

FEELINGS

LE JEU DES ÉMOTIONS À IMPRIMER

Cet outil est issu de « Feelings », le jeu des émotions. Vous y trouverez des situations spécifiques à cette rentrée impactée par le COVID.

Pour l'utiliser, rien de plus simple : imprimez le document en recto-verso, découpez les différents éléments, et suivez la règle afin de mettre en place votre première partie.

Si vous possédez déjà le jeu Feelings, il vous suffit d'imprimer les cartes Situations et de les intégrer à votre jeu.

Pour vous accompagner dans votre pratique professionnelle ou pour imprimer vos propres cartes Situations, consultez les sites www.feelings.fr et www.unjeudansmaclasse.com

Pour toute question autour de Feelings et de son utilisation professionnelle, consultez les pages Facebook « [Feelinks dans ma classe](#) » (@feelinksdansmaclasse) et « [Feelings](#) » (@jeu.feelings) ou contactez-nous via info@actingames.com !

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 Chaque joueur choisit une couleur et reçoit les **6 cartes Vote** de sa couleur.
- 3 Mélangez le paquet de **cartes Situations** et posez-le à proximité du plateau de jeu.
- 4 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 symbole figurant sur le plateau.
- 5 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 !
- 3 **Tous les joueurs sélectionnent la carte Vote** dont le symbole 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.

Attention ! Le joueur actif du tour (celui qui a lu la situation) doit toujours être le dernier à être ciblé pour ce tour.

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 symbole 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 au tableau ci-dessous et lisez ensuite le commentaire correspondant.

