

Matériel :

- Un jeu de cartes
- De quoi noter les points
- (Chronomètre pour complexifier le jeu)
- Téléphone pour scanner la carte "Aller + loin"

Contenu du jeu :

- 52 cartes "Question" (les 4 familles classiques)
- 10 cartes "Infox"
- 13 cartes "spéciales"
- 2 cartes "Aller + loin" comportant un QR code
- 1 carte règle du jeu

Déroulement d'une partie :

- Mélanger les cartes.
- Le paquet de cartes constitue la pioche pour toute la partie.
- Un premier joueur pioche une carte. **Plusieurs options :**

1. La carte piochée est une question (Pique, Carreau, Trèfle ou Cœur) :

Il lit la question à voix haute. C'est à son voisin de gauche d'y répondre.

Le joueur qui tente de répondre gagne 2 points à chaque fois qu'il cite un mot /groupe de mots surligné en jaune ou un de ses synonymes. S'il parvient à trouver un exemple, il gagne 4 points supplémentaires.

Si ce joueur ne connaît pas la réponse, donne sa langue au chat, se trompe, ou ne trouve qu'une partie de la réponse : un autre joueur volontaire peut répondre (la parole au plus rapide). Ce joueur gagne alors les points correspondant à sa réponse (2 points par mot jaune et 4 points pour un exemple).

Pour une même carte, les points peuvent donc être répartis entre 2 voire 3 joueurs.

Une fois la réponse (plus ou moins complète) apportée par un ou plusieurs joueurs, on déclare le tour terminé. Celui qui avait pioché lit alors la réponse ainsi que l'exemple de la carte, pour que chacun puisse les découvrir, et l'on note les points remportés. On commence ensuite le tour suivant : le joueur interrogé à l'origine peut alors à son tour piocher une carte et la poser à son voisin de gauche, et ainsi de suite.

Exemple

Carte Roi de carreau : « L'euthanasie menace-t-elle la liberté de parole des patients ? »

Le joueur interrogé répond « Oui » => il gagne 2 points.

Il mentionne le mot « ambivalence », surligné en jaune, ou l'idée que l'on peut changer d'avis, l'ambiguïté, la dualité, ou autre termes équivalents... => il gagne 2 points de plus.

Il ne trouve pas d'autres éléments de réponse => il reste à 4 points au total.

Un autre joueur souhaite compléter la réponse et parle de « souhait d'arrêter là » ou de « demande d'en finir »...

=> il gagne 2 points pour le mot « envie de mourir », surligné en jaune, puisqu'il s'agit de synonymes. Etc.

Un joueur peut proposer un exemple en tête pour illustrer la réponse => et gagner 4 points. Cas rare bien sûr !

2. La carte piochée est une carte « Infox » :

Le joueur qui pioche cette carte signale à l'ensemble des participants qu'il s'agit d'une carte Infox.

Un autre joueur doit se porter volontaire pour tenter d'y répondre, avant même de connaître la question.

La question (ou plutôt affirmation ici) est alors posée. La réponse est toujours « faux » mais le répondant doit argumenter : c'est là tout l'enjeu !

Cette carte joue sur l'audace : le joueur gagne 10 points si sa réponse est correcte mais il en perd 5 sinon.

Sur les cartes Infox, aucun mot n'est surligné en jaune ; la personne qui a pioché la carte (et donc pose la « question ») est juge de la réussite du joueur qui répond (à adapter au niveau des joueurs).

3. La carte piochée est une carte « spéciale » :

Il y en a 4 types : Opposant (4 cartes) - Porte-parole (4 cartes) - Serein (3 cartes) - Expert (2 cartes).

Elles sont gardées précieusement par celui qui les tire, face cachée, près de lui. Ce sont en quelque sorte des « atouts » que le joueur pourra utiliser au moment opportun.

Par conséquent si le joueur tombe sur une de ces 4 cartes, il doit piocher à nouveau jusqu'à tirer une carte Question ou Infox pour poser la question à son voisin de gauche.

