



# REGLE DU JEU



## PREAMBULE :

« L'oreille futée » est un jeu éducatif de prévention contre le bruit pour petits et grands.

Les Français placent le bruit en tête des nuisances qu'ils subissent dans leur vie de tous les jours. L'action du bruit sur la santé est double :

✓ **Le bruit est source de stress** : une quantité importante de bruit est, au quotidien, un facteur de fatigue nerveuse et de stress

✓ **Le bruit rend sourd** : le bruit trop fort (baladeur, concert, discothèque, ou travail...) rend sourd en détruisant pour toujours les cellules de l'audition (au nombre de 20 000 par oreille).

Ces cellules dites « ciliées » sont nichées au cœur de l'oreille interne, dans la cochlée appelée aussi limaçon pour sa forme en escargot.



Dans ce jeu, nous avons voulu nous rapprocher le plus possible de la réalité. Chaque équipe possède un limaçon avec 20 petits cubes symbolisant chacun 1 000 cellules ciliées.

Comme dans la vie, les cellules ciliées meurent naturellement avec l'âge (à 30, 40, 50, 60, 70 ans sur le plateau de jeu).

Cependant, elles sont aussi détruites par des bruits trop forts et trop longs lors de conduites à risques répétées que nous avons enregistrées dans la cassette « Oreille qui rit / Oreille qui pleure »

Le but du jeu est évidemment de vivre sa vie (de la naissance à 75 ans), en perdant le minimum des cellules ciliées de l'audition que l'on possède à la naissance.

## FINANCEMENT :

La Région Rhône-Alpes a financé la conception, la création et l'édition des 1000 premiers exemplaires du jeu « L'oreille futée ». Ils sont distribués gratuitement aux partenaires éducatifs qui travaillent sur le thème du bruit.



## Une malle pédagogique et une exposition :

Le jeu « L'oreille futée » a été conçu en complémentarité de deux autres outils éducatifs conçus par Mille Feuilles A.P.I.E.U., également financés par la Région Rhône-Alpes :

- La malle pédagogique « EDUCOBRUIT » (éditée en 2000).
- L'exposition interactive « A LA DECOUVERTE DU BRUIT » (éditée en 2000).

**Nombre de joueurs :** de 2 à 4 joueurs ou équipes,  
de 7 à 77 ans.



**Composition du jeu**

La boîte comprend :

- Une règle du jeu.
- 1 plateau de jeu qui représente le limaçon de l'oreille interne. Il se compose de 75 cases qui représentent la vie moyenne d'un être humain (occidental) de la naissance (case 0 DEPART) jusqu'à la fin de sa vie (case 75 ARRIVEE).
- 1 cassette audio de 2 x 15 minutes : « Oreille qui rit / Oreille qui pleure ».
- 1 cassette audio de 2 x 30 minutes : « Devinettes sonores ».
- 75 cartes-questions « Bruit et santé » de couleur rose, à 2 niveaux de difficulté.
- 150 cartes-questions « Connaissances » de couleur blanche, à 2 niveaux de difficulté.
- 99 cartes-info, « Incroyable mais vrai » de couleur verte, seulement pour les joueurs ayant choisi le niveau « difficile ».
- 4 pions en forme d'oreille, prédécoupés à détacher.
- 1 dé.
- 80 mini-cubes en bois représentant les cellules ciliées : 20 pour chaque équipe, chaque mini-cube symbolisant 1000 cellules ciliées.
- 4 cartes représentant 1 limaçon avec 20 « emplacements » pour y poser les 20 petits cubes en bois.
- 10 cartes Joker « Oreille futée » prédécoupées, à détacher.
- 10 points « Anti-Stress » de couleur verte et 10 points « Stress » de couleur rouge, prédécoupés, à détacher.



**Préparation du jeu :**

- **Matériel à prévoir :** 1 magnétophone.
- Chaque équipe prend un pion « oreille » et une carte « limaçon » sur laquelle elle place ses 20 mini-cubes (cellules ciliées).
- Il est possible de désigner un « maître de jeu » dont le rôle sera d'animer et de veiller au bon fonctionnement du jeu. Il lira les questions et les cartes vertes « INFO », enclenchera les cassettes, fera respecter le temps de réflexion et veillera à la bonne application des règles du jeu. S'il n'y a pas de maître du jeu, c'est un joueur de l'équipe précédente qui lira la carte.



**But du jeu :**

Parvenir à la case 75 « ARRIVEE : GRAND-PERE » avec le maximum de ses 20.000 cellules ciliées de départ.

## Niveau de difficulté :

Il y en a **deux** : « FACILE » **F** ou « DIFFICILE » **D**  
Il faut donc se mettre d'accord avant la partie, selon l'âge ou le niveau de connaissances acquises sur le thème du bruit.

**Niveau Facile F** : 8 à 14 ans - **Niveau Difficile D** : adolescents et adultes.

- Pour les cartes blanches (Connaissances) et les cartes roses (Bruit et santé), les deux niveaux de difficulté sont sur la même carte :

Facile **F** en haut - Difficile **D** en bas.

