



LA BONNE COMBINAISON

Autour de situations de leur quotidien, les joueurs coopèrent et rivalisent d'humour pour trouver comment combiner les gestes barrières et se protéger individuellement et collectivement.


PRÉAMBULE

La Bonne Combinaison est un outil ludique qui se propose d'accompagner les étudiants dans leurs moments conviviaux en abordant des situations de vie bouleversées par la crise sanitaire. Ce jeu a été créé en mars 2021 dans le contexte pandémique de la COVID-19. Il a pour but de soutenir les postures individuelles et collectives propices à la réduction des risques de transmission de la COVID-19 ; pour se protéger soi et protéger les autres.

L'*IREPS (Instance Régionale d'Education et de Promotion à la Santé)* propose ce jeu qui s'inscrit dans une démarche de *promotion de la santé*. Ce jeu a été conçu par des *étudiants* : quatre stagiaires de la structure ont porté ce projet et l'ont élaboré en partenariat avec Avenir Santé, Génération Campus, et un groupe d'étudiants volontaires, déjà sensibilisés à la médiation par les pairs.

La démarche de création du jeu, basée sur la co-construction et la pair-aidance, fonde également les règles du jeu. En considérant les principes clés de la **promotion de la santé**, ce jeu met en avant les échanges, les discussions et le partage d'expérience qui peuvent contribuer à renforcer des communautés partageant les mêmes problématiques.

L'objectif principal est de promouvoir les bonnes pratiques tout en ayant conscience que nous sommes tous confrontés à des moments de découragement, humains, alors que l'épidémie persiste. Il s'attache à reconnaître les individus dans leurs complexités, à respecter les équilibres individuels et sociaux et à en rire ensemble ; le rire étant essentiel au bien-être ! *La Bonne Combinaison* valorise l'**effort collectif** et la **solidarité**.




Ce jeu s'inscrit dans un contexte de retour progressif à la convivialité. Pour qu'il prenne tout son sens, il est indispensable de respecter les gestes barrières durant le jeu, de penser à bien se laver les mains au savon ou à l'aide d'un gel hydroalcoolique avant et après son utilisation. Il est également recommandé de jouer en extérieur si le temps s'y prête ou au moins de penser à aérer la pièce régulièrement.

1. Promotion de la santé

Processus qui confère aux populations les moyens d'assurer un plus grand contrôle sur leur propre santé, et d'améliorer celle-ci. Cette démarche relève d'un concept définissant la santé comme la mesure dans laquelle un groupe ou un individu peut d'une part, réaliser ses ambitions et satisfaire ses besoins et, d'autre part, évoluer avec le milieu ou s'adapter à celui-ci.

2. Pair-aidance

L'approche par les pairs s'inscrit dans une dynamique d'intervention fondée sur la ressemblance entre l'individu portant le rôle d'intervention et celui portant le rôle de bénéficiaire. Les pairs sont des personnes présentant des caractéristiques communes en termes d'âge, de situation sociale et/ou culturelle, de préférences et de perspectives...





BUT DU JEU

Réussir à proposer la meilleure combinaison possible à l'aide des cartes **Solutions** afin de faire face à une **Situation** rencontrée par les étudiants et ainsi déjouer collectivement les comportements **Saboteurs**.

MATÉRIEL

- 23 cartes **Situations**
- 124 cartes **Solutions**



Prévoir une feuille et un crayon pour la notation des points.

PRÉPARATION

Les cartes **Situations** bleues foncées et les cartes **Saboteuses/Joker** jaunes sont exclusives à la **version étudiante**. Pour jouer à l'**extension jeunes**, il faut bien penser à les retirer et les remplacer par celles de l'extension.

Mélanger séparément les cartes **Situations** et les cartes **Solutions**.

Placer le tas de cartes **Situations** face cachée au centre de la table.

Distribuer 5 cartes **Solutions** à chacun des joueurs et placer le reste du tas face cachée au centre de la table.

ÉLÉMENTS DU JEU

CARTES SITUATIONS

Elles font références aux situations que peuvent rencontrer les étudiants.

Il y a 23 cartes **Situations** qui comportent :

La situation face à laquelle les joueurs sont confrontés avec la partie manquante de la phrase qui devra être complétée avec les cartes **Solutions** ;

Le pictogramme des cartes **Gestes Barrières** attendues (entre 5 et 7) pour chaque situation permettant de créer la **Bonne Combinaison**. Pour réaliser la **Bonne Combinaison**, il faut que le groupe propose :

- 2 des cartes « attendues » si 4 joueurs
- 3 des cartes « attendues » si plus de 4 joueurs.

CARTES SOLUTIONS

Elles font référence aux cartes permettant de combler la partie manquante sur chacune des cartes **Situations**.

ELLES COMPORTENT

24 CARTES GESTES BARRIÈRES

Qui correspondent aux gestes barrières (12 cartes **Gestes Barrières** doublées).

9 CARTES SABOTEUSES

Qui annulent la *Bonne Combinaison* qui a été créée. Ce sont des cartes qui doivent être obligatoirement posées avant la fin du jeu, mais au moment opportun afin de ne pas empêcher la protection collective. Si un joueur en possède au moins une dans son jeu de cartes à la fin de la partie, il perd 3 points sur son nombre total de points (peu importe le nombre de cartes **Saboteuses** qu'il lui reste).

