

## FEELINGS ADDICTIONS : en parler autrement

2022 - fiche modifiée le 26 avril 2023

Un outil ludopédagogique qui invite à parler autrement des addictions et des conduites à risque associées. On exprime ses émotions face à des situations, puis on tente de deviner ce qu'ont ressenti les autres joueurs.

<b>Support</b>	Jeu de table
<b>Âge du public</b>	A partir de 11 ans
<b>Thèmes associés à cet outil</b>	Compétences psychosociales, Expression de soi, Dépendances (global)
<b>Obtention</b>	Acquisition En centre de prêt
<b>Participants</b>	De 2 à 8
<b>Prix</b>	41,90 €



PIPSa propose des pistes d'utilisation pour cet outil

### Sur l'outil

---

#### Description selon l'éditeur

#### Matériel :

- 110 cartes Situations réparties en 2 catégories :
  - à partir de 11 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 Addictions est un outil pédagogique destiné aux professionnel·les. Ses Situations abordent les addictions et les conduites à risque en relation avec l'alcool, les drogues, le cannabis, la cigarette, le sexe, la pornographie, les jeux d'argent, les réseaux sociaux, les écrans, les médicaments, les nouvelles technologies, le sport, la nourriture, les jeux vidéo, la télévision, internet.

À chaque manche, une situation en lien avec les addictions 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 !

Décliné à partir de "[FEELINGS : le jeu des émotions](#)", Feelings Addictions accompagne les personnes ressources qui sensibilisent aux addictions et aux conduites à risque.

[Fiche synthétique](#) (PDF)

#### Objectifs

- Sensibiliser les participant·es aux émotions et comportements qui peuvent chez eux/elles mener à des comportements à risque
- Permettre un débat réflexif sur des pratiques répandues
- Permettre aux professionnel·les de se positionner sur leurs propres conduites à risque

#### 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](#)

### Bon à savoir

Cet outil ludique a été conçu par des professionnel·les de la santé et son contenu a été élaboré avec les professionnel·les de terrain de l'IREPS Nouvelle Aquitaine, l'association Addictions France et la Protection Judiciaire de la Jeunesse du Sud-Ouest.

Il est [diffusé par Blackrock Games](#)

### 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 l'arrondissement de Verviers  
+32 (0)87 35 15 03 - [s.vilenne@clpsverviers.be](mailto:s.vilenne@clpsverviers.be)  
<https://www.clpsverviers.be/>

Centre Bruxellois de Promotion de la santé  
+32 (0)2 639 66 88 - [info@cbps.be](mailto:info@cbps.be)  
<https://cedosb.be>

### Pistes d'utilisation

---

#### Support d'animation / expression

*Thème : Compétences psychosociales, expression de soi, dépendances*

*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.

Pour les **ados, à partir de 11 ans** : « Tous les soirs, ta sœur s'endort avec son smartphone dans son lit », « Tous les jours, ton frère joue aux jeux vidéo pendant de heures », « Des élèves se moquent de quelqu'un qui n'a jamais fumé » ; « Tous les jours, ta mère achète des jeux à gratter » ; « Pendant un long trajet en train, ton téléphone n'a plus de batterie » ; « Ton amie prend régulièrement de l'aspirine car elle a souvent mal de tête » ; « Tous les soirs après le travail, tes parents prennent un apéro » ; « Ton ami.e aime bcp parler de sexe »...

Pour les **jeunes, à partir de 15 ans** : « De plus en plus d'élèves de ta classe se font tatouer » ; « Ta meilleure amie fait des challenge minceur sur les réseaux sociaux » ; « Lors d'une soirée, plusieurs personnes ivres vomissent dans les toilettes » ; « Ta partenaire te demande d'avoir des relations violentes comme dans les films porno » ; « On te propose de respirer du gaz hilarant » ; « Ton amie.e apporte de la drogue lors d'une soirée chez toi » ; « Tous les soirs, ton ami.e regarde des vidéos porno », ..

#### Comment l'utiliser

Selon la règle du jeu proposée par le concepteur. Variante possible pour des grands groupes.

#### Public

Adolescents (à partir de 11 ans) et jeunes (à partir de 15 ans)

## Rôle de l'animateur

L'animateur remplit plusieurs rôles :

- Animation : aménagement de l'espace, explication des consignes, régulation des échanges, circulation de la parole, gestion du temps, reformulation des interventions
- Cadre : garantir 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'acquisition de connaissances, l'esprit critique, la capacité à faire des choix.

La thématique pourrait amener certain.es à parler de leur parcours personnel. Prévoir un temps d'écoute après l'animation, voire une orientation vers un accompagnement extérieur.

## 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 trouve aisément sa place dans une stratégie globale d'intervention visant à répondre à une problématique ou des besoins identifiés autour des consommations.

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

Le jeu permet d'échanger sur les savoirs, savoir-faire et savoir-être des jeunes. Il apporte information et questionnement grâce au débat. Il permet également l'expression et la prise de conscience des représentations de chacun.e. L'approche empathique encourage un échange bienveillant et constructif, en-dehors des injonctions normatives et pénales.

## 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 avec les jeunes ([Agir en prévention \(agirenprevention.be\)](#))

## Sujets abordés :

Emotions, comportements à risque, addictions, compétences psychosociales

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-2139614249/feelings-addictions-en-parler-autrement.html?export>



23-04-2024 23:32