- Pour la cassette « Devinettes sonores » : Facile : Face **A** - Difficile : Face **B**.
- La cassette « Oreille qui rit / Oreille qui pleure » concerne les deux niveaux.
- Les cartes vertes INFO « Incroyable mais vrai » ne sont destinées qu'aux plus grands ou aux plus avertis (niveau difficile).

### Temps de réflexion :

Les équipes doivent déterminer avant de commencer le temps maximum de réflexion avant de donner une réponse (après concertation au sein de l'équipe).



Dans tous les cas, une seule réponse est permise.



## Déroulement de la partie :

- Les équipes choisissent un pion (Oreille) et le placent sur la case « DEPART : NAISSANCE ».
- Chaque équipe lance le dé, celui ou celle qui obtient le plus grand score commence.
- Il ou elle relance alors le dé et avance son pion du nombre correspondant de cases.

Si l'équipe tombe sur une:

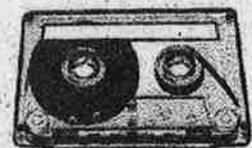
⇒ Case blanche : « Questions « Connaissances » »



Un joueur de l'équipe adverse ou le maître de jeu tire une carte blanche et pose la question.  
Si la réponse est juste, l'équipe rejoue, si elle est fausse, elle passe la main à l'équipe suivante.

⇒ Case jaune : « Devinettes sonores »

L'équipe écoute une devinette sonore sur le magnétophone.  
Si elle trouve, elle rejoue, sinon elle passe la main.



### ⇒ Les cases Anniversaire (vieillesse naturelle de l'oreille)

Les cellules ciliées de l'audition vieillissent naturellement comme le reste du corps. Nous avons représenté cette « usure » physique par les 5 cases « Anniversaire », (à 30, 40, 50, 60 et 70 ans).



Chaque fois qu'une équipe passe par l'une de ces cases, même sans s'arrêter, l'oreille vieillit. 1.000 cellules ciliées sont enlevées du limaçon, sur 30, 40, 50, 60 ans et 2.000 sur 70 ans.

Dans le cas où l'équipe s'arrête sur une de ces 5 cases, elle enlève bien sûr 1.000 ou 2.000 cellules ciliées. Elle rejoue.



Lors d'un retour en arrière, si une équipe repasse par une de ces 5 cases, elle n'enlèvera pas de nouvelles cellules ciliées.

### ⇒ Case « Oreille qui rit / Oreille qui pleure » (en danger ou préservée)



L'équipe écoute la cassette « Oreille qui rit / Oreille qui pleure »

Dans le cas où le bruit n'est pas dangereux, l'équipe rejoue.

Dans le cas où l'oreille est en danger, 1.000 ou 2.000 cellules ciliées seront ôtées du limaçon comme indiqué sur la cassette.



Mais si l'équipe possède un Joker (carte Joker « Oreille futée »), elle le pose afin d'éviter la perte de ses cellules ciliées en disant: « Oreille futée ! ». Ensuite elle passe la main.

### ⇒ Comment obtenir un JOKER «Oreille futée» ?

Si une équipe a réussi à jouer 3 fois de suite, elle répond alors à une carte rose « Bruit et santé ».

Si la réponse est juste, l'équipe reçoit un Joker.

Il lui servira à se protéger si un son dangereux menace l'oreille quand l'équipe écoute la cassette « Oreille qui rit / Oreille qui pleure ». Ensuite elle passe la main.

Si la réponse est fautive, l'équipe ne reçoit pas de Joker et passe la main.

### ⇒ Case à bords verts : « Bons comportements préventifs »



Niveau **FACILE** : l'équipe avance de 6 cases et joue.

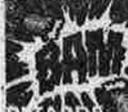
Niveau **DIFFICILE** : un joueur de l'équipe lit une carte verte « INFO - Incroyable mais vrai ! », et l'équipe avance de une, 4 ou 6 cases (comme indiqué sur la carte).

### ⇒ Case à bords rouges : « Comportements à risques »



C'est le même principe que le jeu de l'oie.

L'équipe recule toujours jusqu'à la case à bords verts qui représente le bon comportement préventif adapté. Elle se reporte au tableau ci-après. Elle passe ensuite le dé.

