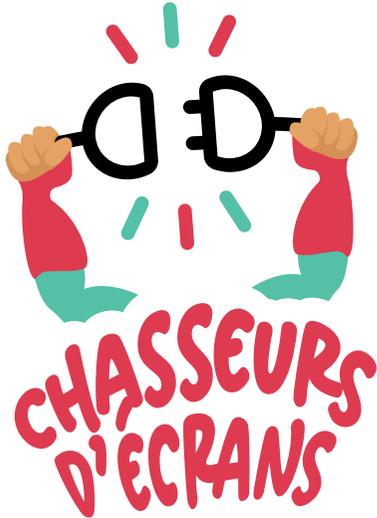


FONDATION

POUR  
L'ENFANCE

reconnue d'utilité publique



### PRÉSENTATION DU JEU « CHASSEURS D'ÉCRAN » (2 À 6 JOUEURS)

As-tu déjà entendu parler de Pixelia ? C'est une planète très étrange, car elle est envahie par les écrans !

Là-bas, partout, dans les rues, les maisons, les écoles, même dans le ciel, il y a des télévisions, des ordinateurs, des tablettes, des téléphones. Ses habitants s'appellent les Pixeliens : ils passent toutes leurs journées à regarder des vidéos, à jouer sur leur téléphone portable ou à aller sur les réseaux sociaux.

Les Pixeliens sont des gens très tristes, car ils ont oublié ce qu'est la joie de se retrouver en famille ou entre copains, de s'amuser dehors, de lire, de dessiner. Ils ne savent même plus rire, tu te rends compte !

Depuis des années, ils attendent que quelqu'un vienne les sauver, et pas n'importe qui : un enfant courageux, capable de leur montrer comment passer une belle journée, pleine de rires, de découvertes, d'aventures, avec moins d'écrans !

Es-tu prêt à relever le défi ? Si oui, mets ton costume de « Chasseur d'écrans » et armé(e) de tes cartes magiques, libère la planète Pixelia ! A toi de jouer !

### BUT DU JEU

Être le premier ou la première à montrer aux Pixeliens comment passer une belle journée, équilibrée, avec moins d'écrans, en réunissant 4 cartes « moments »\* (matin, midi, après-midi, soir) et une carte « Joie », sans dépasser un score de 6 sabliers. Plus une carte a de sabliers, plus les Pixeliens sont prisonniers de leurs écrans, alors attention aux dérapages !

\* Chaque carte « moments » est composé de deux informations : l'une, à destination des enfants, est directement utile à la partie. L'autre, à destination de leurs parents et des professionnels, permet d'approfondir les connaissances de chacun au sujet de l'impact des écrans sur le développement des enfants.

### PRÉPARATION

Trier les cartes pour constituer deux tas :

- **Le premier** se compose des 6 cartes « Chasseurs d'écrans ».
- **Le second**, composé de toutes les autres cartes, constitue la pioche, après avoir été mélangé. Il est placé au milieu des joueurs.

### DÉROULEMENT DU JEU :

Chaque joueur pioche une carte « Chasseurs d'écrans » et la place, face visible, devant lui. Cette carte lui indique l'aventurier qu'il incarnera tout au long du jeu.

Puis, pour composer une journée équilibrée, les joueurs tirent, chacun à leur tour, une carte de la pioche et la posent devant eux, face visible. Lorsqu'une carte ne convient pas à leur jeu, ils la remettent en tas à côté de la pioche. Ce tas pourra être mélangé et utilisé pour le jeu une fois la pioche épuisée.

### RÈGLES DU JEU :

#### 6 CARTES « CHASSEURS D'ÉCRANS »



Chaque carte représentera un super héros que le joueur incarnera le temps du jeu. Une petite description accompagnera chaque personnage.

## CARTES « MOMENT DE LA JOURNÉE » (matin, midi, après-midi, soir)



Le joueur doit conserver la carte piochée. S'il possède déjà une carte de la même catégorie dans son emploi du temps de la journée, il conserve la carte qu'il préfère et repose l'autre dans le tas à côté de la pioche.

## CARTES « HUMEURS DES PIXELIENS »



« **Tristesse** » : Le joueur est obligé de la conserver, jusqu'à ce qu'il pioche une carte « **Joie** ». Il peut alors la remettre dans la défausse. Il n'est pas possible de terminer le jeu en disposant encore de la carte « **Tristesse** ».



« **Joie** » : Le joueur garde la carte. S'il en possède déjà une, il la remet dans la défausse. Grâce à elle, le joueur qui possède une carte « **Tristesse** » peut s'en débarrasser en la remettant dans la défausse, et conserver la carte « **Joie** ». Cette carte est indispensable pour finir le jeu et libérer les Pixéliens.

## CARTES « ACTION »

Chacune de ces cartes te donne un pouvoir supplémentaire. A toi de bien les utiliser pour libérer au plus vite les Pixéliens !



« **Déconnexion** » : cette carte a le pouvoir de se débarrasser d'un écran trop envahissant. Le joueur choisit une carte « **moment** » dans son emploi du temps et doit la jeter dans la défausse. Cette carte peut être conservée pour être utilisée plus tard dans le jeu.



« **Migraine** » : en attendant d'être sauvés, les Pixéliens ont encore passé une journée sur leurs écrans et vont se coucher avec la migraine. Il faut attendre le lever du soleil pour agir, le joueur passe son tour.



« **Maître du temps** » : cette carte donne un pouvoir supplémentaire au joueur. Il peut ainsi voler une carte « **moment de la journée** » dans le jeu d'un autre joueur. Cette carte peut compléter son jeu ou remplacer une carte qu'il remet dans la défausse.

## CARTES « BONUS »



Les cartes « **Contrôle parental** » et « **Minuteur** » permettent aux Pixéliens de mieux utiliser leurs écrans, en limitant le temps qu'ils y passent.



Une fois piochées, elles doivent être placées à côté de l'emploi du temps tout au long de la partie. Grâce à elles, le joueur peut composer son emploi du temps avec un sablier supplémentaire, donc ne pas dépasser 7 sabliers. Un même joueur ne peut pas cumuler ces deux cartes.

## CARTES « MAUS »



Les cartes « **Cinéma** » et « **Téléphone ou ordinateur à l'école** » indiquent que les Pixéliens ont déjà passé du temps sur les écrans en dehors des moments indiqués par l'emploi du temps.



Une fois piochées, elles doivent être placées à côté de l'emploi du temps tout au long de la partie. A cause d'elles, le joueur doit composer son emploi du temps avec un sablier en moins, donc ne pas dépasser 5 sabliers. Un même joueur ne peut pas cumuler ces deux cartes.

## » FIN DE LA PARTIE

Le premier joueur qui a composé son emploi du temps avec les quatre moments de la journée et une carte « **Joie** », sans dépasser le nombre de sabliers autorisés a gagné la partie.

**Pixelia est libérée, les habitants peuvent désormais cohabiter en harmonie avec les écrans, et redécouvrir la joie de vivre « pour de vrai » !**