

# Feelings

## Le jeu des émotions à imprimer

En ces temps de déconfinement et de reprise scolaire, les équipes de Feelings, d'Act in Games et de la méthode Jeumaide pensent aux professionnels de l'éducation. Pour soutenir vos échanges avec les enfants et adolescents que vous accueillez, nous avons créé un « print and play » de Feelings proposant des cartes Situations inspirées de la situation actuelle. Bien entendu, vous pouvez également utiliser ce « print and play » pour jouer en famille ou entre amis !

En espérant que Feelings puisse accompagner de riches moments d'échanges et de partage autour de ce que nous vivons, nous vous souhaitons la reprise la plus sereine possible.

Si vous possédez Feelings, il ne vous reste plus qu'à imprimer les nouvelles cartes Situations et à les intégrer à votre jeu. Si vous ne le possédez pas (encore !), imprimez l'intégralité du document.

Pour vous accompagner dans votre pratique ou encore imprimer vos propres cartes Situations, consultez les sites [www.feelings.fr](http://www.feelings.fr) et <http://www.act-in-games.com/fr/un-jeu-dans-ma-classe>

Pour toute question autour de Feelings et de son utilisation professionnelle, consultez les pages Facebook « Feelinks dans ma classe » (@feelinksdansmaclasse) et « Feelings » (@jeu.feelings).

# Règles du jeu

---

## But du jeu

---

*Que ressentirais-tu si ton papa faisait pipi dans le jardin ? Si on te proposait d'intégrer un groupe de musique ? Ou si des animaux échappés du zoo se promenaient librement dans ta ville ?*

C'est à ces situations – et à bien d'autres – que **Feelings** va vous proposer de réagir.

Dans ce jeu coopératif, exprimez vos émotions face à des situations, puis tentez de deviner ce qu'ont ressenti les autres joueurs. Au terme des 8 situations qui constituent une partie, vous pourrez évaluer le degré d'empathie qui vous lie aux autres.

---

## Matériel

---

- **1 livret de règles** ;
  - **10 cartes *Situations*** spécial COVID
  - **48 cartes *Vote***
  - **18 cartes *Émotion***, 9 portant le symbole « X » au verso, 9 portant le symbole « O » au verso ;
  - **1 plateau de jeu** ;
  - **1 pion** (à trouver autour de vous)
- 

## Mise en place

---

1. Disposez le plateau au centre de la table. Posez le pion sur la case de départ de la **piste d'empathie** (la plus au centre du plateau).
2. Prenez la **carte *Score*** correspondant au nombre de joueurs et placez-la à proximité du plateau. Elle vous permettra d'évaluer votre degré de réussite au gré de la partie.
3. Chaque joueur choisit une couleur et reçoit les **6 cartes *Vote*** de sa couleur.
4. Mélangez le paquet de **cartes *Situations*** et posez-le à proximité du plateau de jeu.
5. Divisez les cartes *Émotion* en fonction du symbole figurant au verso (X et O).  
› Mélangez et posez les deux paquets de cartes à proximité du plateau de jeu, faces cachées.

› **Piochez 3 cartes *Émotion* dans chaque paquet** et disposez-les autour du plateau, de façon à ce que chaque carte se trouve en face d'un numéro figurant sur le plateau.

6. Désignez un **premier joueur actif**.

---

## Tour de jeu

---

1. Le joueur actif **défausse une carte *Émotion* de son choix** parmi celles posées autour du plateau, et la remplace par la première de la pioche portant le même symbole (X ou O) que la carte défaussée.
2. **Le joueur actif pioche une carte *Situations***. Il lit à voix haute la situation de son choix. Il pose ensuite cette carte *Situations* à proximité du plateau : elle servira à comptabiliser le nombre de tours écoulés.  
*Aucune des situations figurant sur cette carte ne vous convient ? Piochez-en une nouvelle ! Après tout, on est là pour s'amuser.*
3. **Tous les joueurs sélectionnent la carte *Vote*** dont le numéro est associé à la carte *Émotion* correspondant au mieux à ce qu'ils ressentiraient dans la situation lue. Chaque joueur pose devant lui la carte *Vote* choisie face cachée.
4. Le joueur actif est le premier à exercer son empathie. **Il choisit un autre joueur de son choix et annonce à voix haute l'émotion qu'il pense qu'il a choisie**. Si cette hypothèse est correcte, le groupe marque un point et le pion est avancé d'une case sur la piste. Le joueur ciblé par le joueur actif peut – s'il le souhaite – commenter son choix d'émotion.
5. C'est maintenant au tour du joueur qui vient d'être ciblé de tenter de deviner la carte jouée par un autre joueur de son choix. Le tour de jeu se poursuit de cette manière jusqu'à ce que chaque joueur ait été ciblé.

