

Les Coulisses du Quotidien

Jeu sérieux sur le *care*
et les défis de la vie quotidienne



Règles du jeu

Dernière mise à jour : 28 mai 2025

À PROPOS DU PROJET

Le jeu sérieux *Les coulisses du quotidien* consiste en une activité ludique de sensibilisation aux questions touchant les enjeux actuels des villes et la vie quotidienne de la population. Plus précisément, ce jeu sérieux permet de comprendre la complexité des enjeux d'aménagement et de mobilité reliés aux rôles de prendre soin de la famille, des proches et du voisinage dans la vie quotidienne (*care*). Le jeu est conçu pour familiariser un éventail diversifié de publics quant aux enjeux urbains relatifs aux infrastructures de la vie quotidienne sur les citoyennes et les citoyens ayant la charge de prendre soin de leurs proches ou de leur quartier. Parmi les publics, notons les professionnels des questions urbaines, les intervenants des milieux associatifs et éducatifs de même que les personnes élues dans les municipalités.

Toutes les informations sur le projet se trouvent dans le *Guide de procédure* en Annexe.

Note : Dans le présent document, le genre féminin est utilisé comme générique, dans le but de ne pas alourdir le texte. Les termes employés pour désigner des personnes sont pris au sens large; ils ont à la fois valeur d'un féminin ou d'un masculin.

CRÉDITS

Responsable de projet :

Sophie Paquin, Ph.D et urbaniste, professeure, Université du Québec à Montréal

Design de jeu et design graphique :

Julie Tremblay, M.Sc. et designer de jeux sociaux, bonjourjulie.com

Assistance à la recherche :

Marie-Jeanne Marion, Gabrielle Laflamme

Fontes : Source Sans Pro, Outfit (The Outfit Project Authors, 2021)

