



- Harry Kiki : Malade Imaginaire / Gastro / Bras cassé
- Sandy Kilo : Femme enceinte / Jambes cassées / Angine
- Sam Gratte : Otite / Angine / Indigestion
- Tom Egère : Indigestion / Rougeole / Varicelle
- Clea Motette : Conjonctivite / Femme enceinte / Otite
- Lara Tatouille : Myopie / Otite / Varicelle
- Léna Rines : Eczéma / Bras cassé / Myopie
- Paul Ouhon : Gastro / Eczéma / Migraine
- Sacha Touille : Indigestion / Grippe / Jambes cassées
- Marie Bambel : Grippe / Migraine / Conjonctivite
- Terry Golo : Conjonctivite / Myopie / Otite
- Debbie Scott : Grippe / Migraine / Gastro

Si le diagnostic de ton patient est trop difficile, voici un petit coup de pouce. La maladie de ton patient se trouve forcément parmi les 3 proposées.



Un jeu de société édité et développé par Dujardin. Dujardin est une filiale de TF1 Entertainment. Dujardin adhère au programme Eco-emballages. Attention ! Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans car contient des éléments de petites dimensions pouvant être avalés. Fabriqué en Chine. Visuels non contractuels. Conserver cette boîte pour toute référence ultérieure. Couleurs et détails peuvent varier par rapport aux modèles présentés. © Dujardin. Tous droits réservés.

Contact : DUJARDIN, Z.A du Pot au Pin, Entrepôt A4, 33610 Cestas - France. SAV : savdujardin@tf1.fr

Retrouvez tous nos jeux sur www.jeuxdujardin.fr



DUJARDIN jeux

CONSIGNE POUVANT VARIER LOCALEMENT > WWW.COXSIGNESDETFR.FR

C'EST GRAVE ? DOCTEUR !

RÈGLES DU JEU

CONTENU

- ✓ 1 LIT À RECONNAISSANCE VOCALE
- ✓ 12 CARTES « PATIENT »
- ✓ 14 CARTES « EXAMEN »
- ✓ 1 TUBE ET 3 LANGUETTES « PRISE DE SANG »
- ✓ 1 POSTER
- ✓ 1 BLOC DIAGNOSTIC
- ✓ 1 RÈGLE DU JEU

ÂGE **7+** JOUEURS **1+** DURÉE **15'**

DUJARDIN jeux

AVANT LA PREMIÈRE UTILISATION

Insère les piles dans le lit à reconnaissance vocale (tu peux te faire aider par tes parents en te reportant à la page 6 de cette règle du jeu).

BUT DU JEU

EXAMINER ET QUESTIONNER SON PATIENT POUR RETROUVER SA MALADIE !

PRÉPARATION DU JEU



Pose le poster « FICHES MALADIES » sur la table et place le lit à reconnaissance vocale au centre, sur la forme de lit tracée. Dispose les différentes cartes « EXAMEN » ainsi que le tube et les languettes autour du poster.

Chaque joueur se munit d'une feuille du bloc diagnostic et d'un stylo.

S'il ne vous reste plus de feuilles, vous pouvez en imprimer d'autres sur notre site WWW.JEUXDUJARDIN.FR

MODE DE JEU

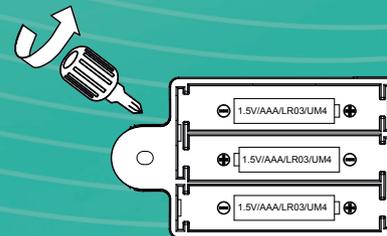
Coopération : Votre super équipe de docteurs met en commun ses connaissances afin de trouver la maladie du patient. Vous jouez tous ensemble pour trouver la maladie du patient. À tour de rôle, interrogez le patient pour trouver ses symptômes. Le premier qui pense avoir trouvé dit « EUREKA ! ». Si c'est la bonne maladie, le joueur remporte la partie. Qui sera le docteur le plus rapide à deviner la maladie du patient ?

Il a 3 chances pour deviner la maladie dans chaque mode.

1

CHERS PARENTS, MERCI DE LIRE ATTENTIVEMENT LES INDICATIONS SUIVANTES !

PILES - INSTRUCTIONS



INSTALLATION DES PILES : Retirez le couvercle des piles à l'aide d'un tournevis et insérez 3 piles AAA – LR 03 (de 1,5V) en suivant les indications du schéma ci-contre. Après avoir mis en place les piles, revissez le couvercle.

Votre jeu est normalement prêt pour utilisation.

S'il ne fonctionne pas, il est possible que les piles soient usées ou mal insérées.

