

FEELINGS HARCÈLEMENT : en parler autrement

2022 - fiche modifiée le 27 avril 2023

Un outil ludopédagogique qui invite à parler autrement de l'harcèlement et de thématiques liées à la vie des jeunes. On exprime ses émotions face à des situations, puis on tente de deviner ce qu'ont ressenti les autres joueurs.

Support	Jeu de table
Âge du public	A partir de 9 ans
Thèmes associés à cet outil	Vie affective et sexuelle, Violences, Compétences psychosociales, Expression de soi
Obtention	Acquisition En centre de prêt
Participants	De 2 à 8
Prix	41,90 €
Consultable chez PIPSa	Oui (réf. 4CP-JTA-018-FEE)



PIPSa propose des pistes d'utilisation pour cet outil

Sur l'outil

Description selon l'éditeur

Matériel :

- 110 cartes Situations réparties en 3 catégories :
 - à partir de 9 ans
 - à partir de 12 ans
 - à partir de 15 ans
- Un livret qui contient
 - Les [règles du jeu](#) (PDF)
 - Un livret d'accompagnement à destination des personnes ressources
- 18 cartes Émotion
- 48 cartes Vote
- 1 plateau de jeu
- 1 marqueur d'empathie

Concept :

Feelings Harcèlement est un outil ludopédagogique destiné aux professionnel·les. Pour sensibiliser à travers l'expérience plutôt qu'à travers la théorie, il met en jeu les partenaires autour de situations précises dans lesquelles chacun·e questionne et partage son ressenti.

Ses "Situations" abordent le harcèlement moral, le harcèlement physique, le harcèlement scolaire, le cyberharcèlement, le harcèlement de genre ainsi que le harcèlement de rue.

À chaque manche, une situation en lien avec le harcèlement est lue. Chacun·e choisit secrètement l'émotion qu'il/elle ressentirait dans cette situation parmi les six disposées autour du plateau. Vous tentez ensuite de deviner l'émotion choisie par une autre personne. Celle-ci tente 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 !

"Feelings Harcèlement" est une déclinaison de [FEELINGS : le jeu des émotions](#). Il a été développée par Act in games pour le Centre de Planning Familial Aurore Carlier.

[Fiche synthétique](#) (PDF)

Objectifs

- Aborder préventivement la thématique du harcèlement
- Conscientiser et diminuer les mécanismes du harcèlement
- Comprendre les ressentis face aux situations problématiques

Conseils d'utilisation

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

Sur le [site de l'éditeur](#) vous trouverez des infos complémentaires :

- [Un kit d'animation à télécharger pour utiliser le jeu avec un grand groupe](#)
- [Un générateur de cartes Situations pour créer vos propres situations](#)

Le site www.parlerduharcèlementautrement.be fournit d'autres informations sur le jeu et plein de ressources sur le sujet.

Bon à savoir

Cet outil ludique été conçu par des professionnel·les de la santé et son contenu a été élaboré avec les professionnel·les de terrain des [Centres de Planning Familial Aurore Carlier \(Tournai\) et Denise Durant \(Mons\)](#), de l'[Aide en Milieu Ouvert Aмоса](#) et des Femmes Prévoyantes Socialistes de Mons Borinage et de Wallonie Picarde (actuellement : [Soralia](#)), avec le soutien de la Fédération Wallonie-Bruxelles et de la Région Wallonne.

Il est [diffusé par Blackrock Games](#), et on peut le commander [auprès des CPF de Tournai et Mons](#).

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, harcèlement, discrimination

Support : jeu de table

Description

Comme dans la série des autres jeux "[Feelings](#)", il s'agit d'essayer de rejoindre l'autre dans l'émotion qu'il pourrait vivre face à une situation proposée par le jeu, soit de développer son empathie pour autrui. Durant la partie, les partenaires cherchent à augmenter leur score d'empathie, ce qui leur permet de se rendre compte de leur capacité à se mettre à la place d'autrui.

