



Addictopia
est le nouveau jeu de
l'oie grandeur nature
sur les addictions.



les élèves du lycée des arts graphiques et des arts du livre
Corvisart - Tolbiac ont conçu et fabriqué ce jeu pour
le plaisir de comprendre de tous les jeunes de 15 à 25 ans.





le 21 juin 2012 une exposition réunissait tous les participants

les élèves de Terminale Communication Graphique,
Graphisme et Décor, Reliure et Façonnage Finitions

les enseignants : Alain Bailly, Franck Blotnicki, Joséphine Delannet, Yves Grandame, Sylvie Joly, Alain Kopélioff, Guy Lambert, Jean François Lemarquand

les partenaires : Emergence, la mission de prévention des toxicomanies de la ville de Paris DASES, le conseil régional d'Île-de-France qui l'ont financé

Lycée professionnel des arts graphiques et des arts
du livre - 61 rue Corvisart 75013 Paris - 01 44 08 65 00





10
 9
 8
 7
 6
 5
 4
 3
 2
 1
 27
 19
 31
 33
 35
 37
 39
 41
 43
 45
 47
 49
 51
 53
 55
 57
 59
 61
 63
 65
 67
 69
 71
 73
 75
 77
 79
 81
 83
 85
 87
 89
 91
 93
 95
 97
 99
 100

#MFPpass
 MFPpass
 Le Centre de l'Énergie
 et de l'Environnement

51
 27
 31
 33
 35
 37
 39
 41
 43
 45
 47
 49
 51
 53
 55
 57
 59
 61
 63
 65
 67
 69
 71
 73
 75
 77
 79
 81
 83
 85
 87
 89
 91
 93
 95
 97
 99
 100

2016's
 Prep Up
 10-20-10-10



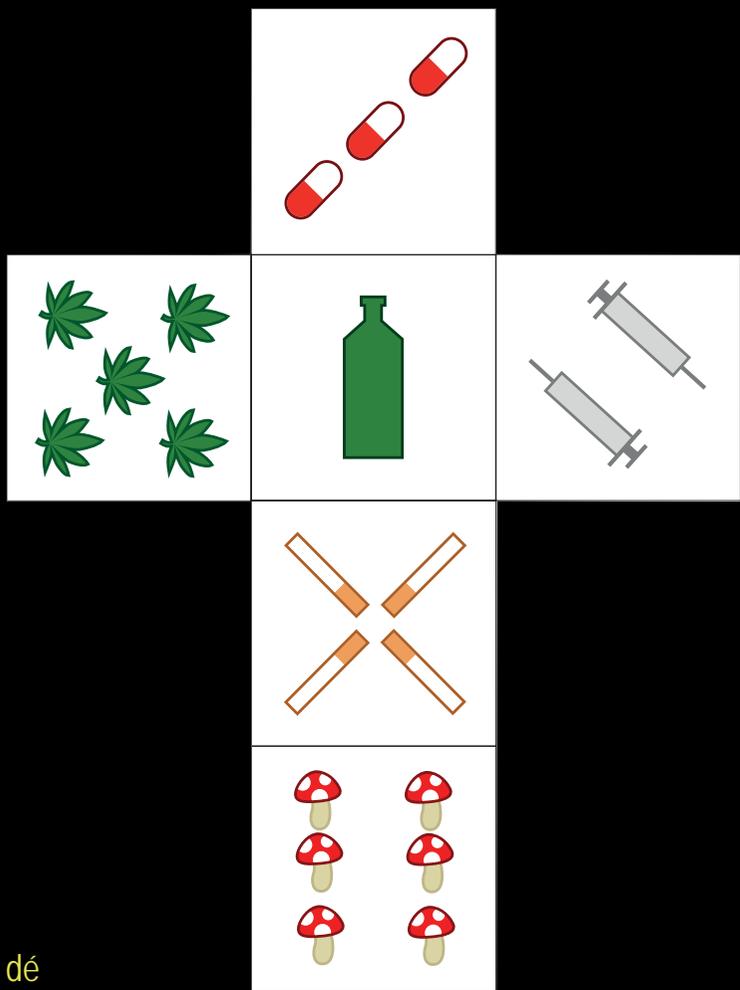
Ce jeu, support de prévention sera utilisé par les 15/25 ans dans les lieux festifs. Il fait prendre conscience des risques des produits psycho-actifs. Il aborde un sujet sérieux de manière attractive, conviviale.



