



# RÈGLES DU JEU



EN ROUTE  
VERS LE 7<sup>ÈME</sup> CIEL!

## Nombre de joueurs.ses:

2 équipes de chacune 2 ou 3 joueurs.ses.

**But:** être la première équipe à atteindre le 7<sup>ème</sup> ciel !

NB: Le jeu s'adresse à toutes les personnes de plus de 16 ans qui ont envie d'y jouer, indépendamment de leur identité de genre, de leur orientation sexuelle, de l'aspect de leurs organes génitaux ou des termes qu'elles utilisent pour se définir.

## Matériel et préparation

### Vous trouverez dans ce sac les éléments suivants:

1 plateau de jeu, 156 cartes (24 par type d'activités et 12 cartes Klam's), 1 sablier, 1 dé de couleurs, de la pâte à modeler, 2 pions, 1 gant en vinyle, les règles du jeu, 1 guide « Sexe, etc. »  
1 guide pour l'entretien des sex-toys, 1 guide du safer sex pour les personnes trans\*, 1 guide du safer sex entre femmes, 1 guide « Fiers de te protéger – Un aperçu de la santé sexuelle des hommes ayant des rapports sexuels avec des hommes » ainsi qu'un MEMO à l'attention des gynécologues sur la santé sexuelle des femmes qui aiment les femmes.

### Outre le contenu du sac, le jeu requiert:

1 paire de ciseaux, 1 petite feuille de papier par joueur.se, 1 stylo par joueur.se.

## Déroulement du jeu

### LEZ GO!

Les cartes sont disposées face cachée par type d'activités autour du plateau, les pions en sont aux préliminaires.

L'équipe du/de la joueur.se qui a l'index le plus long commence (équipe A).

**Attention: chaque équipe tire les cartes et lit les activités pour l'équipe adverse.**

Un.e joueur.se de l'équipe qui commence (équipe A) lance le dé. L'équipe adverse (équipe B) tire la carte correspondant à la couleur du dé. Elle lit la carte à l'équipe A qui fait l'activité proposée.

Si la réponse est correcte et dans les temps (quand le temps est indiqué), l'équipe A avance de 3 cases. C'est au tour de l'équipe B de lancer le dé. L'équipe A tire la carte pour l'équipe B.

Un.e joueur.se/une équipe peut refuser de faire l'activité proposée sur la carte et relancer le dé si il.elle le souhaite.

## Chaque couleur sur le dé correspond à un type d'activités:



**Rouge: défi**

L'équipe qui joue relève le défi. Pour certains défis, le chronomètre peut être requis.

**Deviner un mot en 30 secondes:** un.e joueur.se de l'autre équipe vérifie qu'aucun mot interdit (mot de la même famille y compris) n'est prononcé et que le temps est respecté.

**Compétition de mots:** l'équipe qui joue commence.

Chaque équipe donne un mot à tour de rôle. La dernière équipe à proposer un mot avance de 3 cases et l'autre reste là où elle est. Si une équipe met plus de 10 secondes à trouver un mot, c'est l'autre équipe qui gagne le défi et avance de 3 cases. C'est ensuite au tour de l'équipe qui a gagné de jouer.



**Violet: vérité**

Les questions posées sont plus ou moins personnelles. Tous.tes les joueurs.ses de l'équipe qui joue y répondent sauf si ils.elles préfèrent demander une nouvelle carte.



## Vert: prévention

L'équipe qui joue répond à la question. Les réponses aux questions posées se trouvent dans les guides ou sur la carte. Le cas échéant, l'équipe dispose d'1 minute pour trouver la réponse dans le guide indiqué.



## Jaune: affinités

Une situation est exposée à l'équipe qui joue. Chaque joueur.se de cette équipe choisit une émotion qui correspond à ce qu'il.elle ressentirait dans cette situation. Il.elle choisit également une émotion qui correspond à ce que les joueurs.ses de son équipe ressentiraient, à son avis, dans cette situation. Chaque joueur.se note toutes les émotions sur un papier. Lorsque toutes les personnes de l'équipe ont noté les émotions, on vérifie si les réponses sont correctes. Si 1 émotion a été devinée, l'équipe avance de 2 cases. Si 2 émotions ou plus ont été devinées, l'équipe avance de 3 cases.

Les émotions possibles sont les suivantes:



## Noir: action prévention

L'équipe qui joue fait l'activité proposée. Certaines actions requièrent de la pâte à modeler ou un gant. En cas d'absence de pâte à modeler et/ou de gant, il est possible de dessiner.

