



Un jeu de **Vincent Bidault et Jean-Louis Roubira**
Illustré par **Franck Chalard**



COMPÉTENCES CLÉS

Empathie
Expression
Anticipation



I OBJECTIF(S)

Les joueurs devront être capables de **se positionner sur leur propre émotion** vécue dans une situation donnée. Ils devront également avoir de **l'empathie afin de comprendre et anticiper** ce que les autres peuvent ressentir lors de cette situation vécue.

I COMPÉTENCE(S)

Transversales :

- Respecter des consignes (...).
- Communiquer l'information, sa démarche, ses résultats et argumenter.
- Mémoriser et s'approprier l'information.
- Utiliser l'information : réinvestir les savoirs et savoir-faire construits.
- Choisir l'hypothèse de travail la plus favorable.
- S'autoévaluer, ajuster ses comportements.

Français :

- Choisir un document en fonction du projet et du contexte de l'activité.
- Saisir l'intonation dominante de l'auteur (informer, persuader, enjoindre, émouvoir, donner du plaisir ...)
- Adapter sa stratégie de lecture en fonction du projet {...} : lecture intégrale ou sélective.
- Adopter une vitesse de lecture favorisant le traitement de l'information.
- Orienter sa parole et son écoute en fonction de la situation de communication, en tenant compte des critères suivants :



SCAN ME

Retrouvez d'autres fiches
[Un jeu] dans ma classe sur
www.unjeudansmaclasse.com

ESAR

A 410 Jeu de langage et d'expression
D 202 Jeu associatif et compétitif
F 203 Reconnaissance de soi

Nombre de joueurs : 3 à 8

Durée : 30 min.

Niveau :

- avant 8 ans : voir variante
- 8-10 ans : découverte accompagnée
- 10 ans et + : en autonomie avec aide au besoin

Maison d'édition : Act in games

Prix indicatif : 27 €

Descriptif : Dans ce jeu, le joueur doit exprimer ses émotions en fonction d'une situation donnée.

- ▶ de l'intention poursuivie {...}
- ▶ des modalités de la situation.
- En pratiquant une écoute active (en posant des questions, en reformulant ...)
- En utilisant des procédés qui garantissent la relation. (Courtoisie, tour et temps de parole ...)
- Présenter le message ou y réagir.
- Pratiquer la lecture d'un message à voix haute avec lecture mentale préalable.
- Réagir à un document, en interaction éventuelle avec d'autres, en exprimant son opinion personnelle, accompagnée d'une justification cohérente.
- Veiller à la présentation phonique du message.

Philosophie et citoyenneté :

- Prendre position de manière argumentée.
- Développer son autonomie affective.
- Se décentrer par la discussion.
- S'ouvrir à la pluralité des cultures et des convictions.

DÉROULEMENT DE L'ACTIVITÉ EN COMPLÉMENT DE LA RÈGLE

1. Préparer le matériel selon le nombre de joueurs.

2. Le maître des émotions **pioche une carte « situations »**. (privilégiez le thème « école » spécialement conçu pour le milieu scolaire - dos bleu)
Il choisit une des 3 situations et la lit à voix haute.

3. Tous les joueurs, y compris le lecteur, doivent alors **sélectionner l'émotion** qu'ils imaginent avoir dans cette situation évoquée. Ils placent alors devant eux, face cachée, la carte « vote » correspondante à l'émotion choisie.

ATTENTION il existe 3 types d'émotions : les émotions **agréables**, **désagréables** et **neutres**. Ces différentes émotions seront progressivement remplacées afin de varier, de faire évoluer le jeu et les propositions.

4. Définir les équipes de 2 joueurs grâce aux cartes « équipe » qui sont distribuées aux joueurs. Ceux ayant la même couleur de carte « équipe » forment un binôme. Ce binôme changera à chaque tour. Les joueurs doivent maintenant tenter de deviner l'émotion que leur partenaire a choisie grâce à une de ses cartes de vote, qu'il pose devant ce dernier.

5. Chaque joueur va alors retourner les cartes « vote » se trouvant devant lui. Les joueurs concernés pourront, s'il le souhaite, justifier leur choix.

6. Décompte des points.

Le jeu se termine lorsque les joueurs ont effectué le nombre de tours de table adapté en fonction du nombre de joueurs.
Lire attentivement la règle plus précise pour adapter au mieux en fonction du nombre de joueurs.

