

# 5 JEUX SUR LES 8 DIMENSIONS DE LA PAUVRETÉ

**01**

**PHOTOLANGAGE**

**02**

**AIRPONG**

**03**

**ESCAPE GAME**

**04**

**TIME'S UP - BÉRET**

**05**

**1 SCHÉMA 1 CITATION 1 DIMENSION**

Les 5 jeux que nous vous proposons ici ont été conçus pour faire connaître les « 8 dimensions cachées de la pauvreté » mises en évidence par ATD Quart Monde et ses partenaires dans une étude participative et sensibiliser le grand public au caractère multidimensionnel de la pauvreté.

**« LA PAUVRETÉ EST UNE  
DESCENTE EN CASCADE,  
UN MALHEUR ENTRAÎNANT  
UN AUTRE,  
C'EST UN ENCHAÎNEMENT,  
UN ENGRENAGE. »**



## Les 8 dimensions cachées de la pauvreté

En 2015, les Etats membres de l'ONU identifient 17 objectifs de développement durable qui répondent aux défis auxquels le monde est confronté. Parmi eux, la fin de la pauvreté sous toutes ses formes. Car oui, la pauvreté est multidimensionnelle et ne se limite pas au manque d'argent ! Mais alors, comment la définir ?

Pour répondre à cette question, ATD Quart Monde s'est associé à l'Université d'Oxford pour réaliser une enquête participative dans 6 pays différents. En France, cette recherche a été menée par une équipe composée de personnes ayant l'expérience de la pauvreté, de professionnels ou membres d'associations (ATD Quart Monde, le Secours Catholique, l'Association des Centres Socio-Culturels des 3 cités de Poitiers) et de chercheurs et universitaires qui travaillent dans le domaine de la pauvreté. Suite à cette recherche, 8 dimensions de la pauvreté ont été identifiées. Objectif : défendre la création de nouveaux indicateurs de pauvreté et contribuer à l'élaboration de meilleures politiques de lutte contre la pauvreté aux niveaux national et international.

En savoir plus : [www.atd-quartmonde.fr/pauvrete-en-8d/](http://www.atd-quartmonde.fr/pauvrete-en-8d/)



Conception des jeux : Louise Bertrand, Apolline Bonnet, Martin Deville, Robin Humbert, Radjaa Kebiri & Théo Latarguez pour ATD Quart Monde.

© ATD Quart Monde - juillet 2023

# PHOTOLANGAGE

fonctionne très  
bien avec le  
Air Pong !

Le photolangage est un très bon outil pour faciliter la prise de parole en public. Ici, on l'utilise pour sensibiliser au caractère multidimensionnel de la pauvreté en partant de la réflexion des joueurs.

 ± 30 minutes

 minimum 3 personnes

## À IMPRIMER

- des photos illustrant les 8 dimensions de la pauvreté mais qui ne doivent pas être trop explicites

## AUTRE MATÉRIEL

- papier brouillon
- stylos, feutres

## 01 Début du jeu

Pour commencer, on dispose les photos sur une grande table, de manière à ce qu'elles soient bien accessibles.

Chaque joueur est alors invité à choisir une image qui lui évoque la pauvreté.

! Conseil : laisser un peu de temps aux joueurs afin qu'ils puissent faire leur choix : 5 minutes suffisent généralement.

## Restitution de la réflexion

## 03

Après cette discussion en petit groupe sur le choix de chacun et les liens entre les différentes photos, chaque groupe présente le fruit de ses discussions devant tout le monde.

Pour cela, les joueurs peuvent réaliser un dessin, un schéma, choisir une phrase, un mot, écrire un slam, etc.

## 02

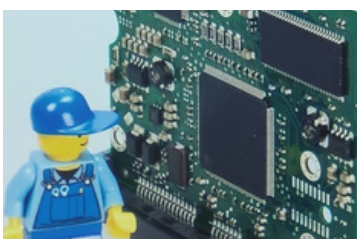
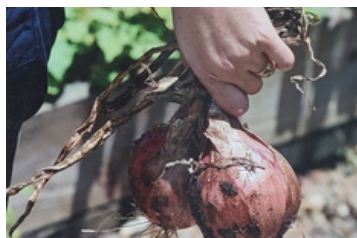
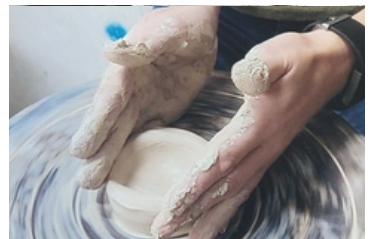
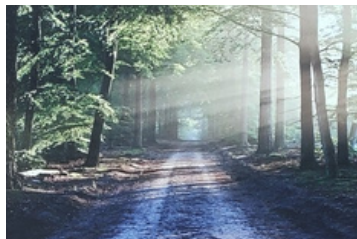
## Discussion par petits groupes

En petit(s) groupe(s), chaque joueur explique la ou les raison(s) de son choix de photo aux autres joueurs.

L'animateur peut inciter les participants à établir des liens et à comparer leur photo.

! Conseil : minimum 3 personnes par groupe et maximum 5 personnes par groupe.

# DES EXEMPLES DE PHOTOS





# AIR PONG

Conçu par les équipes jeunesse d'ATD Quart Monde pour sensibiliser d'autres jeunes aux dimensions cachées de la pauvreté, ce jeu consiste à associer des citations à une des 8 dimensions. Les citations sont tirées du rapport d'ATD Quart Monde et de ses partenaires sur les dimensions cachées de la pauvreté.

± 15-30 minutes

≤ 6 personnes



À IMPRIMER	AUTRE MATÉRIEL
<ul style="list-style-type: none"><li>• 8 ou 16 citations</li><li>• 8 ou 16 cartes « dimensions de la pauvreté »</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• 8 ou 16 gobelets de préférence d'ATD Quart Monde ;)</li><li>• des balles de ping-pong</li><li>• stickers et/ou pins à distribuer à la fin</li></ul>



Vous pouvez d'abord présenter rapidement ATD Quart Monde et, surtout, son travail sur les dimensions cachées de la pauvreté. Par exemple :

**Ce jeu a pour but de présenter ce qu'on appelle « les dimensions cachées de la pauvreté ».**  
Parce que contrairement à ce que l'on pourrait croire, la pauvreté, ce n'est pas simplement ne pas avoir d'argent. C'est plus compliqué que ça !

**A ATD Quart Monde, avec des chercheurs, des travailleurs sociaux, d'autres associations et surtout des personnes en situation de pauvreté, nous avons mené une recherche qui a mis en évidence 8 dimensions qui caractérisent la pauvreté : tu peux les voir là, sur nos petites étiquettes, où elles sont écrites.**

## Le jeu peut commencer ! Quelques règles :

Cacher les citations dans les gobelets. Chacun son tour, les joueurs essaient de viser les gobelets avec la balle de ping-pong. Si le tir est réussi, ils lisent la citation qui s'y trouve et tentent de l'associer à la dimension de la pauvreté correspondante ! Libre à vous de choisir si les joueurs n'ont qu'un essai pour trouver la dimension ou non. Cela vous permettra de gérer le temps que va durer votre activité. Une fois que la réponse a été trouvée, vous pouvez retirer le gobelet du jeu.

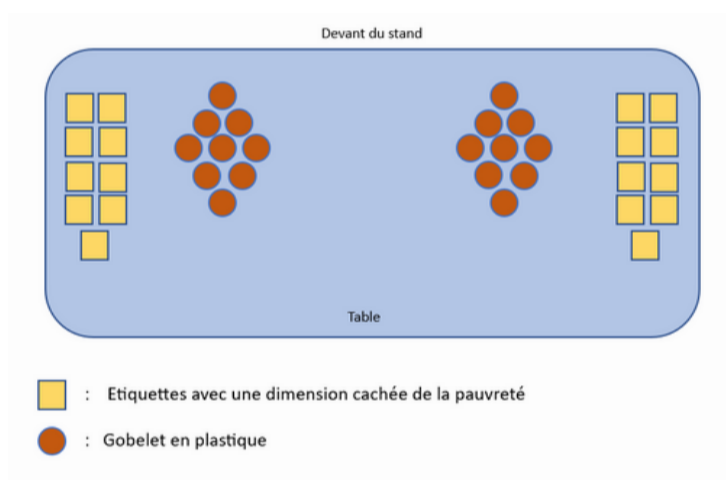
**En mode affrontement** : chaque équipe essaie de viser les gobelets de l'équipe adverse. Si le tir est réussi, même principe qu'en mode sans affrontement, mais pour éviter de retomber sur une citation déjà trouvée, pensez à retirer la citation aux 2 équipes à chaque fois qu'une citation est attribuée à une dimension par l'une ou l'autre équipe (voir détails ci-dessous). Si le tir est raté, la main passe à l'équipe adverse.

**Astuce** : il peut être pratique de trouver une manière de faire visualiser aux joueurs quelles dimensions ils ont déjà trouvées (retourner l'étiquette, mettre un pin's dessus, etc...).

# DEUX MODES DE JEUX POSSIBLES, DEUX DISPOSITIONS DE STAND

## ● Mode sans affrontement

Cette disposition permet de faire jouer en même temps 2 groupes de personnes sans qu'elles s'affrontent entre elles.

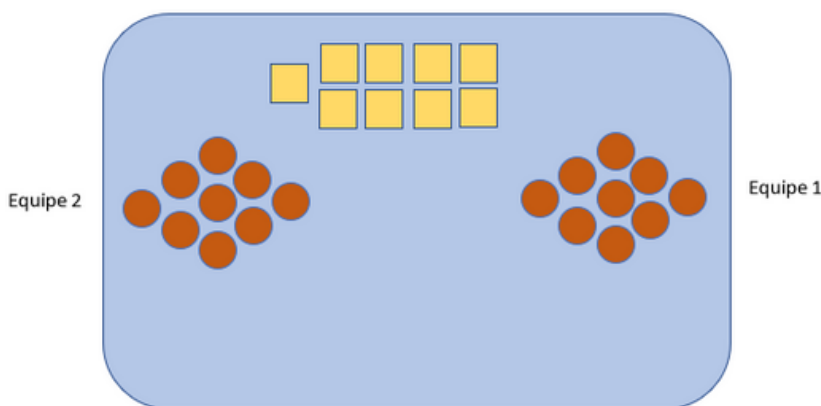


## ● Mode affrontement

La deuxième disposition fait s'affronter deux équipes si votre public ou le contexte du jeu est plus pertinent.

! Pour éviter de retomber sur une citation déjà trouvée, pensez à retirer la citation aux 2 équipes à chaque fois qu'une citation est attribuée à une dimension par l'une ou l'autre équipe (grâce à une disposition identique des citations pour les deux équipes ou grâce au code couleur des citations)

Exemple : l'équipe 1 met la balle dans le gobelet central de l'équipe 2 et trouve la bonne réponse. Vous enlevez donc également le gobelet central de l'équipe 1 dans lequel vous aurez placé la même citation.



