

■ Projet de jeu éducatif – Santé et Sensibilisation

Jeu : SantéGo

1. Introduction

Dans le cadre du module de **gestion de projet**, notre équipe a été amenée à concevoir un jeu éducatif dans un domaine librement choisi. Nous avons opté pour le domaine de la **santé et de la sensibilisation**, un enjeu majeur de société qui concerne l'ensemble de la population.

Le manque d'information accessible sur certaines maladies, en particulier les maladies rares ou chroniques, peut retarder le diagnostic, limiter la prévention et accentuer l'isolement des patients. C'est dans ce contexte que nous avons conçu **SantéGo**, un jeu de cartes pédagogique visant à informer, sensibiliser et orienter le grand public de manière ludique et interactive.

2. Tableau de bord simplifié du projet

Nom du jeu	SantéGo
Domaine	Santé & sensibilisation
Type	Jeu de cartes éducatif
Inspiration	Jeu des 7 familles
Public cible	Grand public (à partir de 12 ans)
Durée d'une partie	10 à 20 minutes
Objectif pédagogique	Comprendre les maladies, leurs causes et leur prise en charge
Support	Cartes physiques avec QR codes
Stade du projet	En développement
Animateur requis	Non

3. Description et principe du jeu

Le jeu **SantéGo** reprend le principe du jeu des **7 familles**, adapté au domaine médical. Chaque famille représente une maladie. Chaque famille est composée de **7 cartes** permettant d'aborder la maladie sous différents angles : organe atteint, symptômes, causes, prévention, diagnostic, soins médicaux et accompagnement par des associations. Le joueur doit réunir les 7 cartes d'une même famille afin de comprendre globalement la maladie et ses enjeux médicaux et sociaux.

4. Description des maladies abordées dans le jeu

Maladie de Creutzfeldt-Jakob

Maladie neurologique rare et grave affectant le cerveau, causée par des protéines anormales appelées prions. Elle entraîne une dégénérescence rapide du tissu cérébral, avec des troubles cognitifs et moteurs. Le diagnostic repose sur l'IRM, l'EEG et l'analyse du liquide céphalo-rachidien. La prise en charge est principalement palliative.

Cardiomyopathie hypertrophique

Maladie génétique du muscle cardiaque caractérisée par un épaississement anormal du cœur. Elle peut provoquer essoufflement, palpitations, douleurs thoraciques et syncopes. Le diagnostic repose sur l'échocardiographie, l'IRM cardiaque et les tests génétiques.

Sarcoïdose pulmonaire

Maladie inflammatoire touchant principalement les poumons, pouvant atteindre d'autres organes. Elle se manifeste par une toux persistante, une fatigue chronique et un essoufflement. Le diagnostic repose sur l'imagerie médicale et parfois une biopsie.

Maladie de Wilson

Maladie génétique rare caractérisée par une accumulation excessive de cuivre dans le foie et le cerveau, entraînant des symptômes hépatiques, neurologiques et psychiatriques. Le traitement permet d'éliminer le cuivre s'il est instauré précocement.

Polykystose rénale

Maladie génétique héréditaire caractérisée par la formation de multiples kystes rénaux, pouvant conduire à une insuffisance rénale progressive.

Épidermolyse bulleuse

Maladie génétique rare de la peau provoquant une extrême fragilité cutanée avec formation de cloques et de plaies douloureuses.

Maladie de Crohn

Maladie inflammatoire chronique de l'intestin résultant d'un dysfonctionnement du système immunitaire, entraînant douleurs abdominales, diarrhées chroniques et fatigue.

Dystrophie musculaire de Duchenne

Maladie génétique grave entraînant une dégénérescence progressive des muscles dès l'enfance, principalement chez les garçons.

Maladie d'Addison

Maladie endocrinienne rare due à une insuffisance des glandes surrénales, nécessitant un traitement hormonal substitutif à vie.

Sclérose en plaques

Maladie auto-immune chronique du système nerveux central affectant la myéline, provoquant des troubles moteurs, sensoriels et une fatigue chronique.

5. But du jeu

Le but du jeu **SantéGo** est de réunir les 7 cartes d'une même famille de maladie afin d'apprendre progressivement les informations essentielles liées à cette pathologie et de sensibiliser les joueurs à l'importance de la prévention, du diagnostic précoce et de l'accompagnement médical.

6. Objectifs du jeu et justification du choix

Les objectifs pédagogiques du jeu sont de sensibiliser le public aux maladies peu connues, de simplifier l'information médicale complexe, d'encourager la prévention et le dépistage, et de mettre en valeur le rôle des associations de patients. Le choix de ce jeu repose sur son accessibilité, son aspect ludique et son efficacité pédagogique.

7. Points forts et points faibles du jeu

Points forts : format ludique et pédagogique, informations médicales structurées et fiables, accessibilité au grand public, présence de QR codes vers des sources officielles, adaptabilité à différents contextes.

Points faibles : nécessité de mise à jour régulière des informations médicales, nombre limité de maladies dans la première version, prototype encore en phase de test.