

Breizhygiène

Jeu de formation aux recommandations en hygiène

Principe :

Ce jeu est conçu pour être animé par un(e) hygiéniste.

Les recommandations en hygiène sont expliquées ou confortées à partir des réponses aux questions. Les réponses n'étant pas indiquées, un usage en auto-formation n'est pas adapté.

La numérotation des questions permet de recenser les questions faciles ou celles qui le sont moins, et d'envisager des axes de formations éventuelles.

Les règles du jeu sont modifiables par son animateur en fonction du contexte et du temps imparti.

Objectif du jeu :

Obtenir un anneau de chaque couleur, soit 4 au total.

Principe du jeu :

S'il donne la bonne réponse, le joueur gagne l'anneau correspondant à la couleur de la question.

Nombre de joueurs :

De 2 à 4 joueurs ou groupes de joueurs.

Matériel :

- 1 plateau de jeu,
- 4 pions-supports, 
- 16 anneaux de couleur 
(4 jaunes, 4 rouges, 4 verts, 4 bleus),
- 1 dé,
- 160 cartes correspondant à 4 thèmes de questions et des réponses au choix :
 - Jaune : Précautions standard
 - Rouge : Précautions complémentaires
 - Vert : Environnement
 - Bleu : Soins

Règles du jeu :

Chaque joueur positionne son pion-support sur la case  de même couleur.

Chaque joueur lance le dé. Le premier à jouer est celui qui obtient le plus grand chiffre.

Puis l'ordre des joueurs et le sens du jeu sont indiqués par .

A tour de rôle, chaque joueur avance son pion-support d'autant de cases que le nombre indiqué par le dé.

Il répond à la question du thème défini par la couleur de la case. La case joker  laisse au joueur le choix du thème de la question.

- Le joueur ne possède pas l'anneau de la couleur du thème de la question :

S'il donne la bonne réponse, il gagne l'anneau et le place sur son pion-support.

S'il ne donne pas la bonne réponse, le joueur n'obtient pas l'anneau.

- Le joueur possède déjà l'anneau de couleur acquis lors d'une précédente question :

Que sa réponse soit bonne ou une mauvaise, il conserve le pion de couleur.

Le joueur attend le tour suivant pour poursuivre le jeu, quelque soit sa réponse.

Pour information, la réponse est considérée bonne si l'ensemble des bonnes réponses sont citées (de aucune à toutes).

Le gagnant du jeu est le premier à obtenir les quatre anneaux de couleur différente.

La partie s'arrête dès que chaque joueur a obtenu les quatre anneaux de couleur.