## BONNES RÉPONSES



Compétences acquises et non reconnues



Privation matérielle et de droits



Peurs et souffrances



Isolement



Maltraitance institutionnelle



Dégradation de la santé physique et mentale



Maltraitance sociale



Contraintes de temps et d'espace

# AIRPONG - 8 cartes « dimensions de la pauvreté » 1/2

✂ Matériel à imprimer en recto-verso (bords longs) et à découper selon les pointillés **RECTO**



**PRIVATION  
MATÉRIELLE  
ET DE DROITS**



**PEURS ET  
SOUFFRANCES**



**DÉGRADATION  
DE LA SANTÉ  
PHYSIQUE  
ET MENTALE**



**CONTRAINTE  
DE TEMPS  
ET D'ESPACE**



**MALTRAITANCE  
SOCIALE**



**MALTRAITANCE  
INSTITUTIONNELLE**



**COMPÉTENCES  
ACQUISES  
ET NON  
RECONNUES**



**ISOLEMENT**

# AIR PONG - 8 cartes « dimensions de la pauvreté » 2/2

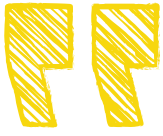
✂ Matériel à imprimer en recto-verso (bords longs) et à découper selon les pointillés **VERSO**



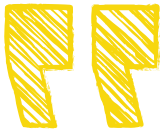


# AIR PONG - 8 citations en 2 exemplaires 1/4

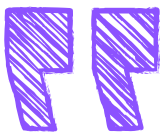
✂ Matériel à imprimer en recto-verso (bords longs) et à découper selon les pointillés **RECTO**



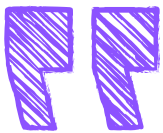
Quand j'ai de vieux habits, j'en refais d'autres dedans. Quand on n'a rien à manger, je fais des gâteaux avec les moyens du bord. Je fais des légumes dans mon jardin. On se débrouille comme on peut.



Quand j'ai de vieux habits, j'en refais d'autres dedans. Quand on n'a rien à manger, je fais des gâteaux avec les moyens du bord. Je fais des légumes dans mon jardin. On se débrouille comme on peut.



Quand on a une facture à payer, on va se restreindre sur la nourriture, car c'est le plus simple, et ensuite sur l'habillement.



Quand on a une facture à payer, on va se restreindre sur la nourriture, car c'est le plus simple, et ensuite sur l'habillement.



Avec ces émotions, les personnes en situation de pauvreté ne savent plus comment faire pour trouver des solutions. Elles ont un poids. Elles se posent toujours des questions : comment faire demain, comment récupérer mes enfants, comment faire mes papiers ?



Avec ces émotions, les personnes en situation de pauvreté ne savent plus comment faire pour trouver des solutions. Elles ont un poids. Elles se posent toujours des questions : comment faire demain, comment récupérer mes enfants, comment faire mes papiers ?



On a tellement de soucis qu'on ne s'ouvre pas aux autres, on est en attente d'affection et d'amour.

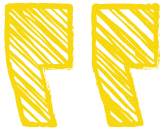


On a tellement de soucis qu'on ne s'ouvre pas aux autres, on est en attente d'affection et d'amour.

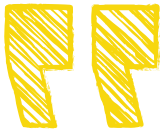


# AIR PONG - 8 citations en 2 exemplaires 2/4

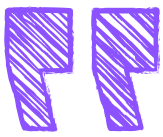
✂ Matériel à imprimer en recto-verso (bords longs) et à découper selon les pointillés **VERSO**



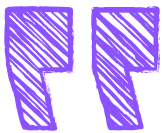
Quand j'ai de vieux habits, j'en refais d'autres dedans. Quand on n'a rien à manger, je fais des gâteaux avec les moyens du bord. Je fais des légumes dans mon jardin. On se débrouille comme on peut.



Quand j'ai de vieux habits, j'en refais d'autres dedans. Quand on n'a rien à manger, je fais des gâteaux avec les moyens du bord. Je fais des légumes dans mon jardin. On se débrouille comme on peut.



Quand on a une facture à payer, on va se restreindre sur la nourriture, car c'est le plus simple, et ensuite sur l'habillement.



Quand on a une facture à payer, on va se restreindre sur la nourriture, car c'est le plus simple, et ensuite sur l'habillement.



Avec ces émotions, les personnes en situation de pauvreté ne savent plus comment faire pour trouver des solutions. Elles ont un poids. Elles se posent toujours des questions : comment faire demain, comment récupérer mes enfants, comment faire mes papiers ?



Avec ces émotions, les personnes en situation de pauvreté ne savent plus comment faire pour trouver des solutions. Elles ont un poids. Elles se posent toujours des questions : comment faire demain, comment récupérer mes enfants, comment faire mes papiers ?



On a tellement de soucis qu'on ne s'ouvre pas aux autres, on est en attente d'affection et d'amour.

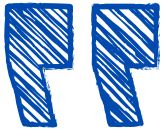


On a tellement de soucis qu'on ne s'ouvre pas aux autres, on est en attente d'affection et d'amour.

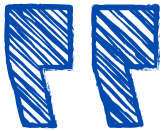


# AIR PONG - 8 citations en 2 exemplaires 3/4

✂ Matériel à imprimer en recto-verso (bords longs) et à découper selon les pointillés **RECTO**



Les gens n'osent plus aller à la mairie tellement ils y ont été mal reçus. Ils ne veulent plus y aller pour les formalités administratives.



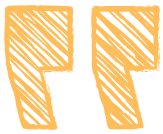
Les gens n'osent plus aller à la mairie tellement ils y ont été mal reçus. Ils ne veulent plus y aller pour les formalités administratives.



Ce sont les signes extérieurs de la pauvreté, ce qui ressort. C'est tout le corps qui est pris, il n'y a pas un endroit dans le corps qui ne soit pas touché par la pauvreté.



Ce sont les signes extérieurs de la pauvreté, ce qui ressort. C'est tout le corps qui est pris, il n'y a pas un endroit dans le corps qui ne soit pas touché par la pauvreté.



Il y a de la discrimination parce que nous n'avons pas d'argent, que nous ne sommes pas bien habillés, que nous n'avons pas fait d'études, que nous ne sommes pas des professionnels, que nous ne parlons pas comme il faut.



Il y a de la discrimination parce que nous n'avons pas d'argent, que nous ne sommes pas bien habillés, que nous n'avons pas fait d'études, que nous ne sommes pas des professionnels, que nous ne parlons pas comme il faut.



Les sans-abri doivent trouver un lieu pour dormir. Ils n'arrivent pas à se poser. On n'arrive plus à trouver un endroit où se poser. On est toujours à courir à gauche à droite pour trouver un endroit chaud. On a nos bagages sur le dos, on ne se pose pas.

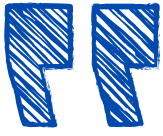


Les sans-abri doivent trouver un lieu pour dormir. Ils n'arrivent pas à se poser. On n'arrive plus à trouver un endroit où se poser. On est toujours à courir à gauche à droite pour trouver un endroit chaud. On a nos bagages sur le dos, on ne se pose pas.



# AIR PONG - 8 citations en 2 exemplaires 4/4

✂ Matériel à imprimer en recto-verso (bords longs) et à découper selon les pointillés **VERSO**



Les gens n'osent plus aller à la mairie tellement ils y ont été mal reçus. Ils ne veulent plus y aller pour les formalités administratives.



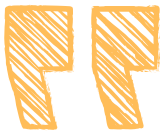
Les gens n'osent plus aller à la mairie tellement ils y ont été mal reçus. Ils ne veulent plus y aller pour les formalités administratives.



Ce sont les signes extérieurs de la pauvreté, ce qui ressort. C'est tout le corps qui est pris, il n'y a pas un endroit dans le corps qui ne soit pas touché par la pauvreté.



Ce sont les signes extérieurs de la pauvreté, ce qui ressort. C'est tout le corps qui est pris, il n'y a pas un endroit dans le corps qui ne soit pas touché par la pauvreté.



Il y a de la discrimination parce que nous n'avons pas d'argent, que nous ne sommes pas bien habillés, que nous n'avons pas fait d'études, que nous ne sommes pas des professionnels, que nous ne parlons pas comme il faut.



Il y a de la discrimination parce que nous n'avons pas d'argent, que nous ne sommes pas bien habillés, que nous n'avons pas fait d'études, que nous ne sommes pas des professionnels, que nous ne parlons pas comme il faut.



Les sans-abri doivent trouver un lieu pour dormir. Ils n'arrivent pas à se poser. On n'arrive plus à trouver un endroit où se poser. On est toujours à courir à gauche à droite pour trouver un endroit chaud. On a nos bagages sur le dos, on ne se pose pas.



Les sans-abri doivent trouver un lieu pour dormir. Ils n'arrivent pas à se poser. On n'arrive plus à trouver un endroit où se poser. On est toujours à courir à gauche à droite pour trouver un endroit chaud. On a nos bagages sur le dos, on ne se pose pas.





# ESCAPE GAME

**Objectif : sortir du préjugé qui voudrait que la pauvreté ne soit que monétaire et découvrir les 8 dimensions de la pauvreté mises en évidence par ATD Quart Monde et ses partenaires.**

La partie est gagnée une fois que le groupe aura trouvé et ouvert la porte de sortie, après avoir résolu une série d'énigmes. La sortie est représentée par une enveloppe avec un dessin de porte à cacher sous un sweat bleu ATD Quart Monde.



30 minutes



4-5 joueurs

## UN ESCAPE GAME EN 5 TEMPS

**Le jeu de la balle / Quel mot se cache ? / Des chiffres et des lettres / Dernière porte / Et maintenant, on fait quoi ?**

### INTRODUCTION

Cet escape game va vous faire découvrir les dimensions cachées de la pauvreté. Votre mission est de parvenir à vous échapper, en un temps record, d'idées reçues qui entourent la pauvreté.

Vous aurez gagné une fois que vous aurez trouvé, puis ouvert, la porte de sortie.

Ces bulles jaunes servent d'exemples afin d'aider le maître du jeu à guider les joueurs tout au long du jeu.

### 1 Le jeu de la balle

#### À IMPRIMER



#### AUTRE MATÉRIEL

- une balle en mousse



**Ce premier jeu est un jeu d'introduction et de brise-glace.** Le maître du jeu démarre le jeu en lançant une balle à un des joueurs. Le joueur qui la reçoit doit dire ce qu'est pour lui la pauvreté. Il relance ensuite la balle à un autre joueur, et ainsi de suite. Tous les joueurs doivent recevoir la balle et s'exprimer. Une fois que le tour de parole est fini, on peut passer au deuxième temps.

Vous êtes sur la ligne de départ. Vous allez démarrer votre quête en me disant, chacun à votre tour, en une phrase ou un mot, ce qu'est la pauvreté pour vous. Je lance cette balle à l'un d'entre vous. Lorsque tu auras dit ce qu'est pour toi la pauvreté, lance la balle à qui tu veux. Une fois que tout le monde aura pu dire un mot, nous pourrons passer à la première énigme...

## 2 Quel mot se cache ?

### À IMPRIMER

### AUTRE MATÉRIEL

- 5 cartes « Quel mot se cache »
- papier brouillon
- stylos



Cette énigme se joue en deux étapes.

**Étape #1 :** Le maître du jeu mélange les 5 cartes « Quel mot se cache » et les pose sur la table, face aux joueurs. Dans chaque image se cache un mot ou un bout de phrase que les joueurs doivent retrouver.

Lorsque les joueurs pensent avoir trouvé, ils doivent demander au maître du jeu si le mot est bon pour qu'il le valide. Si le mot est bon, le maître du jeu retourne la carte pour dévoiler la réponse, inscrite au verso.

! Les cartes réponses ne doivent pas être montrées aux joueurs avant qu'ils ne trouvent eux-mêmes les mots qui se cachent sur les 5 cartes « Quel mot se cache ».

**Étape #2 :** Une fois les 5 cartes « Quel mot se cache » retournées, les joueurs doivent trouver quelle est la phrase secrète pour passer à l'étape suivante. Pour cela, il suffit de remettre dans le bon ordre les 5 cartes réponses découvertes.

