

FEELINGS BIEN-ÊTRE ANIMAL

UN OUTIL LUDIQUE POUR SENSIBILISER AUTREMENT !

POURQUOI UN THEMA BIEN ETRE ANIMAL ?

Aujourd'hui, le bien-être animal est devenu une préoccupation majeure dans notre société. Cette évolution se reflète notamment en Belgique, où le Parlement fédéral a inscrit le bien-être animal dans la Constitution en mai 2024, reconnaissant ainsi les animaux comme des êtres sensibles dont la protection est une responsabilité partagée entre l'État fédéral, les communautés et les régions. En France, par exemple, depuis la rentrée 2024, les programmes d'enseignement moral et civique incluent le bien-être animal dès le cours préparatoire CP, visant à sensibiliser les enfants au respect des animaux en tant qu'êtres sensibles. En Belgique, les portes d'entrée vers la réflexion et les apprentissages à propos du bien-être animal sont nombreuses ; dans le cours de philosophie et de citoyenneté ou de biologie par exemple. On peut également noter les occurrences nombreuses des notions d'émotions tout au long du cursus scolaire des jeunes en France comme en Belgique.

Dans ce contexte, le projet Feelings Théma Bien-être animal s'inscrit comme un outil pédagogique innovant, répondant aux besoins croissants de sensibilisation et d'éducation au respect du vivant en parallèle à l'apprentissage des émotions et des compétences psychosociales.

OBJECTIFS

Le jeu Feelings Théma Bien-être animal poursuit plusieurs objectifs spécifiques :

- Sensibilisation : Amener les joueu.r.euse.s à réfléchir sur leurs attitudes et comportements envers les animaux, en les confrontant à des situations variées impliquant des animaux de compagnie, d'élevage ou sauvages.
- Empathie : Développer la capacité à comprendre et ressentir les émotions liées aux situations impliquant des animaux, en favorisant l'identification aux êtres vivants et la reconnaissance de leur sensibilité.
- Discussion : Favoriser le dialogue à propos des relations anthropozoologiques, c'est à dire comment nous envisageons nos relations avec les autres animaux, de toutes les catégories, dans diverses situations, cela en créant un espace d'échange respectueux et constructif.



Ces objectifs sont alignés avec les compétences psychosociales définies par l'Organisation Mondiale de la Santé, telles que la conscience de soi, l'empathie, la communication efficace et la pensée critique.

UN THEME, UN PARTENAIRE



L'association « **Des Pattes et des Classes** », à travers son projet « **Refuges et tableaux noirs** », a pour objectif d'enrichir les connaissances des professionnel-le-s de l'éducation et de leurs élèves, de la maternelle au secondaire, à propos des animaux.



Elle élabore et met à disposition **des outils pédagogiques gratuits** (dossiers, leçons, formations, animations, affiches, etc.) pour aborder cette thématique. L'association s'attache à faire découvrir les animaux comme des êtres sentients, doués d'émotions, de besoins et d'une subjectivité propre.

Elle **sensibilise les jeunes au respect des animaux** en approfondissant la compréhension de leurs besoins éthologiques, de leur bien-être, de leurs caractéristiques biologiques, psychologiques et cognitives, ainsi que de leurs droits. Elle encourage le développement de la compassion, de l'attention à l'autre et de la réflexion éthique dès le plus jeune âge.

Dans le cadre de notre collaboration, Des Pattes et des Classes apporte sa caution thématique et son expertise pour :

- La conception des contenus : en fournissant des ressources pédagogiques validées scientifiquement et adaptées aux différents niveaux d'enseignement.
- La validation éthique : en s'assurant que les situations proposées dans le jeu reflètent des enjeux réels et invitent à la réflexion vers le respect des principes du bien-être animal.
- Des pistes pédagogiques complémentaires : un dossier complémentaire téléchargeable sera proposé à tout acteur-trice de l'éducation souhaitant approfondir certaines situations du jeu. Pour les situations sélectionnées, les intervenant-e-s disposeront de supports favorisant la réflexion collective, appuyés sur des sources scientifiques rigoureuses et enrichis de liens vers des ressources pédagogiques ou des questions philosophiques en lien avec chaque situation.



