

Moins de bruit, "cils" vous plaît

Mode d'emploi pour fabriquer le jeu

Fourniture :

- 1 plateau de jeu (plaque en bois, épaisseur 8 mm, 57 x 57 cm ou plus grande). Plus le plateau de bois est grand, plus facile seront à peindre les détails des scènes. Les pions pourront aussi être fabriqués en plus grand format (oreille, contenant cochlée, marteau, enclume, étrier et cils)
- 1 supplément de bois pour faire la flèche, longueur 16 cm x 4 cm (ou plus grand).
- Peinture
- Pâte à modeler
- Tissu « feutre »
- Carton blanc
- Fil métallique pour les « cils »
- Une vis, quelques rondelles et un écrou pour fixer la flèche en bois et en faire une roue.
- Quelques outils (scie, lime à bois, tournevis, pince pour couper le fil métallique....)

Préparation du plateau de jeu :

Avec un crayon à papier, faire le tracé des cases.

- La largeur de la rangée extérieure est de 6 cm x env. 7 cm. **Tracer 8 cases sur 3 côtés.**
- **Tracer un cercle au rayon de 18 cm**, avec un 2^{ème} cercle à l'intérieur **au rayon de 15 cm**. Tracer un « fromage » en 6 parties.
- Continuer le tracé des cases sur le 4^{ème} côté. Avec la case « angle » il y a encore deux cases avant que la courbe remonte au-dessus du cercle. Puis suivront encore les autres cases.
- **Le jeu comporte au total 46 cases de situations et de scènes**

Propositions d'images à dessiner, mais vous pouvez en trouver d'autres scènes :

N° Case	Scène ou situation de la vie quotidienne
1	Case angle : DEPART
2	Cuisine avec plusieurs atablées, un TV et une Radio et des appareils électro-ménagers. Des notes de musique ou des petits traits signifie qu'il y a musique ou bruit (1 cil)
3	Bâtiment de l'hôpital
4	Travaux avec 1 ouvrier qui travaille avec un marteau-piqueur (2 cils)
5	Une salle de bibliothèque
6	Un salon avec chaîne stéréo (notes pour signifier la musique) (1 cil)
7	La plage avec personne allongée sur son drap de bain sous un parasol
8	Case angle : Pharmacie
9	Carrefour de circulation avec des voitures (1 cil)
10	Salle de classe studieuse avec la maîtresse qui écrit au tableau noir et élèves de dos
11	Salle de télévision avec deux personnes assises tranquillement dans un canapé
12	Paysage avec étang et canards, arbres, une rangée de pavillons
13	Gare TGV, avec un TGV (2 cils)
14	Un arbre sur une île avec une lunette de soleil (suggestion du bronzage au calme)
15	Case angle : Cycliste sur une route encadré d'herbes et arbustes
16	Bâtiment de l'hôpital
17	Piste de décollage avec un avion (3 cils)
18	Scène de nuit avec lune et étoiles

19	Scène d'une répétition de musique montrant une batterie avec un batteur et un rectangle de notes de musique (2 cils)
20	Salle de jeu en situation tranquille montrant une table avec un jeu d'échec et deux personnes attablées, une pendule au mur et une fenêtre
21	Cantine scolaire avec plusieurs tables (2 cils)
22	Case angle : Bâtiment d'un Cabinet de Médecin
23	Motard sur moto (2 cils)
24	Un chien qui aboie sur un chat (1 cil)
Attention	Début de la courbe montante des cases pour ouvrir la deuxième rangée
25	Une personne qui lit un livre assise dans un fauteuil, près d'une plante en pot
26	Un atelier avec des outils (scie électrique, etc.) (2 cils)
27	Scène de cinéma « Harry Potter » avec spectateurs de dos (1 cil)
28	Une pièce de vie vide avec appareils TV et radio éteints (sans notes de musique)
29	Cabinet d'infirmière avec boîtes de médicaments à croix rouges
Attention	Début de la 2^{ème} rangée au-dessus de la rangée de départ
30	Une scène de spectacle avec chanteurs et public (2 cils)
31	Une fille se promenant dans la rue avec un baladeur sur les oreilles (2 cils)
32	Scène de cuisine avec 4 personnes autour d'une table (situation calme)
33	Case angle : Discothèque avec plusieurs personnes (danseurs, DJ) et notes de musique (2 cils)
34	Supermarché avec parking et voitures à l'arrêt
35	Une montgolfière dans un paysage calme
36	Scène de jardin avec outils de jardinage (sans bruit)
37	Case angle : Un enfant dans la baignoire jouant avec des jouets dans le bain
38	Stand de tir à une foire (1 cil)
39	Paysage enneigé avec montagnes, maison et bonhomme de neige
40	Maison du Cabinet de Médecin
41	Une scène sur un marché
42	Case angle : Un piano à queue avec un pianiste qui joue devant son auditoire de dos
43	Piscine d'en haut avec deux nageurs qui font des longueurs et des serviettes sur le bord
44	Camion pompier, avec échelle étirée apposée à une maison en feu (2 cils)
45	Une petite fille qui joue à la flûte (avec notes de musiques)
46	Un enfant qui dort dans son lit