« Ça y est, maintenant que vous vous êtes tous exprimés, la partie commence ! Vous allez pouvoir découvrir votre première énigme. Voici des cartes dans lesquelles se cache un mot ou un bout de phrase, que vous devrez trouver. Ces différents mots vous aideront ensuite à composer une phrase code qui vous permettra de débloquer l'énigme suivante. »

### SOLUTION ÉTAPE #1

### Quel mot se cache ?

D I R D C H M A I I Z O E R I Z R X P E  
L Y C Z Y M P F F G K H L G X R R T C U  
B Q F M V T T C S E R V X F U K K C  
G Y P C N Y K S P L D I Z M C W S Q O O  
I S C W G F U T R D I I R X X J D S M M  
V U E S U V H P A F E R H G S J H H  
M Y S A O G J C N M F U H B R D B C U N  
P H G Z V X Y L B C M M O N V E H D T  
N R Q X J A R T K J C E V K I T H F C  
C O F C U H I Z O I O S F P F K B X E  
S C G N I C O J V R L U K C O E O G V J  
E S O M O K I G Z J F J Q E A W F O P H  
B G Z C O L K A Z F A U V R E T E  
J Q I C Y P I E P X P O C R R Y M B Y Z  
H R S X C C E T G H X T X J X C B E K F

PAUVRETE

### SOLUTION ÉTAPE #2

### Quel mot se cache ?



NEST PAS  
[ nez / pas ]

### Quel mot se cache ?



D'ARGENT  
[ d' / art / gens ]

### Quel mot se cache ?



LA

### Quel mot se cache ?

Q'1

X C F S K H I M I C P V J X B  
Z Y F X W D R M E X C L B U X  
Q U E S T I O N I V B D W Z N  
H W G X T E X C I L A B H C F  
O M U J Q G S C D C B V O K Y  
Ç Y V B B K T I L F L F Z J P  
W K J S R O S A P Ç L E M P P  
A R K I M N A V X K C I F Y M  
V V V J S W G C P Y U J B B K  
L P F Z K B Z T X C T C A D

QU'UNE QUESTION

La  
pauvreté  
n'est pas  
qu'une question  
d'argent

### 3 Des chiffres & des lettres





#### À IMPRIMER

#### AUTRE MATÉRIEL

- 16 cartes  
Des chiffres et des lettres  
(et leur verso)
- 1 plateau avec les 8  
dimensions de la pauvreté
- papier brouillon
- stylos
- 1 sweat bleu, de  
préférence d'ATD  
Quart Monde ;)

Le maître du jeu dépose sur la table le plateau de jeu et doit donner aux joueurs toutes les cartes bleues (numérotées de 1 à 8) et jaunes (possédant une lettre de A à H).

Les joueurs sont laissés en autonomie : ils doivent comprendre seuls, grâce à l'indice  +  situé dans chaque dimension sur le plateau de jeu, qu'il faut rattacher une carte bleue et une carte jaune à chacune des 8 dimensions de la pauvreté. Objectif : former des paires avec une lettre et un chiffre.

« Maintenant que vous avez déconstruit le principal préjugé selon lequel la pauvreté ne serait qu'une question d'argent, saurez-vous aller plus loin ?

Un rapport réalisé conjointement par ATD Quart Monde, l'association des centres sociaux 3 cités et le Secours Catholique, a mis en évidence non pas une mais 8 dimensions de la pauvreté ! Elles sont représentées ici, sur ce plateau du jeu.

Saurez-vous les déchiffrer grâce à ce jeu de cartes ? »

#### SOLUTION



### 4 Dernière porte

#### À IMPRIMER

#### AUTRE MATÉRIEL

- Les cartes de l'énigme  
précédente
- Le message recto-verso  
et les badges à glisser  
dans l'enveloppe
- La porte et le cadenas  
pour customiser l'enveloppe



Cette énigme se joue en trois étapes.

**Étape #1** : chaque carte jaune possède à sa base un regroupement de lettres : **LDA**. Les joueurs doivent deviner que c'est un code. Pour le comprendre, il suffit de retirer la lettre D (comme « dimension »). Apparaît alors un mot.

**Étape #2** : il suffit de lire les mots découverts à l'étape #1 en commençant par la dimension maltraitance sociale (LDA) puis continuer dans le sens des aiguilles d'une montre jusqu'à la dernière dimension, en fonction de leur disposition sur le plateau de jeu.

#### SOLUTION ÉTAPE #1

LDA  
LA

SDOUS  
SOUS

DEST  
EST

SORTIDE  
SORTIE

SDITUEE  
SITUEE

SWEDAT  
SWEAT

DLE  
LE

BLDEU  
BLEU

#### SOLUTION ÉTAPE #2



LA SORTIE EST SITUÉE SOUS LE SWEAT BLEU

**Étape #3** : Sous le sweat bleu d'ATD Quart Monde, les joueurs découvrent une enveloppe. Au recto : une porte de sortie ; Au verso, un cadenas qui scelle l'enveloppe. Les joueurs doivent en déchiffrer le code pour ouvrir la dernière porte.

Les lettres du cadenas font référence aux lettres figurant sur les cartes jaunes, utilisées précédemment (énigme « Des chiffres et des lettres »). Grâce aux paires de cartes faites précédemment, il faut remplacer chaque lettre du code du cadenas par le chiffre associé.

**SOLUTION  
ÉTAPE #3**



## 5 Et maintenant on fait quoi ?

### À IMPRIMER

### AUTRE MATÉRIEL



- papier
- stylos
- 1 gobelet  
ATD Quart Monde

Une fois le code trouvé, les joueurs peuvent ouvrir l'enveloppe. Ils y trouveront : des badges de félicitation et message. Au recto : un texte pour les féliciter de leurs prouesses et expliquer le lien entre les 8 dimensions de la pauvreté. Au verso : une invitation à partager des pistes de solution contre la grande pauvreté.

Chaque joueur écrit, sur un bout de papier, une piste de solution qu'il imagine pour lutter contre la grande pauvreté et qu'il dépose dans un gobelet ATD Quart Monde.

**Engagez la discussion sur les solutions qui ont été déposées dans le gobelet.**

**Faites le lien entre le jeu et le rapport d'ATD Quart Monde sur les dimensions de la pauvreté.**

**Exemple : « A votre avis, pourquoi a-t-on choisi de cacher les D dans le code d'une des énigmes ? » (Il y a 8 D cachés, comme il y a 8 dimensions de la pauvreté mises en évidence dans le rapport !)**



# ESCAPE GAME - « Quel mot se cache ? » - 5 cartes 1/6

✂ Matériel à imprimer en recto-verso (bords longs) et à découper selon les pointillés **RECTO**

## Quel mot se cache ?

D I R D Ç H M A I I Z O E R I Z R X P E  
L Y C Z Y M P F F G K H L G X R R T C U  
B Q P M V T T B C S B E V X F U K K P C  
G Y P Ç N Y K S P L D I Z M Ç W S Q Q O  
I S Ç W G F U T R D I I R W X J D S H M  
V U E E S W U V H P A F E M B G S J H H  
W V S A O G J C N M F U H B R D B C U N  
P H G Z V X Y L B C Z M M O N V E H D T  
N K Q X J A R T K J Ç E V G K I T W P C  
C O P Ç U H I Z O O I O S P Y P K B X E  
S C G N I C O J V R L U K Ç O E O G V J  
E S O M Q K I G Z J P J Q E A W F O P H  
B G Z C O D L K A Z P A U V R E T E L E  
J Q I Ç Y P I E P X P O C R R Y M B Y Z  
M R S X Ç C E T G H X T X J X C B E K F

# ESCAPE GAME - « Quel mot se cache ? » - 5 cartes 2/6

✂ Matériel à imprimer en recto-verso (bords longs) et à découper selon les pointillés **VERSO**

pauvreté

LAPAUVRETÉ EN  
LAPAUVRETÉ EN  
LAPAUVRETÉ EN **8D**



# ESCAPE GAME - « Quel mot se cache ? » - 5 cartes 3/6

✂ Matériel à imprimer en recto-verso (bords longs) et à découper selon les pointillés **RECTO**

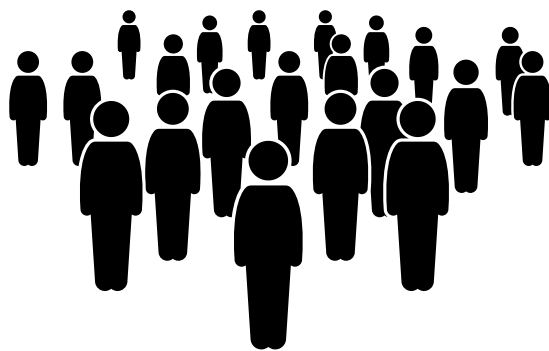
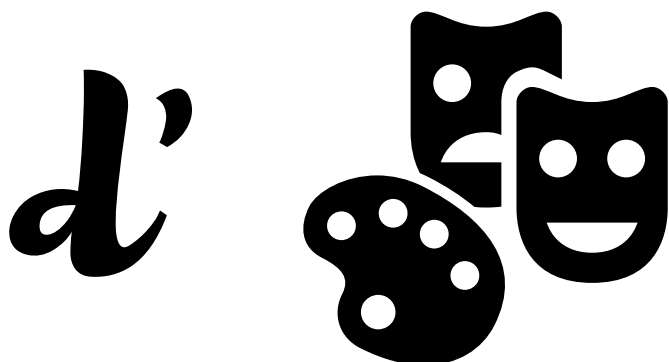
## Quel mot se cache ?



L'APAUVRÉTÉ EN  
L'APAUVRÉTÉ EN  
L'APAUVRÉTÉ EN **8D**



## Quel mot se cache ?



L'APAUVRÉTÉ EN  
L'APAUVRÉTÉ EN  
L'APAUVRÉTÉ EN **8D**



# ESCAPE GAME - « Quel mot se cache ? » - 5 cartes 4/6

✂ Matériel à imprimer en recto-verso (bords longs) et à découper selon les pointillés **VERSO**

n'est pas

LAPAUVRETÉ EN  
LAPAUVRETÉ EN  
LAPAUVRETÉ EN 8D



d'argent

LAPAUVRETÉ EN  
LAPAUVRETÉ EN  
LAPAUVRETÉ EN 8D





# ESCAPE GAME - « Quel mot se cache ? » - 5 cartes 5/6

✂ Matériel à imprimer en recto-verso (bords longs) et à découper selon les pointillés **RECTO**

## Quel mot se cache ?



L'APAUVRÉTÉ EN  
L'APAUVRÉTÉ EN  
L'APAUVRÉTÉ EN **8D**



## Quel mot se cache ?

# Q'1

X	C	F	S	K	H	I	M	I	C	P	V	J	X	B
Z	Y	F	X	W	D	R	M	E	X	C	L	B	U	X
Q	U	E	S	T	I	O	N	I	V	B	D	W	Z	N
H	W	G	X	T	E	X	Ç	I	L	A	B	H	C	F
O	M	U	J	Q	G	S	C	D	Ç	B	V	O	K	Y
Ç	Y	V	B	B	K	T	I	L	F	L	F	Z	J	P
W	K	J	S	R	O	S	A	P	Ç	L	E	M	P	P
A	R	K	I	M	N	A	V	X	K	C	I	F	Y	M
V	V	V	J	S	W	G	Ç	P	Y	U	J	B	B	K
L	P	F	Z	K	B	Z	T	X	Ç	T	Ç	C	A	D

