

# TOIT ET MOI

Comment est-ce que  
j'imagine mon lieu de  
vie à l'avenir ?

Auteurs du jeu  
Gebrüder Frei

Contenu  
Haute Ecole Spécialisée de Lucerne

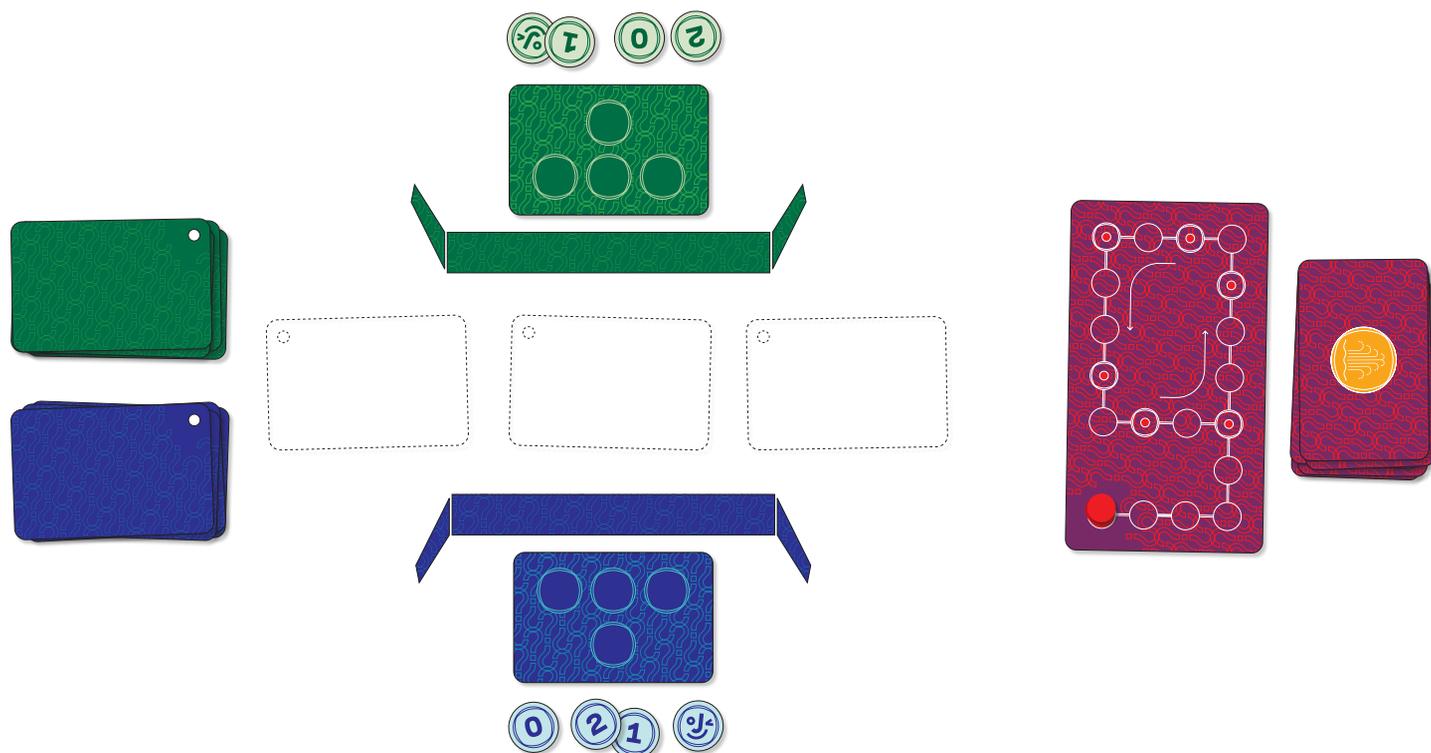
PRO  
SENECTUTE

Vous pouvez visionner les instructions du jeu « Toit et moi » sur ordinateur sous forme de brève vidéo. Saisissez le lien suivant dans le champ de recherche de votre navigateur : [www.prosenectute.ch/jeu](http://www.prosenectute.ch/jeu)

Si vous préférez une version écrite des instructions, vous la trouvez ci-dessous.

## Préparation du jeu

Les deux personnes participant au jeu sont assises face à face et placent devant elles un paravent pour cacher leurs cartes. Derrière chaque paravent, on place un tableau d'évaluation de la couleur correspondante. Ainsi que trois jetons avec les chiffres 0, 1, 2, et un jeton joker. Dans la pile bleue et la pile verte, prenez les 5 cartes d'affirmation « blanches » du dessus et posez-les dans la boîte. Mélangez bien les cartes d'affirmation de la pile bleue, ainsi que celles de la pile verte, et placez-les face cachée à côté des paravents.