	<b>Cases rouges</b> (Comportement à risque)	<b>Cases vertes</b> (Bon comportement préventif)	
	<b>Case 6 : Pétards</b> : Les pétards sont dangereux pour le tympan et l'oreille interne, surtout s'ils explosent près du pavillon.	Retournez à la <b>case 4</b> « Ecole » pour apprendre les dangers liés au bruit.	
	<b>Case 11 : Enfants bruyants</b> : Vous oubliez que votre plancher est aussi le plafond de votre voisin du dessous.	Reculez à la <b>case 4</b> « Ecole ».	
	<b>Case 15 : Baladeur</b> : Le baladeur est la cause principale de surdité partielle chez les adolescents. Vous l'écoutez beaucoup trop fort.	Retournez à la <b>case 8</b> « Volume baissé ».	
	<b>Musique trop forte</b> : Vous vous abîmez les oreilles et énervez vos voisins avec le volume trop élevé de votre chaîne hi-fi.	Allez à la <b>case 8</b> « Volume baissé ».	
	<b>Instrument de musique</b> : Jouer d'un instrument de musique c'est bien, mais en faire profiter les voisins à n'importe quelle heure, c'est trop !	Retournez <b>case 17</b> « Insonoriser » afin de rendre votre chambre moins bruyante pour vos voisins.	
	<b>Concert / Discothèque</b> : Vous allez au concert depuis des années sans vous protéger les oreilles.	Reculez <b>case 24</b> chercher des bouchons d'oreilles.	
	<b>Mobylette</b> : Vous roulez comme un fou en faisant beaucoup trop de bruit avec votre moteur, votre pot d'échappement et votre klaxon.	Retournez à la <b>case 29</b> « Code de la route » pour apprendre les règles à respecter concernant le bruit.	
	<b>Stress</b> : Vous vous laissez envahir par le bruit, du matin au soir et vous dormez de moins en moins. Vous êtes obligé de prendre des somnifères. Vous êtes stressé continuellement.	Reculez à la <b>case 39</b> « Repos » pour vous relaxer.	
	<b>Travail</b> : Vous travaillez dans un environnement très bruyant sans vous protéger les oreilles.	Allez à la <b>case 34</b> « Casque antibruit » avant de devenir sourd.	
	<b>Tondeuse</b> : Adeptes de la tondeuse, vous adorez aussi toutes les machines qui font du bruit, en ignorant vos voisins.	Allez à la <b>case 48</b> « Mairie » pour prendre connaissance des arrêtés municipaux concernant le bruit.	
	<b>Chien</b> : Vous laissez votre chien seul toute la journée, il n'arrête pas d'aboyer et gêne vos voisins.	Allez à la <b>case 56</b> « Balade nature » pour le promener.	
	<b>Télévision</b> : Vous écoutez la télévision bien trop fort. Vous gênez vos voisins : peut-être est-ce le signe d'une surdité importante?	Allez à la <b>case 61</b> « Audiogramme » pour tester votre audition.	

**Fin de la partie** : Il faut arriver sur la case 75 « ARRIVEE : GRAND-PERE ».

Comme au jeu de l'oie, on recommence tant que l'on n'est pas parvenu juste dessus.

 **L'équipe déclarée gagnante n'est pas celle qui est arrivée la première, mais celle qui est arrivée avec le plus de cellules ciliées. Le jeu n'est donc pas terminé tant que toutes les équipes ne sont pas arrivées.**

POINT  
ANTI  
STRESS

## VARIANTE

Les points Stress (Rouges)  
Les points Anti-Stress (Verts)

POINT  
STRESS

### EXPLICATION

La surdit  n'est pas la seule cons quence du bruit sur la sant . C'est aussi un facteur de stress non n gligeable au quotidien. C'est pour aborder cette dimension que nous avons pens  enrichir le jeu « L'oreille fut e » de points « Stress » et de points « Anti-Stress ».

### LE PRINCIPE

Chaque fois qu'une  quipe tombe sur une case   bords rouges : « Comportements   risques », elle h rite d'un point « Stress » (symbolis  par un pion rouge). Elle devra alors le perdre en allant chercher un point « Anti-Stress » (symbolis  par un pion vert) qu'elle gagne en s'arr tant sur une case   bords verts « Bon comportement pr ventif ».

Les  quipes collectent des points « Anti-Stress » chaque fois qu'elles s'arr tent sur une case   bords verts. Elles peuvent ainsi en avoir d'avance et les  changer contre des points « Stress ».

Les joueurs doivent s' tre d barrass s de tous leurs points « Stress » avant d'arriver case 75.



**NB :** lorsque l'on recule d'une case   bords rouges vers une case   bords verts, on ne gagne pas de point « Anti-Stress ».

## PROLONGEMENT DU JEU

Les devinettes interactives : lorsque toutes les devinettes sonores ont  t  d couvertes, les participants doivent alors en inventer (ils devront alors les  crire), ou en enregistrer de nouvelles. Un joueur de l' quipe tire une carte, produit le son  crit, le reste de son  quipe essaie de le deviner.

Exemples :    crire sur une carte. Il faut pr voir le mat riel n cessaire   l'avance.

- d chirer une feuille de papier,  crire au tableau avec une craie, imiter le vent...
- se gratter la t te, taper sur ses cuisses, son ventre, ses joues...
- taper sur du bois, du m tal... - allumer un interrupteur.
- faire  couter un bruit de clefs ou de pi ces de monnaie.
- claquer la langue contre le palais; claquer des dents...
- faire  couter un bruit   diff rentes distances et les faire deviner, etc...

**MILLE FEUILLES A.P.I.E.U.** : (Atelier Permanent d'Initiation   l'Environnement Urbain) est une association loi 1901 qui travaille en partenariat avec de nombreux acteurs du secteur  ducatif et de la sant  ainsi que diverses collectivit s territoriales. Elle d veloppe son action gr ce   ses diff rentes activit s : animations scolaires, spectacles et cr ations d'outils p dagogiques sur de nombreux th mes comme l'eau, les d chets, la d couverte de la ville, la pollution de l'air, les  nergies renouvelables, l'arbre etc.