L'APAUVRÉTÉ EN  
L'APAUVRÉTÉ EN  
L'APAUVRÉTÉ EN **8D**



# ESCAPE GAME - « Quel mot se cache ? » - 5 cartes 6/6

✂ Matériel à imprimer en recto-verso (bords longs) et à découper selon les pointillés **VERSO**

la

LAPAUVRETÉ EN  
LAPAUVRETÉ EN  
LAPAUVRETÉ EN 8D



qu'une question

LAPAUVRETÉ EN  
LAPAUVRETÉ EN  
LAPAUVRETÉ EN 8D

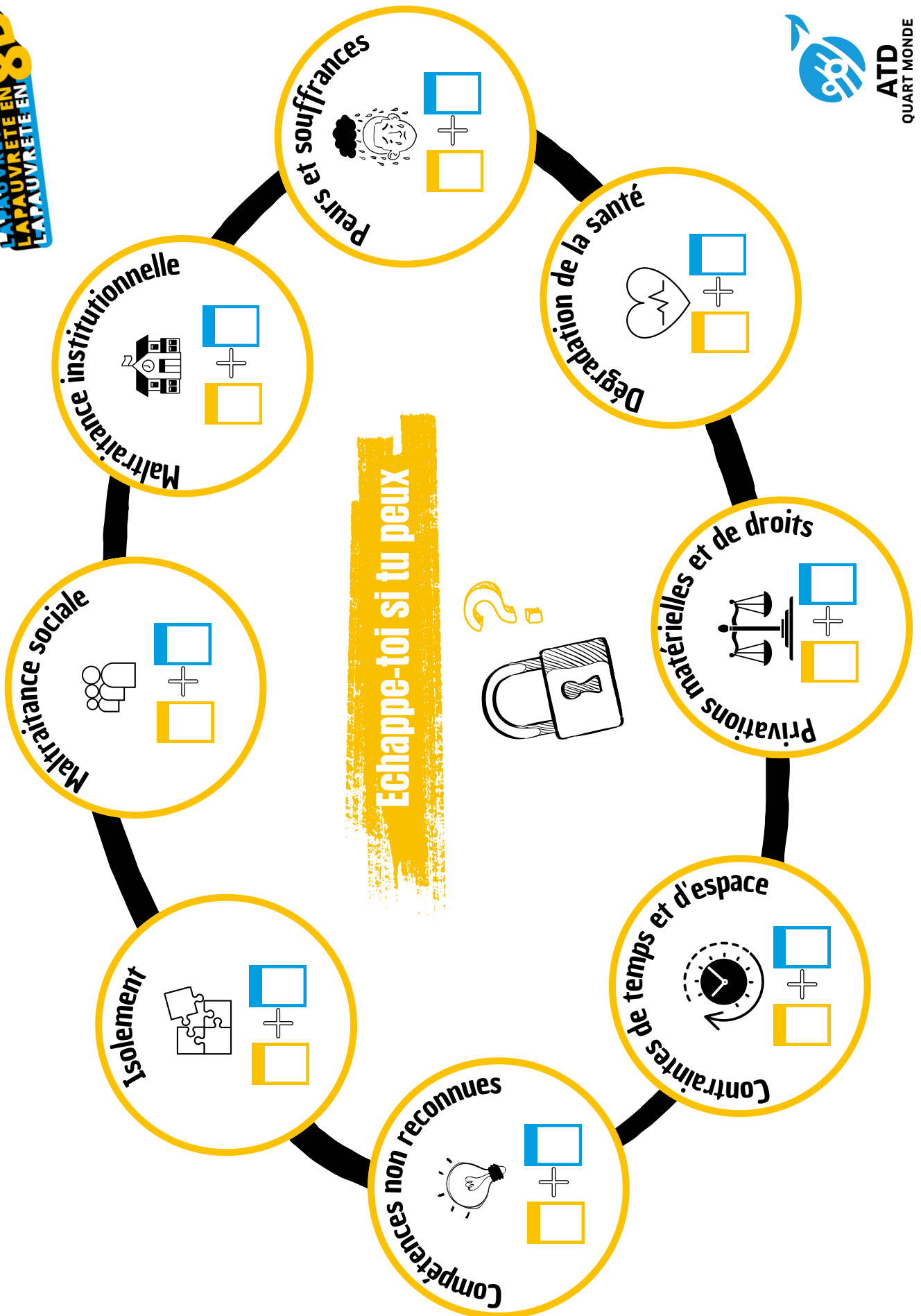


# ESCAPE GAME - « Des chiffres et des lettres » - Plateau 1/2

✂ Matériel à imprimer en recto-verso (bords longs) et à découper selon les pointillés **RECTO**

## LES DIMENSIONS CACHÉES DE LA PAUVRETÉ

LA PAUVRETÉ EN 8D  
LA PAUVRETÉ EN 8D  
LA PAUVRETÉ EN 8D

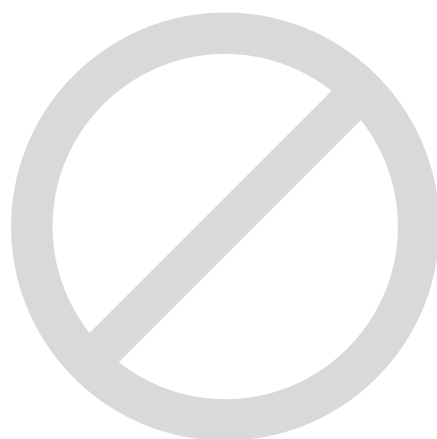


**ATD**  
QUART MONDE

# ESCAPE GAME - « Des chiffres et des lettres » - Plateau 2/2

✂ Matériel à imprimer en recto-verso (bords longs) et à découper selon les pointillés **VERSO**

---



# ESCAPE GAME - « Des chiffres et des lettres » - 16 cartes 1/4

✂ Matériel à imprimer en recto-verso (bords longs) et à découper selon les pointillés **RECTO**

**A**

IL Y A DE LA  
DISCRIMINATION PARCE  
QUE NOUS N'AVONS  
PAS D'ARGENT, QUE  
NOUS NE SOMMES PAS  
BIEN HABILLÉS, QUE  
NOUS N'AVONS PAS  
FAIT D'ÉTUDES, QUE  
NOUS NE SOMMES PAS  
DES PROFESSIONNELS,  
QUE NOUS NE PARLONS  
PAS COMME IL FAUT.

**LDA**

**B**

QUAND ON A  
UNE FACTURE  
À PAYER,  
ON VA  
SE RESTREINDRE  
SUR LA  
NOURRITURE,  
CAR C'EST LE PLUS SIMPLE,  
ET ENSUITE  
SUR L'HABILLEMENT.

**SDOUS**

**C**

AVEC  
CES ÉMOTIONS,  
LES PERSONNES  
EN SITUATION DE  
PAUVRETÉ NE SAVENT  
PLUS COMMENT TROUVER  
DES SOLUTIONS. ELLES  
ONT UN POIDS. ELLES SE  
POSENT TOUJOURS DES  
QUESTIONS : COMMENT  
FAIRE DEMAIN, COMMENT  
RÉCUPÉRER MES ENFANTS,  
COMMENT FAIRE MES  
PAPIERS ?

**DEST**

**D**

ÉTRE BALADÉ PAR  
LES ORGANISMES  
ÉTRE DÉPENDANT  
DES ASSOCIATIONS  
ET DES INSTITUTIONS  
REFUS DE SOINS DU  
FAIT DU MANQUE  
D'ARGENT  
DIFFICULTÉ À FAIRE  
VALOIR SES DROITS

**SORTIDE**

**E**

LE CORPS EST USÉ  
DÉPRESSION  
ÊTRE PLUS  
VULNÉRABLE  
AUX MALADIES  
NE PAS AVOIR LES  
MOYENS OU L'ÉNERGIE  
DE PRENDRE  
SOIN DE SOI

**SDITUEE**

**F**

RÉSISTER  
SE BATTRE  
DÉBROUILLARDISE  
MIEUX COMPRENDRE  
CELLES ET CEUX QUI  
SONT EN DIFFICULTÉ

**SWEDAT**

**G**

TUER LE TEMPS  
ÊTRE HÉBERGÉ À  
DROITE À GAUCHE  
VIVRE AU JOUR LE  
JOUR  
DIFFICULTÉ À  
PRÉVOIR L'AVENIR

**DLE**

**H**

ON A TELLEMENT DE  
SOUCIS QU'ON NE  
S'OUVRE PAS AUX AUTRES.  
ON EST EN ATTENTE  
D'AFFECTION ET D'AMOUR

**BLDEU**



# ESCAPE GAME - « Des chiffres et des lettres » - 16 cartes 2/4

✂ Matériel à imprimer en recto-verso (bords longs) et à découper selon les pointillés **VERSO**

A grid of 16 cards for the 'Verso' side of the escape game. Each card contains a 4x4 grid of numbers and letters. The numbers are 8, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 0. The letters are A, B, C, D, E, F, G, H, I, J, K, L, M, N, O, P, Q, R, S, T, U, V, W, X, Y, Z. The grid is arranged in a 4x4 pattern. The text 'ATD QUART MONDE' and a logo are visible in the bottom right corner of the grid.

A grid of 16 cards for the 'Verso' side of the escape game. Each card contains a 4x4 grid of numbers and letters. The numbers are 8, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 0. The letters are A, B, C, D, E, F, G, H, I, J, K, L, M, N, O, P, Q, R, S, T, U, V, W, X, Y, Z. The grid is arranged in a 4x4 pattern. The text 'ATD QUART MONDE' and a logo are visible in the bottom right corner of the grid.

A grid of 16 cards for the 'Verso' side of the escape game. Each card contains a 4x4 grid of numbers and letters. The numbers are 8, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 0. The letters are A, B, C, D, E, F, G, H, I, J, K, L, M, N, O, P, Q, R, S, T, U, V, W, X, Y, Z. The grid is arranged in a 4x4 pattern. The text 'ATD QUART MONDE' and a logo are visible in the bottom right corner of the grid.

A grid of 16 cards for the 'Verso' side of the escape game. Each card contains a 4x4 grid of numbers and letters. The numbers are 8, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 0. The letters are A, B, C, D, E, F, G, H, I, J, K, L, M, N, O, P, Q, R, S, T, U, V, W, X, Y, Z. The grid is arranged in a 4x4 pattern. The text 'ATD QUART MONDE' and a logo are visible in the bottom right corner of the grid.

A grid of 16 cards for the 'Verso' side of the escape game. Each card contains a 4x4 grid of numbers and letters. The numbers are 8, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 0. The letters are A, B, C, D, E, F, G, H, I, J, K, L, M, N, O, P, Q, R, S, T, U, V, W, X, Y, Z. The grid is arranged in a 4x4 pattern. The text 'ATD QUART MONDE' and a logo are visible in the bottom right corner of the grid.

A grid of 16 cards for the 'Verso' side of the escape game. Each card contains a 4x4 grid of numbers and letters. The numbers are 8, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 0. The letters are A, B, C, D, E, F, G, H, I, J, K, L, M, N, O, P, Q, R, S, T, U, V, W, X, Y, Z. The grid is arranged in a 4x4 pattern. The text 'ATD QUART MONDE' and a logo are visible in the bottom right corner of the grid.

A grid of 16 cards for the 'Verso' side of the escape game. Each card contains a 4x4 grid of numbers and letters. The numbers are 8, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 0. The letters are A, B, C, D, E, F, G, H, I, J, K, L, M, N, O, P, Q, R, S, T, U, V, W, X, Y, Z. The grid is arranged in a 4x4 pattern. The text 'ATD QUART MONDE' and a logo are visible in the bottom right corner of the grid.

A grid of 16 cards for the 'Verso' side of the escape game. Each card contains a 4x4 grid of numbers and letters. The numbers are 8, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 0. The letters are A, B, C, D, E, F, G, H, I, J, K, L, M, N, O, P, Q, R, S, T, U, V, W, X, Y, Z. The grid is arranged in a 4x4 pattern. The text 'ATD QUART MONDE' and a logo are visible in the bottom right corner of the grid.