- **Carte « Opposant »** : peut être utilisée à n'importe quel moment par la personne qui la possède pour « bloquer » l'un ou l'autre joueur, juste avant qu'il ne prenne la parole, s'il estime par exemple qu'il a déjà trop de points. La parole passe automatiquement au voisin de gauche de celui qui est « bloqué ». Cette carte n'est valable qu'un tour.
- **Cartes « Porte-parole », « Serein » et « Expert »** : Elles peuvent être utilisées (ou non) au moment où celui qui les possède est interrogé dès que la question lui a été posée.
 - **Porte-parole** : permet au joueur interrogé de désigner quelqu'un pour parler à sa place. Les deux joueurs remportent chacun l'intégralité des points obtenus par le répondant.
 - **Serein** : double les points obtenus par celui qui répond en utilisant cette carte.
 - **Expert** : triple les points obtenus par celui qui répond en utilisant cette carte.

- Lorsque le temps imparti est écoulé ou bien lorsque toutes les cartes ont été utilisées, on décrète la partie terminée.
- Le joueur qui a rassemblé le maximum de points gagne la partie.

ADMD : Association pour le Droit de Mourir dans la Dignité. C'est une des principales associations qui milite (depuis 50 ans) en faveur de la légalisation de l'euthanasie et du suicide assisté.

Agisme : Discrimination fondée sur l'âge, spécialement envers les personnes âgées.

Aidant : Personne qui apporte son aide et assiste une personne en perte d'autonomie. Aujourd'hui, on estime qu'il y a entre 8 et 11 millions de personnes en France qui accompagnent au quotidien un proche malade ou en situation de handicap. Ils sont 90 % à aider un membre de leur famille, dont 47 % qui aident l'un de leurs parents. Si un Français sur quatre est aidant, seuls les deux tiers (68 %) se perçoivent spontanément comme tels.

Clause de conscience : La clause de conscience est un droit reconnu à certains professionnels de refuser d'accomplir un acte contraire à leurs convictions personnelles, professionnelles, morales ou religieuses, c'est-à-dire d'exercer leur objection de conscience. La clause de conscience est le cadre juridique qui les protège contre toute sanction et garantit leur liberté de conscience.

Dans le secteur médical, la clause de conscience est légalement reconnue dans trois situations :

- L'interruption volontaire de grossesse
- La stérilisation à visée contraceptive
- La recherche sur les embryons humains

Douleur chronique : Douleur persistante ou récurrente qui dure au moins trois à six mois, au-delà du temps normal de guérison d'une blessure ou d'une maladie.

Effet Papageno : Désigne un phénomène psychologique selon lequel le fait de montrer des exemples positifs de personnes ayant surmonté des idées suicidaires peut aider à prévenir le suicide (*phénomène contraire à l'effet Werther*).

Effet Werther : Phénomène, aussi connu sous le nom de « suicide mimétique », selon lequel le fait de parler du suicide de manière médiatique entraîne un phénomène de contagion. L'Organisation mondiale de la santé (OMS) a émis des recommandations aux professionnels des médias pour ne pas parler du suicide positivement (*phénomène contraire à l'effet Papageno*).

Euthanasie : Consiste à provoquer intentionnellement la mort d'une personne par un acte (injection, administration de substance...) ou par abstention délibérée des traitements et des soins indispensables à la vie (notamment alimentation et hydratation...), dans l'intérêt allégué de celle-ci.

Létal : Qui provoque la mort.

MGEN : La Mutuelle Générale de l'Éducation Nationale.

"Mort sociale" : Situation d'une personne qui, bien qu'encore vivante physiquement, est exclue ou marginalisée de la vie sociale, perdant son rôle, sa reconnaissance ou ses liens avec les autres (pour cause de vieillissement ou de handicap par exemple). Les Petits Frères des Pauvres utilisent ce terme depuis leur 1^{er} Baromètre sur l'isolement des personnes âgées publié en 2017 pour désigner la forme la plus avancée de l'isolement social, à savoir l'absence quasi totale de contacts avec les quatre cercles de sociabilité : famille, amis, voisinage, réseaux associatifs.