Les cartes-questions violettes existent en rouge, en orange et en jaune.

La pile est organisée par couleurs. Tout en bas, vous trouvez toutes les cartes rouges, puis les cartes orange et en haut les cartes jaunes.

La pile est placée de côté, au centre de la table. Placez la piste de score à côté de la pile de cartes violettes. Placez le pion rouge sur la case de départ rouge.



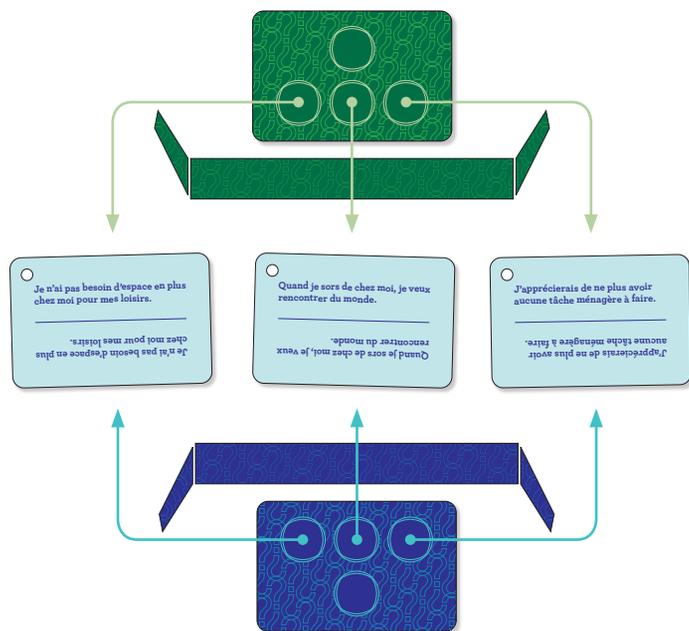
## Déroulement

La personne avec le jeu bleu commence. Placez 3 cartes d'affirmation de la pile bleue, face visible, au centre. Lisez dans votre tête les trois affirmations et choisissez-en une discrètement qui correspond à un besoin personnel important pour vous pour le logement dans la seconde moitié de la vie.

Évaluez l'affirmation choisie avec l'un de vos jetons d'évaluation.

Le jeton « 1 » signifie que l'affirmation est **importante** pour vous.

Le jeton « 2 » signifie que l'affirmation est **très importante** pour vous.



La position du jeton indique quelle affirmation vous avez choisie :

Le cercle de gauche renvoie à l'affirmation de gauche, le cercle du centre renvoie à l'affirmation du centre et le cercle de droite à l'affirmation de droite. Si aucune des affirmations ne correspond à un besoin, placez le jeton avec le 0 – « pas important » – sur le quatrième cercle.

Votre partenaire de jeu lit les trois cartes bleues en même temps. Il se met à votre place et essaie de deviner votre choix. Les deux joueurs placent discrètement leurs jetons sur leur tableau d'évaluation. Ensuite, les deux joueurs enlèvent leurs paravents et comparent les positions des jetons d'évaluation sur les tableaux.

## Évaluation

Si les positions concordent, votre partenaire (le joueur vert) marque 1 point. Si l'évaluation de l'affirmation concorde aussi, votre partenaire marque un deuxième point. Si aucune des deux ne correspond, il n'y a pas de point. Si les deux joueurs posent le jeton « 0 » sur le quatrième cercle, parce qu'aucune des affirmations ne correspond à un besoin, le joueur vert marque 1 point.



Les positions concordent  
**1 point**



Les positions et les évaluations concordent  
**2 points**



## Joker

Si pour le joueur vert, le choix des cartes et l'évaluation du joueur bleu semblent évidents, il peut poser le joker au centre avant d'enlever le paravent. Si son hypothèse est confirmée, il marque un point supplémentaire, ce qui donne un total de 3 points. Mais si l'évaluation n'est pas correcte, l'utilisation du joker lui fait perdre tous les points.