# ESCAPE GAME - « Des chiffres et des lettres » - 16 cartes 3/4

✂ Matériel à imprimer en recto-verso (bords longs) et à découper selon les pointillés **RECTO**

**4**

**EFFETS NÉGATIFS DE  
LA PAUVRETÉ SUR LA  
SANTÉ PHYSIQUE ET  
MENTALE.**



**8**

**RESSOURCES  
FINANCIÈRES,  
INSUFFISANTES,  
MAUVAISES  
CONDITIONS  
MATÉRIELLES,  
ACCÈS DIFFICILE  
OU NON-ACCÈS  
AUX DROITS.**



**3**

**RUPTURE DE LIENS  
ENTRE LES PERSONNES  
EN SITUATION DE  
PAUVRETÉ ET LEUR  
ENTOURAGE :  
FAMILLE,  
AMIS, VOISINS.**



**7**

**SAVOIRS  
ET COMPÉTENCES  
QUE LES PERSONNES  
EN SITUATION  
DE PAUVRETÉ  
ONT DÉVELOPPÉS  
POUR SURVIVRE  
ET RÉSISTER À LA  
PAUVRETÉ.**



**2**

**MANIÈRE DONT  
L'ÉTAT ET LES  
INSTITUTIONS  
REGARDENT,  
JUGENT ET TRAITENT  
LES PERSONNES EN  
SITUATION DE  
PAUVRETÉ.**



**6**

**MANIÈRE  
DE S'APPROPRIER  
SON LIEU DE VIE  
MAIS AUSSI  
SON PASSÉ,  
SON PRÉSENT,  
SON AVENIR.**



**1**

**MANIÈRE DONT LA  
SOCIÉTÉ REGARDE ET  
TRAITE LES  
PERSONNES EN  
SITUATION DE  
PAUVRETÉ.**



**5**

**ÉMOTIONS  
PROVOQUÉES PAR  
LA PAUVRETÉ  
ET CE QUE  
RESENTENT LES  
PERSONNES EN  
SITUATION DE  
PAUVRETÉ.**





# ESCAPE GAME - « Des chiffres et des lettres » - 16 cartes 4/4

✂ Matériel à imprimer en recto-verso (bords longs) et à découper selon les pointillés **VERSO**

A grid of 16 cards for the 'Verso' side of the escape game. Each card contains a 4x4 grid of numbers and letters. The numbers are 8, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 0. The letters are A, B, C, D, E, F, G, H, I, J, K, L, M, N, O, P, Q, R, S, T, U, V, W, X, Y, Z. The grid is arranged in a 4x4 pattern. The logo 'ATD QUART MONDE' is visible in the bottom right corner of the grid.

A grid of 16 cards for the 'Verso' side of the escape game. Each card contains a 4x4 grid of numbers and letters. The numbers are 8, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 0. The letters are A, B, C, D, E, F, G, H, I, J, K, L, M, N, O, P, Q, R, S, T, U, V, W, X, Y, Z. The grid is arranged in a 4x4 pattern. The logo 'ATD QUART MONDE' is visible in the bottom right corner of the grid.

A grid of 16 cards for the 'Verso' side of the escape game. Each card contains a 4x4 grid of numbers and letters. The numbers are 8, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 0. The letters are A, B, C, D, E, F, G, H, I, J, K, L, M, N, O, P, Q, R, S, T, U, V, W, X, Y, Z. The grid is arranged in a 4x4 pattern. The logo 'ATD QUART MONDE' is visible in the bottom right corner of the grid.

A grid of 16 cards for the 'Verso' side of the escape game. Each card contains a 4x4 grid of numbers and letters. The numbers are 8, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 0. The letters are A, B, C, D, E, F, G, H, I, J, K, L, M, N, O, P, Q, R, S, T, U, V, W, X, Y, Z. The grid is arranged in a 4x4 pattern. The logo 'ATD QUART MONDE' is visible in the bottom right corner of the grid.

A grid of 16 cards for the 'Verso' side of the escape game. Each card contains a 4x4 grid of numbers and letters. The numbers are 8, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 0. The letters are A, B, C, D, E, F, G, H, I, J, K, L, M, N, O, P, Q, R, S, T, U, V, W, X, Y, Z. The grid is arranged in a 4x4 pattern. The logo 'ATD QUART MONDE' is visible in the bottom right corner of the grid.

A grid of 16 cards for the 'Verso' side of the escape game. Each card contains a 4x4 grid of numbers and letters. The numbers are 8, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 0. The letters are A, B, C, D, E, F, G, H, I, J, K, L, M, N, O, P, Q, R, S, T, U, V, W, X, Y, Z. The grid is arranged in a 4x4 pattern. The logo 'ATD QUART MONDE' is visible in the bottom right corner of the grid.

A grid of 16 cards for the 'Verso' side of the escape game. Each card contains a 4x4 grid of numbers and letters. The numbers are 8, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 0. The letters are A, B, C, D, E, F, G, H, I, J, K, L, M, N, O, P, Q, R, S, T, U, V, W, X, Y, Z. The grid is arranged in a 4x4 pattern. The logo 'ATD QUART MONDE' is visible in the bottom right corner of the grid.

A grid of 16 cards for the 'Verso' side of the escape game. Each card contains a 4x4 grid of numbers and letters. The numbers are 8, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 0. The letters are A, B, C, D, E, F, G, H, I, J, K, L, M, N, O, P, Q, R, S, T, U, V, W, X, Y, Z. The grid is arranged in a 4x4 pattern. The logo 'ATD QUART MONDE' is visible in the bottom right corner of the grid.

# ESCAPE GAME - Dernière enveloppe 1/4

✂ Matériel à imprimer en recto-verso (bords longs) et à découper selon les pointillés **RECTO**

Le message, à mettre dans l'enveloppe



**Bravo,**

**tu as réussi à sortir des préjugés qui entourent la pauvreté !**

**Tu l'auras compris, la pauvreté n'est pas qu'une question d'argent :  
il est important de prendre en compte l'ensemble de ses dimensions  
et non de se focaliser sur une seule d'entre elles, de manière isolée.**

**Quand on parle de pauvreté, tout est lié, rien n'est figé :  
les différentes dimensions de la pauvreté ont une influence les unes sur les autres...  
mais il n'y a pas de fatalité et contre la pauvreté nous pouvons agir !**

# ESCAPE GAME - Dernière enveloppe 2/4

✂ Matériel à imprimer en recto-verso (bords longs) et à découper selon les pointillés **VERSO**

Le message, à mettre dans l'enveloppe

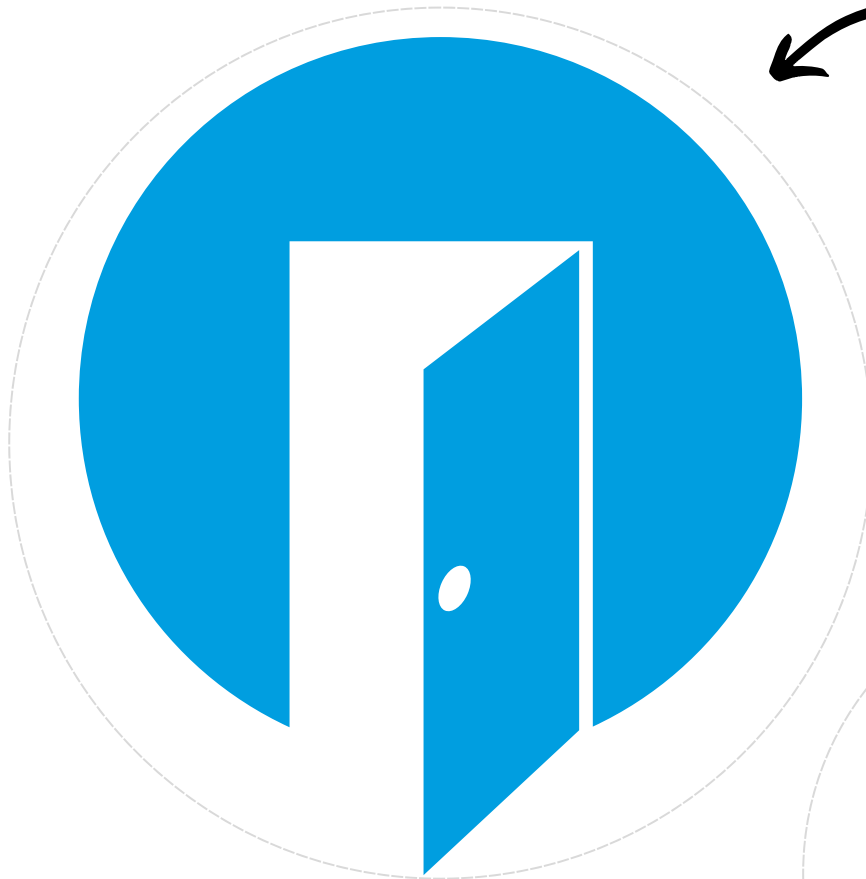


**Maintenant que vous êtes incollables sur les dimensions cachées de la pauvreté, écrivez, chacun votre tour, sur un bout de papier, une piste de solution de votre choix qui permettrait de lutter contre la pauvreté, et mettez-la dans le gobelet !**



# ESCAPE GAME - Dernière enveloppe 3/4

✂ Matériel à imprimer en recto-verso (bords longs) et à découper selon les pointillés **RECTO**



↶ A coller au recto de l'enveloppe



↷ A coller au verso de l'enveloppe



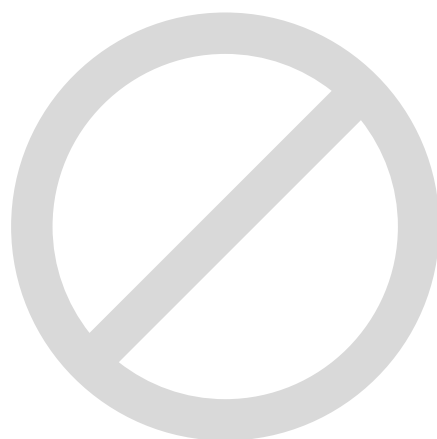
Badges, à mettre dans l'enveloppe





# ESCAPE GAME - Dernière enveloppe 4/4

✂ Matériel à imprimer en recto-verso (bords longs) et à découper selon les pointillés **VERSO**



# DU TIME'S UP AU BÉRET

Un jeu de rapidité pour comprendre la pauvreté !

## 1 JEU EN 3 TEMPS

**Objectif : découvrir une à une les 8 dimensions de la pauvreté avec le Time's up et comprendre les liens qui les unissent entre elles avec Le Béret.**

Le jeu commence par une partie de Time's up, se poursuit par un atelier introductif à l'interdimensionnalité qui permet de faire la transition vers un dernier temps, inspirée du jeu du béret.

 ± 30-45 minutes  minimum 8 joueurs

### À IMPRIMER

### AUTRE MATÉRIEL



- 8 cartes dimensions de la pauvreté (et leur verso)
  - 8 cartes dimensions à faire découvrir (et leur verso)
  - Des cartes exemples (et leur verso)
- 1 chronomètre ou 1 sablier de 30"



01

## Préparation du Time's up

Distribuer une carte « dimensions à faire deviner » à chacun des joueurs.

## Compter les points

Le premier joueur à trouver de quelle dimension il s'agit gagne 1 point, tout comme le joueur qui vient de la lui faire deviner.

! Attention : si au bout de 30 secondes (à moduler selon le niveau de difficulté), aucun joueur n'a deviné de quelle dimension il s'agit, le joueur qui fait deviner la dimension perd la possibilité de gagner le point.

02

## Règles du jeu

Tour à tour, chaque joueur doit faire deviner, le plus rapidement possible, une des 8 dimensions de la pauvreté aux autres joueurs. Pour cela il ne doit utiliser ni les mots de sa dimension, ni les mots interdits.