COMMENT ÇA MARCHE ?

Lors de chacune des 8 manches :

1. Choisissez et lisez une Situation pour tout le monde.
2. Sélectionnez secrètement l'émotion que vous ressentiriez dans cette situation parmi les six disponibles.
3. Devinez l'émotion qu'une autre personne a choisie.
4. Celle-ci devine ensuite l'émotion de quelqu'un d'autre, jusqu'à ce que toutes les émotions soient découvertes !

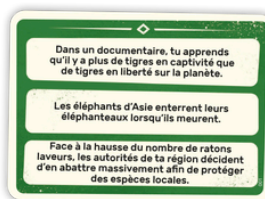
QU'EST CE QU'IL Y A DANS LA BOÎTE ?

- 330 Situations rédigées par des professionnels, réparties selon 3 approches de la question du bien-être animal :

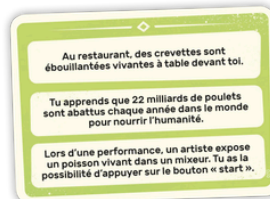
1. **La vie sauvage.**
2. **Les animaux, économie et société.**
3. **Les animaux domestiques et de compagnie.**



**Animaux
domestiques et
de compagnie**



Vie sauvage



**Animaux,
économie
et société**

- 18 cartes Emotion
- 48 cartes Vote
- 1 plateau de jeu
- 1 marqueur d'empathie
- Un livret qui contient **les règles** du jeu et des conseils d'animation, de posture et d'encadrement.
- Un **livret d'accompagnement** qui aborde notamment les enjeux et les notions clés du bien-être animal.

CLIQUEZ POUR ACCÉDER AUX RESSOURCES SUPPLÉMENTAIRES !

- Un dossier-ressources spécifique en lien avec les situations (cartes numérotées) du thème Bien-être animal
- [Le site web de Feelings](#)
- [Le site web de Refuges et tableaux noirs](#)
- [Une fiche pédagogique Un jeu dans ma classe](#)

**+ Témoignages
vidéos**

FEELINGS, D'OÙ ÇA VIENT ?

Développé par deux professionnels de la santé, Feelings est un jeu coopératif autour des émotions dont les versions THEMA sont développées plus spécifiquement pour une utilisation professionnelle. Ces déclinaisons thématiques sont des outils d'accompagnement et de sensibilisation autour de sujets sociétaux parfois sensibles dans un cadre sécurisant et bienveillant. Feelings participe au développement des compétences psychosociales.



Un jeu de Vincent Bidault et Jean-Louis Roubira
Illustré par Hollie Mengert, Mike McCain et M. Muñoz

À partir de 8 ans

De 2 à 8 partenaires

Durée : 30 minutes

Editeur : Act in games

Distributeur FR et BE : Blackrock Games

En partenariat avec : L'association « Des Pattes et des Classes », à travers son projet « Refuges et tableaux noirs »

Dimensions : 120 x 240 x 60 mm

Poids : 600 g

- Permet l'expression de soi
- Vendu à plus de 100.000 exemplaires
- Développe l'empathie
- Présent dans 18 pays
- Plébiscité depuis 10 ans

Vous souhaitez utiliser Feelings pour sensibiliser votre public à la problématique du bien-être animal ? Vous voulez en savoir plus ? Développer un partenariat ? Envoyez-nous un mail à info@actingames.com !

Feelings Bien-être animal fait partie de **FEELINGS THEMA**, une collection d'outils de sensibilisation autour de thématiques sociétales destinée aux professionnel·les de l'éducation et de la santé.

Cliquez pour en savoir plus sur cette collection, sur nous ou sur nos partenaires !



FEELINGS