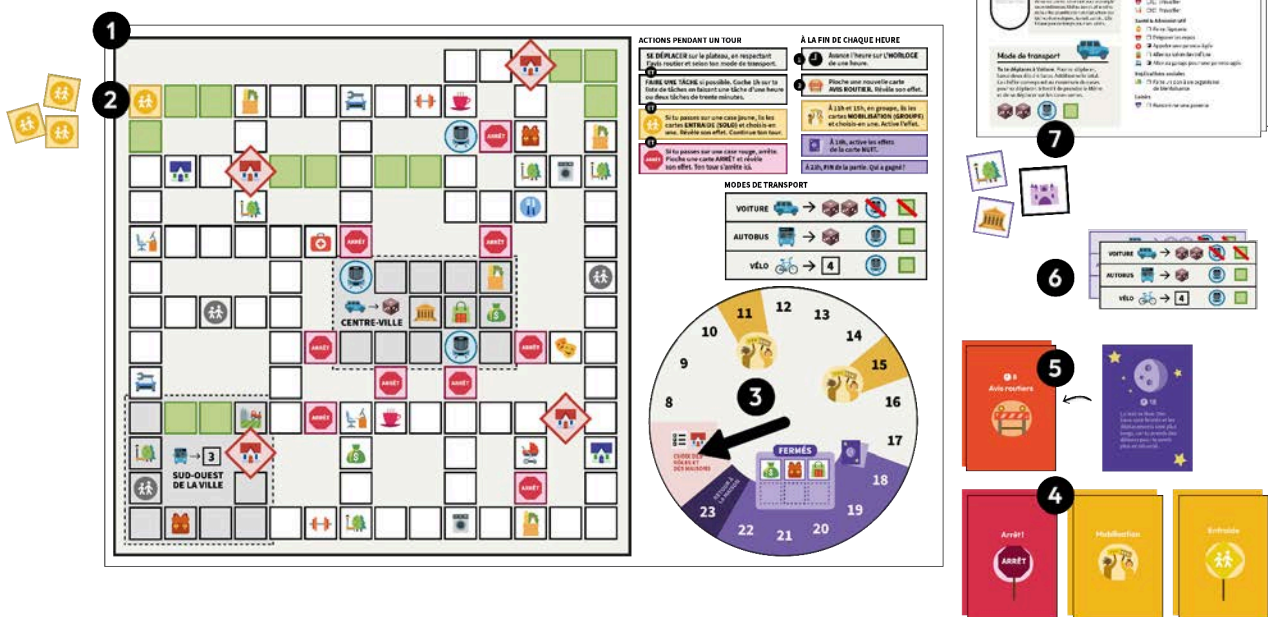


MATÉRIEL

- 1 plateau de jeu
- 6 feuilles Liste de tâches
- 17 cartes Arrêt
- 15 cartes Avis routiers
- 5 cartes Entraide
- 5 cartes Mobilisation
- 1 carte Nuit
- 1 tableau des transports Nuit
- 4 jetons Entraide, 3 jetons Lieux,
- 1 aiguille pour l'horloge
- 2 dés à six faces
- 4 pions

MISE EN PLACE

1. Placez le plateau au centre de la table.
2. Placez les jetons Entraide sur le plateau, sur les cases marquées à cet effet.
3. Placez l'aiguille sur l'horloge pointée vers Départ.
4. Mélangez les cartes Arrêt, faites un paquet et placez-le près du plateau, face cachée. Faites la même chose avec les cartes Entraide et Mobilisation.
5. Placez les cartes Avis routiers dans l'ordre de #8 à #23 (voir numéro au recto). Faites un paquet et placez-le près du plateau, face cachée. Insérez la carte Nuit (#18) dans le paquet.
6. Placez le Tableau des transports Nuit (violet) à proximité, face cachée.
7. Placez les Listes de tâches et les jetons Lieux à proximité.
8. Remettez un pion et un crayon à chaque personne.



BUT DU JEU

Complétez votre liste de tâches avant la fin de la journée ! La personne gagnante est celle qui complète toutes ses tâches et qui est de retour à la maison avant 23h.

AVANT DE COMMENCER LA PARTIE

À tour de rôle, chaque personne choisit sa **Liste de tâches** et sa **Maison**.



Lancez un dé pour déterminer la personne qui commence. À tour de rôle et dans le sens horaire, chacune choisit sa **Liste de tâches** parmi les six choix.



À tour de rôle et dans le sens anti-horaire, chaque personne choisit sa **Maison** parmi les quatre maisons sur le plateau. Une maison par personne. Celle ayant choisi sa Liste de tâches en premier est la dernière à choisir sa maison.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

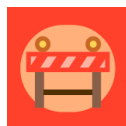
Une partie se déroule dans le sens horaire. Chaque personne joue à tour de rôle. Quand chacune a joué un tour, l'horloge avance de 1h. Chaque heure marque une ronde. Le jeu commence à 8h et termine à 23h. Chacune joue 15 tours.

ACTIONS PENDANT UN TOUR

Pendant son tour, une personne peut faire jusqu'à deux actions et dans l'ordre suivant : **SE DÉPLACER** et **FAIRE UNE TÂCHE**.

SE DÉPLACER

Déplacez-vous sur les cases pour vous rendre d'un lieu à un autre en utilisant la méthode dictée par votre **Mode de transport** (voir tableau). Votre mode de transport est celui indiqué sur votre Liste de tâches ou dicté par les cartes Avis routiers.



AVIS ROUTIERS

Les cartes Avis routiers indiquent l'état des déplacements pour chaque ronde (1h), pour le groupe. Par exemple, si se déplacer à **Vélo est interdit**, toutes les personnes utilisant le vélo, tel qu'indiqué sur la Liste de tâches, ne peuvent pas se déplacer. Si **Tout roule**, chacune se déplace selon le mode de transport indiqué sur sa Liste de tâches.

- Les cases **Métro** permettent de se téléporter d'une station à une autre.
- Les **cases vertes** sont des chemins raccourcis qui peuvent être empruntés en déplacement, sauf en voiture. Selon les cartes de jeu, ces cases ont des restrictions d'utilisation, donc elles ne peuvent pas toujours être utilisées.
- Il est possible de passer sur une case marquée par un lieu sans s'y arrêter.