Les joueurs devant deviner de quelle dimension il s'agit peuvent avoir les cartes « dimensions » sous les yeux. Après quelques manches, on peut les retirer pour pimenter le jeu.

! Conseil : laisser un temps de préparation au joueur qui doit faire deviner la dimension. L'animateur peut aider à la compréhension.

03



## ATELIER INTRODUCTIF

# À L'INTERDIMENSIONNALITÉ

un petit atelier à faire à la suite du Time's up afin d'introduire la question des liens entre chaque dimension et de préparer les joueurs à la dernière partie du jeu !



### Comment ça marche ?

Dans cette partie, il n'y a pas de bonne ou de mauvaise réponse, et c'est important de le préciser aux joueurs. On n'utilise ici que le recto des cartes « exemples » ainsi que les 8 cartes « dimensions de la pauvreté ».

Les 8 cartes « dimensions de la pauvreté » sont déposées sur la table, faces visibles. On distribue à chaque joueur une ou deux cartes exemples. Tour à tour, ils lisent leur carte à voix haute, puis la place ensemble près de la ou les dimensions de la pauvreté auxquelles elle leur paraît faire référence. Ici, l'objectif est de provoquer la discussion et de faire prendre conscience qu'en matière de pauvreté « *tout est lié, rien est figé* ».



### Préparation du jeu Le bérêt

01

Chaque joueur reprend la carte « dimensions à faire deviner », qui lui avait été distribuée au Time's up : ainsi chaque joueur est associé à une dimension.

Pendant ce temps, l'animateur dispose au centre de la table un petit paquet de cartes « exemples », autres que celles utilisées lors de l'atelier.

Dans ce paquet doit figurer chaque dimension au moins une fois (recto). L'animateur doit savoir quels couples de dimensions figurent au verso des cartes utilisées.

02

### Déroulement du jeu

Les cartes « exemples » sont lues à voix haute.

L'animateur appelle deux dimensions.

Les deux joueurs associés à ces deux dimensions doivent trouver quelle carte exemple correspond le mieux au lien entre sa propre dimension et celle de son adversaire.

# TIME'S UP & LE BÉRET - 8 cartes « dimensions de la pauvreté » 1/2

✂ Matériel à imprimer en recto-verso (bords longs) et à découper selon les pointillés RECTO



**PRIVATION  
MATÉRIELLE  
ET DE DROITS**



**PEURS ET  
SOUFFRANCES**



**DÉGRADATION  
DE LA SANTÉ  
PHYSIQUE  
ET MENTALE**



**CONTRAINTE  
DE TEMPS  
ET D'ESPACE**



**MALTRAITANCE  
SOCIALE**



**MALTRAITANCE  
INSTITUTIONNELLE**



**COMPÉTENCES  
ACQUISES  
ET NON  
RECONNUES**



**ISOLEMENT**





L'PAUVRETÉ EN  
L'PAUVRETÉ EN  
L'PAUVRETÉ EN

## DÉGRADATION DE LA SANTÉ PHYSIQUE & MENTALE



### DÉFINITION

Il s'agit des effets négatifs de la pauvreté sur la santé physique et mentale. La pauvreté induit souvent une plus grande vulnérabilité du corps et de l'esprit. Et la santé ainsi fragilisée maintient davantage dans la pauvreté.



### MOTS INTERDITS

- Santé
- Physique
- Mentale



### EXEMPLE(S)

*Tu te sens tellement fatigué que tu vieillis prématurément. Quand on vit dans la rue, on est marqué physiquement.*

*A force de vivre dans la misère, à force de vivre des problèmes, le cerveau est atteint. Le psychique encaisse et devient malade. [...]*

*Des fois, on n'arrive même plus à manger.*



L'PAUVRETÉ EN  
L'PAUVRETÉ EN  
L'PAUVRETÉ EN

## PEURS & SOUFFRANCES



### DÉFINITION

Il s'agit des émotions provoquées par la pauvreté et que les personnes en situation de pauvreté ressentent, comme la peur, la honte, la colère, le sentiment d'infériorité... Certaines de ses émotions sont omniprésentes, envahissantes. Si bien que parfois ces émotions peuvent aggraver les situations de pauvreté ou en produire de nouvelles. Elles peuvent aussi influencer sur les comportements.



### MOTS INTERDITS

- Peur
- Souffrance
- Douleur
- Sentiment



### EXEMPLE(S)

*Les émotions et ressentis sont là, ils sont présents, ils nous suivent, ils nous font faire des choses que l'on ne ferait pas. Où qu'on aille, ils sont là, ils sont en nous. Ça joue sur notre vie. Ils influencent sur ce qu'on fait et ils réduisent notre capacité à réagir.*

# TIME'S UP - 8 cartes « dimensions à faire deviner » 2/8

✂ Matériel à imprimer en recto-verso (bords longs) et à découper selon les pointillés **VERSO**



LAPAUVRÉTÉ EN  
LAPAUVRÉTÉ EN  
LAPAUVRÉTÉ EN  
8D



LAPAUVRÉTÉ EN  
LAPAUVRÉTÉ EN  
LAPAUVRÉTÉ EN  
8D







## MALTRAITANCE INSTITUTIONNELLE



### DÉFINITION

Il s'agit de la façon dont l'Etat et les institutions regardent, jugent et traitent les personnes en situation de pauvreté. Ici, la dépendance est très présente dans des relations de domination, d'obligation, de contrôle voire de soumission.



### MOTS INTERDITS

- **Maltraitance**
- **Etat**
- **Jugement**



### EXEMPLE(S)

*Tu demandes de l'aide mais tu dois rester derrière les décisions de la personne qui t'aide. Si tu t'opposes à elle, tu vas avoir peur qu'elle te refuse complètement son aide. Tu vas accepter les idées qu'elle va te donner.*



## MALTRAITANCE SOCIALE



### DÉFINITION

La maltraitance sociale décrit la façon dont les personnes en situation de pauvreté sont perçues négativement et mal-traitées par d'autres personnes et groupes informels.



### MOTS INTERDITS

- **Maltraitance**
- **Préjugés**
- **Discrimination**



### EXEMPLE(S)

*On est mal perçu par le monde extérieur. On se sent diminué et inférieur face au regard des autres, avec la sensation d'être inutile. On est rejeté, mal regardé et mal considéré. On nous parle mal, on est harcelé.*

*On est transparent, on est des fantômes, on n'existe pas.*



# TIME'S UP - 8 cartes « dimensions à faire deviner » 4/8

✂ Matériel à imprimer en recto-verso (bords longs) et à découper selon les pointillés **VERSO**



LAPAUVRÉTÉ EN  
LAPAUVRÉTÉ EN  
LAPAUVRÉTÉ EN  
8D



LAPAUVRÉTÉ EN  
LAPAUVRÉTÉ EN  
LAPAUVRÉTÉ EN  
8D



# TIME'S UP - 8 cartes « dimensions à faire deviner » 5/8

✂ Matériel à imprimer en recto-verso (bords longs) et à découper selon les pointillés **RECTO**



L'PAUVRETÉ EN 8D  
L'PAUVRETÉ EN 8D

## CONTRAINTES DE TEMPS & D'ESPACE



### DÉFINITION

C'est d'une part le rapport au temps - c'est à dire la manière de s'appropriier et de se situer dans son passé, son présent et son avenir, et d'autre part le rapport à l'espace - c'est à dire la manière de s'approprier et de se situer dans son lieu de vie.



### MOTS INTERDITS

- Temps
- Espace
- Contraintes



### EXEMPLE(S)

Les personnes sans-abris doivent trouver un lieu pour dormir, faire le 115. Ils n'arrivent pas à se poser. On est toujours à courir à droite à gauche pour trouver un endroit chaud. On a nos bagages sur le dos. On ne se pose pas.



L'PAUVRETÉ EN 8D  
L'PAUVRETÉ EN 8D

## ISOLEMENT



### DÉFINITION

La pauvreté peut casser les relations avec les autres : famille, amis, voisins... Cette rupture de liens peut provenir de la personne elle-même qui se replie, s'isole, s'enferme. Elle peut aussi venir de son entourage : à cause de la pauvreté, on peut être rejeté par celles et ceux qui nous entourent quand les relations deviennent difficiles, que l'on est considéré comme responsable de sa situation ou que la dépendance est trop forte.



### MOTS INTERDITS

- Isolement
- Lien
- Rupture



### EXEMPLE(S)

Quand tu vis dans la rue, c'est que tu as perdu ton logement, mais aussi les amis et la famille qui pourraient te soutenir.

L'isolement familial a été encore plus douloureux que l'isolement social. Quand j'allais chez ma mère, elle me faisait sentir la différence.

# TIME'S UP - 8 cartes « dimensions à faire deviner » 6/8

✂ Matériel à imprimer en recto-verso (bords longs) et à découper selon les pointillés **VERSO**



LAPAUVRÉTÉ EN  
LAPAUVRÉTÉ EN  
LAPAUVRÉTÉ EN  
8D



LAPAUVRÉTÉ EN  
LAPAUVRÉTÉ EN  
LAPAUVRÉTÉ EN  
8D





## COMPÉTENCES ACQUISES & NON RECONNUES



### DÉFINITION

Ce sont les savoirs et les compétences que les personnes en situation de pauvreté ont développés pour survivre et se battre contre la pauvreté. Ce ne sont pas seulement des compétences individuelles, mais aussi des compétences qui peuvent servir à l'ensemble de la société, collectivement. Ces compétences ne sont généralement pas reconnues aujourd'hui.



### MOTS INTERDITS

- **Savoir(s)**
- **Compétences**
- **Débrouillardise**



### EXEMPLE(S)

*Moi, quand j'ai de vieux habits, j'en refais d'autres dedans. Je me débrouille comme ça.*  
*Quand on a rien à manger, je fais des gâteaux avec les moyens du bord. Je fais des légumes dans mon jardin. On se débrouille comme on peut.*  
*Système D, quoi !*



## PRIVATION MATÉRIELLE & DE DROITS



### DÉFINITION

Cette dimension de la pauvreté désigne à la fois le manque de ressources financières et les mauvaises conditions de vie matérielles, mais aussi le nonaccès aux droits et l'ensemble des obstacles que rencontrent les personnes en situation de pauvreté pour faire valoir leurs droits.