MISES EN GARDE :

- Les piles doivent être mises en place par un adulte – le rechargement des accumulateurs doit être effectué par un adulte uniquement.
- N'utiliser que les piles conseillées.
- Insérez les piles ou accumulateurs correctement en respectant les signes « + » et « - ».
- Seuls des piles ou accumulateurs de même type ou de type équivalent à celui recommandé doivent être utilisés.
- Ne jamais mélanger des accumulateurs (rechargeables) avec tout autre type de piles.
- Retirer les accumulateurs avant de les recharger.
- Ne pas mélanger des piles neuves et des piles usagées ou des piles standard (salines) et des piles alcalines.
- Retirer et jeter les piles ou accumulateurs usagés conformément aux instructions du fabricant.
- Ne pas essayer de recharger des piles qui ne sont pas rechargeables.
- Enlever les piles en cas de non-utilisation prolongée.
- Ne pas mettre les bornes d'alimentation d'une pile en court-circuit.
- Si le produit cause des interférences électriques ou semble être altéré, éloignez-le des autres appareils électriques.
- Le remettre en marche si nécessaire (l'éteindre et le rallumer ou enlever les piles et les remplacer).
- Ne jamais laisser les piles à la portée des enfants. En cas d'ingestion, prévenir un médecin immédiatement.

Recyclage et traitement des piles usagées : respectons l'environnement !

- Ces produits ont été conçus et fabriqués avec des matériaux et composants de qualité pouvant être recyclés et réutilisés. Les produits électriques et électroniques contiennent des substances pouvant être nuisible à l'environnement si elles ne sont pas jetées correctement.

- Ce symbole indique qu'il ne faut pas jeter l'appareil électrique et électronique avec les autres résidus domestiques. Merci de déposer le produit usagé dans le centre de ramassage de résidus approprié.
- Dans l'Union Européenne, il existe des systèmes de ramassage spécifiques pour les appareils électriques et électroniques.
- Ne jetez pas les piles avec les autres résidus appropriés.
- Pour savoir où jeter les piles usagées, consultez votre distributeur ou la mairie de votre ville.

ENTRETIEN :

Ne pas conserver ce produit dans un endroit sale, poussiéreux ou humide. Manipulez-le avec précaution.

DYSFONCTIONNEMENT :

S'il ne fonctionne pas normalement, essayez de changer les piles. Vous pouvez également contacter le SAV par mail à savdujardin@tf1.fr

6

CARTES «PATIENT»



Harry Kiki
Un homme au grand cœur, fan de football mais qui en fait parfois beaucoup trop !



Marie Bambel
Influenceuse Amstramgram, elle réunit plus de 10 millions de followers ! Elle adore les selfies !



Tom Egérie
Le plus mignon des petits garçons ! Il aime raconter des anecdotes sur ses journées à l'école !



Lara Tatouille
Lara est une petite fille très sage et très intelligente. Elle adore les mathématiques et la physique mais pas que... sa véritable passion c'est la natation.



Sam Gratte
Plein d'énergie, Sam aime taquiner quand il le peut. Il est très drôle et a toujours des idées de blagues !



Léna Rines
Léna est une artiste depuis toute petite. Elle adore les jeux de mots et surtout la poésie et les animaux. Elle aime parler en rimes car elle trouve que ça rend les discussions plus amusantes !



Paul Ochon
Un grand joueur de jeux vidéo ! Il est très doué mais n'aime pas perdre ! Son jeu préféré : Super Pablo Party !



Sandy Kilo
Une athlète qui n'a pas froid aux yeux ! Professeur de sport du lycée Cépadrole, elle exerce le métier qui la rend heureuse. Dans sa jeunesse, elle a remporté des médailles aux Jeux Olympiques !



Sacha Touille
« La rivière des Canards » ou encore « La flûte désenchantée », Sacha est connu pour sa jolie voix et ses nombreux succès. Autant vous dire qu'il ne peut pas se permettre d'être malade ! Son rêve est de faire un concert entre Hip Hop et Opéra.



Cléa Molette
Cléa est la plus habile des bricoleuses ! Elle a même construit une maison toute seule !



Debbie Scott
La plus gentille des mamies, elle adore la cuisine et surtout le thé ! Elle passe son temps à concocter des remèdes de grands-mères pour sa famille.



Terry Golo
Vous n'avez jamais vu Terry à la télévision ? C'est pourtant l'un des animateurs phares de son époque. Il est toujours aussi charmant et sympathique !

