



# INFORM' TOIT

Droits et bien-être dans mon logement

# RÈGLES DU JEU

À partir de 15 ans

## CE JEU CONTIENT :

- Un plateau de jeu
- 1 pion
- 47 grandes cartes (A4 / 210 x 297 mm) pour photo-langage ou meilleure visibilité
- 47 petites cartes (105 x 74 mm) photo au recto / question au verso
- Fiches-réponses
- Annexes :
  - ▶ Évaluer mon budget
  - ▶ Fuite d'eau, qui paie ?
  - ▶ Qui répare, qui entretient ?
  - ▶ État des lieux d'entrée dans un meublé
  - ▶ État des lieux d'entrée dans un non-meublé

## CATÉGORIES ▶

## THÉMATIQUES ABORDÉES ▼

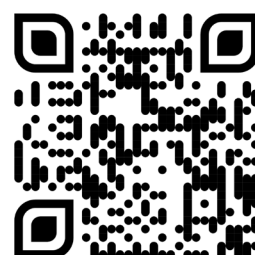
**DROIT** 27 questions

**SANTÉ** 20 questions

● Environnement géographique	2	1
● Entrée dans le logement	4	1
● Budget	3	2
● Isolement	2	5
● Dégâts des eaux	4	0
● Dégradations	2	1
● Non-décence : moisissures et nuisibles	3	4
● Addiction	1	5
● Nuisances sonores	2	1
● Litige avec le propriétaire	4	0

## ÇA PEUT SERVIR !

- ☛ [www.mairie-elbeuf.fr](http://www.mairie-elbeuf.fr) > guide numérique Inform'toit (QR code ci-contre)
- ☛ [www.adil76.org](http://www.adil76.org)
- ☛ <https://boussole.jeunes.gouv.fr>



Le jeu et le guide Inform'toit sont le fruit du travail des communes du Contrat local de santé du territoire elbeuvien, des CCAS d'Elbeuf et villes voisines, de la Ville d'Elbeuf sur Seine, de l'ADIL 76, EBS Habitat, Habitat 76, la Maison de la justice et du droit, le Secours populaire. Sans oublier l'Agence régionale de santé Normandie, dans le cadre de son Plan régional de santé environnement 4 qui a apporté son soutien financier.

☛ La ville d'Elbeuf sur Seine est engagée pour l'égalité femme-homme. Cependant pour faciliter la compréhension de cette règle du jeu, le mot « animateur » a été choisi pour désigner la personne menant le jeu, animateur ou animatrice.

## CONSEILS POUR L'ANIMATEUR

### → En amont de la séance

L'animateur doit prendre connaissance :

- des modes de jeu.
- des 10 thématiques proposées (lire le détail à la page 1 de cette notice) et questions afin de sélectionner ce qu'il va aborder à chacune des séances. Reportez-vous aux fiches réponses pour avoir une vue d'ensemble sur le jeu.

Veiller à avoir autant de chaises que de participants, disposées autour d'une table (ou plusieurs assemblées).

### → En phase de jeu

Inviter chaque participant à prendre place autour de la table.

**Rappeler qu'il n'y a pas de bonne ou de mauvaise réponse, que la parole est libre et ne doit pas faire l'objet de critiques ou de remarques désobligeantes.**

Les fiches réponses sont votre guide pour mener le jeu, conservez-les comme outil d'animation.

### → À l'issue du jeu

En fin de partie, vous pourrez indiquer qu'un guide Inform'toit reprend toutes les informations contenues dans ce jeu, et même davantage. Celui-ci est disponible auprès de vous, du CCAS Elbeuf ou sur le site [www.mairie-elbeuf.fr](http://www.mairie-elbeuf.fr) en téléchargement (QR code sur cette notice).

## DEUX MODES DE JEU

### 1 - PHOTO-LANGAGE

Peut se jouer en individuel ou en groupe, 1 à 10 joueurs | Temps de jeu moyen conseillé : 1h

► **Objectifs pour l'animateur :** Démarrer un travail sur la question du logement et du bien vivre dans son logement. Créer des échanges autour des questions de santé et d'habitat. Introduire les autres modes de jeu qui sont plus techniques.

► **Objectifs pour les participants :** Créer des échanges autour des questions de santé et d'habitat, évoquer et partager ses propres expériences, se poser des questions sur le logement, de sa recherche à sa sortie et sur le bien vivre à l'intérieur.

#### Préparation en amont par l'animateur

Sélectionner les grandes cartes (format A4 / 210 x 297 mm) avec lesquelles vous souhaitez jouer.

☛ Vous pouvez sélectionner une thématique complète et la traiter entièrement avant de passer à la suivante ou proposer une sélection adaptée à votre public.

Le bandeau de couleur sur le côté indique la thématique à laquelle se rapporte la photo. Un aperçu des cartes, thématiques et questions liées se trouve sur les fiches réponses que l'animateur conserve pour mener le jeu.

## Déroulement du jeu

L'animateur dispose les grandes cartes **côté photo visible sur la table** puis il demande aux participants de piocher une photo qui les interpelle.

Une fois que tous les participants ont pris leur grande carte, le photo-langage commence.

Le premier participant montre sa carte à tous et explique les raisons qui lui ont fait choisir cette dernière.

☛ *En fonction du nombre de participants et/ou de la disposition des joueurs, la photo peut passer de mains en mains pour être bien vue de chacun.*

L'animateur peut ensuite demander si ce qui vient d'être dit résonne chez d'autres participants, et de quelle manière ou encore, si d'autres auraient également choisi cette photo et pour quelles raisons.