<p><b>Attention !</b> Le joueur actif du tour (c'est-à-dire le premier à avoir tenté de deviner la carte jouée par un autre) doit toujours être le dernier à être ciblé pour ce tour.</p>
---

6. Lorsque le tour est terminé, le rôle de joueur actif est transmis dans le sens des aiguilles d'une montre.

---

## Exemple de tour à 4 joueurs

---

1. Maeyva, Enola, Suzie et Félix jouent à **Feelings**. Maeyva est la première joueuse active. Après avoir échangé une carte *Émotion* de son choix, elle pioche une carte *Situations* et lit à voix haute : « Ton père te propose d'aller faire du vélo. ». Les émotions disponibles sont *l'agacement, la méfiance, la tristesse, la joie, la surprise et la fierté*.
2. Tout le monde choisit la carte *Vote* correspondant à l'émotion ressentie dans cette situation, puis la pose face cachée devant soi.
3. Maeyva, qui est la joueuse active, est la première à tenter sa chance : elle va essayer de deviner la carte jouée par un autre joueur. Comme elle connaît très bien Enola, c'est sur elle que se porte son choix. Elle annonce : « Enola, je pense que tu serais joyeuse. ». Enola retourne sa carte, dont le numéro correspond bien à celui de la *joie*. Super, le groupe marque un point : le pion est donc avancé d'une case sur le plateau.
4. C'est maintenant à Enola de deviner l'émotion d'un autre joueur. Comme Maeyva est la joueuse active de ce tour, elle n'a pas le droit de la choisir. Elle choisit donc Félix : elle pense qu'il a aussi choisi la joie. Malheureusement, c'est une erreur, puisque Félix avait choisi la *surprise*. Aucun point n'est marqué.
5. Félix ne peut pas choisir Maeyva puisqu'elle est la joueuse active de ce tour et doit donc être choisie en dernier. Pas le choix : il doit tenter de deviner la carte choisie par Suzie. Il propose la *fierté*. C'est une bonne réponse, un point est donc marqué.
6. Suzie pense que Maeyva a joué la carte de la *méfiance*. Mais c'est incorrect : elle avait choisi la *joie*. Pas de point marqué, donc.
7. Ce tour est terminé, le suivant va débiter. Félix, qui est à gauche de Maeyva, devient le nouveau joueur actif. Il commence par remplacer une carte *Émotion* de son choix : il défusse la carte *Agacement* et la remplace par la première carte de la pioche portant le même symbole (X).

---

## Fin de partie

---

**La partie se termine après que 8 cartes *Situations* ont été jouées** (8 cartes *Situations* seront donc posées à proximité du plateau). Le moment est venu de déterminer le degré d'empathie qui règne au sein de votre groupe. Pour ce faire, déterminez votre degré de réussite grâce à la **carte *Score*** et lisez ensuite le commentaire correspondant ci-dessous.

Nombre de joueurs	Score d'empathie			
2	0-4	5-8	9-12	13-16
3	0-6	7-12	13-18	19-24
4	0-8	9-16	17-24	25-32
5	0-10	11-20	21-30	31-40
6	0-12	13-24	25-36	37-48
7	0-14	15-28	29-42	43-56
8	0-16	17-32	33-48	49-64
<b>Résultat</b>	<b>*</b>	<b>**</b>	<b>***</b>	<b>****</b>

**\***

La bonne nouvelle est qu'il vous reste beaucoup à découvrir les uns sur les autres. Discutez, amusez-vous, rejouez : vos résultats seront meilleurs à chaque partie.

