

## Règle du jeu Procréer en 30 coups !

### *Remarques préliminaires :*

*Nous n'avons pas eu le temps de tester ces règles dans cette semaine de MOOC !  
Le droit à l'image sur les documents annexes n'est pour l'instant pas respecté.*

### **Matériel :**

- 1 plateau de jeu avec schéma des voies génitales de la femme et de l'homme, avec un parcours pour conduire les spermatozoïdes jusqu'à l'ovule.
- 4 pions de couleurs différentes, représentant les spermatozoïdes de chaque équipe.
- 1 dé six faces modifié avec 2x1, 2x2, 2x3
- 1 dé six faces non modifié
- 5 types de cartes -
  - 30 Cartes « contraception » (avec 3 volets : logo visible, image illustrative au verso, un texte explicatif masqué). Les cartes sont de deux types (attaque ou défense), soit elles indiquent un moyen de contraception, soit une raison ou une indication impliquant l'arrêt de la contraception.
  - 30 Cartes « infertilité » avec 3 volets (conception identique à contraception mais logo différent). Elle sont de deux types, (attaque ou défense). On a celles expliquant les causes de l'infertilité (image) le texte étant l'explication de la conséquence, puis celles résolvant le problème de l'infertilité.(PMA)
  - 10 Cartes « puberté », mentionnant des indices de déclenchement de la puberté pour l'homme et la femme.
  - 12 Cartes « grossesses » : 4 « nidation » + 4 « fœtus-embryons » + 4 « naissance »

### **Règle du jeu (adaptation du principe du mille borne + course à la vie)**

#### Les joueurs :

- Des élèves de 1èreS
- 4 équipes de deux élèves s'affrontent autour d'un plateau. Le plateau étant rectangulaire, ils placeront respectivement les cartes les concernant devant eux, en face d'un des angles du jeu.
- Un maître du jeu (arbitrage des cas litigieux = prof)

Pour gagner : arriver le premier à la case naissance du bébé, après avoir parcouru le trajet dans les voies génitales de l'homme et de la femme jusqu'à l'ovule.

Le jeu tourne dans le sens des aiguilles d'une montre

#### Placement du matériel avant le tour de jeu :

Chaque équipe place son pion sur la case départ.

Deux talons de cartes, côté logo visible, un talon « contraception » distinct du talon « infertilité ».

La moitié des cartes « puberté » et « grossesse » sont incorporées à chaque talon.

Les talons sont respectivement mélangés, chacun contient de nombreuses cartes défenses et attaques ainsi que quelques cartes puberté et grossesse.

Chaque équipe reçoit au hasard 2 cartes de chaque talon, elle prend connaissance des faces images des cartes attaques et des textes des cartes défenses, les autres équipes ne voient que les logos du recto.

#### Avant le tour de jeu :

L'équipe qui commence est tirée au sort par un lancé de dé 6 faces (1<sup>er</sup> = meilleur score)

Le maître du jeu distribue les bonus (maxi + 2 cartes) et les malus (maxi - 2 cartes) en fonction de l'évaluation faite des cartes confectionnées par les élèves la séance précédente

### Les actions possibles des joueurs :

- ✗ À chaque fois qu'une équipe joue, elle peut lancer le dé 3 faces, elle doit tirer une carte de l'un des deux talons et doit utiliser une carte d'attaque et/ou une carte de défense, voire défausser une carte de son choix sous l'un des talons car aucune équipe ne doit jamais disposer de plus de 6 cartes dans son jeu.
- ✗ L'ordre d'exécution de ces 4 actions (lancé de dé, attaque, défense, défausse, tirage d'une carte) n'est pas imposé

Une équipe ne peut pas recevoir plus d'une attaque à la fois

Une équipe ne peut pas être attaquée deux fois de suite dans un tour de jeu, même par deux équipes différentes.

1. Pour commencer à avancer sur le plateau, il faut obligatoirement que le garçon et la fille soient pubères. L'équipe doit donc avoir placé au moins une carte puberté homme ou une carte puberté femme devant elle avant de pouvoir lancer le dé 3 faces qui indique la vitesse de progression du spermatozoïde sur le plateau (1, 2 ou 3 cases).  
La 2ème carte puberté peut être donnée par le maître du jeu suite à un 6 obtenu avec le dé 6 faces. (le dé ne peut être lancé que si il y a déjà une carte puberté posée)
  - Le premier joueur pose devant lui une carte puberté s'il en possède une, dans le cas contraire, il tire une carte d'un des deux talons
  - Il peut lancer une attaque sur l'équipe de son choix en posant la carte adéquate devant l'équipe visée. Puis il passe son tour...
2. Un joueur pubère non bloqué par une carte adverse lance le dé et avance son pion de 1 à 3 cases.
3. Il attaque une équipe adverse en posant devant elle une carte contraception ou infertilité (image visible) qui doit être cohérente par rapport à la place du spermatozoïde dans l'appareil génital. L'équipe attaquée doit obligatoirement se prononcer pour valider ou invalider l'attaque (tout dépend à quel stade du parcours le spermatozoïde se trouve). Suite au refus ou à l'acceptation de la carte par l'équipe attaquée, le texte informatif est dévoilé. L'équipe qui s'est trompée recule d'une case, et si la carte posée n'est pas judicieuse, elle est sans effet et défaussée sous le talon correspondant au logo.  
Le maître du jeu est présent pour départager les équipes si elles ne sont pas d'accord sur une justification.
4. Il peut déposer une carte de défense devant lui pour contrer une contraception ou une infertilité. Quand il le fait, l'équipe qui avait posé cette carte d'attaque doit obligatoirement se prononcer pour valider ou invalider la parade qui vient d'être jouée. Le texte informatif est dévoilé pour vérifier quelle équipe a éventuellement tort. Si la carte défense s'avère non valide, elle est défaussée, n'a aucun effet et l'équipe qui s'est trompée recule d'une case.
5. Il doit tirer une carte sur l'un des talons et se défausser d'une carte de son choix si son nombre total de cartes dépasse 6.
6. Un joueur bloqué par une contraception ou une infertilité qui ne possède pas de cartes défense appropriée ne peut que attaquer, tirer une carte d'un talon et se défausser, puis il passe son tour...(il ne peut pas tirer le dé et avancer)
7. Quand une équipe arrive jusqu'à la fécondation, elle doit poser devant elle les 3 cartes « grossesse » requises dans l'ordre : nidation puis fœtus/embryon puis naissance. On ne peut poser qu'une carte par tour. En absence de carte, le joueur peut tenter de l'obtenir en jouant le dé à 6 faces. Un six permet d'obtenir la carte voulue (donnée par le maître du jeu). Le joueur peut également tirer une carte du talon, attaquer ou se défendre puis passe son tour...
8. L'équipe qui gagne est celle qui pose en premier la carte naissance devant elle.