Eléments à dessiner dans le cercle (dans le « fromage ») :

Partie	Nom à inscrire	Objet à dessiner
1	Chance	Un point d'interrogation
2	Cochlée	Une cochlée
3	Marteau	Le marteau, un des osselets de l'oreille
4	Etrier	L'étrier, une autre partie de l'oreille
5	Enclume	L'enclume, une autre partie de l'oreille
6	Cils	Les cellules ciliées de l'oreille interne

Eléments à faire avec de la pâte à modeler qui durcit, puis à peindre en 4 couleurs différentes :

4 Oreilles (forme d'une oreille, qui servira de récipient des autres pièces)

4 Cochlées percées de 15 petits trous (à faire avec le fil en fer pour pouvoir y mettre les cils)

4 marteaux,

4 étriers,

4 enclumes

+ 60 petits fils de fer à une longueur d'env. 2 cm (qui peuvent se ranger dans une petite boîte avec le dé, nécessaire au jeu)

34 cartes (4 séries) qu'on peut faire plastifier pour une meilleure conservation

COUPE LE SON



Moins de bruit
"cils" vous
plaît...

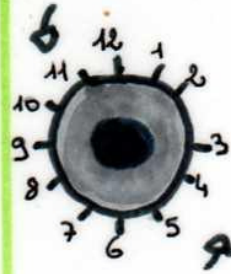


Cette carte te permet
d'éteindre les appareils
électriques se trouvant
dans la pièce

BASSE LE SON



Moins de bruit
"cils" vous
plaît...



Cette carte te permet de
baisser le son des
appareils électriques se
trouvant dans la pièce

Cartes à dessiner et faire plastifier :

- 16 cartes : "Bouchons"
- 8 cartes "Baisse le son"
- 8 cartes "Tes mains"
- 8 cartes "Coupe le son"

Sur le dos des cartes, on peut inscrire le nom de jeu afin d'identifier les cartes en cas de mélanges avec d'autres jeux.

MOINS DE BRUIT
"CILS"
VOUS PLAÎT



TES MAINS



Moins de bruit
"cils" vous plaît...

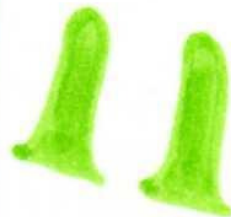


Cette carte te permet de
réduire de 1000 le nom-
bre de cils perdus à cause
du bruit.

BOUCHONS



Moins de
bruit "cils
vous plaît...



Cette carte te permet
d'annuler les effets
négatifs d'un lieu bruyant

Moins de bruit, "cils" vous plaît

Règles de jeu

L'oreille interne ou cochlée est la partie la plus utile, mais aussi la plus délicate de l'oreille. La cochlée renferme des cellules sensorielles ciliées qui transforment le son en influx nerveux, décryptés par le cerveau.