1 projet sélectionné

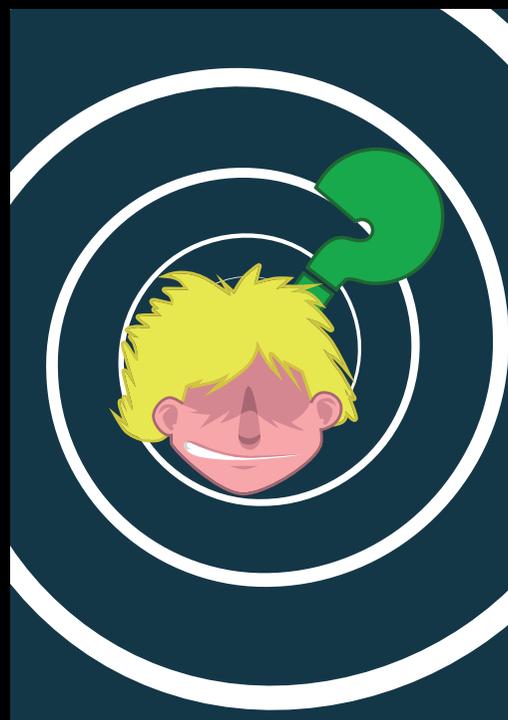


Le logotype est composé de la représentation du dé en 3 dimensions. Le dé représente le jeu. L'effet 3D insiste sur la dimension «grandeur nature» de ce jeu de l'oie géant. Le texte est en capitales, en typographie «impact» qui suit la perspective. Une addiction est représentée sur chaque face, faisant office de chiffre. Le tabac et l'alcool sont deux fléaux importants. D'autres drogues sont également abordées. Le jeu ne repose cependant pas que sur le hasard du dé. Les cases sont adaptées au contexte. 300 questions portent sur les addictions.



dé

carte du meneur de jeu recto/verso



HISTOIRE
Quelle est la législation applicable en Belgique pour le cannabis?
Loi du 2 juin 2003. La possession d'un plant femelle et de maximum 3g n'est pas légale mais tolérée, et un PV est rédigé. Cependant, ceci n'est valable que dans son arrondissement judiciaire et sauf circonstances aggravantes ou trouble à l'ordre public.*

RISQUES
En revenant d'une soirée festive chez un ami, j'ai un accident de la route pour lequel je ne suis pas en faute. On me fait un test de dépistage de drogues pour lequel je suis positif. Mon assurance va-t-elle quand même couvrir les frais?
Non, même si je ne suis pas à l'origine de l'accident, le test positif me rend responsable et l'assurance ne couvrira pas mes frais.*

UNIVERS
Quels produits entrent dans la composition du crack ?
La cocaïne/ le bicarbonate de soude/ l'ammoniaque/ le sel/ le poivre ?
La cocaïne ; le bicarbonate de soude et/ou l'ammoniaque *

350 mm

216 mm



MATERIEL

1 valisette,
2 dés géants,
36 pièces de puzzle
format 50 x 50 cm
à assembler pour
former le plateau
de jeu de 3 x 3 mètres.
1 étui «meneur de jeu»
contenant 100 cartes
«questions/réponses»



ADDICTOPIA

Un jeu de rôle à dimension humaine, pour prévenir des risques d'addictologie. Il suffit de 3 à 6 joueurs autonomes âgés de 15 à 25 ans qui représentent leur propre pion sur le plateau. Un meneur de jeu dirige la partie. Durée : 10 à 20 mn.

Ce jeu a été réalisé en 2007 par le Bureau des arts graphiques et des arts de scène, en partenariat avec l'emplacement et grâce à des bénévoles.



RÈGLES DU JEU

L'objectif du jeu est d'arriver le premier à la case finale 30, avec un jet de dés exact, sinon le joueur rétrograde. Pour commencer la partie, chaque joueur lance deux dés. Le joueur qui obtient le score le plus fort commence à jouer.



LE SENS DES CASES

Des cases «question» sont disposées sur le jeu, pour mesurer ses connaissances et apprendre des choses. Elles permettent de doubler son jet de dés initial si l'on répond juste à la question. Des cases «pièges» freinent les joueurs : le pont cassé, l'hôtelier, le labyrinthe, le puits, la prison, la mort.



