COMM' IMPRO

C.GHISTE & L. TERRAZ

REMERCIEMENTS

Collaborateurs du Service projets et organisation stratégiques
Service de communication du CHUV
Centre de reprographie et d'impression du CHUV

BUT DU JEU

COMM'IMPRO a pour ambition de vous apprendre les techniques de la prestation orale par le jeu.

Vous pouvez jouer seul, à deux (l'un contre l'autre) ou en constituant deux équipes de 2 à 6 joueurs.

Pour gagner à **COMM'**IMPRO, vous devez collecter un maximum de points.

En fonction du type de carte, vous obtiendrez un certain nombre de points, soit de manière automatique, soit en réalisant une action avec succès ou en donnant la bonne réponse à une question.

PRÉPARATION

Mélangez les cartes.

Si vous jouez à deux ou en équipes, toutes les cartes sont placées face cachée au centre de la table et forment la PIOCHE.

Si vous jouez seul, n'utilisez que 40 cartes pour constituer votre PIOCHE.

Le Service projets et organisation stratégiques (POS) du CHUV vous présente,

d'aprés une idée originale de

C. Ghiste et L. Terraz,

le jeu **COMM'**IMPRO, un "**serious game**" qui vous permet d'approfondir vos connaissances en matière de prestation orale.

Informations et Contact

cyrille.ghiste@chuv.ch
laurent.terraz@chuv.ch

Version 1.0 - novembre 2018
copyrights C. Ghiste et L. Terraz

Site web du jeu:

MATÉRIEL

Le jeu est composé de 110 cartes réparties en 5 familles de 21 cartes et 4 cartes "Bonus".

Les 5 familles sont les suivantes :

- Personnage
- Public
- Ecriture
- Technique
- Prestation

Les 21 cartes de chaque famille sont constituées de 4 types de cartes :

- 4 cartes Collection
- 7 cartes Action
- 5 cartes Joker
- 5 cartes Quiz

DOCUMENTS

Certains documents (fiche peronnage, fiche public et autres) sont disponibles sur le site web du jeu.

Vous jouez à deux ou en équipe

C'est toujours l'adversaire ou un membre de l'équipe adverse qui pioche la carte à jouer.

Le joueur dont le prénom commence par la plus petite lettre de l'alphabet tire une première carte de la **PIOCHE** sans la montrer à l'équipe adverse. En fonction du type de carte tirée, procédez de la manière décrite ci-après. Les points de chaque carte sont toujours attribués à l'équipe qui n'a pas pioché la carte.

Une fois la carte jouée, mettez-la de côté (vous constituez le **TALON**) à l'exception des cartes "**Collection**" que vous gardez pour les collectionner.

Vous jouez seul

Tirez une carte de la **PIOCHE** et lisez-la.

Le cas échéant, faites l'**Action** ou répondez au **Quiz** qui vous est proposé.

Si vous échouez, retirez le nombre de points à votre gain actuel puis remettez la carte sous la **PIOCHE**.

Si vous échouez et que vous n'avez pas encore de point, vous débutez le jeu avec un solde négatif.

Carte Collection

Objectif : **apprendre certains aspects théoriques et partager ses expériences**.

Lire la carte à l'ensemble des participants et discuter ensemble du sujet, faire part de vos expériences. Le joueur qui a pioché la carte "**Collection**" ne la conserve pas, il la donne à l'équipe adverse.

L'équipe qui aura rassemblé 1 carte "**Collection**" de chaque famille (5 cartes au total : **Personnage**, **Public**, **Écriture**, **Technique**, **Prestation**), obtiendra 10 points. Vous ne pouvez pas accumuler plusieurs cartes "**Collection**" de la même famille. Le cas échéant, vous devrez les placer sur le **TALON**.

Carte Joker

Objectif : **découvrir des astuces ou des concepts permettant de parfaire ses prestations orales.**

Lire la carte et discuter ensemble de l'astuce ou de la citation. Les points obtenus (2 points) vont à l'équipe qui n'a pas pioché la carte.

Une fois la carte discutée, placer la carte sur le **TALON**.

Carte Quiz

Objectif : **parfaire ses connaissances générales sur la prestation orale par le biais de questions.**

Lire la question à l'équipe adverse qui empochera les points en cas de bonne réponse.

Nombre de points obtenus : 3 points en cas de bonne réponse.

Une fois la réponse donnée, placer la carte sur le **TALON**.

Carte Action

Objectif : **apprendre par la mise en pratique.**

Tenter de réaliser l'action mentionnée sur la carte pour obtenir des points.

Nombre de points obtenus si l'action est bien réalisée : 5 points, sinon 0 point.

Une fois l'action achevée, placer la carte sur le **TALON**.

Carte Bonus

Objectif : **cette carte libère d'une contrainte**.

Garder cette carte, elle permettra d'être libéré d'une contrainte en cours ou à venir.

Nombre de points obtenus : 0 points

Fin d'une manche

Vous jouez à deux ou en équipes : lorsqu'un des joueurs ou une équipe atteint 80 points, il gagne la partie et le jeu s'arrête.

Si la **PIOCHE** est épuisée avant la fin d'une manche, le **TALON** est mélangé et le jeu continue.

Vous jouez seul : Lorsque vous aurez utilisé toutes les cartes, comptez vos points et tentez de faire mieux la prochaine fois.