|  |
| --- |
| oie1.giferasmusplus*Jeu de l'oie* \\HOLZMARKT01\Eigene Dateien\X Ausschreibungen\EU-12-GRU-TTG-BALANCE\website\logo ITG_S.bmp O2 – TICS Tool « *Board Game* »C:\Users\RETHEL51\AppData\Local\Microsoft\Windows\INetCacheContent.Word\tics.jpg |
| 19nuit.jpgPassez un tour.http://www.synthesio.com/wp-content/uploads/2013/08/HOTEL_2323685b.jpg | 18oie1.gifRelancez le dé. | 17Afficher l'image d'origineSi vous n’avez pas éteint votre téléphone avant le début de ce jeu, allez à la case 40. Sinon, allez au 18. | 16Résultat de recherche d'images pour "téléphone portable photo"Avez-vous tenté de dissimuler le temps que vous passez en ligne ou de vous cacher quand vous téléphoniez ou faisiez de l’internet ? Si oui, allez au 19. Sinon, allez au 18. | 15Allez ou retournez au 8.  | 14Afficher l'image d'origineAvez-vous tenté sans succès de diminuer votre temps d'utilisation d’internet ?Si oui, retournez au 13.Sinon, retournez au 5. | 13Relancez le dé. | 12Afficher l'image d'origineArrivez-vous à vous passer du téléphone un week-end entier ?Si oui, allez au 9.Sinon, retournez au 5. |
| 20Afficher l'image d'origineVous êtes-vous senti déprimé, triste ou nerveux si vous n'étiez pas connecté ou au téléphone ?Si oui, allez au 21.Sinon, allez au 22. | 37Avez-vous intégré les règles d’attention concernant l’utilisation du téléphone en respectant les autres (mode silence, …) ? Rappelez-les oralement.Si oui, allez au 36. Sinon, retournez au 19. | 36oie1.gifRelancez le dé. | 35Résultat de recherche d'images pour "téléphone portable photo"Avez-vous déjà laissé votre téléphone portable sonner bruyamment en classe ou en cours ?Si oui, retournez en 34. Sinon, avancez au 36. | 34mort.jpgLa Mort !Recommencez le jeu au début. | 33Avez-vous au cours des 3 derniers jours envoyé des textos en marchant dans la rue, si oui allez à la case 34. | 32Résultat de recherche d'images pour "téléphone portable photo"Avez-vous reçu des textos depuis le début du jeu ?Si non, allez au 33.Si oui, retournez au 5. | 11Résultat d’images pour image d'internetSavez-vous déconnecter d’internet facilement sans contrainte ?Si oui, allez au 13.Sinon, passez un tour. |
| 21Afficher l'image d'origineAvez-vous conscience que l’utilisation d’un téléphone portable dans la rue peut être dangereuse ? Si oui, (donnez un exemple d’utilisation dangereuse du téléphone) et retournez au 18. Sinon, retournez au 15. | 38Résultat d’images pour image d'internetOubliez-vous vos problèmes personnels en focalisant votre attention sur internet ?Si oui, retournez au 19 et réfléchissez à d’autres solutions. Sinon, retournez en 36. | oie1.gifGAGNé | 46Annoncez tout haut une bonne résolution en matière d’utilisation d’internet ou du téléphone.Attention ça doit être une nouvelle résolution.Afficher l'image d'origine ☺ | 45oie1.gifRelancez les dés. | 44Retournez au 37. | 31puit.jpgPas de chance.Attendez qu’un autre joueur arrive sur la case pour sortir du puits et recommencer à jouer à partir de cette case. | 10Retournez au 8.  |
| 22Afficher l'image d'origineAvez-vous votre téléphone toujours allumé pendant la nuit ?Si oui, allez au 23.Sinon, rejouez. | 39Résultat de recherche d'images pour "téléphone portable photo"Avez-vous tenté de diminuer le temps passé sur internet ou au téléphone portable ? Si oui, allez en 41 au 19 et réfléchissez à d’autres solutions. Sinon, allez en 42. | 40Résultat d’images pour image de prisonPRISON.Pas de chance.Attendez qu’un autre joueur arrive sur la case pour sortir de la prison et recommencer à jouer à partir de cette case. | 41Case sympathique : relancez les dés. | 42http://www.easystic.com/91-233-thickbox/stickers-labyrinthe.jpgRetournez à 30. | 43Résultat d’images pour image d'internetEtes-vous prêt pour faire des efforts pour diminuer votre dépendance à internet ou au téléphone portable ?Si oui, allez au 45. Sinon, retournez en 42. | 30Résultat de recherche d'images pour "téléphone portable photo"Le matin, au réveil, regardez-vous vos messages téléphoniques avant toute chose ?Si oui, allez en 31.Sinon, allez au 33. | 9oie1.gifRelancez les dés. (Qui fait 9 au premier jet, ira au 26 s'il l'a fait par 6 et 3, ou au 25 s'il l'a fait par 4 et 5).Si vous ne faites pas 9 passer 2 tours. |
| 23Résultat de recherche d'images pour "téléphone portable photo"Avez-vous entendu parler des troubles causés par les ondes téléphone/internet ? Si oui, expliquez aux autres participants et rejouez. Sinon, retournez au 19. | 24 Résultat de recherche d'images pour "téléphone portable photo"Vos proches se plaignent-ils du temps que vous passez en ligne ?Si oui : aller au 28Sinon : retournez au 9 | 25Résultat d’images pour image d'internetCiter oralement 5 réseaux sociaux.Si vous y arrivez, passez à 27.Sinon, passez un tour. | 26Afficher l'image d'origine ?Avez-vous déjà égaré votre téléphone portable ?Si oui, passez un tour.Sinon, allez au 27. | 27oie1.gifRelancez les dés. | 28Afficher l'image d'origineUtilisez-vous le mode vibreur ou silencieux du téléphone ? Si oui, allez au 27Sinon, retournez au 15. | 29Résultat de recherche d'images pour "téléphone portable photo"Avez-vous déjà dépassé votre forfait téléphonique ?Si oui, allez au 31.Sinon, retournez au 27. | 8Résultat d’images pour image d'internetAvez-vous raté un examen scolaire à cause d’internet ou d’un jeu en ligne ? Si oui, allez au 40.Sinon, allez au 9.  |
| Départ | 1Allez au 3. | 2Afficher l'image d'origineAvez-vous téléphoné dans les transports en commun hier ou aujourd’hui ?Si oui, allez au 40,Sinon, allez au 9. | 3Résultat d’images pour image d'internetPréférez-vous internet à vos proches ?Si oui, allez en 40.Sinon, aller au 9. | 4Vous êtes-vous mis en colère si quelqu'un vous dérangeait lorsque vous étiez en ligne (jeu ou surf) ?Si oui, allez au 5.Sinon, allez au 9. | 5Passez un tour. Afficher l'image d'origine | 6Résultat de recherche d'images pour "petit pont"Allez au 12. | 7Résultat d’images pour image d'internetAvez-vous manqué de sommeil parce que vous étiez resté en ligne ou connecté trop tard le soir ?Si oui, allez au 5.Sinon, allez au 9. |