En plus de la thématique du harcèlement, de nombreuses situations relèvent de la vie quotidienne des enfants, qui peuvent paraître anodines mais dont l'impact émotionnel est bien réel.

Pour les **enfants de 9 ans et +** : « Les garçons refusent que les filles jouent au foot » ; « Un.e élève dort avec son doudou en voyage scolaire » ; « Personne ne veut s'assoier à côté d'un.e élève de ta classe » ; « Tes parents te grondent devant l'école », « Tes parents veulent parler aux parents d'un élève qui t'ennuie »,...

Pour les **ados de 12 ans et +** : « Tu apprends qu'un.e élève de ta classe est harcelé.e », « Une rumeur que tu lances sur un.e élève circule dans toute l'école » ; « Un.e élève que tu détestes reçoit des menaces de mort » ; « Des ami.es te proposent de taguer un mur de ta ville » ; « Ton ex publie une photo de toi sur les réseaux sociaux » ; « On t'appelle « l'intello » ; ...

Pour les **jeunes de 15 ans et +** : « Un homme plus âgé souhaite que tu boives un verre avec lui » ; « On te défie de caresser les fesses de quelqu'un dans le bus », « Tu es élu.e délégué de classe », « Tu redoubles et tu te retrouves dans la classe de ton petit frère », « On te demande de payer ta tournée », « Ton amie porte plainte pour harcèlement », « Ton amoureux demande le code de déverrouillage de ton téléphone », ...

Comment l'utiliser

Le jeu peut être utilisé en famille, les parents étant bien souvent les premières personnes ressource en cas de harcèlement.

Pour les professionnel·les, une [variante "grand groupe" est disponible ici](#).

Public

Enfants (à partir de 9 ans), Adolescents (à partir de 12 ans), jeunes (à partir de 15 ans)

Rôle de l'animateur

Dans le cadre professionnel d'une utilisation, l'animateur remplit plusieurs fonctions :

- Animation : aménagement de l'espace, explication des consignes, régulation des échanges, circulation de la parole, gestion du temps, reformulation des interventions
- Cadre : garantie de la sécurité du public et le respect des règles pour instaurer un climat de confiance
- Pédagogique : favoriser l'expression et le questionnement du public, l'esprit critique, la capacité à faire des choix.

Aménagement de l'espace

Groupe en cercle autour du jeu pour la version « plateau ».

En grand groupe : possibilité d'utilisation numérique en débat mouvant ([voir alternative proposée](#))

A quel moment d'un projet ?

Le jeu a été développé comme un outil de prévention, à utiliser en amont de toute situation problématique afin de travailler l'empathie des enfants. Il n'a pas pour vocation d'être utilisé pour aborder des faits avérés de harcèlement.

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

Le jeu permet d'ouvrir la parole sur le harcèlement ; ce qui constitue la clé pour sortir du cercle vicieux de la honte, de la peur des représailles, de la crainte d'ennuyer les parents, de la croyance qu'il faut s'en sortir tout seul...etc.

Il permet également l'expression et la prise de conscience des représentations de chacun.e. L'approche empathique encourage un échange bienveillant et constructif.

Temps de préparation :



Points forts :

Approche participative, bienveillante, non normative, basée sur les compétences psychosociales

Points d'attention :

Ne pas hésiter à se documenter (voire se former) pour soutenir le débat. Une fiche pédagogique et des ressources sont disponibles sur le site www.parlerduharcèlementautrement.be

Sujets abordés :

Emotions, empathie, compétences psychosociales, harcèlement, vie des ados

Date de l'avis : 24 avril 2023

Autour de l'outil

[La Santé en Jeu\(x\)](#)

Autour des outils - publié le 22 février 2023

27 et 28 mars 2023, deux journées autour des jeux et de la santé, à Bruxelles. Les inscriptions sont prolongées!

[Lire la suite](#)



<https://www.pipsa.be/outils/export-2139614248/feelings-harcèlement-en-parler-autrement.html?export>

04-06-2023 06:22