

Merci à Etudes et Chantiers Bretagne Pays de la Loire, au CRIB des Côtes d'Armor,
et à l'équipe conception d'Idéographik Bretagne et ses bénévoles.



Les tuiles

Les tuiles permettent de constituer une fresque.
Cette fresque représente la vie d'une association.

La fresque complète est composée de **30 tuiles**.
10 tuiles par niveau.

À chaque fois que l'équipe complète un niveau,
elle ne peut plus perdre de tuile de ce niveau.
L'équipe ne peut pas perdre de tuile si elle n'en possède pas.



14

Le but du jeu

Réussir à constituer la fresque en trouvant
le maximum de bonnes réponses aux questions posées.
L'équipe répond à 15 questions par partie.



- Une bonne réponse peut lui rapporter 1 ou 2 tuiles.
 - Une mauvaise réponse lui fait perdre 1 tuile, sauf si elle n'en possède pas.
- Au maximum, elle peut gagner 30 tuiles.
Les événements peuvent faire gagner des tuiles bonus.
La fresque complète est composée de 30 tuiles.
Tout le monde est dans la même équipe et gagne ou perd ensemble.

Arriverez-vous à compléter la fresque
en une seule partie ?

3



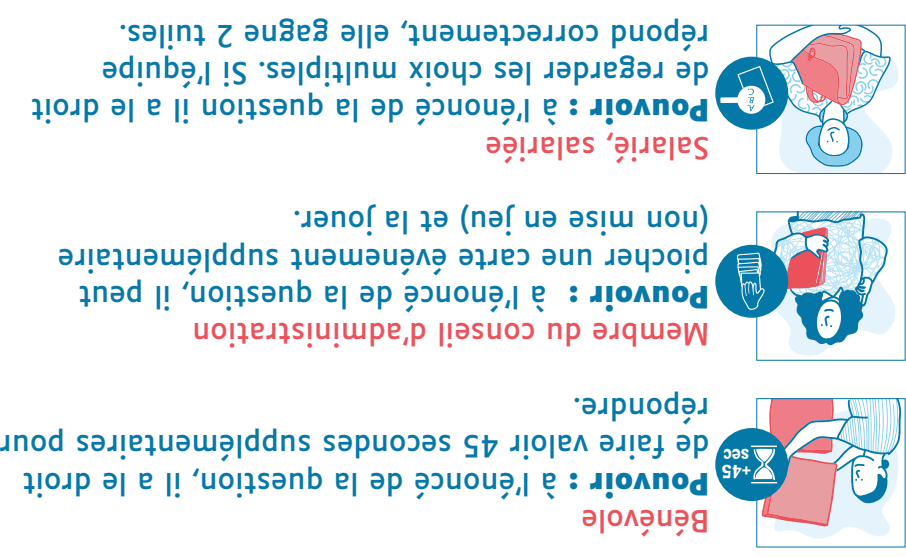
Au fur et à mesure des questions, l'équipe constitue une fresque, représentant la vie d'une association. Les parties durent **environ 20 minutes**.

Pendant le jeu, l'équipe va découvrir, réviser ses connaissances sur la vie associative. Elle va aussi débattre, faire des choix, et vivre collectivement les décisions individuelles.



Le guide pratique des associations peut vous aider à trouver les bonnes réponses.

Rendez-vous sur : <https://guidepratiqueasso.org>



Bénévole
Pouvoir : à l'annonce de la question, il a le droit de faire valoir 45 secondes supplémentaires pour répondre.

Membre du conseil d'administration
Pouvoir : à l'annonce de la question, il peut piocher une carte événement supplémentaire (non mise en jeu) et la jouer.

Salarié, salariée
Pouvoir : à l'annonce de la question il a le droit de regarder les choix multiples. Si l'équipe répond correctement, elle gagne 2 tuiles.

Le tour de jeu

Les questions sont posées à tour de rôle.

- Un joueur pioche une carte dans un paquet de son choix.
- Il pose la question à l'ensemble de l'équipe.
- Il ne participe pas à la réflexion et n'aide pas à la réponse.

L'équipe a 45 secondes pour répondre.

À l'énoncé de la question, chaque joueur peut choisir d'utiliser le pouvoir de son rôle.

La fin de la partie

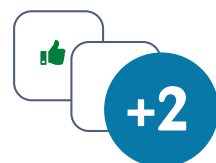
La partie s'arrête :

- quand l'équipe n'a plus de carte
- ou quand la fresque est complète

L'équipe peut alors recommencer une partie :

- avec les mêmes thématiques mais avec d'autres questions
- ou avec d'autres thématiques

8



GAGNER OU PERDRE DES TUILES

A - L'équipe trouve la bonne réponse

Si elle n'a pas utilisé les choix multiples, l'équipe gagne 2 tuiles.



