

LudoViro

LudoViro est une interface de communication en infectiologie qui permet de parler des maladies virales et des moyens disponibles pour les combattre.

Tous les joueurs jouent ensemble contre le virus.

Un joueur est désigné pour animer la partie. Il dispose d'un fascicule qu'il peut à tout moment utiliser pour proposer (1) des informations, (2) une épreuve, (3) la lecture d'un témoignage, (4) lancer un débat.

Pour combattre le virus, les joueurs disposent de 24 cartes groupées en 4 thématiques :

- la famille prévention en jaune
- la famille système immunitaire en rouge
- la famille médecine en bleu
- la famille sciences et techniques en vert

Le joueur le plus jeune commence.

Les joueurs lancent le dé chacun à leur tour.

Une face colorée permet au joueur de tirer une carte de la couleur correspondante.

La face virus permet au virus d'avancer d'une étape.

La face « ? » laisse la possibilité à l'animateur soit d'offrir une carte de la couleur du choix des joueurs, soit de proposer une épreuve du fascicule.

Les joueurs gagnent si toutes les cartes sont tirées avant que le virus n'atteigne l'étape « PANDEMIE ».

Le virus gagne s'il atteint la case « PANDEMIE » avant que les joueurs aient déposé toutes les cartes sur le plateau.

Règle du jeu

Composition du support de communication



1 plateau dépliant

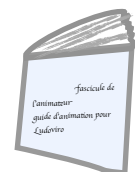
1 pion virus



1 dé



24 cartes



1 fascicule à l'attention de l'animateur

L'aventure Ludoviro

Illustrateur : Ronnie Bella

Isabelle Grosjean,
créatrice de Ludoviro



Nancy Willkomm,
coordinatrice projet

2002

Création de Ludo-Immuno pour l'animation d'un stand de la Fête de la Science à l'Ecole Normale Supérieure de Lyon. Il s'agit d'un support, dont les règles sont simples à expliquer et à comprendre, pour que des étudiants puissent parler de leur travail en immunologie et infectiologie avec le grand public.

2009

Ludo-immuno devient Ludoviro.

A la demande d'un chercheur pour une animation scientifique en classe de CM2, Isabelle fabrique la maquette n°2.

En fin d'année, Isabelle et Nancy se rencontrent. De leur collaboration résulte l'obtention du premier financement :

L'aventure Ludoviro commence...

Début du projet Ludoviro

La créatrice, la coordinatrice, l'illustrateur, ont travaillé en équipe avec des référents scientifiques et médicaux pour la réalisation des prototypes Ludoviro.

En parallèle une réflexion a été menée sur la jouabilité avec des experts en jeu, à partir de laquelle est née l'idée d'ajouter un fascicule à l'attention de l'animateur.

Des premiers tests auprès de divers publics débutants ou avertis (Science en Fête, Conférence scientifique, Journée pédagogique,...) démontrent le fort potentiel communicant de ce support.

Validation de Ludoviro

Conception du prototype en format type dossier A4 : pratique et toujours accessible pour parler plus facilement des maladies infectieuses !

Des animations auprès d'un public, d'adolescents et d'experts en prévention, sont inscrites dans une campagne de communication qui vise à faire connaître Ludoviro dans la Région Rhône-Alpes, auprès des institutions locales et des établissements d'enseignement.

Coopérons ensemble pour une meilleure prévention contre les maladies infectieuses !

2010

2011