



# D'CLIC

«Un jeu d'éducation à la santé pour les jeunes connectés»

## Règles du jeu

AGE: 7+ | 2-99 joueurs



## Préambule :

Il était une fois, un temps pas si lointain, où la planète vivait sans ordinateur, sans internet, sans smartphone... et pourtant les hommes communiquaient. Moins rapidement, moins facilement, moins massivement... mais ils communiquaient.

Et un jour, tout s'est très vite accéléré avec l'arrivée d'Internet. Une génération nourrie au « web » a vu le jour.

Génération Y ou Z, Digital Natives, E génération .... Les surnoms sont nombreux pour désigner les jeunes nés à l'heure d'internet et des smartphones. Dans un univers numérique en perpétuel mouvement, créant parfois un fossé générationnel et des problèmes de compréhension.

L'association Horizon Multimédia, en partenariat avec l'Agence Régionale de santé PACA, a décidé de créer un jeu de société à destination des enfants et des adolescents. D'CLIC est un subtil mélange de questions de prévention autour des usages du numérique et du développement des compétences psychosociales. Sensibiliser et prévenir les risques à travers le jeu est une des missions de l'association. Vous vous surprendrez à apprendre et à aborder des notions telles que la cyber dépendance, le cyber harcèlement, les mauvaises rencontres ainsi que les lois sur le droit à l'image tout en vous amusant.

A vos disques durs :D

Bonne partie





# D'CLIC

«Un jeu d'éducation à la santé pour les jeunes connectés»

## Règles du jeu

### Matériel :

- 1 plateau de jeu « cyber »
- 4 cartes de couleur avec les thèmes suivants : sécurité et jeux vidéo, réseaux sociaux, santé et écrans, cyber harcèlement.
- 4 jetons sur les compétences psychosociales
- 1 buzzer
- 1 sablier
- 1 chronomètre
- 1 règle du jeu

### 1. Objectif du jeu

Renforcer les compétences psycho sociales pour améliorer la santé physique, morale et sociale des jeunes autour de la sensibilisation des usages numériques.

### 2. Principe du jeu

D'CLIC peut se jouer de 4 à 30 joueurs, plus une personne qui devra jouer le rôle de l'animateur.

D'CLIC est un jeu de questions réponses. Chaque équipe devra compléter son plateau avec quatre cartes représentant chacune une thématique ainsi que quatre jetons représentant quatre compétences psycho-sociales (apprendre à prendre des décisions, apprendre à résoudre les problèmes, avoir conscience de soi, avoir une pensée critique).

Dans chaque thème, l'équipe devra répondre juste à 4 questions de la même thématique afin d'en acquérir la carte et également à deux questions de la même compétence psycho sociale afin d'obtenir le jeton correspondant.

Les cartes thèmes sont classées par couleur. D'CLIC est un jeu de rapidité. En effet, l'équipe devra appuyer sur le buzzer afin de prendre la main pour pouvoir répondre à la question posée. Attention, le temps accordé par réponse est de 45 secondes maximum.



AGE: 7+ | 2-99 joueurs



Il existe dans D'CLIC 4 types de cartes :

La carte **réseaux sociaux** : le thème permettra aux joueurs d'aborder les sous-parties suivantes : les mauvaises rencontres, l'e-réputation, le droit à l'image, la loi et les réseaux sociaux.



La carte **sécurité et jeux vidéo** : le thème permettra aux joueurs d'aborder les sous-parties suivantes : la norme PEGI (Pan European Games Information), les risques, la loi et les règles de bonne conduite d'utilisation des jeux vidéo.



La carte **cyber harcèlement** : le thème permettra aux joueurs d'aborder les sous-parties suivantes : la loi, les différentes formes de cyber harcèlement, les définitions...





La carte **santé et écrans** : le thème permettra aux joueurs d'aborder les sous-parties suivantes : les temps d'exposition, les problèmes de santé afférents aux écrans (le sommeil, la désocialisation, l'impact de la lumière bleue, etc...)



### 3. Mise en place du jeu

- 1- Répartir les joueurs par équipe de quatre au minimum, plus un animateur de jeu qui doit être désigné. Chaque équipe doit s'attribuer un nom. Il est préférable que les équipes soient chacune derrière une table
- 2- Attribuer à chaque équipe un plateau de jeu et un buzzer. Sur son plateau de jeu, l'équipe dispose d'un espace pour positionner les cartes thèmes et un espace pour disposer les jetons.
- 3- Attribuer à l'animateur du jeu un sablier, un chronomètre et la feuille intitulée « document animateur du jeu » où il devra noter les noms des équipes et mettre une croix à chaque bonne réponse donnée par l'équipe dans la case correspondante : dans la partie carte thèmes ou CPS. L'animateur doit activer le sablier dès qu'il a posé sa question.
- 4- La durée de jeu recommandée est de 70 minutes.





## 4. Déroulement de la partie

L'animateur va interroger les joueurs, les équipes devront répondre en buzzant le plus vite possible en vue d'obtenir les cartes thèmes et les jetons CPS. Le temps accordé pour répondre à chaque question est de 45 secondes maximum. L'animateur notera sur le document « animateur du jeu » les réponses données par les participants ainsi que l'heure de début et fin de jeu et autres informations demandées. Le chronomètre sera utilisé pour valider le temps de jeu.

Les équipes doivent répondre à 4 questions du même thème pour avoir la carte thèmes correspondant ainsi qu'à 2 questions de la même compétence psycho-sociale pour avoir le jeton compétence psycho sociale.

Les cartes thèmes doivent être positionnées au fur et à mesure sur les plateaux ainsi que les jetons compétences psycho-sociales.

Si l'équipe répond faux à la question, elle est éliminée du tour en cours. Les autres équipes ont le droit de répondre à la question.

Important : les participants ne doivent pas répondre avant que la fin de la question ne soit posée par l'animateur, sous peine d'élimination de la partie.

Les tours se succèdent, la première équipe remportant les 4 cartes thèmes ainsi que les 4 jetons compétence psycho-sociale remporte la partie.