**\*\***

Joli ! Vous avez fait preuve d'une belle complicité et avez montré beaucoup d'empathie pour obtenir ce résultat. Avez-vous appris des choses que vous ignoriez sur les autres joueurs ?

**\*\*\***

Bravo, quel superbe résultat ! Vous êtes vraiment très doués pour vous mettre à la place des autres, et n'avez guère de secrets les uns pour les autres. Vous semblez bien partis pour atteindre le score ultime de 4 étoiles !

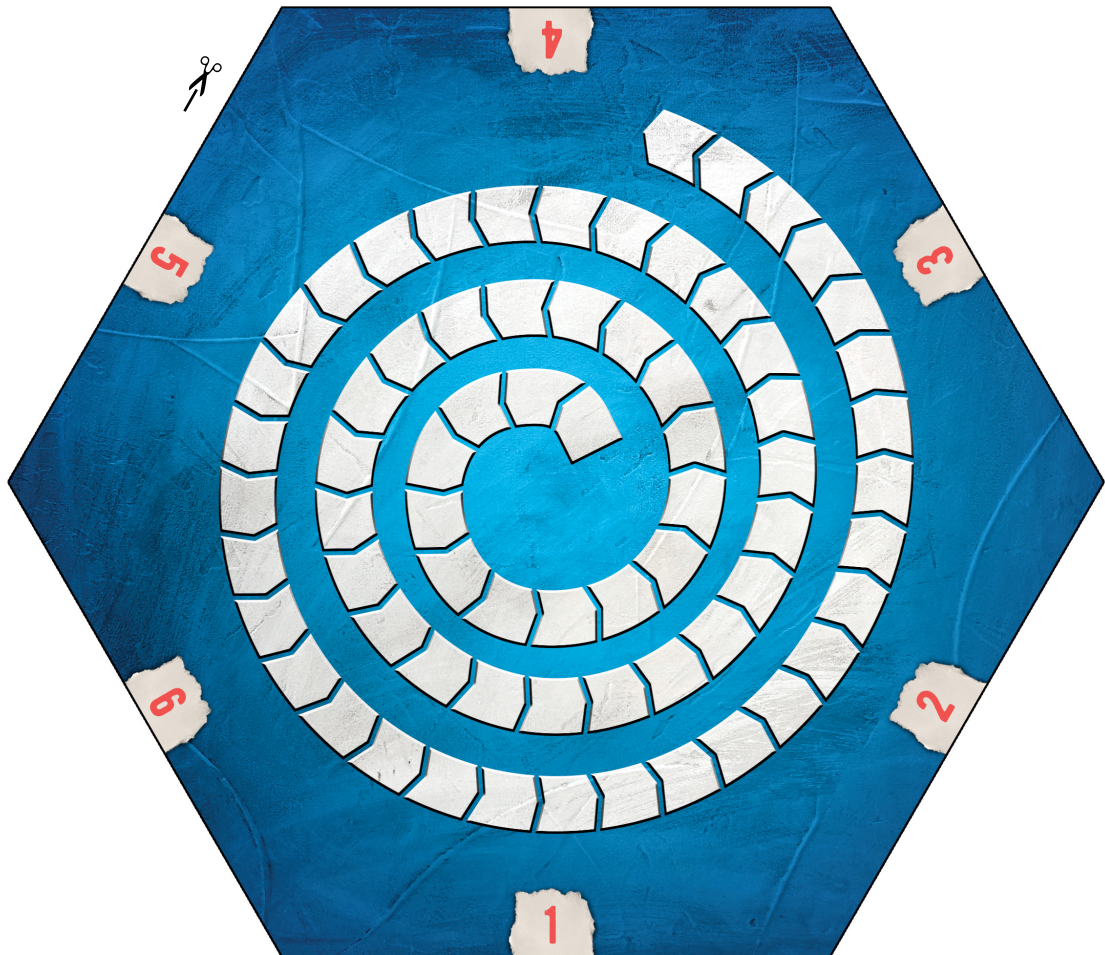
**\*\*\*\***

MA-GNI-FIQUE !!!! Vous entrez dans la légende du jeu : vous avez atteint le score maximum. Vous êtes des as de l'empathie, des médailles d'or de la lecture des émotions. Reste maintenant à reproduire cet exploit...