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 → 38	49 → 64

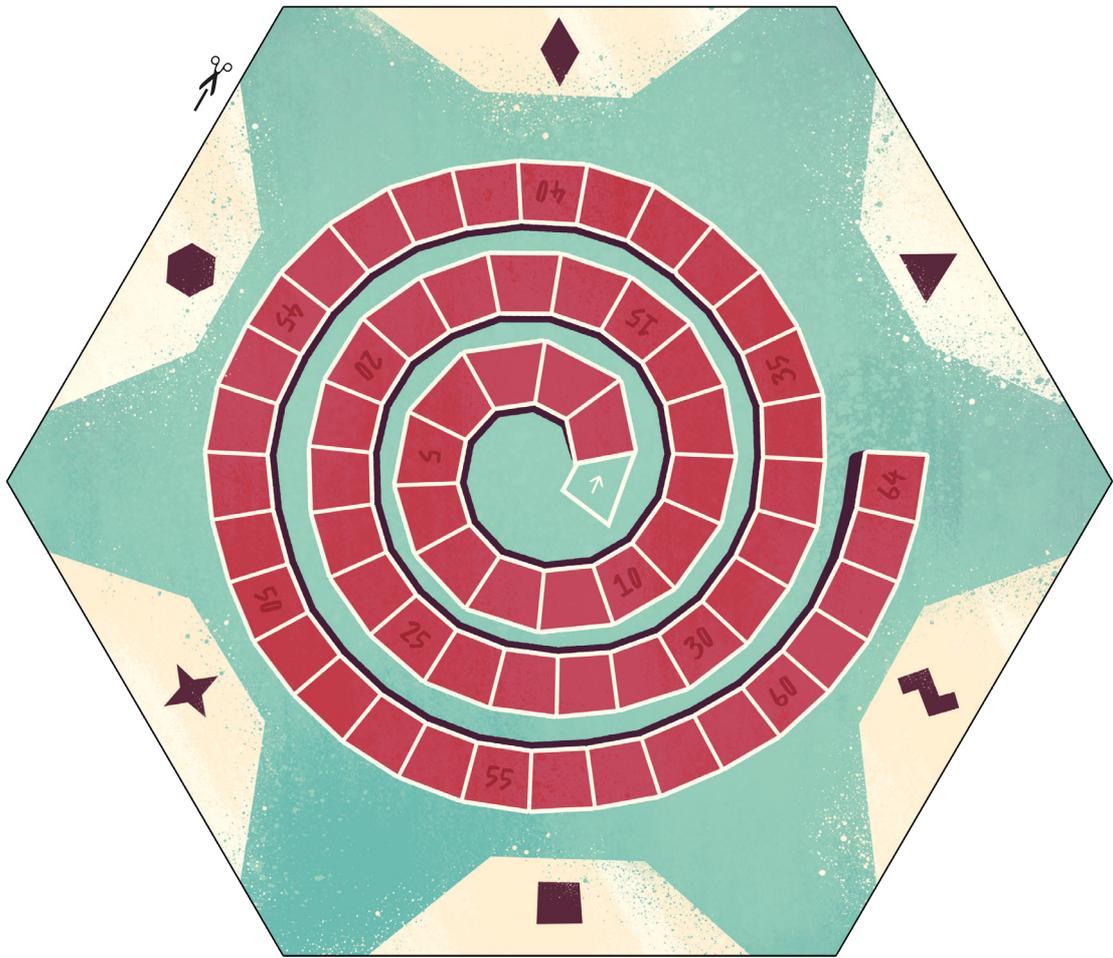
RÉSULTAT

			
---	---	---	---

-  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



CONFIANCE



INTÉRÊT



