

La Bonne Immunité

Jeu de l'oie
Règle du jeu

Il existe, dans notre sang, des cellules «protectrices» spécialisées pour reconnaître et combattre les microbes, les virus et les poisons.

Pour être efficaces, ces cellules ont besoin d'être nourries de façon équilibrée. Dans certains aliments on trouve du fer et dans d'autres on trouve des vitamines.

Associé aux vitamines, le fer aide à la fabrication de ces cellules protectrices.

Matériel :

- 1 plateau de jeu
- 1 dé
- 1 affiche des aliments (photos) présentés sous forme de tableau à double entrée en fonction de leur richesse en vitamines et/ou fer
- 25 cartes "Ralentir", 25 cartes "Interdit", 25 cartes "Danger" et 35 cartes "Chance" soit un total de 110 cartes
- 6 pions "Tricots rayés" de couleur différente
- 200 jetons : 100 Fer gris et 100 Vitamines orange
- 1 règle du jeu

But du jeu :

Le gagnant est celui qui a obtenu la "Bonne Immunité" le premier, en totalisant 12 jetons de fer et 12 jetons de vitamines. Il doit alors crier "**Bonne Immunité**" !

La partie s'arrête, ou continue, selon l'intérêt du jeu.

Préparation du jeu :

Chaque joueur pose son pion sur la case départ (la tête du serpent).

Déposer les 4 paquets de cartes aux emplacements prévus.

Chaque joueur lance le dé. Celui qui obtient le plus grand nombre commence, suivi des autres dans le sens des aiguilles d'une montre.

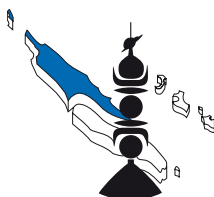
Un joueur "**Banquier**" est chargé de distribuer les jetons de fer et de vitamines aux joueurs qui les réclament.

Le jeu :

On avance du nombre de cases indiqué par le dé. Lorsqu'on arrive sur une case "**Aliments**", on demande au banquier le nombre de jetons de fer ou de vitamines indiqué sur le plateau de jeu. Pour les cases à cartes "Interdit, Danger ou Ralentir", le joueur suivant prend et lit la carte correspondante.

Le joueur qui a lancé le dé doit répondre aux questions. Il peut s'aider de l'affiche. On n'oublie pas de remettre les cartes, lues au fur et à mesure, sous le talon.

Un joueur, qui arrive à la fin du jeu sans avoir obtenu 12 jetons de fer et 12 jetons de vitamines, peut encore gagner en répondant aux questions des cartes "Chance". A chaque tour, on lui pose une question "Chance" et lorsqu'il répond correctement, il gagne un jeton de son choix.



D.E.F.I.J.

Direction de l'Enseignement, de la
Formation, de l'Insertion et de la Jeunesse

D.A.S.S. P.S.

Direction des Affaires Sanitaires et
Sociales et des Problèmes de Société