

Règles du jeu

○ But du jeu

Une nouvelle maladie est apparue, causée par le panavirus et menace de créer une pandémie. Il est très virulent et cause l'apparition de gros boutons partout sur le corps. Vous êtes une nouvelle équipe de chercheur•se•s dans un laboratoire et vous êtes chargé•e•s de trouver un vaccin pour sauver la planète ! A vous de remplir la seringue le plus vite possible, et ce avant que l'autre équipe ne vous rattrape !

○ Matériel

- 1 plateau de jeu divisé en 6 tronçons
- 1 plateau pour les explications, avec ses jetons microbes et cellules de l'immunité
- 1 dé
- 83 cartes questions de 3 niveaux de difficulté
- 38 cartes chances
- 2 pions
- 2 seringues en carton
- 36 jetons remplissant les seringues
- 7 Cartes explicatives pour le meneur
- 1 règle du jeu

○ Mise en place du jeu

Avant de commencer, les joueur•se•s se répartissent en deux équipes. Chaque équipe doit ensuite se trouver un nom pour s'engager pleinement dans la lutte contre le panavirus. (Au besoin, vous pouvez utiliser des noms de scientifiques ayant joué un rôle très important dans le développement des vaccins, comme Jenner, qui étudia le premier le principe de la vaccination avec la variole, Pasteur, qui développa le premier vaccin contre la rage ou Salk, qui mis au point le premier vaccin contre la poliomyélite)

Positionner les cartes chances de chaque tronçon (Microbes, Distribution...) sur leurs emplacements respectifs.

La•e meneur•se de jeu décide des deux niveaux de questions qui seront utilisées pour la partie, en adaptant le niveau au public présent. Pour une partie avec des collégien•ne•s, préférer les cartes de niveau * et **. Pour une équipe avec des lycéen•ne•s en section S, on peut essayer les niveaux ** et ***. Pour chaque tronçon, on mélange les cartes des niveaux sélectionnés et la•e meneur•se de jeu les pose devant lui en 6 petits paquets.



○ Déroulement de la partie

La•e meneur•se de jeu commence par lire l'introduction générale au jeu puis la carte explicative au premier tronçon. Les deux équipes tirent au dé et celle qui fait le chiffre le plus élevé commence. L'équipe qui débute la partie lance le dé et avance du nombre de cases indiqué par le dé. Si elle tombe sur une case chance elle pioche une carte chance associée au tronçon et effectue l'action, si elle tombe sur une carte question le meneur de jeu pose une question du tronçon concerné. L'ensemble des joueur•se•s de l'équipe s'accorde pour donner une unique réponse. En cas de bonne réponse, l'équipe gagne un jeton correspondant au tronçon et le glisse dans sa seringue. Quelque soit son résultat (chance ou question réussie ou ratée), la main passe à l'équipe adverse.

Pour quitter un tronçon une équipe doit collecter 2 jetons de ce tronçon en répondant juste aux questions et/ou grâce aux cartes chances. Dès qu'une équipe a effectivement dans sa seringue 2 jetons d'un tronçon donné, elle déplace son pion sur la case de départ du tronçon suivant.

Si une équipe n'a pas encore réuni les 2 jetons d'un tronçon mais que le score du dé est supérieur au nombre de cases la séparant de la fin du tronçon alors elle devra reculer son pion d'autant de cases supplémentaires sans pour

autant sortir du tronçon.

Chaque fois qu'une équipe joue pour la première fois dans un nouveau tronçon, le meneur de jeu lit la carte explicative correspondant à ce tronçon puis l'équipe joue en lançant le dé.

La partie s'arrête quand l'une des deux équipes a rempli sa seringue avec 2 jetons de chaque tronçon : son vaccin est complet ! Son laboratoire est le premier à sortir un vaccin sûr et efficace sur la marché. Elle est déclarée gagnante et elle a sauvé le monde !

Remerciements

Nous souhaitons remercier tout les membres du groupe de travail Immunité & Vaccination (<http://acces.ens-lyon.fr/acces/thematiques/immunité-et-vaccination/a-propos>) pour leur intérêt et les retours constructifs qu'ils nous ont fait sur le jeu. Nous souhaitons porter une attention toute particulière à Juliana Blin, Nathalie Davoust-Nataf, Eleonore Péres et Hélène Dutartre qui ont été là durant toute la durée de fabrication du jeu pour nous apporter des conseils précieux sur les questions scientifiques et pédagogiques, n'hésitant pas à donner du temps pour nous aider. Nous voulons aussi remercier Philippe Mangeot qui nous a aidé à rendre le jeu plus ludique et à améliorer l'esthétique du plateau. Il nous tenait à coeur de remercier le service reprographie de l'ENS de Lyon, pour leur grande réactivité et leur soutien logistique, tout comme le département de biologie de l'ENS de Lyon. Enfin, nous voulons remercier le Musée de Sciences Biologiques du Docteur Marcel Mérieux à Marcy l'Etoile pour leur relecture attentive du jeu et leur soutien financier.

Sources

Les informations présentées dans ce jeu sont principalement issues de :

Direction Générale de la Santé, Comité technique des vaccinations, *Guide des vaccinations. Edition 2012*. Saint-Denis : Inpes, coll. Varia, 2012 : 488 p.

Owen J., Punt J., Stranfird S., Jones P., *Kuby's Immunology*. New York, W. H. Freeman and Company., 7e édition, 2013, 692 p.

Santé Publique France, *Vaccination Info Service*. 2017 [consulté le 7 Octobre 2017]. Disponible à <http://www.vaccination-info-service.fr/>

Stahl et al., Aluminium content of selected foods and food products, *Environmental Sciences Europe*, 2011, 23:37

Morrow W., Sheikh N., Schmidt C., Davies D., *Vaccinology : principles and practice*. Oxford, Wiley-Blackwell, 2012

Bégué P., Girard M., Bazin H., Bach J-F., *Les adjuvants vaccinaux : quelle actualité en 2012 ?*. Académie Nationale de Médecine, Paris. 2012. 32 p.

Académie nationale de Pharmacie, *Les adjuvants alumiques : le point en 2016*. Académie nationale de Pharmacie, Paris. 2016. 47 p.

Launay O., *Vaccins et vaccination*. Août 2015 [Consulté le 7 Octobre 2017]. Disponible à <https://www.inserm.fr/thematiques/immunologie-inflammation-infectiologie-et-microbiologie/dossiers-d-information/vaccins-et-vaccination>

Licence et utilisations

Ce jeu est mis à disposition selon les conditions de la Licence Creative Commons. Ceci signifie que vous devez créditer l'Oeuvre, intégrer un lien vers la licence et indiquer si des modifications ont été effectuées à l'Oeuvre. Vous devez indiquer ces informations par tous les moyens raisonnables, sans toutefois suggérer que l'Offrant vous soutient ou soutient la façon dont vous avez utilisé son Oeuvre. Vous n'êtes pas autorisés à faire un usage commercial de cette Oeuvre, tout ou partie du matériel la composant. Vous êtes autorisés à diffuser et modifier l'Oeuvre. Dans le cas où vous effectuez un remix, que vous transformez, ou créez à partir du matériel composant l'Oeuvre originale, vous devez diffuser l'Oeuvre modifiée dans les mêmes conditions, c'est à dire avec la même licence avec laquelle l'Oeuvre originale a été diffusée.

Pour plus d'informations : <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/>