LE MENEUR DE JEU

dirige la partie assure l'installation contrôle le rangement fournit les dés aux joueurs détient les cartes du jeu pose les questions valide la réponse juste et permet au joueur de doubler son jet de dé ou fournir la réponse en cas d'erreur



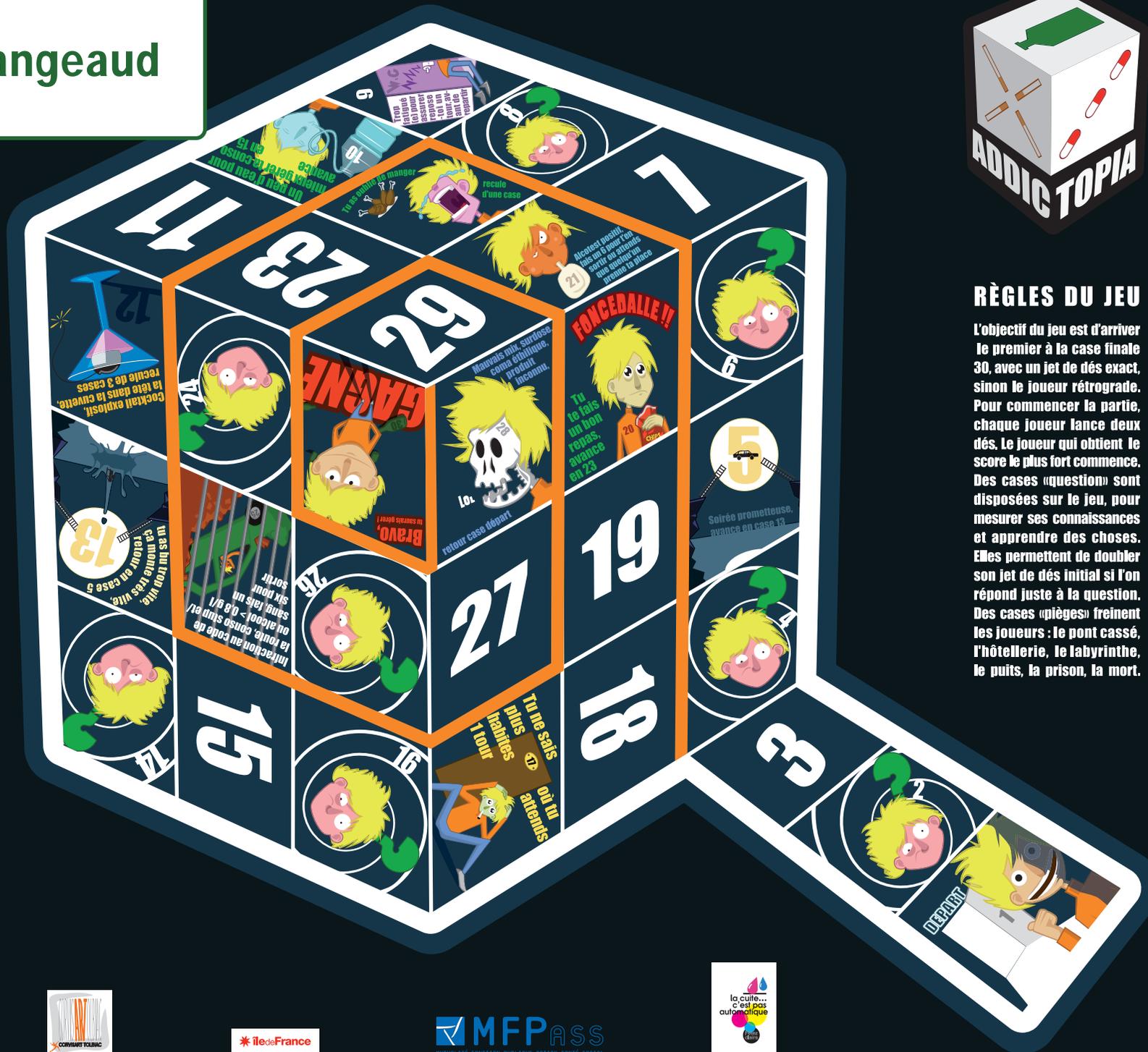
valisette
de transport
maquette
à plat



étui du
meneur de jeu
maquette
à plat



1 Nicolas Grangeaud



RÈGLES DU JEU

L'objectif du jeu est d'arriver le premier à la case finale 30, avec un jet de dés exact, sinon le joueur rétrograde. Pour commencer la partie, chaque joueur lance deux dés. Le joueur qui obtient le score le plus fort commence. Des cases «question» sont disposées sur le jeu, pour mesurer ses connaissances et apprendre des choses. Elles permettent de doubler son jet de dés initial si l'on répond juste à la question. Des cases «pièges» freinent les joueurs : le pont cassé, l'hôtellerie, le labyrinthe, le puits, la prison, la mort.



