Projet

SPEED PALU

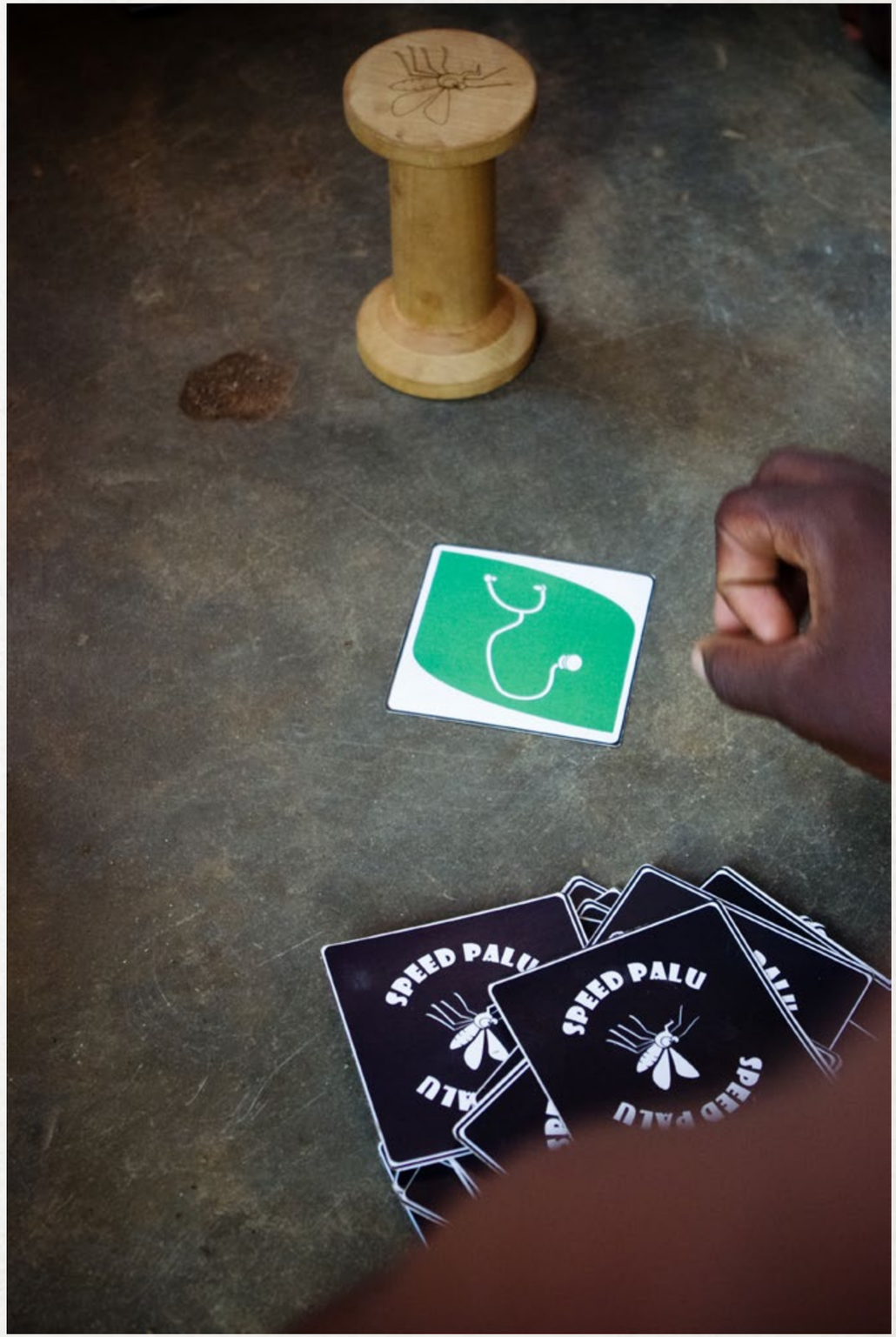
Jeux de sensibilisation au paludisme

COLLECTIF bam

PRÉSENTATION

Speed-Palu a été crée dans le but de sensibiliser les enfants africains aux risques et aux symptômes du paludisme.

Inspiré du Jungle Speed, le Speed-Palu est **un jeu de réflexe** qui se présente sous la forme de cartes et d'un totem. Chacun leur tour les enfants déposent une carte risque, symptôme, remède ou action. Si une carte risque et son remède associé sont déposées, l'enfant doit attraper le totem. Même chose pour une carte symptôme et son action associé.



HISTOIRE

Origine
Le Speed-Palu a été crée en 2012 dans les locaux de l'École Boulle par Thomas Thibault, Charlotte Debrenne, Nolwenn Maudet, et Clara Hardy alors étudiants en design. Le projet a été expérimenté au Bénin la même année où une petite série y a été diffusée parmi les écoles et les centres culturels. Le projet a été également exposé à la Cité de l'Architecture en 2013.

Bénin, Togo, Somalie...
Le jeu a été ensuite retesté et rediffusé 2 ans plus tard dans des centres culturels tel qu'à Lomé au Togo. Disponible librement sur Internet, le Speed Palu a également été testé par une ONG en Somalie qui a pu télécharger les plans et en fabriquer également quelques exemplaires.

RÈGLES

Game Design
Le jeu a été imaginé comme support de sensibilisation aux bon gestes à avoir pour prévenir les risques du paludisme ou réagir face aux symptômes. Pour cela nous avons pensé le Speed-Palu comme un jeu d'association (risque/remède) et de réflexe.