B - L'équipe n'a pas trouvé au bout des 45 secondes.

Elle décide de découvrir les choix multiples. Elle relance le sablier. Si l'équipe trouve la bonne réponse, l'équipe gagne 1 tuile.



C - L'équipe trouve la bonne réponse grâce au pouvoir du bénévole.

L'équipe gagne 1 tuile.



D - L'équipe donne une mauvaise réponse ou passe son tour.

L'équipe perd 1 tuile.

9

La mise en place

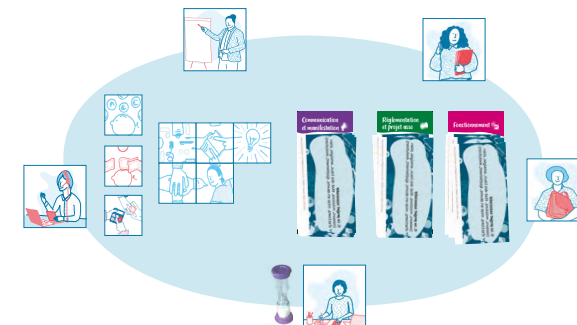
1 - Les joueurs constituent l'association :

Les joueurs s'installent autour de la table

Chaque joueur pioche une carte rôle, présente son rôle à l'équipe et met la carte devant lui.

Le reste des cartes rôle est remis dans la boîte.

Les tuiles par niveau sont disposées sur un côté.

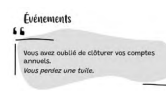


2 - L'équipe choisit

3 thématiques

parmi les 6 proposées

elle pioche 5 cartes par thématique.



Si le joueur pioche une carte question ouverte.

L'objectif est d'échanger sur le fonctionnement collectif d'une association.

L'équipe lance le sablier.

Les joueurs échangent sur la question.

L'équipe lance une deuxième fois le sablier pour formuler une réponse.

Si l'équipe parvient à formuler une réponse, elle gagne une tuile.

Sinon elle perd une tuile.

Si le joueur pioche une carte événement.

Selon les événements l'équipe peut parfois gagner ou perdre une tuile.

À la fin du tour, c'est au joueur suivant de poser une question sur la thématique de son choix.

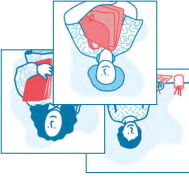
11

Les cartes

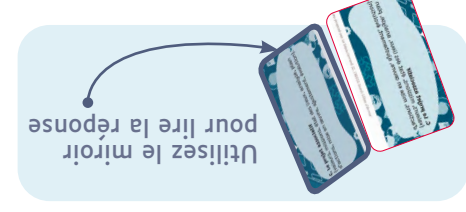
cartes thématiques : abordent différents aspects de l'organisation et de la vie associative à travers 6 thématiques.



cartes rôles : permettent aux joueurs d'incarner, de se sentir investis d'une mission, de jouer un personnage. Chaque rôle a un micro pouvoir (voir détail des rôles page suivante).



cartes événements : permettent d'apporter une aide supplémentaire pour le tour suivant ou un inconvénient.



LES CARTES THÉMATIQUES

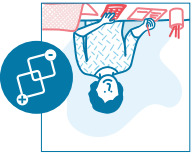
- 3 - L'équipe choisit le nombre d'événements (3, 6 ou 9) Les cartes événements sont intégrées dans chaque tas de questions, au minimum une par tas. Les 3 tas de cartes sont posés au centre de la table sur la plaque thématique correspondante.
- 4 - une personne est désignée pour s'occuper du sablier Quand un joueur a fini de poser sa question, le joueur en charge du sablier le retourne et signale la fin du temps imparti une fois le sablier écoulé.

Les rôles

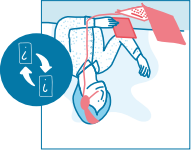
Le pouvoir est utilisé une seule fois pour le président. Il peut l'utiliser toute la partie. **Président, présidente, co-président, co-présidente** : voix prépondérante, en cas d'indécision il a le pouvoir de trancher.



Trésorier, trésorière : à l'énoncé de la question, le trésorier choisit d'utiliser son pouvoir ou pas. Il permet de doubler le gain ou la perte.



Secrétaire : à l'énoncé de la question, le ou la secrétaire passe la question piochée et peut en prendre une autre.



Les thématiques