OMS : L'Organisation mondiale de la santé est l'institution spécialisée de l'Organisation des Nations unies (ONU) pour la santé publique créée en 1948.

Pluridisciplinaire : Qui concerne plusieurs disciplines ou domaines de recherche.

Une réunion de concertation pluridisciplinaire en soins palliatifs est une réunion où plusieurs professionnels de santé (médecins, infirmières, kinés, psychologues, assistantes sociales) se réunissent pour décider ensemble du meilleur accompagnement d'un patient en fin de vie.

Polypathologie : Présence simultanée d'au moins deux maladies chroniques chez un même patient. On parle parfois de polypathologies liées à l'âge pour désigner les multiples problèmes de santé qui peuvent toucher les personnes, même encore autonomes, en vieillissant. Chez les personnes très âgées, ces situations sont très fréquentes : 93 % des plus de 70 ans sont concernés, et 85 % d'entre eux présentent au moins trois maladies.

Sédation : La sédation consiste à endormir un patient pour diminuer ou supprimer sa conscience. L'intention est de soulager de manière temporaire une douleur physique ou une souffrance psychique. Exceptionnellement, elle peut être maintenue de manière continue jusqu'au décès de la personne, quand tout autre moyen s'est révélé inopérant pour soulager les souffrances d'une personne en toute fin de vie ayant un pronostic vital engagé à court terme. Elle devient illégitime quand elle est utilisée dans l'intention de provoquer la mort, notamment par l'injection délibérée de doses abusives d'analgésiques associée généralement à l'arrêt de l'hydratation et de l'alimentation.

SFAP : Société Française d'Accompagnement et de soins Palliatifs. La SFAP fédère plus de 10 000 soignants et 6 000 bénévoles d'accompagnement en soins palliatifs.

SLA : La sclérose latérale amyotrophique, plus connue sous le nom de "maladie de Charcot", est une maladie neurodégénérative grave qui conduit à une paralysie progressive des muscles. L'évolution de la maladie peut être très variable d'un patient à l'autre, mais elle est globalement rapide, entraînant le plus souvent un décès dans les deux à cinq ans après le diagnostic. Il n'existe actuellement aucun traitement curatif probant contre cette maladie dégénérative non contagieuse.

Souffrance réfractaire : La souffrance est définie comme réfractaire si tous les moyens thérapeutiques et d'accompagnement disponibles et adaptés ont été proposés et/ou mis en œuvre sans obtenir le soulagement escompté par le patient, ou qu'ils entraînent des effets indésirables inacceptables, ou que leurs effets thérapeutiques ne sont pas susceptibles d'agir dans un délai acceptable. Le patient est le seul à pouvoir apprécier le caractère insupportable de la souffrance, du délai ou des effets indésirables. (Fiche repère SFAP Mai 2017)

Soins palliatifs : Ce sont des soins actifs, continus, évolutifs, coordonnés et pratiqués par une équipe pluriprofessionnelle. Ils ont pour objectif, dans une approche globale et individualisée, de prévenir ou de soulager les symptômes physiques, dont la douleur, mais aussi les autres symptômes, d'anticiper les risques et complications et de prendre en compte les besoins psychologiques, sociaux et spirituels, dans le respect de la dignité de la personne soignée.

Ils cherchent à éviter les investigations et les traitements déraisonnables et se refusent à provoquer intentionnellement la mort. Selon cette approche, le patient est considéré comme un être vivant et la mort comme un processus naturel.

Ces soins s'adressent aux personnes atteintes de maladies graves évolutives ou mettant en jeu le pronostic vital ou en phase avancée et terminale, ainsi qu'à leur famille et à leurs proches. Des bénévoles, formés à l'accompagnement et appartenant à des associations qui les sélectionnent, peuvent compléter, avec l'accord du malade ou de ses proches, l'action des équipes soignantes.

Validisme : Système faisant des personnes valides la norme sociale, par extension il s'agit de discrimination envers les personnes en situation de handicap.