

FEELINGS : Le jeu des émotions

2020 - fiche modifiée le 21 avril 2022

Dans ce jeu coopératif, exprimez vos émotions face à des situations, puis tentez de deviner ce qu'ont ressenti les autres joueurs. Au terme de la partie, vous pourrez évaluer le degré d'empathie qui vous lie aux autres.

Support	Jeu de table
Âge du public	A partir de 8 ans
Thèmes associés à cet outil	Compétences psychosociales, Expression de soi
Obtention	Acquisition En centre de prêt
Participants	De 2 à 8
Prix	25,50 €
Consultable chez PIPSa	Oui (réf. 4CP-JTA-012-FEE)



PIPSa propose des pistes d'utilisation pour cet outil

Sur l'outil

Description selon l'éditeur

Matériel :

- 1 plateau de jeu (piste d'empathie)
- 1 pion
- 4 cartes *Score* (recto-verso)
- 48 cartes *Vote* (8 couleurs)
- 18 cartes *Emotion*
- 156 cartes *Situations* réparties en 4 thèmes :
 - En famille (dès 8 ans)
 - A l'école (dès 8 ans)
 - Entre ami-es (dès 12 ans)
 - Dans la société, réparties en 6 catégories :
 - Santé
 - Monde numérique
 - Ecologie
 - Parentalité
 - Education
 - Vivre ensemble
- [Règles du jeu](#) (PDF) - (les règles [en bref](#))

Auteurs : Vincent Bidault & Jean-Louis Roubira (Dixit)

Illustrateurs : Hollie Mengert & Mike McCain

Concept :

Il s'agit à la fois de partager son ressenti par rapport à une situation proposée mais aussi de deviner celle d'une autre personne. Cette réédition du jeu [Feelings](#) est une version 100% coopérative, accessible à partir de 2 joueur-se-s. Elle propose des cartes supplémentaires "*Dans la société*" et exprime à présent ses émotions à travers d'animaux afin que le genre ne constitue pas une limite à l'identification

À 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 !

Avec quatre déclinaisons de situations adaptées, Feelings se joue tant en famille, à l'école, entre amis que dans un cadre professionnel lié à l'enfance ou à l'adolescence. Tant de contextes où les émotions ont leur place. Plus qu'un jeu, Feelings est un voyage vers la découverte de soi, à travers l'autre, au gré de situations drôles, sérieuses ou décalées.

Conseils d'utilisation

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

Bon à savoir

Pour accompagner toute utilisation professionnelle du jeu, une fiche pédagogique et un guide d'accompagnement sont disponibles sur le site www.unjeudansmaclasse.com :

- [Fiche pédagogique \(seconde édition\)](#)
- [Dossier d'accompagnement - Feelings \(seconde édition\)](#)

RV sur le [site de Feelings](#) pour d'autres ressources autour du jeu.

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

Pistes d'utilisation

Support d'animation / expression

Thème : Compétences psychosociales, expression de soi

Support : jeu de table

Description

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

Comment l'utiliser

- Pour les jeunes élèves, faire exprimer d'abord leur émotion avant de s'essayer à identifier celle d'un autre joueur. Eventuellement, se limiter aux 6 émotions de base
- Vérifier que le vocabulaire émotionnel est bien compris avant de jouer
- Veiller à ce que les questions ne mettent pas les joueurs en difficulté (honte, gêne). Rappeler la possibilité du « joker »

Un dossier d'accompagnement propose 8 activités pédagogiques (tout le matériel est fourni, prêt à l'emploi, fiche enseignant/élève), issues d'expériences en classe et illustrées par des réalisations d'enfants :

- Activité pour définir et comprendre le concept d'émotion
- Grille de mots cachés pour développer le vocabulaire des émotions
- Associer émotions et musique classique
- Utiliser un mandala pour exprimer des émotions agréables ou transformer des émotions désagréables
- Associer émotions et images ou illustrations
- Lecture d'un album jeunesse et, progressivement, mise en mots des émotions
- Personnalisation du jeu : proposition d'ajout de nouvelles situations et nouvelles cartes/émotions.
- Mise en place d'un conseil de coopération où chacun a la possibilité de s'exprimer
- Réalisation d'une roue des émotions. Cela permet de s'exprimer sans passer par la parole (en cas de déficit sensoriel par exemple).

Public

Enfants à partir de 8 ans
Adolescents
Adultes

Rôle de l'animateur

L'animateur n'est utile que dans le cas de jeunes enfants, pour faciliter la fluidité de la partie, ou lors d'un usage pédagogique, pour une exploitation avec d'autres activités.

A quel moment d'un projet ?

L'utilisation du jeu constitue un projet en soi

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

Le jeu mobilise le vocabulaire et l'expression autour des émotions. Il amène à développer de l'empathie envers l'autre et à se décentrer. Il participe de l'exercice et de la construction des compétences psychosociales.

Temps de préparation :



Points forts :

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

Points d'attention :

Encourager les enfants à varier leur choix lors de la recherche d'empathie. Il a été observé que les amis ont tendance à "rester entre eux".

Sujets abordés :

Emotions, empathie, école, famille, ami.es, problèmes de société

Date de l'avis : 21 avril 2022

<https://www.pipsa.be/outils/export-2139614228/feelings-le-jeu-des-emotions.html?export>

28-05-2022 21:56