



Fiche pédagogique

L'aide alimentaire en Belgique

RÈGLES DU JEU – *L'aide alimentaire, un panier d'émotions*

Un jeu de débat, d'expression émotionnelle et de réflexion sur l'aide alimentaire en Belgique

Objectifs du jeu

- Découvrir et comprendre les réalités de l'aide alimentaire en Belgique.
- Identifier et exprimer les émotions liées à ces réalités.
- Réfléchir à des solutions possibles face aux situations rencontrées.
- Favoriser l'écoute, l'échange, l'empathie et l'esprit critique entre j

Composition du jeu

1 Fiche pédagogique

1 Fiche didactique

1 Plateau de jeu avec 4 zones thématiques.

Les 62 cartes

- 10 cartes "*Constats*" (faits, statistiques, réalités du terrain)
- 12 cartes "*Émotions*" (mots d'émotions)
- 15 cartes "*Situations*" (cas concrets liés à l'aide alimentaire)
- 13 cartes "*Solutions*" (pistes d'action, alternatives, idées de politique publique)
- 12 cartes "*Expressions d'émotions*" (visages, mimiques ou illustrations)

Matériel nécessaire

- Les cartes de chaque série
- Le plateau de jeu
- 1 dé à 4 faces (ou 1 dé classique sur lequel on ne compte que 1-4)
- Un chronomètre ou sablier
- Des tables, chaises, feuilles et stylos
- Un paperboard (facultatif)

Mise en place

1. Les joueurs s'installent autour du plateau.
2. Mélanger séparément chaque type de cartes et faire **5 pioches distinctes** :
 - Pioche Constats
 - Pioche Situations
 - Pioche Émotions
 - Pioche Solutions
 - Pioche Expressions d'émotions
3. Placer la fiche pédagogique à côté : elle est consultable à tout moment.

Déroulement d'une partie

Une partie dure entre **45 et 60 minutes**, selon le nombre de tours choisi.

Tour de jeu

À son tour, un joueur lance le dé.

Il avance son pion sur le plateau et réalise l'action correspondant au numéro tiré :

CASE 1 — Piocher un "Constat"

Le joueur lit à voix haute un fait lié à l'aide alimentaire.

Question au groupe (30–60 sec) :

- Qu'est-ce que ce constat vous évoque ?
- Est-ce étonnant ? Choquant ? Injuste ?
- Avez-vous déjà été témoin d'une situation similaire ?

→ Les autres joueurs peuvent réagir spontanément.

CASE 2 — Piocher une "Situation problématique"

Le joueur lit une situation réelle (famille en précarité, pénurie de denrées, honte d'aller à l'aide alimentaire, etc.).

Débat guidé :

1. Le joueur choisit **une carte Émotion** correspondant à ce que la situation lui fait ressentir et explique son choix.
2. Les autres montrent leur **carte Expression d'émotion** (visage) pour exprimer ce qu'ils ressentent.
3. Discussion : comment réagir face à cette situation ?

CASE 3 — Piocher une "Solution"

Le joueur lit la solution proposée.

Défi coopération :

Le groupe doit :

- dire si la solution est réaliste
- imaginer comment elle pourrait être mise en œuvre
- proposer une alternative si elle semble insuffisante

CASE 4 — Carte "Émotion"

Le joueur pioche une carte Émotion

Puis les autres joueurs répondent :

- "Quel élément peut provoquer cette émotion ?"
- "Comment aider à la gérer ?"

Fin de partie

À la fin :

- Chaque joueur cite **un constat qui l'a marqué,**
- Une émotion qu'il retient,
- Une solution qu'il trouve importante.

Variante pédagogique

L'animateur peut :

- Utiliser le **paperboard** pour noter les constats importants.
- Demander aux participants de créer *leur propre solution* sur feuille.
- Faire voter les meilleures idées en fin de partie.
- Relier le jeu à l'actualité sur la précarité alimentaire.

"Parlons-en" : Utilisation de la fiche didactique

À tout moment, un joueur peut dire :

"Parlons-en !"

→ On met le jeu en pause pendant 1 minute pour consulter la fiche didactique et éclairer le débat.