RECONNAISSANCE



FIERTÉ



ÉMERVEILLEMENT



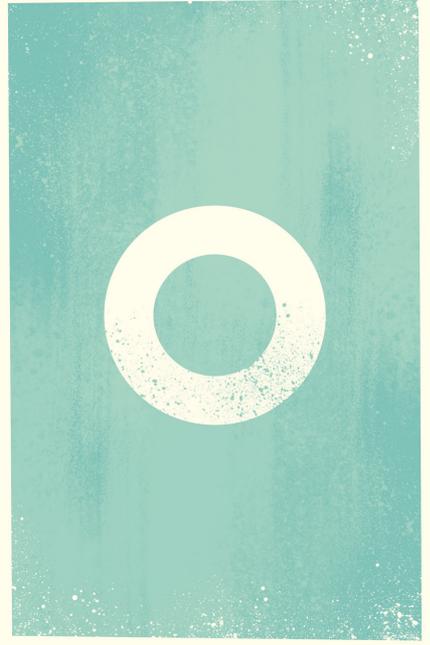
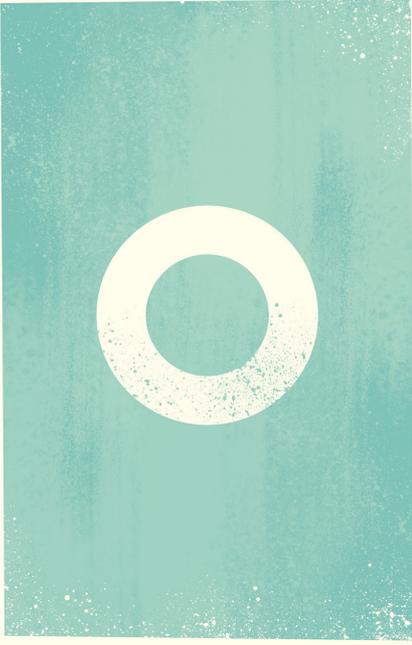
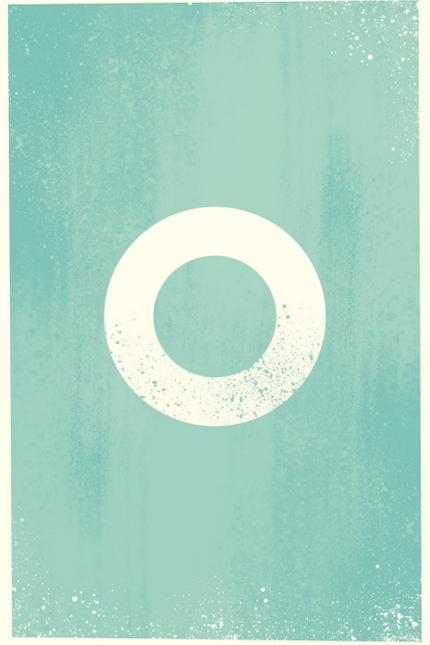
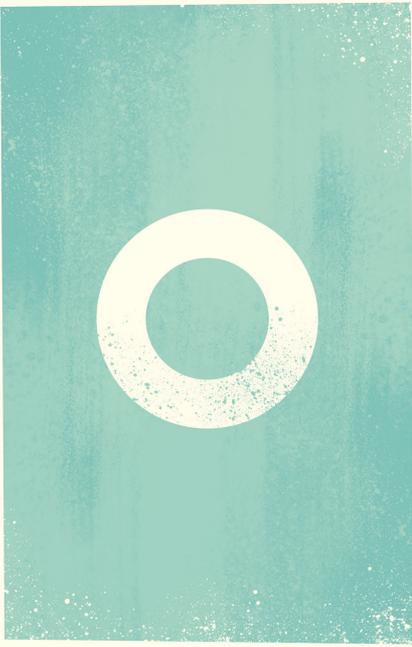
AMUSEMENT



