

Algopoly

Règles du jeu

PRINCIPE :

Le but est d'apprendre en jouant ... et en équipe ! Il teste les connaissances sans toutefois juger mais permet plutôt de « rebondir » à chaque situation. Chacun peut y apporter des éléments : remarques, questions, expériences personnelles, ... La finalité est de partager un maximum d'informations et ce, sur différents thèmes relatifs à la douleur.

MATERIEL :

- 1 plateau de jeu,
- 5 pions, 5 dés,
- les « récompenses » (ex. galets)
- 2 piles de cartes :
 - « ? » = Questions
 - « Chance ... ou pas ! » = Scénarios



EQUIPES : Maximum 5 équipes de 3 personnes

DEROULEMENT DU JEU :

Les 2 piles de cartes sont placées sur le plateau.

Chaque équipe place son pion sur n'importe quelle case.

Le formateur distribue à chacune 5 « récompenses » qui représentent les connaissances déjà acquises de chacun. Tout au long du jeu, ces récompenses vont circuler d'une équipe à l'autre, en fonction des réponses données mais aussi du facteur chance. Le reste de celles-ci sont placées sur le plateau de jeu.

Toutes les équipes lancent une première fois le dé, celle qui fait le plus grand chiffre commence.

Chacune à son tour, les équipes lancent leur dé et avancent leur pion sur le plateau en fonction du chiffre obtenu. Chaque équipe lit à voix haute ce qui est inscrit sur la carte qu'elle retourne. C'est d'abord à l'équipe concernée de répondre en premier puis la discussion avec les autres équipes peut être entamée.

Ce jeu n'a pas de fin ... excepté quand la session de formation s'achève.

LES DIFFERENTES CASES :

- « ? » → Si l'équipe répond correctement, elle gagne une récompense.
- Si l'équipe ne répond pas correctement, elle ne gagne rien mais la question est alors débattue collégalement.

« Chance ou ... pas »

- Scénario « + » : la prise en charge la douleur a été adéquate
L'équipe reçoit une récompense, peut rejouer, etc.
- Scénario « - » : la prise en charge de la douleur n'a pas été adéquate
L'équipe redonne une récompense, passe le prochain tour, etc.

Quelques soient les réponses ou les scénarios décrits, les autres équipes sont toujours invitées à donner leur avis, à poser des questions ou à faire part de leurs expériences.

A tout moment, ces règles de base peuvent être adaptées selon vos besoins et/ou de vos envies.

Voici quelques VARIANTES :

- A la suite d'une question ou situation débattue, faites entrer en scène un document annexe pour servir de support à un exercice. (Ex. : tableau conversion Orthodose)
- Recouvrez une case du jeu par une « tuile » afin de personnaliser votre jeu. Une nouvelle case pourrait être « A vous de poser une question » ou « Décrivez une situation problématique rencontrée, liée à la douleur », etc.
- Créez vous-même de nouvelles cartes, qui correspondront plus à votre réalité de terrain.
- Et pour les plus gourmands, remplacer certaines ou toutes les récompenses par des bonbons. Attention, cette variante risque de décupler la motivation des participants ! ☺

A vous de jouer !

Algopoly

Spelregels

PRINCIPE :

Het doel is te leren spelenderwijs... en als team! Het test kennis zonder te oordelen, maar stelt je in staat om "terug te veren" uit elke situatie. Iedereen kan elementen aanbrengen: opmerkingen, vragen, persoonlijke ervaringen, enz. Het streefdoel is zoveel mogelijk informatie uit te wisselen over diverse pijngerelateerde onderwerpen.

MATERIAAL :

- 1 speelbord,
- 5 pions, 5 dobbelstenen
- Beloningen: in de vorm van steentjes, snoepjes, enz.
- 2 stapels kaarten:
 - Vragen « ? »
 - « Kans ... of niet »



PLOEGEN : Maximum 5 ploegen van 3 personen

VERLOOP VAN HET SPEL :

Elk team plaatst zijn pion op een willekeurig veld.

Alle teams gooien de dobbelsteen, het team met het hoogste nummer begint.

Dit spel heeft geen einde... behalve als de training eindigt.

DE VERSCHILLENDE VAKKEN :

- « ? » → Als het team juist antwoordt, winnen ze een prijs.
- Als het team niet juist antwoordt, winnen ze niets, maar de vraag wordt dan collegiaal besproken.

« Kans ... of niet »

- Scenario « + » : de pijnbestrijding was adequaat
Het team krijgt een beloning, mag weer spelen, enz.
- Scenario « - » : De pijnbestrijding was niet adequaat
Het team geeft een beloning terug, gaat door naar de volgende ronde, enz.

Wat de beschreven antwoorden of situaties ook zijn, de andere teams worden altijd uitgenodigd om hun mening te geven, vragen te stellen of hun ervaringen te delen.

Om het spel spannender en leuker te maken kunnen alledaagse situaties worden toegevoegd, zoals een verjaardagsfeestje.

Indien gewenst kan een extra vak aan het bord worden toegevoegd. Dit zou bijvoorbeeld kunnen zijn "Het is jouw beurt om een vraag te stellen".

Het is aan jou !