



# PIPSa

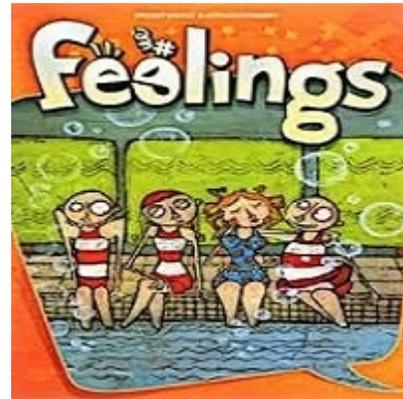
Pédagogie Interactive en Promotion de la Santé

## Feelings

2015 - fiche modifiée le 02 mars 2017

Un jeu sur l'expression des émotions en vue de susciter l'empathie dans un groupe.

<b>Support</b>	Jeu de table
<b>Âge du public</b>	A partir de 8 ans
<b>Thèmes associés à cet outil</b>	Compétences psychosociales, Vivre ensemble, Expression de soi
<b>Obtention</b>	En centre de prêt
<b>Participants</b>	De 3 à 8
<b>Prix</b>	Gratuit
<b>Consultable chez PIPSa</b>	Oui (réf. 4CP-JTA-004-FEE)



### Sur l'outil

---

#### Description selon l'éditeur

#### Matériel :

Contenu de la boîte de jeu :

[\(voir aussi\)](#)

- 102 cartes «situations» regroupées en 3 paquets de 34
- 20 cartes «émotion»
- 88 cartes «vote» regroupées en 8 séries de 11
- 8 cartes «équipe» regroupées en 4 paires
- 1 piste de score
- 8 marqueurs de score
- [Règles du jeu](#)

#### Concept

L'atelier Feelings permet de vivre une expérience où peuvent s'exprimer et se partager au sein d'un groupe, des émotions de la vie courante. Ces échanges, s'ils sont suffisamment réguliers pourront générer des attitudes empathiques, susceptibles de faire diminuer les phénomènes de harcèlement, de discrimination, de stigmatisation voire de violence.

Avec Feelings, les émotions se partagent dans un voyage vers la découverte de soi à travers l'autre : mieux se connaître permet de mieux se comprendre afin de mieux vivre ensemble.

Le jeu « Feelings » a été créé à partir du constat de l'absence d'outils de médiation permettant d'aborder directement avec les patients le domaine des affects ou des émotions, dans les pratiques de soignants auprès d'adolescents en souffrance psychique. Au gré de multiples rencontres, ce jeu a été élaboré comme un outil permettant à chacun d'identifier et d'exprimer son propre ressenti dans une situation donnée, puis de deviner l'émotion éprouvée par un joueur partenaire dans la même situation.

Ce double processus, introspection d'abord, puis nécessité de se décentrer de soi, pour envisager l'autre dans sa différence, est moteur d'intersubjectivité.

Ainsi, la mise en jeu de l'empathie de chacun est propice au débat, temps où la parole et les représentations peuvent circuler au sein d'un groupe, faisant parfois vaciller nos préjugés bien ancrés.

#### Objectifs

- Vivre une expérience où peuvent s'exprimer et se partager au sein d'un groupe, des émotions de la vie courante
- Favoriser l'empathie au sein d'un groupe

#### Conseils d'utilisation

En plus des règles du jeu, l'animateur facilitera l'échange, la prise de parole autour des émotions. Par delà sa fonction d'éducateur, de pédagogue ou de

soignant, il met à disposition son propre « appareil à penser et à ressentir » pour instaurer un espace commun de créativité, dans un climat de plaisir partagé.

L'animateur peut amener parfois dans ses positionnements un décalage, afin de faire prendre conscience au groupe qu'il existe des réactions émotionnelles variées, chaque point de vue étant respectable. Il rappelle ainsi à chacun qu'avec les émotions, personne n'a raison ou tort, mais en explicitant son opinion ou son ressenti on peut permettre aux autres et à soi-même de comprendre et accepter la différence. L'ouverture du champ émotionnel, le dépassement des préjugés semblent indispensables pour favoriser la prise en compte de l'autre dans sa subjectivité au delà de nos représentations.

### **Bon à savoir**

Ce jeu n'est plus en vente !

VOIR :

Nouvelle version du jeu co-créé par JL Roubira et Vincent Bidault : [Feelinks](#)

### **Où trouver l'outil**

#### **Chez l'éditeur :**

Act in Games

Rue à l'eau 7

5640 - Oret

Belgique

+32 (0)485 86 48 29 - [info@actingames.com](mailto:info@actingames.com)

<http://www.act-in-games.com>

#### **Dans les centres de prêt :**

Centre liégeois de promotion de la santé

+32 (0)4 279.50.52 - [promotion.sante@clps.be](mailto:promotion.sante@clps.be)

<http://www.clps.be>

Catalogue : <http://www.clps.be/outils-pedagogiques>

Centre verviétois de promotion de la santé

+32 (0)87 35 15 03 - [s.vilenne@cvps.be](mailto:s.vilenne@cvps.be)