SURPRISE



COMPASSION





HONTE



COLÈRE



DÉGOÛT



TRISTESSE



PEUR



INQUIÉTUDE



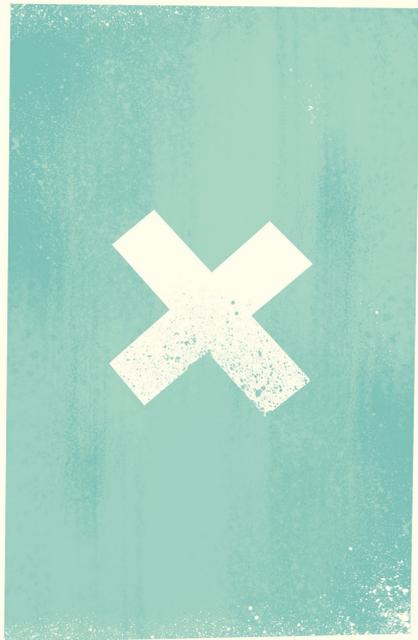
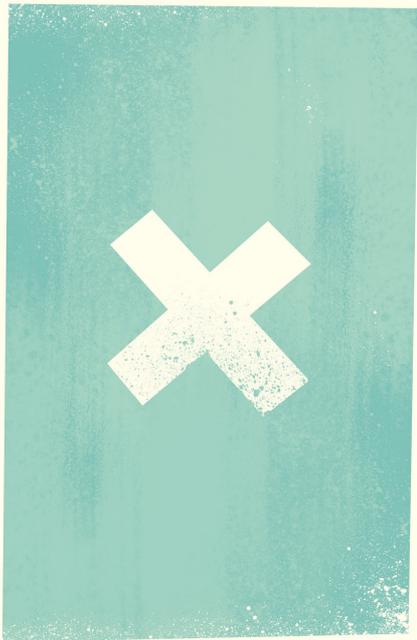
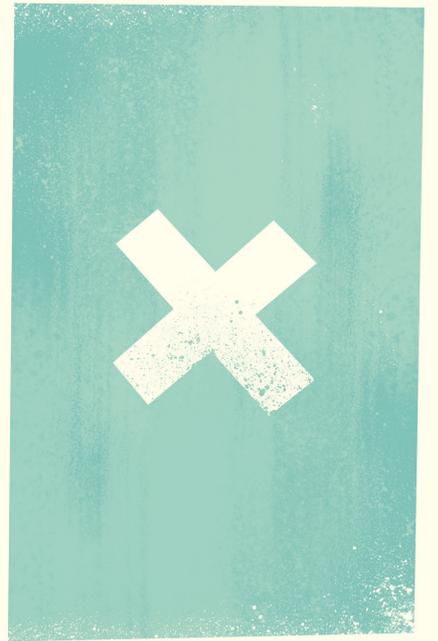
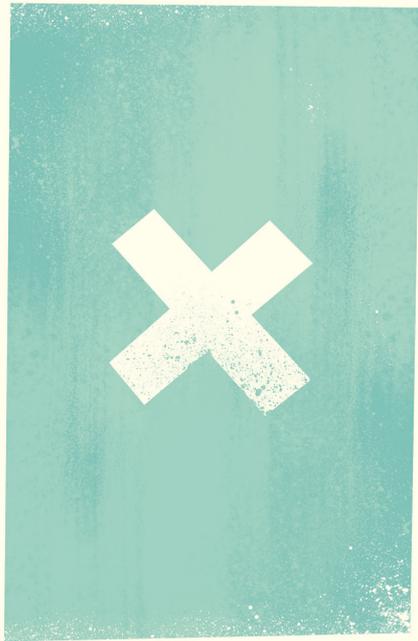
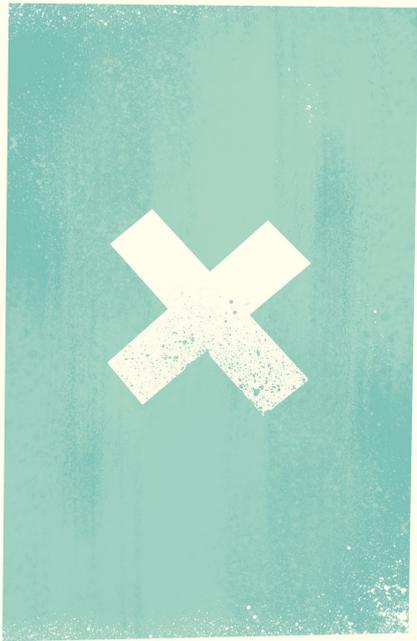
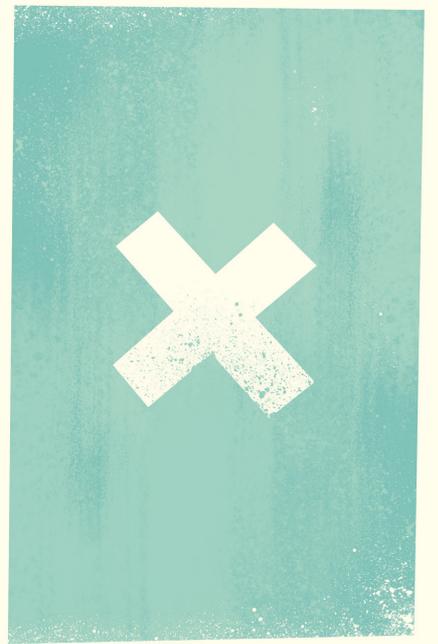
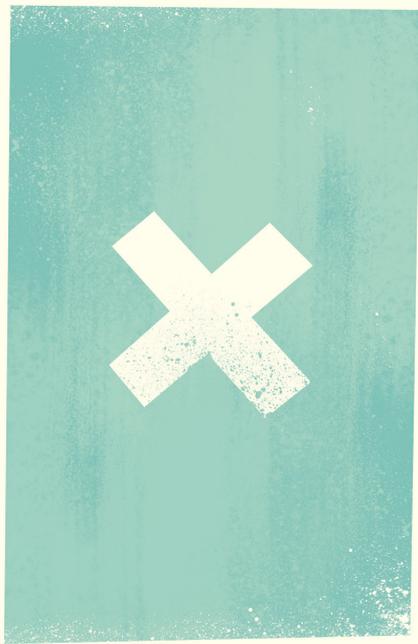
AGACEMENT