Une fois les échanges terminés, l'animateur demande au groupe si selon lui, l'image est liée à une question de « santé » ou à une question de « droit au logement ».

Il valide ou non la réponse puis pose la question qui correspond à la photo.

Le groupe fait des propositions pour tenter de trouver la réponse. Une fois les échanges terminés, l'animateur lit la réponse formulée sur la fiche réponses.

☛ *Certaines questions sont très techniques et peuvent être perçues comme complexes. Ce n'est pas grave en soi. Les participants sauront désormais que cette information existe et qu'ils pourront mieux y réfléchir lorsqu'ils seront face à la situation évoquée ou se rapprocher de professionnels listés dans le guide Inform' toit.*

Une fois que tout le monde a pu s'exprimer (pour ceux qui le souhaitent), l'animateur demande au second participant de montrer sa photo et procède de la même manière, jusqu'au dernier participant.

☛ *L'animateur écarte les photos au fur et à mesure que les réponses sont données.*

En fonction du temps restant, un second tour peut être proposé.

## VARIANTE - THÉMATIQUES CHOISIES

**Le mode de jeu est identique mais les photos sont choisies par l'animateur.**

Celui-ci sélectionne au préalable deux ou trois thématiques qu'il souhaite travailler. Il choisit les photos, les mélange puis crée une pile qu'il dépose face cachée sur la table.

Au choix, l'animateur peut énoncer les thématiques choisies pour orienter les échanges qui suivront ou ne rien annoncer.

Tour à tour, dans le sens des aiguilles d'une montre, le premier participant pioche une photo et la montre à tous.

L'animateur pose la question suivante : « *Qu'est-ce que cette photo vous inspire ?* ». Le photo-langage se poursuit comme énoncé ci-dessus.

## 2 - JEU DE PLATEAU

Animation pour groupe de 2 à 10 personnes | Temps de jeu moyen conseillé : 1h

► **Objectifs pour l'animateur :** Parler du logement par un jeu de questions portant soit sur le droit, soit sur la santé. Balayer toutes les thématiques, en partie, sur une même séance. Apporter de l'information et faire réfléchir les participants sur leur niveau de connaissance en matière de logement et de santé

► **Objectifs pour les participants :** Aborder la question du logement à travers des questions utiles axées sur le droit et sur la santé, évoquer et partager ses propres expériences, évaluer son niveau de connaissance en matière de logement et de santé, se poser les bonnes questions avant de se lancer dans la recherche d'un logement et dans son installation.

### Préparation en amont par l'animateur

Vous aurez besoin de :

- Plateau de jeu et le pion
- Petites cartes (105 x 74 mm)
- Grandes cartes (format A4 / 210 x 297 mm)

L'animateur déplie le plateau de jeu et l'installe sur la table. Celui-ci présente les 10 thématiques abordées dans ce jeu (*lire le détail à la page 1 de cette notice*). Devant chaque thématique se trouve un emplacement pour mettre les petites cartes que l'animateur dispose en tas (*carte budget sur la case budget du plateau*).

☛ *Les questions de chaque thématique peuvent être disposées en tas de manière aléatoire (leur numérotation permet simplement de se repérer plus aisément dans les fiches réponses).*

Puis, il dispose les grandes cartes **photo visible** sur la table, classées dans le même ordre que celui des petites cartes (prendre une carte de chaque thématique pour faire le parcours complet du plateau puis repartir avec la carte du dessous de chacune des thématiques et ainsi de suite).

☛ *Pour ce mode de jeu, celles-ci vont uniquement servir à accroître la visibilité de la photo si le groupe est important. Elle pourront circuler entre les mains des participants afin qu'ils puissent bien voir les photos, surtout si l'image est fournie de détails. Pour que le jeu soit fluide et ne pas perdre de temps, ce classement préalable est impératif.*

Le pion est placé sur le plateau, au point de départ ou au choix, devant une première thématique. Celui-ci permet de visualiser le parcours qui reste à jouer.

### Déroulement du jeu :

Tour à tour, dans le sens des aiguilles d'une montre, les participants piochent une petite carte de la thématique désignée par le pion. Elle comporte une illustration au recto et une question avec la thématique et la catégorie au verso.

Si le groupe est important ou la photo très détaillée, l'animateur peut prendre la grande carte correspondante pour montrer la photo à tous ou la faire circuler.

Le participant ou l'animateur (si le participant éprouve des difficultés de lecture) indique s'il s'agit d'une question de la catégorie santé ou droit du logement, et enfin il énonce la question.

Un temps libre d'échanges et de réponses est donné. Des retours d'expériences peuvent être partagés pour alimenter les discussions. Une fois les échanges épuisés, l'animateur lit la réponse figurant sur la fiche réponses et laisse un très court temps d'assimilation aux participants.

☛ *Certaines questions sont très techniques et peuvent être perçues comme complexes. Ce n'est pas grave en soi. Les participants sauront désormais que cette information existe et qu'ils pourront mieux y réfléchir lorsqu'ils seront face à la situation évoquée ou se rapprocher de professionnels listés dans le guide Inform' toit.*

On avance le pion sur la thématique suivante et c'est au joueur suivant de tirer une nouvelle carte question.

Arrivé au bout du plateau, le groupe peut rejouer un ou plusieurs tours, jusqu'à épuisement du temps d'animation consacré au jeu.