## Cases spéciales:

**CLIT**

### Case « CLIT »:

L'équipe qui tombe sur une case « CLIT » peut choisir au tour suivant le type d'activités qu'elle veut faire sans lancer le dé.



### Case « Klam's »:

Lorsqu'une équipe tombe sur une case « Klam's », l'autre équipe doit au tour suivant tirer une carte « Klam's » et la lire à l'équipe qui est sur la case.



### Case de couleur:

Lorsqu'une équipe tombe sur une case de couleur, l'autre équipe doit au tour suivant tirer une carte de la couleur de la case et la lire à l'équipe qui est sur la case.



## Bleu: questions sexo

L'équipe qui joue répond à la question portant sur des statistiques dans le domaine des sexualités.

Ces statistiques se basent sur des résultats issus des enquêtes suivantes:

**Enquête campagne LOVE LIFE (2016)** Dans le cadre de la campagne de prévention LOVE LIFE de l'Office Fédéral de la Santé Publique (OFSP), 29'350 personnes ont participé à cette enquête sur la sexualité en Suisse. 80 % des questionnaires ont pu être utilisés pour l'analyse. Cette enquête a été relayée par Blick, le Matin et Facebook.

**Enquête jeunes IUMSP (2018)** L'objectif principal de cette recherche menée en Suisse par l'Institut Universitaire de Médecine Sociale et Préventive (IUMSP) était d'obtenir des données épidémiologiques actuelles sur la santé et les comportements sexuels et reproductifs des jeunes en Suisse. L'échantillon final comprend 7'142 jeunes de 24 à 26 ans et vivant en Suisse.

**Enquête Femina (2017)** Cette enquête en ligne portant sur la sexualité des femmes a été réalisée auprès de 1'283 lectrices du magazine Femina vivant en Suisse romande.

**Enquête « D. Brandone » (2016)** Cette enquête a été menée en France par Diane Brandone et porte sur les pratiques sexuelles entre femmes. 476 femmes ayant des relations sexuelles avec des femmes (FSF) ont participé à cette enquête.

**Enquête « C. Delebarre » (2016)** L'enquête SexofSF a été réalisée en France par Coraline Delebarre et porte sur les sexualités entre femmes. 1'694 FSF constituent l'échantillon de cette enquête.

**Enquête Gaysurvey IUMSP (2014)** Cette enquête nationale, menée en Suisse par l'IUMSP, s'inscrit dans le dispositif de surveillance du VIH établi par l'OFSP. 834 hommes ayant des relations sexuelles avec des hommes (HSH) ont participé à cette enquête.

**Enquête « B. Zietsch » (2005)** Cette étude traitant de la durée des pénétrations vaginales lors des rapports hétérosexuels a été réalisée par l'Australien Brendan Zietsch auprès de 500 couples vivant dans cinq pays différents (Royaume-Uni, Espagne, Turquie, Pays-Bas, États-Unis).

Nous n'avons pas trouvé d'enquête spécifique sur les sexualités impliquant des personnes qui ne se définissent pas comme « femme » et « homme » et prions les joueurs.ses de nous en excuser.

Vous trouverez des informations complémentaires et les sources de ces enquêtes sur notre site: [www.klamydias.ch](http://www.klamydias.ch) (onglet jeu -> LEZ GAME).

## Adresses utiles en Suisse:

- Pour trouver un centre de conseil ou de dépistage approprié auquel vous pourrez vous adresser, vous pouvez effectuer une première évaluation personnelle du risque VIH et IST, le Safer Sex Check, sur le site suivant: [www.love-life.ch](http://www.love-life.ch)
- Adresses des centres de consultation en Suisse: [www.sante-sexuelle.ch/fr/centres-de-conseil](http://www.sante-sexuelle.ch/fr/centres-de-conseil)
- Profa, consultation de santé sexuelle dans le canton de Vaud: [www.profa.ch](http://www.profa.ch)
- Association pour la santé sexuelle des femmes qui aiment les femmes: [www.klamydias.ch](http://www.klamydias.ch)
- Centre de santé pour les hommes qui ont des rapports sexuels avec des hommes et pour les personnes trans\* ainsi que leurs partenaires: [www.mycheckpoint.ch](http://www.mycheckpoint.ch)
- SANTÉ SEXUELLE Suisse: [www.sante-sexuelle.ch](http://www.sante-sexuelle.ch)



LE JEU SAPHIQUE  
hétéroCLIT