

Le médecin



malgré

tout !

Règles du jeu

Présentation

Une création du cours facultatif de grec ancien de l'EPS Préverenges et environs :

Ailsa, Alexis, Alice, Anne-Solène, Ariana, Christian, Édouard, Eole, Helène, Jade, Kirsten, Laetitia, Laura, Léa, Marie, Matteo, Mattis, Nadia, Oriane, Rémi ; M. Jaques

© 2022, Préverenges

Informations générales

- ❖ Âge conseillé : 12 ans et plus
- ❖ Nombre de joueurs : 2-6
- ❖ Durée d'une partie : 30 minutes environ

Introduction – la médecine en Grèce ancienne

Vous voilà renvoyé dans le passé à une époque où la médecine a beaucoup évolué grâce à plusieurs figures importantes comme Hippocrate et Galien. Même si les sanctuaires d'Asclépios, le dieu de la médecine fils d'Apollon, continuent d'être bien fréquentés dans l'espoir d'une guérison divine, on se tourne également vers des médecins qui souvent itinérants peuvent acquérir une grande renommée.

Dans ce jeu, tu entreras dans la peau d'un médecin grec qui, sorti de l'école de médecine de Cnide, ira prêter serment dans le sanctuaire d'Asclépios à Épidaure en passant par divers lieux importants de la Grèce.

Les règles du jeu

- ⚡ Le ou la plus jeune commence.
- ⚡ Le tour se fait dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.
- ⚡ Chaque joueur ou joueuse choisit un pion qui correspond à des médecins historiques (cf. ci-dessous).
- ⚡ Ensuite, iel tire le dé de couleurs et suit les indications suivant la couleur obtenue (cf. ci-dessous).
- ⚡ Il y a 24 cases portant chacune une lettre de l'alphabet grec. Une case supplémentaire représente le Tartare (cf. ci-dessous).
- ⚡ Le premier joueur ou la première joueuse à arriver à Épidaure doit répondre correctement à une question « vrai ou faux » et à une question « QCM » pour remporter la victoire ; iel sera déclaré-e victorieux ou victorieuse après avoir récité le serment d'Hippocrate en tenant le bâton d'Asclépios (⚡ ; à fabriquer soi-même avec un bâton et un serpent en peluche ou en plastique). En cas d'échec, iel essaiera à nouveau au tour suivant.

Les pions

Ils correspondent à des médecins célèbres :

- **Hippocrate** (V^e-IV^e siècle av. J.-C.) : Considéré comme le père de la médecine, on lui doit la théorie des humeurs et le fameux serment qui porte son nom. Il fonda une école de médecine à Cos, son île natale.
- **Agnodice** (IV^e siècle av. J.-C.) : Elle dut se déguiser en homme pour étudier la médecine. Elle était si douée qu'elle suscita la jalousie de ses collègues.
- **Hérophile** (IV^e-III^e siècle av. J.-C.) : Grand médecin qui écrivit un ouvrage sur l'anatomie à partir de dissections. Il étudia aussi le système nerveux, les méninges, le cerveau et différencia veines et artères.
- **Érasistrate** (IV^e-III^e siècle av. J.-C.) : Médecin clinicien et grand anatomiste de la Grèce antique ; il est réputé pour ses connaissances en ophtalmologie et ses découvertes font de lui un précurseur de la neurophysiologie.
- **Galien** (II^e siècle apr. J.-C.) : Médecin grec, il fit des dissections malgré les interdictions et il améliora les connaissances de l'anatomie du corps humain. Il exerça à Pergame, mais aussi à Rome auprès de plusieurs empereurs.
- **Soranos d'Éphèse** (II^e siècle apr. J.-C.) : Médecin grec considéré comme le plus grand gynécologue-accoucheur ; il écrivit beaucoup de textes sur la gynécologie.

Les deux dés

Le jeu se joue avec un dé à six couleurs (il est possible de le remplacer par un dé normal, voir ci-dessous).

Un second dé « spécial » est parfois utilisé. Il s'agit d'un dé à quatre faces qui donne comme résultats 1, 2, 3 ou 4. Si vous ne disposez pas d'un tel dé, vous pouvez utiliser un dé classique et le retirer tant que vous n'atteignez pas un résultat entre 1 et 4.

La joueuse ou le joueur tire le dé, si le résultat est...

-  (ou ) iel avance d'une case.
-  (ou ) iel lance le dé spécial et avance du nombre de cases indiqué.
-  (ou ) iel choisit une des trois cartes et agit en conséquence (cf.   ).
-  (ou ) iel tire une carte ΤΥΧΗ et agit selon ce qu'y lui est dit.
-  (ou ) iel répond à une question QCM, mais peut choisir de répondre sans prendre connaissance des propositions :
 - si réponse directe et correcte : avance de deux cases
 - si réponse directe et incorrecte : recule d'une case
 - si QCM et réponse correcte : avance d'une case
 - si QCM et réponse incorrecte : reste sur place
-  (ou ) iel répond à une question « vrai ou faux ? »
 - réponse correcte : avance d'une case
 - réponse incorrecte : reste sur place

Les trois types de cartes



Les cases

Il y sur le plateau 24 cases portant chacune une lettre de l'alphabet grec et correspondant à des lieux importants de la Grèce antique. Le joueur doit se déplacer d'alpha (Cnide) à oméga (Épidaure) en allant dans l'ordre des lettres de l'alphabet grec :

Α Β Γ Δ Ε Ζ Η Θ Ι Κ Λ Μ Ν Ξ Ο Π Ρ Σ Τ Υ Φ Χ Ψ Ω

Case spéciale – le tartare

S'iel doit reculer d'une case alors qu'iel se trouve sur la première case (Cnide) ou de deux cases alors qu'iel se trouve sur la deuxième case (Cos), iel doit se rendre au Tartare et ne pourra en sortir que s'iel fait 1 avec le dé spécial.

Ἄγαθὴ τύχη !

ASCLÉPIOS



Eole