Ces précieuses cellules sont peu nombreuses (15.000 environ), ne se renouvellent pas et sont fragiles ; elles perdent leurs cils sous l'effet de nombreux agents comme la maladie, le vieillissement..... et le bruit.

Cette perte entraîne leur mort, la transformation de son en influx nerveux ne se fait plus et l'on devient sourd.

Comme les cellules ciliées ne se renouvellent pas, on conçoit que leur destruction soit irréparable et conduise à la dégradation irrémédiable de l'audition.

Contenu du jeu :

- 1 plateau de jeu
- 4 oreilles
- 4 étriers
- 4 enclumes
- 4 marteaux
- 4 cochlées
- 60 cils (représentant chacun 1 000 cils réels)
- 34 cartes
- 1 dé

But du jeu :

Arriver au bout du parcours en ayant perdu le moins de cils possible et donc en ayant l'oreille la moins abîmée.

Préparation :

Chaque joueur choisit une « oreille » et prend 2 cartes de chaque catégorie (« baisse le son », « coupe le son », « tes mains » et « bouchons »).

On pose les cartes restantes sur le plateau du jeu ainsi que les différents éléments constituant l'oreille (« étriers », « enclumes », « marteaux » et « cochlée »).

Déroulement du jeu :

Le jeu se déroule en deux phases : une phase de construction du pion et une phase de déplacement sur le plateau.

➤ Construction du pion

A son tour, le joueur tourne la roue et prend l'élément correspondant à la case désignée. S'il le possède déjà, son tour est fini. S'il ne le possède pas, il le prend et c'est au joueur suivant de jouer.

S'il tombe sur la case « chance », il choisit l'élément qu'il désire.

Une fois son pion terminé, et même si les autres joueurs n'ont pas fini leur pion, il peut le poser sur la case DEPART et commencer la seconde phase du jeu.

➤ Déplacement sur le plateau

A son tour, le joueur lance le dé et bouge son pion du nombre de cases correspondant. **Il peut avancer ou reculer en fonction de la case qu'il veut atteindre.**

Toutes les cases représentent un lieu qui peut être calme, bruyant ou représentant un espace médical ou commercial.

- Si le pion arrive sur une case représentant un endroit calme, il ne se passe rien et c'est au joueur suivant de jouer.
- Si le pion arrive sur une case bruyante reconnaissable à ce symbole (1, 2 ou 3 cils dessinés)
 - soit le joueur possède une carte permettant de réduire ou d'annuler les effets négatifs du bruit : dans ces cas, il ne perd aucun cil et c'est au joueur suivant de jouer.
 - Soit le joueur ne possède pas de carte permettant de réduire ou d'annuler les effets négatifs du bruit : il perd alors autant de cils qu'il y en a sur le symbole de la case.

Dès qu'un joueur a perdu plus de la moitié de ses cils, il doit se rendre sur la case « Hôpital », la plus proche et y rester pendant deux tours pour y subir des examens et une rééducation de l'oreille.

- Si le pion arrive sur une case représentant un lieu médical (hôpital, médecin, pharmacie) ou sur le supermarché, le joueur a la possibilité de prendre deux cartes de la pioche, dans la limite de 8 cartes en main.

➤ Les cartes :

- « Bouchons » : cette carte te permet d'annuler les effets négatifs d'un lieu bruyant
- « Baisse le son » : cette carte te permet de baisser le son des appareils électriques se trouvant dans le lieu bruyant (utilisable seulement dans les lieux où tu peux intervenir).
- « Coupe le son » : cette carte te permet d'éteindre les appareils électriques se trouvant dans un lieu bruyant (utilisable seulement dans les lieux où tu peux intervenir).
- « Mes mains » : cette carte te permet de réduire de 1 000 le nombre de cils perdus à cause du bruit.

Fin du jeu :

Le vainqueur est le joueur qui arrive sur la case « arrivée » en ayant perdu le moins de cils.



Concepteurs du jeu :

Centre de loisirs « **Loisirs des Petits Rois** » - 1 allée des Petits Rois – 33400 TALENCE
avec la collaboration d'Irène Aliouat (à l'époque présidente de l'association Audition et Écoute 33)