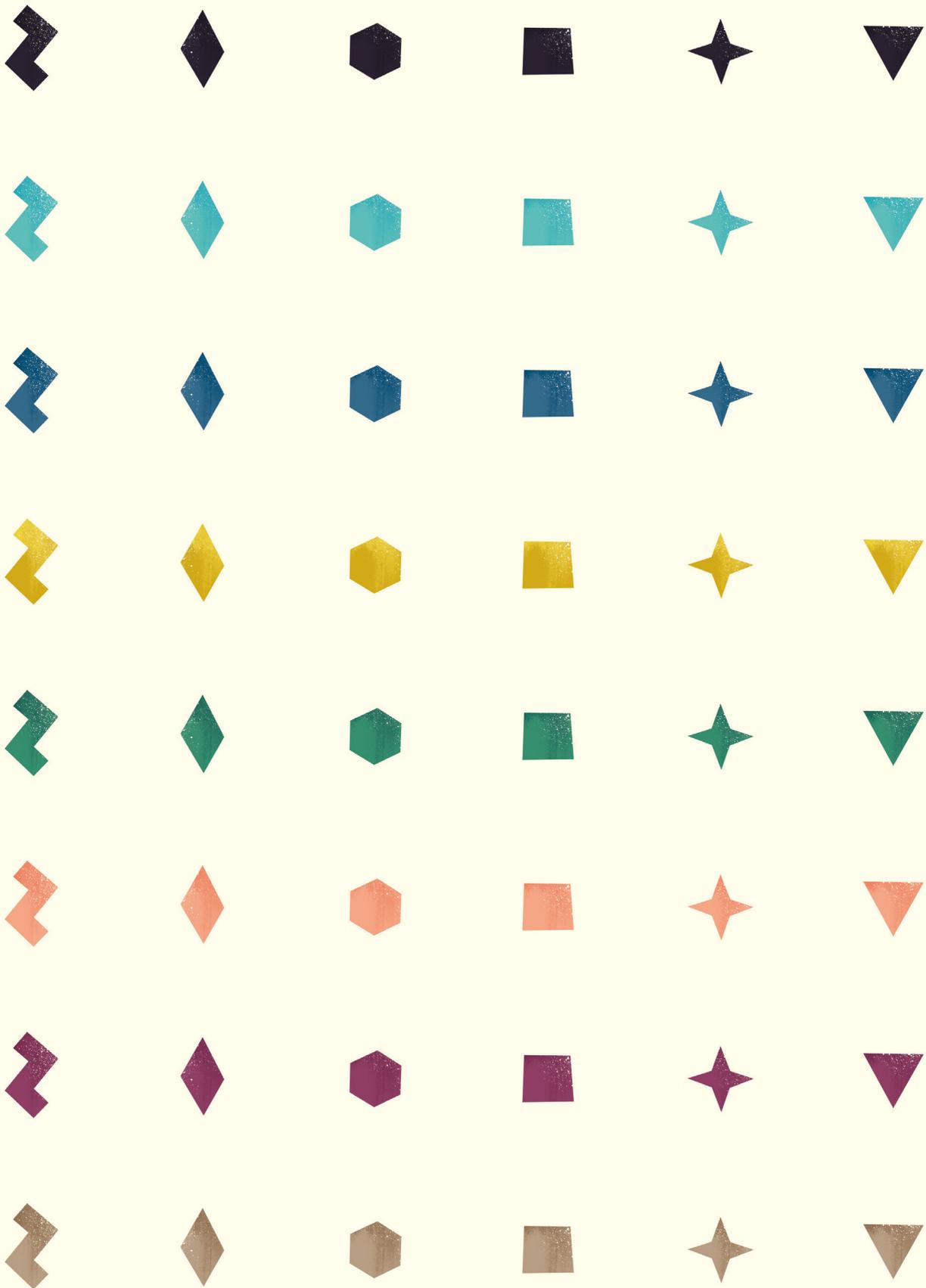


MÉFIANCE



DÉCEPTION







Le parent de ton ami·e 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 séparé·e de tes ami·e·s.

001

Tu entends tes proches parler de « reconfinement ».

Tes parents ont peur que tu retournes à l'école.

Un·e élève éternue avec sa main devant la bouche.

002

Tu commences à tousser régulièrement.

Ton ami·e voudrait te faire la bise.

Tes voisin·e·s organisent une fête avec une vingtaine d'invité·e·s.

003

Tu entends à la télévision que la vie ne sera plus jamais la même.

Un·e voisin·e t'offre un masque en tissu fait maison.

On te dit que les enfants transmettent plus facilement le COVID.

004

Avec le confinement, la pollution a nettement diminué.

Ton ami·e a le COVID.

Il sera interdit de partir en vacances à l'étranger jusqu'à l'année prochaine.

005

Ton ami·e a peur de prendre les transports en commun.

Un de tes parents perd son emploi à cause de la crise.

Un·e ami·e réutilise ses masques jetables.

006

Tes parents refusent d'utiliser du gel hydroalcoolique.

Ta grande soeur affirme que les masques ne servent à rien.

Les parcs d'attraction doivent rester fermés.

007

Tes parents ne veulent pas que tu ailles jouer avec tes ami·e·s.

Tu apprends la découverte d'un vaccin contre le COVID.

Ton ami·e refuse d'aller à l'école car il/elle est terrorisé·e par le COVID.

008





Ton enseignant·e vous propose de continuer à avoir cours virtuellement.

On te dit que l'on peut attraper le COVID même si on l'a déjà eu.

Tu dois rédiger un journal de bord relatant cette année scolaire.

010

On demande aux élèves de faire un test COVID tous les deux mois.

Ton école met en place des cours supplémentaire pour rattraper le retard pris pendant le confinement.

Il n'y aura pas d'excursions en dehors de l'école cette année.

010