4 CARTES BONUS

Correspondant à 2 cartes bonus doublées (vaccination et auto-test) qui permettent de compléter automatiquement la *Bonne Combinaison*.

28 CARTES MIXTES

Combinant un **Geste Barrière** + une **anecdote** drôle. Elles sont comptabilisées comme un geste barrière si elles sont posées et peuvent contribuer à la bonne combinaison, donc permettre de remporter les points *Bonne Combinaison*.

48 CARTES PROPOSITIONS

Correspondant à des anecdotes drôles.

9 CARTES JOKER

Qui permettent de combler une carte geste barrière manquante pour former la *Bonne Combinaison*, elle peut également permettre de contrer l'effet des cartes **Saboteuses**.

QUELQUES PRÉCISIONS

Les cartes **Saboteuses** reflètent les comportements de découragement de chacun. Il est important de rappeler ici que si chaque individu contribue à l'effort collectif, en appliquant les gestes barrières et/ou en apportant un soutien aux personnes découragées, il sera possible de réduire les risques de transmission du virus. En résumé, ces moments de découragements sont humains et ne présentent pas de gravité dès lors que nous tentons, collectivement, de nous protéger et de protéger les autres.

Dans le cas contraire, si un comportement de découragement se présente mais qu'aucun effort collectif n'est fourni pour tenter de réduire les risques, c'est-à-dire que personne ne se protège à l'aide des gestes barrières, alors ces comportements ont des conséquences. C'est pour cette raison que des points sont retirés au joueur ayant posé une carte saboteuse lorsque la bonne combinaison n'est pas atteinte.

RÈGLES DU JEU

Désigner le **Maître du jeu** du premier tour (celui qui s'est couché le plus tôt la veille, par exemple). Le **Maître du jeu** devra tirer une carte **Situation** et la lire à voix haute à tous les autres joueurs. Il ne proposera pas de carte **Solution** durant ce tour puisqu'il jouera le rôle de l'arbitre.

Chacun leur tour, dans le sens des aiguilles d'une montre à partir du **Maître du jeu**, les joueurs devront choisir une carte parmi les 5 cartes **Solutions** de leur main et la lire à haute voix. Il est autorisé d'adapter la tournure des phrases pour que la syntaxe soit correcte à la lecture de la combinaison **Situation + Solution**. Attention, il est interdit de poser une carte qui a déjà été posée pendant le tour.

Le **Maître du jeu** attribuera les points à chacun des joueurs (se référer à la partie « Attribution des points »)

Une fois le tour terminé et l'attribution des points faite, les cartes **Situations** et **Solutions** jouées vont dans la défausse.

Les **Joueurs** devront tirer une nouvelle carte Solution afin de toujours avoir 5 cartes en main.

Le **Maître du jeu** change alors, en tournant dans le sens des aiguilles d'une montre.

ATTRIBUTION DES POINTS

CARTES	POINTS QUE RAPPORTE LA CARTE	POINTS BONNE COMBINAISON
GESTES BARRIERES (simples ou mixtes)	+ 2 points	+ 3 points si c'est un geste barrière attendu qui permet d'atteindre la bonne combinaison.
		Aucun si la bonne combinaison n'est pas atteinte
BONUS (Vaccination, Auto-test)	+ 3 points	+3 points si la bonne combinaison est atteinte. Les cartes bonus complètent automatiquement la bonne combinaison
		Aucun si la bonne combinaison n'est pas atteinte
PROPOSITIONS	Aucun	Aucun
SABOTEUSES	Aucun	Aucun
JOKER	+ 2 points si aucune carte saboteuse n'est posée durant le tour	+ 3 points si aucune carte saboteuse n'est posée durant le tour et qu'elle permet de compléter la bonne combinaison
	Aucun si une carte saboteuse est jouée car le Joker utilise son pouvoir pour contrer l'effet de la carte saboteuse	+ 3 points si la carte permet de compléter la bonne combinaison (carte saboteuse déjouée)

ATTRIBUTION DES POINTS

CARTES	POINTS BONUS	POINTS MALUS
GESTES BARRIERES (simples ou mixtes)	+ 1 point si le Maître du Jeu la choisit comme carte préférée	Aucun
BONUS (Vaccination, Auto-test)	+ 1 point si le Maître du Jeu la choisit comme carte préférée	Aucun
PROPOSITIONS	+ 1 point si le Maître du Jeu la choisit comme carte préférée	Aucun
SABOTEUSES	+ 1 point si le Maître du Jeu la choisit comme carte préférée	Aucun si la Bonne combinaison est atteinte
		Aucun si une carte Joker est posée durant le tour
		- 1 si la bonne combinaison n'est pas atteinte et qu'il n'y a pas de carte Joker
JOKER	+ 1 point si le Maître du Jeu la choisit comme carte préférée	Aucun



FIN DU JEU

Le jeu s'arrête au bout de **X tours**, le gagnant est celui qui a accumulé le plus de points.

Ne pas oublier de retirer **3 points** aux joueurs ayant encore au moins une carte saboteuse dans leurs mains.

Retrouvez une vidéo explicative des règles du jeu sur le Youtube de l'Ireps BFC sous le nom : **La bonne combinaison - les règles du jeu.**



LA BONNE COMBINAISON