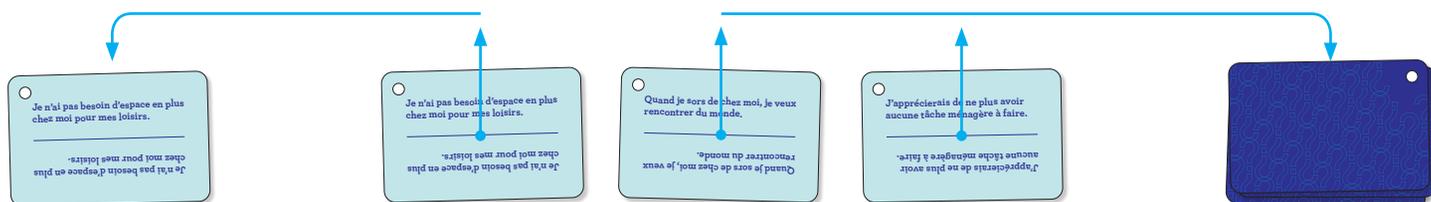
Les positions et les évaluations concordent  
Joker utilisé  
**3 points**



## Cartes-questions

Le joueur vert peut avancer son pion sur la piste de score. S'il arrive avec le pion sur un petit rond rouge ou passe au-dessus de lui, il peut tirer la carte violette du dessus et lire à haute voix l'une des deux questions. Le joueur bleu doit répondre à cette question. Ensuite, la carte est posée face visible à côté des cartes-questions cachées, et forme la nouvelle pile de défausse.

À la fin du tour, prenez la carte bleue que vous avez choisie et posez-la sur votre moitié de table, face visible pour les deux joueurs. Les deux cartes d'affirmation restantes sont posées à côté de la piste de score, faces cachées, et forment la pile de défausse bleue. Si vous n'avez choisi aucune des trois cartes exposées, mettez-les toutes les trois dans la pile de défausse. Le tour est alors terminé et vous pouvez remettre les paravents en place.



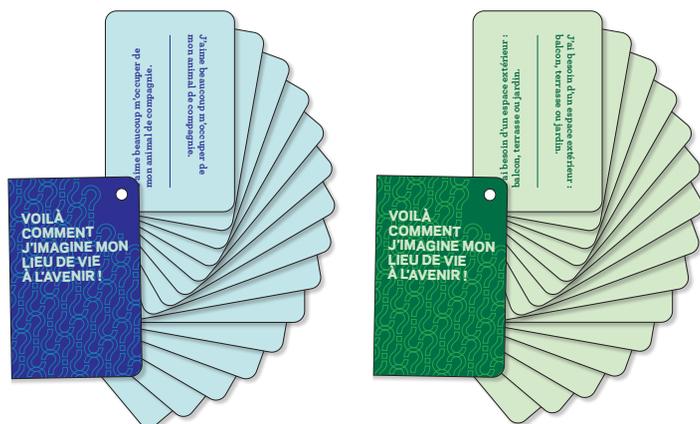
## Nouveau tour

Un nouveau tour commence. C'est au joueur vert de jouer. Le jeu se déroule en inversant les rôles : le joueur vert place trois cartes d'affirmation au milieu, faces visibles. C'est maintenant au joueur bleu d'évaluer correctement son partenaire et de marquer des points. S'il y parvient, le joueur bleu peut avancer le pion du nombre de points gagnés sur la piste de score, et s'il dépasse un petit rond rouge, il peut lire une question à haute voix au joueur vert. Ainsi, le joueur bleu et le joueur vert alternent à chaque tour.

Lorsque toutes les cartes d'affirmation des deux piles sont utilisées, mélangez les cartes dans chaque pile de défausse et placez-les à côté du paravent. Toutes les cartes posées restent sur les deux moitiés de la table. Continuez à jouer avec les piles jusqu'à ce que toutes les cartes soient à nouveau épuisées.

## Fin du jeu

À la fin, toutes les cartes d'affirmation choisies sont visibles sur les deux moitiés de la table. Les deux joueurs vérifient alors s'il manque des besoins importants dans leurs cartes visibles. Ces besoins peuvent être notés sur les cartes vierges mises à l'écart au début du jeu et ajoutés aux autres cartes visibles. Puis les deux joueurs choisissent les 25 cartes les plus importantes et les classent par ordre d'importance, en commençant par la plus importante.



Placez les ensembles ainsi constitués dans les porte-cartes bleu et vert correspondants avec le titre « Voilà comment j'imagine mon lieu de vie à l'avenir » et fixez-les à l'aide de la vis de reliure. Les 25 besoins et souhaits les plus importants sont ainsi classés, et la partie est terminée.

## Glossaire des formes de logement

Le feuillet qui se trouve dans la boîte contient un glossaire présentant 12 formes de logement. Elles décrivent comment on peut organiser son logement dans la seconde moitié de la vie. Les affirmations contenues dans le porte-cartes permettent de conclure à l'une ou l'autre forme de logement et peuvent servir de base à des discussions avec son conjoint ou sa conjointe, des membres de la famille ou des amis. Les enseignements tirés du jeu doivent vous aider dans la perspective de prochaines étapes en matière de logement. Amusez-vous bien en jouant à « Toit et moi » !