

RÈGLES DU JEU



FEELINGS

# MALVOYANCE

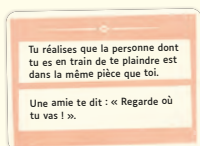
EN PARLER AUTREMENT



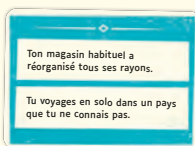
L'égalité entre les personnes passe aussi par l'écriture.  
Cette règle de jeu a donc été rédigée de manière inclusive !

## MATÉRIEL

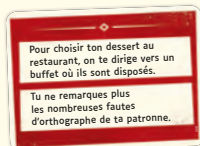
- 18 cartes *Émotion*
- 48 cartes *Vote* réparties en 8 couleurs
- 1 livret
- 1 pion
- 1 plateau de jeu
- 10 cartes *Déficience visuelle*
- 100 cartes *Situations* réparties en 3 catégories :



**À partir  
de 11 ans**



**À partir  
de 15 ans**



**À partir  
de 18 ans**

*Si vous jouez avec des personnes d'âges différents, vous pouvez sélectionner des cartes Situations dans les 3 catégories. Nous vous recommandons de prendre connaissance des situations avant de jouer.*

## BUT DU JEU

- « *Ton amie te demande ton avis sur son maquillage.* »
- « *Tu montes à l'arrière d'un vélo tandem pour la première fois.* »
- « *Tes enfants te demandent de jouer à cache-cache.* »

**C'est à ce type de situations que Feelings Malvoyance vous propose de réagir.**

Dans ce jeu coopératif, exprimez votre émotion face à une situation autour de la déficience visuelle dans la vie quotidienne. Devinez ensuite ce qu'ont ressenti les autres parmi la palette des émotions disponibles. Au terme des 8 situations de la partie, découvrez le degré d'empathie qui vous lie et discutez de vos connaissances sur le sujet !

# MISE EN PLACE

- A** Assemblez le **plateau** de jeu et placez-le au centre de la table. Posez le **pion** sur la première case de la **piste d'empathie**, au centre du plateau.
- B** Donnez à chaque partenaire les **6 cartes Vote** d'une couleur ainsi qu'une **carte Déficience visuelle** piochée au hasard. Posez celle-ci face visible devant vous.
- C** Choisissez un paquet de **cartes Situations** et posez-le à proximité.
- D** Séparez les **cartes Émotion** en deux paquets selon leur symbole au verso (**X** ou **O**).
- ♦ Posez les deux paquets face cachée à proximité du plateau.
  - ♦ Piochez **3 cartes Émotion** dans chaque paquet et disposez-les autour du plateau, chacune en face d'un symbole.
- E** Désignez qui commence le premier tour.

Mise en place pour 4 partenaires



# TOUR DE JEU

- 1** C'est vous qui commencez ? Dès le premier tour, retirez **une carte Émotion** au choix parmi celles autour du plateau. Remplacez-la en piochant une carte qui porte le même symbole (X ou O).

*Assurez-vous que tout le monde comprenne les émotions.*

- 2** **Piochez une carte Situations** et lisez la situation de votre choix à voix haute. Posez ensuite cette carte à proximité : elle permet de comptabiliser le nombre de tours.

*Aucune des situations de la carte ne vous plaît ? Piochez-en une autre !*

*Vikram commence le tour. Il pioche une carte Situations et choisit : « Tu montes à l'arrière d'un vélo tandem pour la première fois. »*

- 3** **Tout le monde choisit la carte Vote** qui correspond à l'émotion ressentie dans la situation lue. Celle-ci est posée **face cachée** devant soi. En choisissant votre carte, prenez en considération votre **carte Déficience Visuelle**.

- 4** C'est à vous de commencer à exercer votre empathie. **Choisissez un·e partenaire et annoncez l'émotion que vous pensez qu'elle/il a sélectionnée.** Si c'est correct, le groupe marque un point et le pion avance d'une case sur la **piste d'empathie**.

*Vous êtes libres de commenter votre émotion ou de nuancer votre choix.*



*Vikram choisit de deviner la carte de Lucia : « Lucia, je pense que tu as choisi la surprise. » Lucia retourne sa carte, dont le symbole est bien celui de la surprise. Super, le groupe marque un point !*

- 5** C'est maintenant à **la personne que vous avez choisie de deviner l'émotion jouée par quelqu'un d'autre.** Le tour de jeu se poursuit ainsi jusqu'à ce que chaque partenaire ait été désigné·e.



Le tour de jeu se termine obligatoirement par vous (qui avez lu la situation). **Vous devez donc toujours être ciblé·e en dernier lieu.**

C'est maintenant à Lucia de deviner l'émotion de quelqu'un d'autre. **Comme Vikram a commencé le tour, il ne peut pas être ciblé.** Lucia choisit donc Ivo : elle pense qu'il a aussi choisi la surprise. Malheureusement, Ivo avait choisi la méfiance. Aucun point n'est marqué.

**Ivo** ne peut toujours pas choisir Vikram puisqu'il doit être choisi en dernier. Il doit donc deviner la carte de Camille. Il propose l'enthousiasme. C'est une bonne réponse, un point est donc marqué.

**Camille** pense que Vikram a joué la carte de la peur. Mais il avait choisi la curiosité. Pas de point marqué, donc.

**6** Lorsque le tour est terminé, **votre rôle est transmis à votre partenaire de gauche.**



# FIN DE PARTIE

La partie se termine après que **8 cartes Situations** ont été jouées. Le moment est venu de découvrir le degré d'empathie qui unit votre groupe.

Relevez votre avancée sur la **piste d'empathie** et déterminez votre niveau de réussite grâce au tableau ci-dessous. Lisez ensuite le commentaire correspondant ci-contre.

NOMBRE DE PARTENAIRES	SCORE D'EMPATHIE			
2	0 → 4	5 → 8	9 → 12	13 → 16
3	0 → 6	7 → 12	13 → 18	19 → 24
4	0 → 8	9 → 16	17 → 24	25 → 32
5	0 → 10	11 → 20	21 → 30	31 → 40
6	0 → 12	13 → 24	25 → 36	37 → 48
7	0 → 14	15 → 28	29 → 42	43 → 56
8	0 → 16	17 → 32	33 → 38	49 → 64
RÉSULTAT	▽	▽	▽	▽
	★	★★	★★★	★★★★





**Bon début !** L'empathie est un outil relationnel indispensable au bien-vivre ensemble. Il vous reste beaucoup à découvrir sur la manière dont vos partenaires vivent des situations liées à la déficience visuelle... N'hésitez pas à refaire une partie pour mieux vous connaître !



**Bravo !** Vous avez montré beaucoup d'empathie pour obtenir ce résultat. Avez-vous découvert des choses que vous ignoriez sur les autres ou sur les différents types de déficience visuelle ?



**Génial !** Les émotions liées à un quotidien avec une déficience visuelle n'ont presque plus de secret pour vous... N'hésitez pas à partager vos expériences !



**Fabuleux !** Que vous soyez malvoyant·e, aveugle ou voyant·e, vous faites preuve d'une empathie exceptionnelle. Faites-en profiter d'autres personnes en leur proposant une partie !