

Objectif santé

# Une saison pour y arriver



## Règles du jeu

Vous incarnez un dirigeant du club multi-sport de NanPaNice, qui accueille des participants de toute la région, de tous les âges, de l'école sportive à la compétition, ainsi que des séniors. Ce club s'est lancé un défi pour la prochaine saison : développer la promotion de la santé pour ses membres.

Pour ce faire, en tant que dirigeant référent de la santé dans le club, vous devrez mobiliser votre équipe pour mettre en place des stratégies et progresser vers un club sportif promoteur de santé. **À vous de jouer !**

### MATÉRIEL

- **6 dés six faces** : ils sont les bénévoles que vous mobiliserez pour mettre en œuvre des stratégies.
- **15 jetons** : ils sont vos aides ponctuelles (humaines et financières). Ils permettent d'ajouter +1 sur le résultat de votre dé, mais ne sont pas considérés comme des dés et ne peuvent pas être utilisés individuellement.
- **69 cartes** de stratégies à mettre en œuvre :

#### Au recto :

- un **symbole de dé** (coût de la mise en œuvre de la stratégie en investissement de ressources humaines et financières pour le club de sport)
- une **description** de la stratégie mise en œuvre par le bénévole au sein du club de sport.



#### Au verso :

- un **exemple** de mise en œuvre de la stratégie dans un club de sport)
- un **symbole de déterminants** (gains par type de déterminants de santé).



- **3 plateaux de jeu** (1 par joueur ou par paire de joueurs).



- **4 pions** de couleurs par joueur, un par type de déterminants de santé.

## BUT DU JEU

**Pour le dire simplement, vous voulez être le premier club à atteindre le stade du club sportif promoteur de santé. Mais en fait, ce n'est pas si simple.**

Une partie de jeu correspond à une saison sportive et se déroule en 20 manches, représentant chacune 15 jours. Tout au long de la saison, vous allez solliciter vos bénévoles (vos dés) pour accomplir des stratégies de promotion de la santé (les cartes). Ces stratégies vont vous rapporter des points pour 4 types de déterminants de santé :



**ORGANISATIONNEL :**  
votre vision  
et vos politiques



**SOCIAL :**  
votre ambiance  
et vos normes



**ÉCONOMIQUE :**  
vos ressources humaines  
et matérielles



**ENVIRONNEMENTAL :**  
vos infrastructures  
et votre matériel

Tableau de progression des stades

Stade	Déterminant ORGANISATIONNEL	Déterminant SOCIAL	Déterminant ÉCONOMIQUE	Déterminant ENVIRONNEMENTAL
Passif	0	0	0	0
Actif	4	3	4	2
Transmissif	8	7	8	8
Organique	13	13	13	7
Compréhensif	20	18	20	12

## MISE EN PLACE

Chaque joueur prend un plateau de jeu représentant son club, 4 pions déterminants qu'il place sur la piste au niveau du zéro et 2 dés qu'il place dans sa réserve de bénévoles.

On constitue une réserve générale de jetons et une pile de cartes.

On place au centre de la table, face recto, autant de cartes stratégies que de joueurs + 1 carte.

Chaque joueur lance ses 2 dés et les place devant lui, celui qui a la plus petite somme prend le jeton premier joueur.

## JOUEZ !

La manche débute par le joueur possédant le jeton premier joueur et s'effectue dans le sens des aiguilles d'une montre. À chaque tour, le premier joueur doit lire l'événement sur la ligne du temps et les effets affectent l'ensemble des joueurs.

Ensuite, le joueur actif effectue **une** de ces 3 actions :

- **Assigner un bénévole sur une stratégie** : le joueur place un ou plusieurs dés sur 1 seule carte stratégie **libre** afin d'atteindre ou dépasser la valeur de la carte. Il est possible de **jouer des jetons** pour atteindre la valeur souhaitée.
- **Remobiliser ses bénévoles** : le joueur relance **une fois 1** (ou plusieurs) de ses dés dans sa réserve de bénévoles.
- Prendre un jeton « aide ponctuelle » pour augmenter sa capacité d'agir.

Ensuite, si le joueur actif avait acquis une carte au tour précédent (dans la case stratégie activée), **il la lit à voix haute pour la réaliser**, puis la passe sous sa piste de score (stratégies réalisées) et avance ses pions de déterminants selon le nombre indiqué sur la carte. Le bénévole est automatiquement **remobilisé** (on lance son dé) et remis dans la réserve.

Enfin, une fois l'ensemble des joueurs ayant effectué leurs actions, les cartes stratégies où 1 ou plusieurs bénévoles ont été assignés sont placées dans la case stratégie activée et les bénévoles (dés) restent sur la carte.

On complète le centre de la table par autant de cartes que le nombre de cartes acquises par les joueurs.

Le jeton premier joueur est transmis dans l'ordre des aiguilles d'une montre et on passe à la manche suivante, faisant avancer la ligne de temps.

Lorsqu'un joueur passe un stade, il peut décider de **remobiliser ses bénévoles** gratuitement.

## FIN DE LA PARTIE

La partie se termine lorsqu'un joueur atteint le stade du club sportif promoteur de santé ou lorsque la saison est terminée. Si la partie se joue jusqu'à la fin de saison, alors c'est le joueur qui a atteint le stade le plus élevé qui la remporte.

En cas d'égalité, c'est le joueur qui a récolté le plus de déterminants organisationnels qui gagne la partie car il aura modifié l'organisation et les politiques de son club de sport. S'il y a toujours égalité, c'est la somme des 3 autres types de déterminants qui départage les joueurs, celui ayant la plus élevée gagne.