



# PIPSa

Pédagogie Interactive en Promotion de la Santé

## Révélations

2020 - fiche modifiée le 22 avril 2022

Un jeu coopératif pour exprimer vos émotions face à des situations, puis tenter d'évaluer ce qu'ont ressenti les autres joueurs. Il combine le plaisir du jeu avec la découverte des autres.

<b>Support</b>	Jeu de table
<b>Âge du public</b>	A partir de 16 ans
<b>Thèmes associés à cet outil</b>	Vie affective et sexuelle, Compétences psychosociales, Vivre ensemble, Expression de soi
<b>Obtention</b>	Acquisition En centre de prêt
<b>Participants</b>	De 2 à 8
<b>Prix</b>	25,00 €
<b>Consultable chez PIPSa</b>	Oui (réf. 4CP-JTA-013-REV)



PIPSa propose des pistes d'utilisation pour cet outil

### Sur l'outil

---

#### Description selon l'éditeur

#### Matériel :

- 106 cartes *Situations*
- 48 cartes *Vote*
- 18 cartes *Émotion* (9 "X" et 9 "O")
- 1 plateau de jeu
- 1 marqueur d'empathie
- [1 livret de règles](#) (PDF)

#### [Vidéo de présentation - Infos](#)

Auteur : Vincent Bidault

Illustrateurs : Hollie Mengert & Mike McCain

Infographie : Cédric Michiels

#### Concept :

Révélations est un jeu d'ambiance pour adultes aux situations coquines et cocasses, dans une mécanique 100% coopérative. Au terme des 8 situations qui constituent une partie, vous pourrez évaluer le degré d'empathie qui vous lie aux autres.

Quelle serait votre émotion si « Vous surprenez vos beaux-parents tout nus » ? Du dégoût, de l'amusement, de la curiosité ?

A chaque manche, une carte *Situations* est lue: à vous de choisir secrètement une émotion parmi les six disposées autour du plateau. Vous tentez ensuite de deviner l'émotion choisie par une autre personne. Celle-ci tentera à son tour de deviner l'émotion d'une autre, jusqu'à ce que toutes vos émotions soient révélées. Plus vous devinez les émotions des autres, plus vous avancez sur la piste d'empathie !

Des échanges drôles, surprenants et parfois profonds seront amenés par des cartes *Situations* subtiles ou franches, coquines et cocasses ou encore décalées. Plus qu'un jeu, c'est un moyen de créer du dialogue et de mieux comprendre vos partenaires.

#### Conseils d'utilisation

Voir l'onglet "[Pistes d'utilisation](#)".

#### Bon à savoir

En 2019 sortait "Feelinks Révélations", inspiré du best-seller [Feelink-g-s](#) et revu pour un public averti. En 2020, l'éditeur a décidé de faire évoluer le jeu, qui s'appelle désormais tout simplement "Révélations".

La mécanique de révélation des émotions a été revue, plutôt que de lancer des dés et de voter à travers un coffret, Révélations fait deviner à chacun-e l'émotion d'un-e de ses partenaires de jeu. Ce qui invite plus naturellement encore à la réaction de chacun-e. Il y a désormais moins de matériel, le décompte des points est plus simple, 4 cartes Score ont été ajoutées.

Si vous avez "Feelinks Révélations", gardez-le ! Deux options s'offrent à vous :

o Ne rien changer à vos habitudes et savourer votre règle de jeu comme hier

o Utiliser la nouvelle règle de Révélations et mettre de côté le matériel suivant : le coffret, les jetons Joker, les dés et les jetons Pari. Imprimer les Cartes Score. Suivre ensuite la mise en place de la nouvelle règle.

## 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 local de promotion de la santé de Mons-Soignies

+32 (0)64 84 25 25 - [clps.documentation@yahoo.com](mailto:clps.documentation@yahoo.com)

<http://www.clps-mons-soignies.be/centre-doc>

## Pistes d'utilisation

---

### Support d'animation / expression

*Thème : émotions, compétences psychosociales, vivre ensemble, expression de soi, VAS*

*Support : cartes*

### Description

Voir l'onglet "[Sur l'outil](#)"

Quelques exemples de questions sur lesquelles les joueurs devront exprimer leurs émotions et puis tenter d'évaluer ce qu'ont ressenti les autres joueurs :

- Votre partenaire vous propose de regarder un film porno
- Un.e de vos proches simule une maladie pour ne pas aller au travail
- Le gouvernement décide d'interdire la GPA (gestation pour autrui)

Ou

- Votre partenaire est pris d'un fou rire pendant que vous faites l'amour
- Votre partenaire décide de se lancer dans une collection de nains de jardin
- On vous propose de partir vivre à l'autre bout du monde pendant une année

Ou encore :

- Votre partenaire emmène un de vos sous-vêtements quand il/elle part seul.e en voyage
- Vous regardez un film en famille, une scène érotique se déroule à l'écran
- Dans la rue, vous apercevez une personne qui gifle son enfant

### Comment l'utiliser

Chaque carte propose 3 situations ( coquine, légère, sérieuse). Laisser le libre choix au joueur de choisir la situation et, éventuellement, de changer de carte.

### Public

Grands adolescent et adultes

### En quoi il est soutenant pour la promotion de la santé ?

Les situations proposées par le jeu constituent un moyen subtil pour créer du dialogue et d'essayer de mieux comprendre les autres. Le dispositif ludique invite

à se mettre « dans la peau de l'autre », à identifier quelles sont ses émotions et à augmenter en empathie.

**Temps de préparation :**



**Points forts :**

Dynamique ludique efficace pour stimuler l'échange.

**Points d'attention :**

Veiller à utiliser un « joker » si la question ne vous convient pas.

**Sujets abordés :**

Emotions, compétences psychosociales, vivre ensemble, expression de soi, vie affective et sexuelle

**Date de l'avis :** 12 avril 2022

<https://www.pipsa.be/outils/export-2139614143/revelations.html?export>

28-05-2022 22:58