### MOTS INTERDITS

- **Conditions**
- **Matérielle**
- **Ressources financières**
- **Droit(s)**



### EXEMPLE(S)

*Quand on a une facture à payer, on va se restreindre sur la nourriture et l'habillement.*  
*Ne pas avoir un endroit à soi.*  
*Quand tu es hébergé par quelqu'un, tu as une épée de Damoclès au-dessus de la tête.*

# TIME'S UP - 8 cartes « dimensions à faire deviner » 8/8

✂ Matériel à imprimer en recto-verso (bords longs) et à découper selon les pointillés **VERSO**



LAPAUVRÉTÉ EN  
LAPAUVRÉTÉ EN  
LAPAUVRÉTÉ EN  
8D



LAPAUVRÉTÉ EN  
LAPAUVRÉTÉ EN  
LAPAUVRÉTÉ EN  
8D



# LE BÉRET - cartes « exemples » recto verso

✂ Matériel à imprimer en recto-verso (bords longs) et à découper selon les pointillés **RECTO**

**PROBLÈME DE MOBILITÉ**



**NON-ACCÈS AUX BIENS  
ET AUX SERVICES**



**DIFFICULTÉ DE METTRE  
DE L'ARGENT DE CÔTÉ**



**TRAVAIL À BAS COÛT**



**ÊTRE MOINS BIEN HABILLÉ  
QUE LES AUTRES**



**MANQUE DE MOYENS POUR  
AVOIR LA VIE SOCIALE  
DE SON CHOIX**



**VIVRE AVEC LES  
ALLOCATIONS CHÔMAGE**



**PERTE DE TRAVAIL**





# LE BÉRET - cartes « exemples » recto verso

✂ Matériel à imprimer en recto-verso (bords longs) et à découper selon les pointillés **VERSO**

PRIVATION MATÉRIELLE ET DE DROITS



MALTRAITANCE INSTITUTIONNELLE



PRIVATION MATÉRIELLE ET DE DROITS



CONTRAINTES DE TEMPS ET D'ESPACE



PRIVATION MATÉRIELLE ET DE DROITS



MALTRAITANCE INSTITUTIONNELLE



PRIVATION MATÉRIELLE ET DE DROITS



CONTRAINTES DE TEMPS ET D'ESPACE



PRIVATION MATÉRIELLE ET DE DROITS



ISOLEMENT



PRIVATION MATÉRIELLE ET DE DROITS



MALTRAITANCE SOCIALE



PRIVATION MATÉRIELLE ET DE DROITS



ISOLEMENT



PRIVATION MATÉRIELLE ET DE DROITS



MALTRAITANCE SOCIALE



# LE BÉRET - cartes « exemples » recto verso

✂ Matériel à imprimer en recto-verso (bords longs) et à découper selon les pointillés **RECTO**

**RISQUE DE COUPURES  
(EAU, CHAUFFAGE, ÉLECTRICITÉ)**



**AVOIR PEUR DE L'IMPRÉVU,  
PEUR DU LENDEMAIN**



**SOUFFRIR DE NE PAS POUVOIR  
OFFRIR UNE VIE PLUS  
CONFORTABLE À SES ENFANTS**



**ABSENCE DE CONFIANCE  
EN L'AVENIR**



**PAS D'ACCÈS AUX SOINS  
DE SANTÉ, AUX MÉDICAMENTS**



**SE SENTIR  
ANORMAL, REJETÉ,  
INFÉRIEUR AUX AUTRES**



**FAIRE AVEC CE QU'ON A**



**ÊTRE OBLIGÉ DE TENDRE  
LA MAIN**



# LE BÉRET - cartes « exemples » recto verso

✂ Matériel à imprimer en recto-verso (bords longs) et à découper selon les pointillés **VERSO**

PEURS ET SOUFFRANCES



CONTRAINTE DE TEMPS ET D'ESPACE



PRIVATION MATÉRIELLE ET DE DROITS



PEURS ET SOUFFRANCES



PEURS ET SOUFFRANCES



CONTRAINTE DE TEMPS ET D'ESPACE



PRIVATION MATÉRIELLE ET DE DROITS



PEURS ET SOUFFRANCES



PEURS ET SOUFFRANCES



MALTRAITANCE SOCIALE



PRIVATION MATÉRIELLE ET DE DROITS



DÉGRADATION DE LA SANTÉ



PEURS ET SOUFFRANCES



MALTRAITANCE INSTITUTIONNELLE



PRIVATION MATÉRIELLE ET DE DROITS



COMPÉTENCES ACQUISES ET NON RECONNUES



# LE BÉRET - cartes « exemples » recto verso

✂ Matériel à imprimer en recto-verso (bords longs) et à découper selon les pointillés **RECTO**

**AVOIR PLUS DE RISQUES  
D'ÊTRE OU DE SE SENTIR  
ISOLÉ**



**FAIBLE ESTIME DE SOI**



**AVOIR PEUR DU PLACEMENT  
DE SES ENFANTS**



**EFFORT PERMANENT**



**NE PAS OSER FAIRE  
VALOIR SES DROITS**



**C'EST PLUS DIFFICILE  
DE RESTER FIDÈLE  
À SES VALEURS**



**PEUR DE MANQUER**



**VIEILLISSEMENT PRÉMATURÉ  
ET ESPÉRANCE DE VIE  
RÉDUITE**



# LE BÉRET - cartes « exemples » recto verso

✂ Matériel à imprimer en recto-verso (bords longs) et à découper selon les pointillés **VERSO**

PEURS ET SOUFFRANCES



DÉGRADATION DE LA SANTÉ



PEURS ET SOUFFRANCES



ISOLEMENT



PEURS ET SOUFFRANCES



COMPÉTENCES ACQUISES ET NON RECONNUES



PEURS ET SOUFFRANCES



ISOLEMENT



PEURS ET SOUFFRANCES



COMPÉTENCES ACQUISES ET NON RECONNUES



PEURS ET SOUFFRANCES



PRIVATION MATÉRIELLE ET DE DROITS



DÉGRADATION DE LA SANTÉ



CONSTRAINTES DE TEMPS ET D'ESPACE



PEURS ET SOUFFRANCES



PRIVATION MATÉRIELLE ET DE DROITS



# LE BÉRET - cartes « exemples » recto verso

✂ Matériel à imprimer en recto-verso (bords longs) et à découper selon les pointillés **RECTO**

**TOUT FAIRE POUR  
NE PAS TOMBER MALADE**



**S'ÉCARTER DES AUTRES,  
FUIR**



**ÊTRE CONSIDÉRÉ  
COMME INACTIF**



**ENTENDRE DES MOTS  
QUI BLESSENT**



**ÊTRE JUGÉ COMME BON À RIEN  
SANS PRENDRE EN COMPTE  
LA SITUATION DE SANTÉ**



**DÉVALORISATION PAR LES AUTRES,  
NE PAS POUVOIR  
FAIRE ENTENDRE SA VOIX**



**CATÉGORISATION,  
AVOIR MOINS DE POIDS  
OU D'IMPORTANCE**



**LENTEUR ADMINISTRATIVE**





# LE BÉRET - cartes « exemples » recto verso

✂ Matériel à imprimer en recto-verso (bords longs) et à découper selon les pointillés **VERSO**

MALTRAITANCE SOCIALE



ISOLEMENT



DÉGRADATION DE LA SANTÉ



COMPÉTENCES ACQUISES ET NON RECONNUES



MALTRAITANCE SOCIALE



PEURS ET SOUFFRANCES



PEURS ET SOUFFRANCES



ISOLEMENT



MALTRAITANCE SOCIALE



COMPÉTENCES ACQUISES ET NON RECONNUES



PEURS ET SOUFFRANCES



PRIVATION MATÉRIELLE ET DE DROITS



MALTRAITANCE INSTITUTIONNELLE



CONTRAINTES DE TEMPS ET D'ESPACE



MALTRAITANCE SOCIALE



MALTRAITANCE INSTITUTIONNELLE



# LE BÉRET - cartes « exemples » recto verso

✂ Matériel à imprimer en recto-verso (bords longs) et à découper selon les pointillés **RECTO**

**STADE PLUS AVANCÉ  
DANS LA MALADIE AU  
MOMENT DU DIAGNOSTIC**



**RISQUE DE DÉVELOPPER  
DES TROUBLES  
PSYCHOLOGIQUES**



**STIGMATES PHYSIQUES  
MONTRANT LA HONTE**



**DÉTRESSE DUE  
AU MANQUE DE RELATIONS**



**ATTITUDE PHYSIQUE  
MONTRANT LA HONTE**



**NE PAS AVOIR LES MOYENS  
DE PRENDRE SOIN DE SOI**



**FATIGUE À CAUSE  
DES DÉMARCHES**



**NOTRE CORPS SOUFFRE**



# LE BÉRET - cartes « exemples » recto verso

✂ Matériel à imprimer en recto-verso (bords longs) et à découper selon les pointillés **VERSO**

DÉGRADATION DE LA SANTÉ



ISOLEMENT



DÉGRADATION DE LA SANTÉ



CONTRAINTES DE TEMPS ET D'ESPACE



DÉGRADATION DE LA SANTÉ



ISOLEMENT



DÉGRADATION DE LA SANTÉ



MALTRAITANCE SOCIALE



DÉGRADATION DE LA SANTÉ



PRIVATION MATÉRIELLE ET DE DROITS



DÉGRADATION DE LA SANTÉ



MALTRAITANCE SOCIALE



DÉGRADATION DE LA SANTÉ



PEURS ET SOUFFRANCES



PEURS ET SOUFFRANCES



MALTRAITANCE INSTITUTIONNELLE



# LE BÉRET - cartes « exemples » recto verso

✂ Matériel à imprimer en recto-verso (bords longs) et à découper selon les pointillés **RECTO**

**MANQUE DE SOINS DÛ  
AU MANQUE D'INFORMATION OU  
À LA COMPLEXITÉ DES DÉMARCHES**



**DÉPENDANCE AUX INSTITUTIONS,  
ÊTRE CONDAMNÉS D'OFFICE  
ET SOUS CONTRÔLE**



**ÊTRE CONSIDÉRÉ  
COMME INACTIF**



**BÉNÉVOLAT NON VALORISÉ**



**MANQUE DE SOLIDARITÉ  
ENVERS LES PERSONNES  
QUI VIVENT LA PAUVRETÉ**



**REPLIS SUR SOI,  
RÉSEAU RESTREINT**



**DIFFICULTÉS D'ACCÈS  
AUX DROITS,  
DROITS SUSPENDUS**



**SOLITUDE  
AVEC RISQUE D'ADDICTIONS**



# LE BÉRET - cartes « exemples » recto verso

✂ Matériel à imprimer en recto-verso (bords longs) et à découper selon les pointillés **VERSO**

MALTRAITANCE INSTITUTIONNELLE



PEURS ET SOUFFRANCES



DÉGRADATION DE LA SANTÉ



MALTRAITANCE INSTITUTIONNELLE



MALTRAITANCE INSTITUTIONNELLE



COMPÉTENCES ACQUISES ET NON RECONNUES



MALTRAITANCE SOCIALE



MALTRAITANCE INSTITUTIONNELLE



ISOLEMENT



CONTRAINTES DE TEMPS ET D'ESPACE



MALTRAITANCE INSTITUTIONNELLE



MALTRAITANCE SOCIALE



ISOLEMENT



DÉGRADATION DE LA SANTÉ



MALTRAITANCE INSTITUTIONNELLE



PRIVATION MATÉRIELLE ET DE DROITS



# LE BÉRET - cartes « exemples » recto verso

✂ Matériel à imprimer en recto-verso (bords longs) et à découper selon les pointillés **RECTO**

**MANQUE DE LIENS AVEC DES  
PROCHES QUI NE SONT PAS  
DANS LA PAUVRETÉ**



**RUPTURES FAMILIALES**



**ÊTRE SÉPARÉ DE  
SA FAMILLE, DIFFICULTÉ DE  
REGROUPEMENT FAMILIAL**



**SOLIDARITÉ  
DANS L'ÉPREUVE, ENTRAIDE**



**NE PAS POUVOIR INVITER  
OU RÉPONDRE  
À DES INVITATIONS**



**CUMUL DE SOUCIS  
AVEC EFFETS SUR  
LE RAPPORT AU TEMPS**



**NE PAS POUVOIR S'HABILLER  
COMME LES AUTRES**



**INCOMPRÉHENSION PAR LA  
SOCIÉTÉ DU TEMPS  
DES PAUVRES**





# LE BÉRET - cartes « exemples » recto verso

✂ Matériel à imprimer en recto-verso (bords longs) et à découper selon les pointillés **VERSO**

ISOLEMENT



PEURS ET SOUFFRANCES



ISOLEMENT



MALTRAITANCE SOCIALE



ISOLEMENT



COMPÉTENCES ACQUISES ET NON RECONNUES



ISOLEMENT



MALTRAITANCE INSTITUTIONNELLE



CONTRAINTES DE TEMPS ET D'ESPACE



DÉGRADATION DE LA SANTÉ



ISOLEMENT



PRIVATION MATÉRIELLE ET DE DROITS



CONTRAINTES DE TEMPS ET D'ESPACE



MALTRAITANCE SOCIALE



ISOLEMENT



PRIVATION MATÉRIELLE ET DE DROITS



# LE BÉRET - cartes « exemples » recto verso

✂ Matériel à imprimer en recto-verso (bords longs) et à découper selon les pointillés **RECTO**