MODES DE TRANSPORT

VOITURE : lancez 2 dés à 6 faces. Additionnez le total. Ce chiffre correspond au nombre maximum de cases autorisées pour votre déplacement. Interdit de prendre le Métro et de se déplacer sur les cases vertes.



AUTOBUS : lancez un dé à 6 faces. Ce chiffre correspond au nombre maximum de cases autorisées pour votre déplacement. Vous pouvez prendre le Métro et vous déplacer sur les cases vertes.



VÉLO : déplacez-vous de maximum 4 cases. Vous pouvez prendre le Métro et vous déplacer sur les cases vertes.



Exemple 1. Josée se déplace en Vélo. Elle peut avancer d'un maximum de quatre cases. Elle est à la Banque et veut se rendre au Restaurant, ce qu'elle ne pourra pas faire durant ce tour-ci, car pour sortir du centre-ville, elle s'arrête sur une case Arrêt, ce qui termine son tour.

Exemple 2. Maxim se déplace en Autobus. Il est à la Maison et veut se rendre au Centre commercial. Il lance un dé et tire un six. Il se déplace de six cases jusqu'au Centre commercial en prenant le Métro.

Exemple 3. Sophie se déplace en Voiture. Elle est au Centre culturel et veut se rendre au Parc. Elle lance deux dés et tire un total de neuf. Elle choisit d'éviter la case ARRÊT en passant par la case Entraide. Au total, elle se déplace de six cases pour se rendre jusqu'au Parc.



CASE ARRÊT

Quand vous passez sur une case rouge, arrêtez votre tour ici et piochez une carte Arrêt. L'effet de la carte s'applique uniquement à vous et pour le reste de la partie, sauf indication contraire. Défaussez la carte lorsque son effet se termine. Ne terminez pas votre tour.



CASE ENTRAIDE

Si vous passez sur une case jaune, lisez les cartes Entraide et choisissez-en une. Défaussez le jeton et placez la carte face visible devant vous. Révélez son effet au groupe. L'effet de la carte s'applique uniquement à vous et pour le reste de la partie, sauf indication contraire. Remettez le reste des cartes face cachée sur la table. Terminez votre tour. Vous pouvez récolter plusieurs jetons pendant la partie, jusqu'à quatre cartes. Chaque carte est disponible une fois.

FAIRE UNE TÂCHE

La Liste de tâches indique chaque tâche, le lieu où elle doit être faite et la durée pour la faire, soit 1h, 2h, 4h ou 30 minutes. Faites l'action « faire une tâche » lorsque vous vous arrêtez à un lieu qui est désigné par une tâche. Pour compléter une tâche, faites l'action « faire une tâche » pour chaque tour équivalent à sa durée.

Si la durée d'une tâche est de 1h, la tâche sera faite pendant un tour (1h).

La tâche est cochée et complétée pendant un tour. Voir Exemple 1

Exemple 1. Il est 11h. Sophie commence son tour sur l'Arrêt où elle s'y est arrêtée au dernier tour. Elle se déplace jusqu'au lieu Banque et fait la tâche « Aller à la banque ». La tâche étant de 1h, elle est complétée.



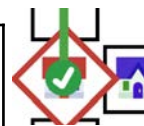
Santé & Administratif	
	<input type="checkbox"/> Faire l'épicerie
	<input checked="" type="checkbox"/> Aller à la banque

Si la durée d'une tâche est de 2h, la tâche doit être faite pendant deux tours (2h). La tâche est complétée quand toutes les cases sont cochées. Voir Exemple 2.1. Les heures peuvent être faites de façon non consécutives. À la fin du jeu, la tâche est incomplète si les heures ne sont pas toutes cochées.

Si la durée d'une tâche est de 30 minutes, la moitié de la case est noircie.

Deux tâches de 30 minutes peuvent être faites pendant un tour (1h). Voir Exemple 2.2.

