C'est un jeu de plateau pour deux équipes : celle de l'hôte et celle du virus. Chaque équipe a un parcours dédié sur le plateau de jeu. Chaque parcours comprend quatre sections: 1) Papillomavirus (HPV), 2) Infection, 3) Cancérisation, 4) Vaccination et idées reçues. Le jeu consiste en une série de questions à choix multiples avec une alternance entre les questions destinées à l'équipe hôte et celles destinées l'équipe virus.

L'équipe gagnante est celle qui arrive à la fin du parcours la première.



RÈGLES DÉTAILLÉES :

Préparer le plateau de jeu et placer les jetons sur la case blanche départ (au niveau du col de l'utérus). Choisir la version du jeu (facile/moyen ou moyen/difficile). Trier préalablement les cartes dans l'ordre de numérotation.

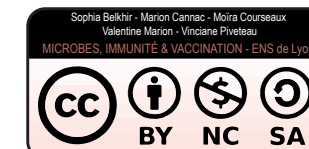
Au tour de l'équipe ciblée, l'équipe adverse tire la question située sur le dessus de la pile des questions de l'équipe ciblée. La question est lue par l'équipe adverse et l'équipe ciblée y répond. En cas de bonne réponse, l'équipe ciblée peut avancer le pion d'une case sur le plateau de jeu. En cas de mauvaise réponse, elle reste sur la même case, et la même question lui sera posée jusqu'à ce qu'elle donne la bonne réponse. Elle peut alors avancer le pion d'une case sur la plateau.

Attention, des mauvaises réponses à certaines questions (questions 3 et 5 de la version facile/moyen et questions 4 et 19 de la version moyen/difficile) renvoient à des ateliers. Le pion est alors déplacé sur la case atelier.

Dans ce cas, prendre l'enveloppe relative à l'atelier et répondre à la consigne. À la fin de l'atelier, même si il n'a pas été réussi, l'équipe peut retourner sur le plateau et avancer d'une case. L'équipe qui arrive la première à la fin du parcours gagne la partie.

Le plus:

Une carte « souvenir » ! Elle permet d'avoir un résumé des principales connaissances acquises à l'issue du jeu.



Cette œuvre est mise à disposition selon les termes de la Licence Creative Commons Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale - Partage dans les Mêmes Conditions 2.0 France <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/>