**TEMPS PERDU DANS LES SALLES  
D'ATTENTE DES ADMINISTRATIONS  
ET DES INSTITUTIONS**



**DEVOIR FAIRE PLUS  
D'EFFORTS POUR RÉUSSIR**



**VIVRE AU JOUR LE JOUR**



**RECHERCHE CONTINUELLE  
DE SOLUTIONS**



**RECYCLAGE,  
RÉCUPÉRATION**



# LE BÉRET - cartes « exemples » recto verso

✂ Matériel à imprimer en recto-verso (bords longs) et à découper selon les pointillés **VERSO**

PRIVATION MATÉRIELLE ET DE DROITS



COMPÉTENCES ACQUISES ET NON RECONNUES



CONTRAINTES DE TEMPS ET D'ESPACE



MALTRAITANCE INSTITUTIONNELLE



CONTRAINTES DE TEMPS ET D'ESPACE



PRIVATION MATÉRIELLE ET DE DROITS



CONTRAINTES DE TEMPS ET D'ESPACE



COMPÉTENCES ACQUISES ET NON RECONNUES



PRIVATION MATÉRIELLE ET DE DROITS



COMPÉTENCES ACQUISES ET NON RECONNUES



# UN SCHÉMA UNE CITATION UNE DIMENSION

**Objectif : trouver chaque dimension à partir d'un dessin puis d'une citation**

Dans le rapport sur les dimensions cachées de la pauvreté publié par ATD Quart Monde et ses partenaires, un schéma présente visuellement chaque dimension à l'aide d'un petit dessin. Ce jeu, s'inspire de ce schéma !

 ± 15 minutes

 4-5 joueurs

À IMPRIMER	AUTRE MATÉRIEL
<ul style="list-style-type: none"><li>• Le plateau « Les dimensions cachées de la pauvreté »</li><li>• 8 cartes « citations »</li><li>• 8 cartes « ? »</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Patafix</li></ul>

## Préparation du jeu

01

A l'aide d'un point de patafix, collez les cartes « citations » sur chacune des dimensions correspondantes sur le plateau de jeu.

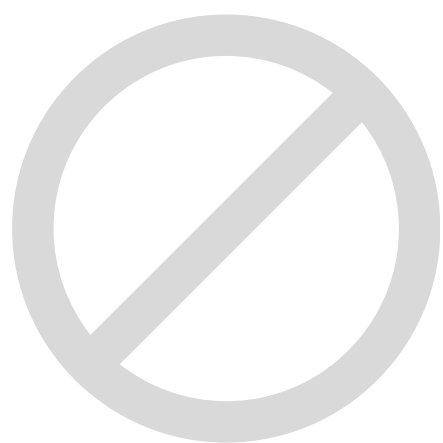
Puis, collez par dessus les cartes « ? » afin de s'en servir comme caches.

02

## Déroulement du jeu

Pour chaque emplacement du plateau les joueurs tentent de deviner de quelle dimension il s'agit, d'abord à l'aide des dessins illustrant les dimensions, puis en retirant les cartes « ? » et en lisant la citation patafixée au-dessous.

! Il ne s'agit pas forcément de deviner au mot près de quelle dimension il s'agit, mais de s'en approcher.





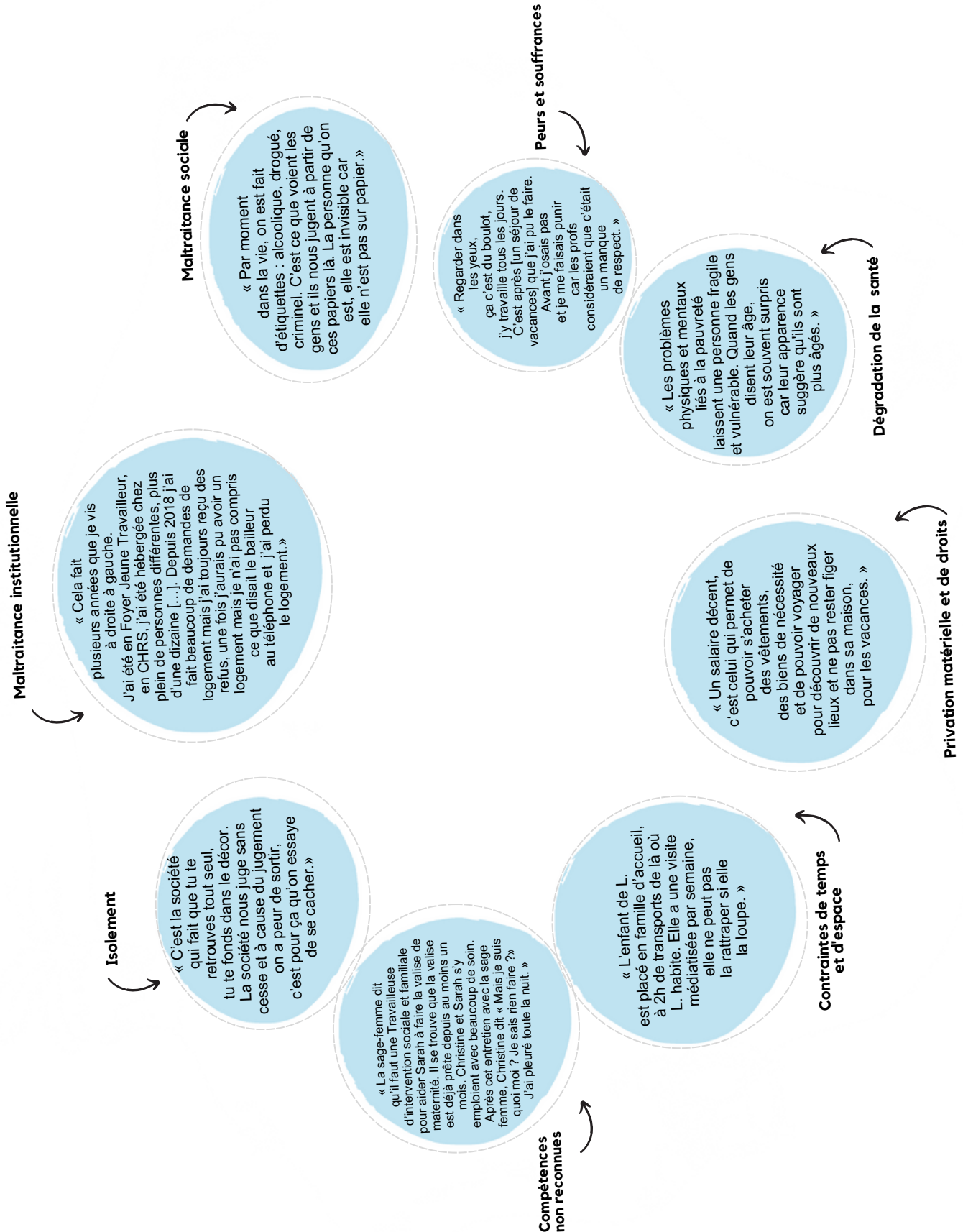


# UN SCHÉMA, UNE CITATION, UNE DIMENSION - Plateau 2/2

✂ Matériel à imprimer en recto-verso (bords longs) et à découper selon les pointillés **VERSO**

---



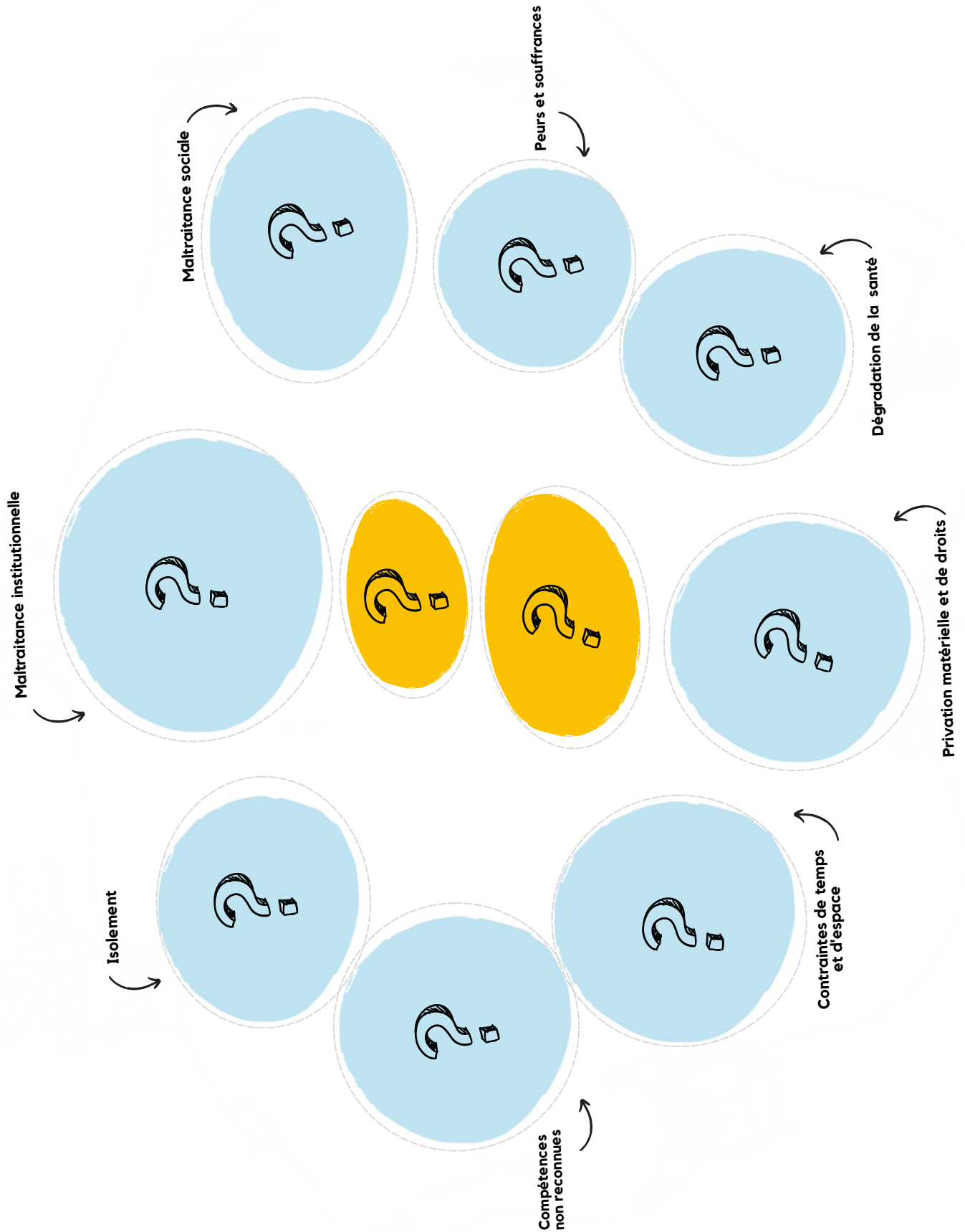




# UN SCHÉMA, UNE CITATION, UNE DIMENSION - Caches ? 2/2

Matériel à imprimer en recto-verso et découper selon les pointillés ✂

RECTO



# UN SCHÉMA, UNE CITATION, UNE DIMENSION - Caches ? 2/2

Matériel à imprimer en recto-verso et découper selon les pointillés ✂

---

**VERSO**