**Règles du jeu :**

|  |
| --- |
| Placer les pions sur le départ. Chaque joueur jette les deux dés et peut rester sur la case à laquelle il arrive s'il connaît le mot/l'explication correspondant à l'image ou la réponse à la question posée. Sinon, il doit retourner à la case où il était. |

La règle de base est intangible. **Le jeu se joue avec 2 dés**. Un premier coup décide de celui qui va commencer. L'oie signale les cases fastes disposées de 9 en 9. Nul ne peut s'arrêter sur ces cases bénéfiques et on double alors le jet.

* Qui fait 9 au premier jet, ira au 26 s'il l'a fait par 6 et 3, ou au 25 s'il l'a fait par 4 et 5.
* Qui tombe à 6, où il y a un pont, ira à 12.
* Qui tombe à 19, où il y a un hôtel, se repose quand chacun joue 2 fois.
* Qui tombe à 31, où il y a un puits attend qu'on le relève.
* Qui tombe à 34, où il y a la mort, recommence.
* Qui tombe à 40, où il y a une prison attend qu'on le relève.
* Qui tombe à 42, où il y a un labyrinthe retourne à 30[.

Le premier arrivé à 47, dans le jardin de l'oie, gagne la partie. À condition de tomber juste, sinon il retourne en arrière, sur autant de cases qu'il lui reste à parcourir.