DÉROULEMENT DU JEU

ÉTAPE 1



Allume le lit à reconnaissance vocale en positionnant l'interrupteur sur la position **ON**



La voix de ton assistante te demande de choisir un patient. Sélectionnes-en un parmi les 12 cartes « PATIENT » et positionne-le sur l'emplacement prévu sur le lit.

ÉTAPE 2



Appuie sur le bouton et prononce le nom de ton patient. Le patient se présente et te demande de l'aide pour trouver sa maladie.

ÉTAPE 3



À tour de rôle, chaque joueur appuie sur le bouton et questionne le patient en utilisant les mots en bleu sur son bloc diagnostic, par exemple « Oreilles ? », « Ventre ? », « Température ? », etc.

A Le patient peut expliquer ce qu'il ressent.

B Il peut aussi inviter le joueur à effectuer un examen médical en utilisant le matériel de la boîte (comme un examen de la vue, une radio, une prise de sang, compter le nombre de battements du cœur ou encore utiliser un tensiomètre ou thermomètre.)

QUELS SONT LES EXAMENS POSSIBLES ?

Il existe plusieurs examens à réaliser sur le patient pour déterminer son état :



Carte « THERMOMÈTRE » :

Pour connaître la température de ton patient, chauffe la zone noire de la carte « THERMOMÈTRE » avec le doigt afin de faire apparaître sa température.



Par exemple, la tension est de 13,8 sur ce tensiomètre.

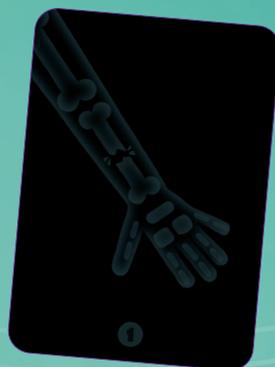
Carte « TENSIONMÈTRE » :

Afin de déterminer la tension de ton patient, tu dois prendre les deux nombres présents sur l'écran du tensiomètre et les séparer par une virgule.



Carte « PANCARTE EXAMEN DE LA VUE » :

Écoute le numéro de la ligne que ton patient propose de lire et regarde sur la pancarte s'il lit bien chaque lettre. S'il fait la moindre erreur, c'est qu'il voit mal. Sinon, il voit bien !



Carte « RADIO » :

Pour visualiser clairement la radio de ton patient, expose-la à la lumière du jour ou sous une lampe. Tu pourras alors savoir ce qui se cache dessus !



Le tube et les languettes « PRISE DE SANG » :

Pour réaliser une prise de sang, dévisse le bouchon du tube, prend la languette indiquée par le patient et insère-la dans le tube. En regardant à travers le tube, tu verras un mot s'afficher !



CŒUR :

Lorsque tu interrogues ton patient sur l'état de son cœur, il te demandera de compter les battements que tu entendas. Chaque « Boom » doit être compté !

ÉTAPE 4



En fonction de la réponse du patient ou du résultat de l'examen, chaque joueur coche sur son bloc diagnostic les cases correspondantes.

ÉTAPE 5



Au fur et à mesure de la partie, les joueurs comparent leur bloc diagnostic aux fiches maladies présentes sur le poster pour retrouver la bonne maladie dont souffre le patient.



Pour s'aider, les joueurs peuvent barrer les noms des maladies qui ne correspondent pas sur le bloc diagnostic.



ÉTAPE 6

Une fois que l'un des joueurs pense avoir trouvé la maladie, il appuie sur le bouton et prononce « EUREKA ! » (qui se prononce « Euréka »). Le patient demande alors « C'est grave Docteur ? », et le joueur appuie à nouveau sur le bouton et répond en donnant le nom de la maladie qu'il pense avoir trouvée.

- Si la maladie est la bonne, la partie est remportée.
- Si la maladie n'est pas la bonne, la partie continue en posant d'autres questions (on revient à l'étape 2). Attention, pour réessayer en redonnant un nouveau nom de maladie, il faut au préalable prononcer « EUREKA ! ». Les docteurs ont trois essais avant de perdre la partie.

SI LE DIAGNOSTIC DE TON PATIENT EST TROP DIFFICILE, RÉFÈRE-TOI À LA SOLUTION À LA FIN DE LA RÈGLE DU JEU

- Une fois la partie terminée, appuie sur le bouton pour relancer une partie.

LE SAVAIS-TU ?



Eureka est un mot grec qui signifie « J'ai trouvé ». On raconte que c'est un savant grec du nom d'Archimède qui l'aurait dit pour la première fois lorsqu'il a fait une découverte capitale (la poussée d'Archimède). Depuis ce terme est utilisé afin de marquer un sentiment de joie lors d'une grande découverte.