But du jeu
Le premier joueur qui s'est débarrassé de toutes ses cartes a gagné. Les cartes sont distribuées équitablement entre tous les joueurs. Le totem est placé au milieu de la table. Les joueurs ont les cartes face cachée devant eux. Ils les retournent unes à unes, chacun leur tour, pour former une pile de cartes.

Duels
Lorsque deux joueurs ont retourné sur la table une carte représentant un risque et une protection correspondante (voir les associations ci-après), le premier des deux qui s'empare du totem gagne le duel. Le perdant récupère les cartes retournées de son adversaire, ainsi que les siennes. Ensuite, il recommence à jouer. Si un joueur attrape le totem par erreur ou le fait tomber, il ramasse toutes les cartes retournées sur la table.

RÈGLES

Les Familles de Cartes

Risques

Fenêtre ouverte

Personne non couverte le soir

Fièvre

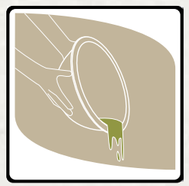
Eau croupie

Protections

Moustiquaire

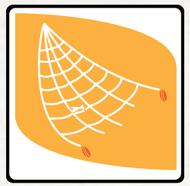
Personne habillée le soir

Médecin (Stétoscope)



Se débarasser de l'eau croupie

Cartes pièges



Filet de pêche

Toile d'araignée

Personne non habillée la journée

Serpent

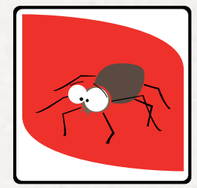
Soupe de légumes

Cartes Moustique

Lorsque la carte moustique est retournée sur la table, tous les joueurs doivent poser la main sur le totem pour "écraser" le moustique. Celui qui gagne pose sa pile de cartes découvertes au « pot » sous le totem. Ce « pot » sera pour le prochain perdant. C'est ensuite à ce même joueur de rejouer.

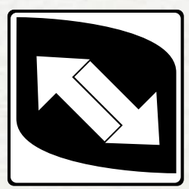
Moustique

Cartes pièges



Cartes Action

D'autres cartes action sont aussi disposées dans le jeu. Pour plus d'info se référer aux règles détaillées du jeu.



LES DESIGNERS DU PROJET

Thomas **Thibault**

Diplômé de l'École Boulle puis formé au MediaLab d'Helsinki, Thomas explore l'influence des technologies numériques sur la société en se nourrissant des pratiques collaboratives du Net. Il est engagé sur les questions de gouvernance, de partage et d'éducation.

Nolwenn **Maudet**

Diplômée de l'École Boulle, puis de l'UTC en User Experience Design, Nolwenn est actuellement doctorante en interaction homme-machine dans une équipe de l'INRIA où elle travaille sur les futurs outils numériques du designer.

Charlotte **Debrenne**

Diplômée de l'école Boulle et de l'école de design HDK de Göteborg. Sa spécialité en design pour enfants est une manière de poursuivre une recherche d'expériences sensorielles spatiales et interactives à travers des problématiques ludiques et éducatives.

Clara **Hardy**

Diplômée de l'école Boulle, Clara a cofondé Sericyne, une start-up qui imagine, conçoit et produit des pièces en soie non tissée imprimée 3D, sans transformation ni déformation de la matière première.

LE PORTEUR DU PROJET

Collectif Bam

Le Collectif Bam est un collectif de designers engagés sur les pratiques numériques et pratiques collaboratives. Nous créons des objets, des espaces, des services et diverses applications au service d'un monde souhaitable.

www.collectifbam.fr

LIBRE DIFFUSION

Partager, Remixer, Réutiliser
Le projet a été mis à disposition sous la licence Creative Commons. Ainsi nos autorisons **librement** et **gratuitement** le partage, l'utilisation et la modification du projet **Speed-Palu.**

Conditions
Ce partage se fait suivant deux conditions :

ATTRIBUTION
Oblige, si vous utilisez l'oeuvre, à nous créditer de cette façon : **« Design par le Collectif Bam »**. Si l'oeuvre a été modifiée : **« Basé sur le travail original du Collectif Bam »**

PARTAGE DANS LES MEMES CONDITIONS
Nous vous autorisons à reproduire, diffuser et modifier notre œuvre, à condition que toute adaptation de notre œuvre soit publiée sous les mêmes conditions que notre oeuvre. Toute personne qui souhaiterait publier une adaptation sous d'autres conditions doit obtenir notre autorisation préalable.

Plus d'informations :
creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/fr/

creative commons

OBJECTIFS ET ÉVOLUTIONS

Objectif

Testé puis disposé librement sur Internet, nous souhaitons aujourd'hui que le Speed Palu soit plus largement diffusé et utilisé au sein d'associations ou ONG du monde entier, luttant contre des maladies tels que le paludisme.
L'objectif est donc d'appuyer et d'aider au developpement du jeu afin de toucher au maximum d'enfants de zones à risque.

Possibles évolutions

Nous souhaitons également tisser des collaborations qui permettrait de penser plusieurs évolutions du jeu tel que :

- Faciliter sa reproduction dans n'importe quel pays selon les ressources à disposition. En effet une série de tampons ou autres systèmes pourraient être imaginés pour reproduire les cartes sans avoir accès à une imprimante de qualité.
- Créer d'autres déclinaisons de jeu pour d'autres pays touchés par d'autres maladies.

thomas@**collectifbam.fr**

collectifbam.fr

@collectifbam

Projet téléchargeable ici

Cette oeuvre est mise à disposition selon les termes
de la licence Creative Commons Attribution - Partage dans
les Mêmes Conditions 3.0 France (CC BY-SA 3.0 FR)