# Feelings

LE JEU DES ÉMOTIONS







JOIE



JOIE

CONFIANCE



CONFIANCE

INTÉRÊT



INTÉRÊT

RECONNAISSANCE



RECONNAISSANCE

FIERTÉ



FIERTÉ

ÉMERVEILLEMENT



ÉMERVEILLEMENT

AMUSEMENT



AMUSEMENT

SURPRISE

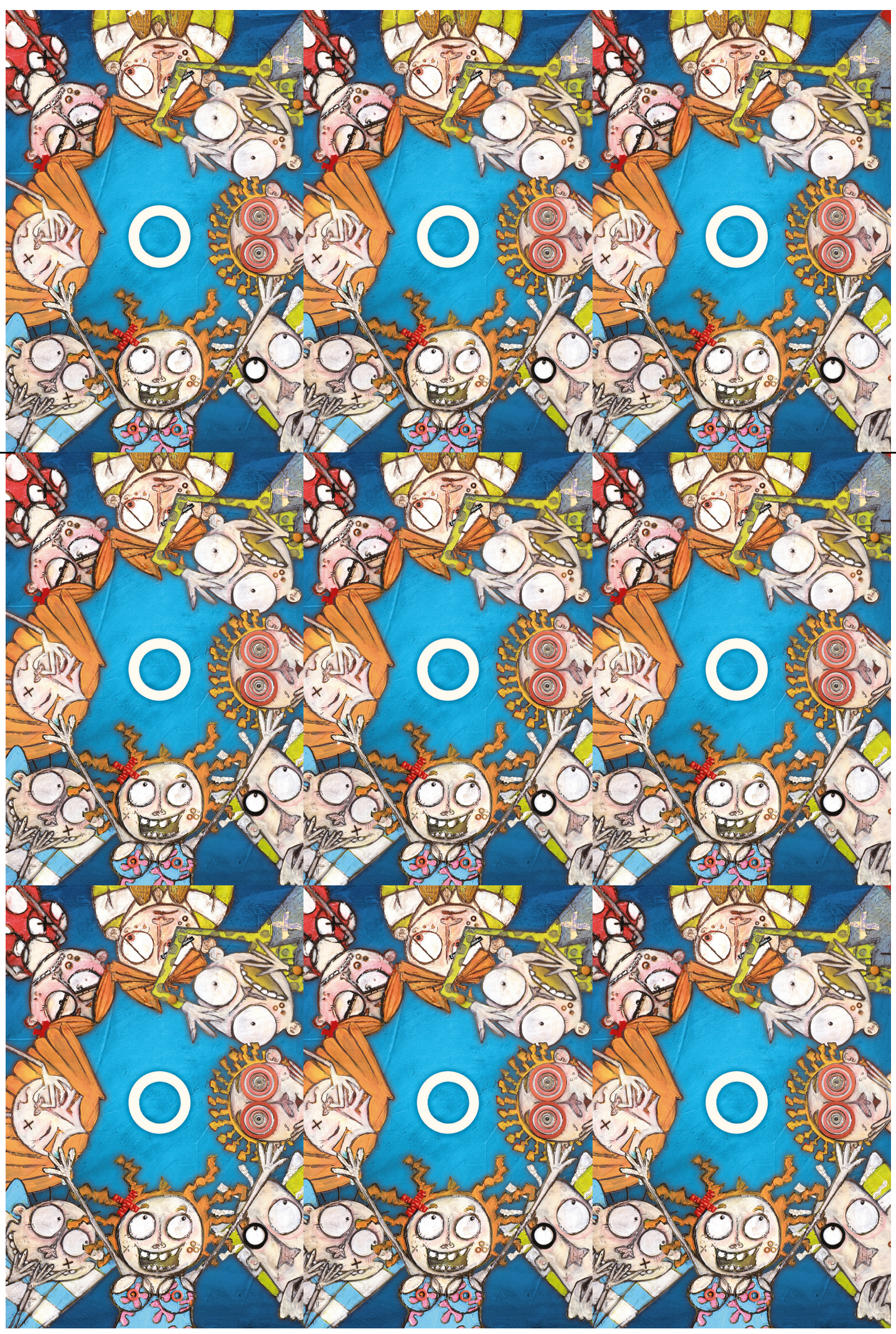


SURPRISE

COMPASSION



COMPASSION



HONTE



HONTE

COLÈRE



COLÈRE

DÉGOÛT



DÉGOÛT

TRISTESSE



TRISTESSE

PEUR



PEUR

INQUIÉTUDE



INQUIÉTUDE

AGACEMENT



AGACEMENT

MÉFIANCE



MÉFIANCE

DÉCEPTION



DÉCEPTION





1

2

3

4

5

6

1

2

3

4

5

6

1

2

3

4

5

6

1

2

3

4

5

6

1

2

3

4

5

6

1

2

3

4

5

6

1

2

3

4

5

6

1

2

3

4

5

6



AU SUPERMARCHÉ, DES PERSONNES SE DISPUTENT POUR LE DERNIER ROULEAU DE PAPIER TOILETTE.

LES FAST-FOOD DOIVENT RESTER FERMÉS.

TES PARENTS NE VEULENT PAS QUE TU APPELLES TES AMIS.

TOUS LES SOIRS, TES VOISINS APPLAUDISSENT DEVANT LEURS PORTES À 20 HEURES.

TU SURPRENDS TA MAMAN EN PLEURS ALORS QU'ELLE REGARDE LES INFOS.

LES MÉDECINS DOIVENT CHOISIR DE SOIGNER LES MALADES EN FONCTION DE LEUR ÂGE.

LES EXAMENS DE FIN D'ANNÉE SONT ANNULÉS.

LE PAPA DE TON AMI EST DÉCÉDÉ MAIS TU NE PEUX PAS LUI FAIRE UN CÂLIN.

PORTER UN MASQUE EST OBLIGATOIRE POUR ALLER À L'ÉCOLE.