<http://www.cvps.be>

Catalogue : <http://www.cvps.be/index.php/le-centre-de-documentation>

Centre local de promotion de la santé du Brabant wallon

+32 (0)10 62 17 62 - [info@clps-bw.be](mailto:info@clps-bw.be)

<http://www.clps-bw.be>

Catalogue : <http://www.clps-bw.be/que-proposons-nous/centre-de-documentation>

Centre local de promotion de la santé de Huy-Waremme

+32 (0)85 25 34 74 - [info@clps-hw.be](mailto:info@clps-hw.be)

<http://www.clps-hw.be>

Centre local de promotion de la santé en province de Luxembourg

+32 (0)84 31 05 04 - [clps.lux@skynet.be](mailto:clps.lux@skynet.be)

<http://www.clps-lux.be>

Catalogue : <http://bit.ly/1AfCwMD>

Centre local de promotion de la santé de Namur

+32 (0)81 75 00 46 - [info@clpsnamur.be](mailto:info@clpsnamur.be)

<http://www.clpsnamur.be>

Catalogue : <http://www.clps-namur.be/documentation/>

Cultures&Santé asbl

+32 (0)2 558 88 10 - [info@cultures-sante.be](mailto:info@cultures-sante.be)

<http://www.cultures-sante.be>

Catalogue : <http://www.cultures-sante.be/centre-doc/pedagotheque.html>

Centre de ressources documentaires provincial (Namur)

+32 (0)81 77 67 29 – 77 67 99 - [anastasia@province.namur.be](mailto:anastasia@province.namur.be)

Catalogue : <http://anastasia.province.namur.be>

## L'avis de PIPSa

---

### Appréciation globale :

Ce jeu pédagogique fournit un matériel de qualité professionnelle, attractif et original pour développer des compétences psychosociales (identification de ses sentiments, expression de soi, écoute, empathie). Le dispositif ludique invite à se mettre à la place de l'autre, dans de nombreuses situations fictives concrètes, de la vie quotidienne, dans lesquelles chacun.e peut se retrouver.

Les cartes « adulte » proposent aussi des situations qui peuvent, au-delà du sentiment, solliciter le positionnement politique (droit de vote pour les étrangers, mariage blanc, euthanasie, peine de mort, ...). Le site internet associé propose des pistes pour « customiser » sa propre version du jeu (nouvelles images, nouvelles situations, ...).

Confronter ses représentations à celles de l'autre à partir de sentiments permet d'apprendre qu'il n'y a pas de jugement de valeur à porter sur le sentiment. Ce faisant, on redécouvre son individualité et on permet à l'autre d'exister avec la sienne. Une utilisation régulière est préférable pour exercer et construire réellement l'empathie.

Pour permettre un échange effectif entre les joueurs, il est essentiel de réserver du temps à un debriefing, animé par l'utilisateur. En effet, la mécanique ludique (gagner des points) pourrait se trouver en décalage avec l'objectif pédagogique (développer sa capacité à être empathique). Le temps de débat et les propositions de debriefing ne sont pas prévus par l'outil.

En l'absence d'information sur les sources utilisées par le promoteur, il est difficile de juger de la pertinence de son postulat (identifier ses émotions, les exprimer, reconnaître celles de l'autre augmentent l'empathie et le respect et ont un impact sur le harcèlement et la discrimination).

### Objectifs :

- Exprimer son ressenti vis-à-vis de situations concrètes
- Deviner le sentiment de l'autre
- Développer l'empathie avec l'autre

### Public cible :

A partir de 8 ans

### Utilisation conseillée :

- instaurer un climat bienveillant, des règles de sécurité dans le groupe
- favoriser le debriefing : inviter chacun à s'exprimer sur le chemin intérieur parcouru pour choisir sa carte
- ne rien dire et ne rien montrer quand on fait ses choix

### Critères d'évaluation :

Cohérent ★★★★★  
Attractif ★★★★★  
Interactif ★★★★★  
Soutenant pour l'utilisateur ★★☆☆☆  
Soutenant pour la prom. de la santé ★★★★★

### Temps de préparation :



### Points forts :

Dynamique ludique efficace pour stimuler la prise de parole et l'échange.

### Points d'attention :

Concevoir une méthodologie de debriefing.

**Sujets abordés :**

Empathie, émotions, sentiments

**Complémentarité :**

[Voir l'Autre, Visages et paroles](#) (déconstruction des stéréotypes)

**Date de l'avis :** 26 janvier 2017

**L'avis des utilisateurs**

---

**Feelings, le bien nommé** ★★★★★

*publié le 26 septembre 2017 à 15h43 par Visiteur*

Bonjour, c'est vraiment un outil passe-partout, en grand groupe, en groupe restreint avec des grands enfants ou des jeunes adultes. Bref bravo aux auteurs

<https://www.pipsa.be/outils/export-2139614031/feelings.html?export>

22-03-2023 07:56