les cases

classiques

des cases classiques du jeu de l'oie revisitées à la manière d'Addictopia avec un texte adapté au contexte



1
case départ
c'est la porte d'entrée
une invitation
à entrer dans le jeu
à entrer dans un lieu
où l'on va faire la fête



5
pont cassé
la case 5 est reliée à la
case 13, quand on tombe
sur l'une on va directement
à l'autre
ici, on va de l'avant,
la soirée commence bien,
maîtrisée, j'avance
de 8 cases



30
case arrivée
(case finale du jeu
de l'oie), tu as gagné
Bravo tu saurais gérer !
Elle représente
la fête réussie



13
pont cassé
quand on tombe sur la 13
on revient en 5
ici, rien ne va plus, tu as
bu trop vite, bad trip, ça
monte trop vite, tu recules
de 8 cases

les cases

action

des cases «action» rajoutées au jeu classique du jeu de l'oie, elle font passer un message et ont une action sur les autres cases

Un peu d'eau pour mieux gérer ta conso avance en 15



10 action

une recommandation qui permet au joueur d'avancer de 5 cases si tu bois régulièrement un verre d'eau, tu gères mieux ta consommation

FONCEDALLE!!

Tu te fais un bon repas, avance en 23



20 action

une recommandation qui permet au joueur d'avancer de 3 cases quand tu manges un morceau, ou si tu te fais un bon repas alors tu te sens mieux

Cocktail explosif, la tête dans la cuvette, recule de 3 cases



12 action

cette fois un gage qui fait reculer de 3 cases si tu fais des mélanges tu vas te rendre malade

22

Tu as oublié de manger, recule d'une case



22 action

encore une fois un gage qui fait reculer d'une case qui insiste sur le fait qu'à jeun, les effets des drogues sont plus rapides cela fait rejoindre le piège du puits

les cases

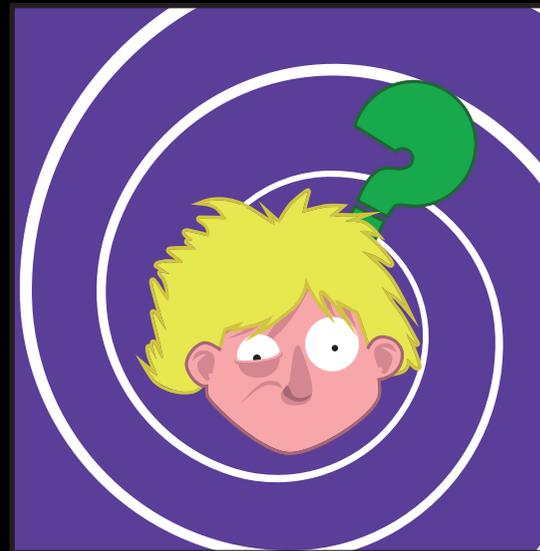
bonus

enfin du positif, les cases «bonus» disposées sur le jeu sont comme les cases «oie» du jeu classique, elles permettent de doubler son jet de dés



28 mort

dommage, si près du but, tu as commis l'irréversible ce dernier piège énumère les erreurs graves qu'il ne faut pas commettre au prix d'y laisser la vie



2, 4, 6, 8, 14, 16, 24, 26 bonus

8 cases «bonus» réparties sur le plateau de jeu permettent de doubler son jet de dés en répondant juste à une question posée par le meneur de jeu



quand un joueur tombe sur une case «bonus», le meneur de jeu choisit une carte de son étui et pose une question de son choix parmi les trois catégories suivantes :

- histoire
- risques
- univers

les cartes bonus

300 questions/réponses pour mesurer ses connaissances ou apprendre des choses sur les addictions. Si on ne sait pas répondre, le meneur de jeu lit la réponse et on reste sur place