TA CLASSE EST DIVISÉE EN TROIS GROUPES ET TU ES SÉPARÉE DE TES AMIS.

TU ENTENDS TES PROCHES PARLER DE « RECONFINEMENT ».

TES PARENTS NE VEULENT PAS QUE TU RETournES À L'ÉCOLE.

UN ÉLÈVE ÉTERNUE AVEC SA MAIN DEVANT LA BOUCHE.

TU COMMENCES À TOUSSER RÉGULIÈREMENT.

TON AMIE REFUSE DE TE FAIRE LA BISE.

TES PARENTS SE RENDENT AU TRAVAIL TOUS LES JOURS.

TES VOISINS ORGANISENT UNE FÊTE AVEC UNE VINGTAINÉ D'INVITÉS.

TON MEILLEUR AMI TE PROPOSE DE LUI RENDRE VISITE EN CACHETTE.

TU ENTENDS À LA TÉLÉVISION QUE LA VIE NE SERA PLUS JAMAIS LA MÊME.

UN VOISIN T'OFFRE UN MASQUE EN TISSU QU'IL A CONFECTIONNÉ.

ON TE DIT QUE LES ENFANTS TRANSMETTENT PLUS FACILEMENT LE COVID.

AVEC LE CONFINEMENT, LA POLLUTION A NETTEMENT DIMINUÉ.

IL SERA INTERDIT DE PARTIR EN VACANCES À L'ÉTRANGER CET ÉTÉ.

TA MEILLEURE AMIE A LE COVID.







TU VOIS LES ENFANTS JOUER DANS LEURS JARDINS TANDIS QUE TU ES EN HAUT DANS UN APPARTEMENT.

UNE DE TES AMIES A PEUR DE PRENDRE LES TRANSPORTS EN COMMUN.

UN DE TES PARENTS PERD SON EMPLOI À CAUSE DE LA CRISE.

UN AMI RÉUTILISE SES MASQUES JETABLES.

TES PARENTS REFUSENT D'UTILISER DU GEL HYDROALCOOLIQUE.

TA GRANDE SOEUR AFFIRME QUE LES MASQUES NE SERVENT À RIEN.