Exemple 2.1. Il est 8h. Maxim est à la Maison. Elle fait 1h de travail et ne se déplace pas. Son tour est terminé. À 9h, elle fait 1h de travail ce qui complète la tâche. Elle ne peut pas se déplacer après avoir fait une tâche. Son tour est terminé.



Rémunération	
	<input checked="" type="checkbox"/> Travailler
	<input type="checkbox"/> Travailler

Exemple 2.2. Il est 8h. Maxim se déplace au Garage. Elle fait les tâches de 30 minutes sur sa liste : « Réparer la voiture » (Garage) et « Appeler une parente âgée » (sans lieu). En un tour (1h), les deux tâches sont complétées. Son tour est terminé.



Santé & Administratif	
	<input type="checkbox"/> Faire l'épicerie
	<input type="checkbox"/> Préparer les repas
	<input checked="" type="checkbox"/> Appeler une parente
	<input type="checkbox"/> Aller au salon de coiffure
	<input checked="" type="checkbox"/> Réparer la voiture

Certaines tâches n'ont pas de lieu désigné. Les tâches dont le lieu est marqué d'un X peuvent être faites sur n'importe quelle case, incluant sur les cases vides et sur les cases Arrêt.

Certaines tâches se font en déplacement. Voir Exemple 3. Les tâches de la catégorie « En déplacement » (applicable à certaines Listes de tâches) sont faites (cochées) lorsque vous passez sur le lieu désigné pendant un déplacement.

Exemple 3. Josée est à la Maison et veut se rendre à l'épicerie. En déplacement, elle passe par le Gym, donc elle fait la tâche « Amener les enfants aux activités sportives », arrive à l'épicerie et fait la tâche « Faire l'épicerie ». Son tour est terminé.



TÂCHE SUPPLÉMENTAIRE (FACULTATIF)

Inventez une tâche supplémentaire d'une durée de 1h et au lieu de votre choix. Écrivez l'information sur votre Liste de tâches, dans l'espace dédié à cet effet. Pensez à une tâche inspirée de votre vie. Il est recommandé de faire cette étape avant de commencer la partie, à 11h ou à 15h.

FIN DE LA RONDE (DE L'HEURE)

À la fin d'une ronde, lorsque toutes les personnes ont joué un tour, faites ceci:



1. Avancez l'aiguille de 1h sur l'horloge.



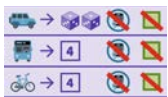
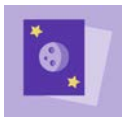
2. Piochez une carte Avis routiers. L'effet sur la carte s'applique à toutes, si applicable, et uniquement pendant le prochain tour. Laissez la carte face visible sur la table. Discartez-la à la fin de la ronde.

MOBILISATION



Lorsque l'horloge sonne 11h et 15h, avant de commencer la ronde, le groupe consulte les cartes Mobilisation et en choisit une. L'effet s'applique à l'ensemble du groupe et pour le reste de la partie, si applicable et sauf indication contraire. Activez son effet. Placez la carte face visible près du plateau. Remettez le reste des cartes face cachée sur la table et défaussez-les après 15h. Commencez le tour de jeu. À noter que le choix de la carte se fait en groupe, méthode à votre discrétion.

NUIT



Lorsque l'horloge sonne 18h, avant de commencer la ronde, le groupe consulte la carte Nuit qui se trouve dans le paquet de cartes Avis routiers. L'effet s'applique à l'ensemble du groupe et pour le reste de la partie. Placez le tableau des transports de Nuit sur le plateau, de façon à cacher l'autre tableau des transports. Commencez la ronde.

FIN DE LA PARTIE

La partie se termine lorsque l'horloge sonne 23h. La personne qui a terminé ses tâches et qui est de retour à la Maison gagne le jeu. Si deux personnes sont *ex-aequo*, la gagnante est celle qui est rentrée à la maison en premier ou qui a fait la tâche supplémentaire. Une personne n'ayant pas terminé ses tâches a perdu le jeu. Une personne qui a terminé ses tâches mais qui n'est pas de retour à la Maison a ni perdu ni gagné.