HISTOIRE

Qu'est-ce que la « French Connection » ?
Un mouvement musical / Un groupement d'artistes français / Un réseau social de haut niveau / Un groupe de trafiquants d'héroïne

Appellation d'ensemble pour la totalité des acteurs qui prirent part à l'exportation d'héroïne depuis la France jusqu'aux États-Unis dans les années 60-70



RISQUES

Outre le cancer du poumon, la fumée de cigarette peut contribuer à l'apparition d'autres types de cancer, lesquels ? Cancer de : la cavité buccale ; la peau ; l'œsophage ; la vessie

Cancer de la cavité buccale ; de l'œsophage et de la vessie. Pas de cancer de la peau mais vieillissement et teint plus terne



UNIVERS

Quel personnage de série dit toujours « c'est mal m'voyez » et reste fameux pour son discours de prévention : « se droguer c'est mal, il faut pas droguer, si vous vous droguez c'est mal, parce que la drogue c'est mauvais, m'voyez ... » ?

Mr.Mackey dans la série South Park, conseiller d'orientation de l'école. Il ponctue la plupart de ses phrases de « M'voyez? » (« M'kay » en VO, d'où son nom)

les règles

les règles du jeu sont inscrites sur la valisette de transport, également sur le plateau de jeu donc lisibles par tous les joueurs mais aussi sur la première carte dans l'étui du meneur de jeu, pour permettre une appropriation facile par tous, même en autonomie

MATÉRIEL

1 valisette,
2 dés géants,
36 pièces de puzzle
format 50 x 50 cm
à assembler pour
former le plateau
de jeu de 3 x 3 mètres,
1 étui «meneur de jeu»
contenant 100 cartes
«questions/réponses»



ADDICTOPIA

Un jeu de rôle à dimension humaine, pour prévenir des risques d'addictologie. Il suffit de 3 à 6 joueurs autonomes âgés de 15 à 25 ans qui représentent leur propre pion sur le plateau. Un meneur de jeu dirige la partie. Durée : 10 à 20 mn.

Ce jeu a été réalisé en 2012 par le lycée des arts graphiques et des arts du livre, en partenariat avec Émergence et grâce à des aides financières.



RÈGLES DU JEU

L'objectif du jeu est d'arriver le premier à la case finale 30, avec un jet de dés exact, sinon le joueur rétrograde. Pour commencer la partie, chaque joueur lance deux dés. Le joueur qui obtient le score le plus fort commence à jouer.



LE SENS DES CASES

Des cases «question» sont disposées sur le jeu, pour mesurer ses connaissances et apprendre des choses. Elles permettent de doubler son jet de dés initial si l'on répond juste à la question. Des cases «pièges» freinent les joueurs : le pont cassé, l'hôtellerie, le labyrinthe, le puits, la prison, la mort.



LE MENEUR DE JEU

dirige la partie
assure l'installation
contrôle le rangement
fournit les dés aux joueurs
détient les cartes du jeu
pose les questions
valide la réponse juste
et permet au joueur de doubler son jet de dé ou fournit la réponse en cas d'erreur.



le meneur de jeu

MENEUR DE JEU

RÔLE DU MENEUR DE JEU

Le meneur de jeu volontaire dirige la partie.

Il contrôle l'installation et le rangement du plateau de jeu.

Il fournit les deux dés aux joueurs.

Il détient les cartes du jeu contenu dans l'étui "MENEUR DE JEU".

Il pose les questions sur les cases du plateau correspondantes.

Il choisit la catégorie de question sur la carte et le niveau de difficulté (classé de facile * à difficile ***).

Il valide la réponse juste et permet au joueur d'avancer du même nombre de cases que son jet de dés initial.

Il fournit simplement la réponse, en cas d'erreur.

RÈGLES DU JEU

L'objectif du jeu est d'arriver le premier à la case finale 30 avec un jet de dés exact, sinon le joueur rétrograde.

Pour commencer la partie, chaque joueur lance deux dés

Le joueur qui obtient le score le plus fort commence à jouer.

CONFIGURATION

Jeu de l'oie à dimension humaine

pour 3 à 6 joueurs autonomes, âgés de 15 à 25 ans, représentant leur propre pion sur le plateau.

Plateau formé de 36 pièces à assembler comme un puzzle.

Durée d'une partie : 10 à 20 minutes.