Règles du jeu : <http://www.act-in-games.com/fr/feelinks/regles/>

Règles vidéo : <https://www.youtube.com/watch?v=HkDav5MdsTc>

I POUR JOUER AUTREMENT

a. Dans un premier temps, faire exprimer aux joueurs uniquement leur émotion avant de jouer avec l'empathie. C'est déjà un apprentissage de pouvoir parler de soi.

b. Ce jeu est utilisable en début d'année pour apprendre à mieux se connaître. Attention à prévoir des situations propres et adaptées. Par la suite, permettre aux enfants de vivre le jeu afin qu'ils puissent prévoir par eux-mêmes des situations en fonction des vécus de la classe.

c. Avec le lien vidéo (<http://ludovox.fr/ludochrono-feelings/>), il est possible de confronter les enfants à leur compréhension de la règle écrite.

d. Jouer à deux : un aparté peut être envisageable pour les enfants ayant besoin d'un soutien individualisé de l'enseignant. Celui-ci prévoit alors, au besoin, des situations adaptées.

e. Pour les plus jeunes, jouer uniquement avec les 8 émotions de base (ou sélectionner celles qui semblent utiles et pertinentes) : la peur, la colère, la surprise, la tristesse, la joie, la gêne, la fierté et la satisfaction. Voici un lien intéressant où trouver des émotions et activités adaptées aux plus jeunes : <http://feelings.fr/fr/jeux-feelings/outils/article/kit-6-8ans>

f. Une utilisation du jeu en classe complète via le tableau numérique ou le rétroprojecteur est possible. Cette image se trouve sur le site www.feelings.fr dans l'onglet « Outils » dans « Feelings à + de 8 joueurs ». <http://www.feelings.fr/fr/jeux-feelings/outils/article/utilisation-en-grand-groupe>

g. Dans le cadre d'un projet d'école, il est possible de former des élèves « pilotes » ayant pour rôle de réguler des conflits au sein de la cour de récréation par exemple. Ils seront identifiables par des chasubles et viendront présenter leurs missions au sein des différentes classes.

Consulter le « dossier pédagogique » lié à cette fiche didactique, il propose divers projets et activités interdisciplinaires sur les émotions.

Sur le site du jeu www.feelinks.fr, vous trouverez des outils qui vous permettent de créer vos propres cartes « situations » : <http://www.feelings.fr/fr/jeux-feelings/outils/article/creer-vos-situations>

Feelinks propose 3 types de situations, adaptées à différents publics. **En classe**, utilisez dans un premier temps de préférence les **cartes bleues** (« À L'ÉCOLE ») qui sont destinées aux joueurs **dès 8 ans**. Ensuite vous pourrez introduire les **cartes vertes** (« EN FAMILLE »). Les **cartes oranges** (« ENTRE AMIS ») visent des enfants de **plus de 12 ans**.



I EXPÉRIENCES VÉCUES EN CLASSE

1. Problème de compréhension du vocabulaire précis des émotions.

- ▶ Faire un travail au préalable de définition des différentes émotions présentes dans le jeu.

Suite à de nombreux tests réalisés en classe, nous avons constaté certaines difficultés éprouvées par les élèves. Nous vous proposons ici des alternatives.

2. Certains types de questions peuvent être embarrassants pour les enfants.

- ▶ Tenter d'identifier pourquoi ces questions gênent. (mettre des mots)

3. Certains enfants n'auront pas envie de s'exprimer durant les parties.

- ▶ Laissez-les vivre le jeu et se mettre en confiance.

4. Difficulté pour retenir les différentes étapes du jeu.

- ▶ Consulter le cadre « Aide de jeu » à distribuer aux enfants.

I CONSTATS

Ici, vous pouvez noter des constats concernant les élèves, observés pendant les parties de jeu. Ils vous permettront de mettre en place des activités de différenciation.

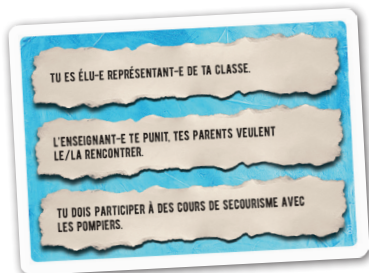
I AIDE DE JEU

Afin d'aider vos élèves à retenir les étapes importantes du jeu, vous pouvez imprimer l'aide de jeu ci-dessous et la plastifier.



1

Lecture d'une situation.



2

Choix de l'émotion que tu éprouverais (face cachée devant toi).



3

Distribution des cartes *Partenaire*.



4

Choix de l'émotion que ton/ta partenaire éprouverait (face cachée devant lui/elle).



5

Révélation des émotions et explications éventuelles.



6

Décompte des points.

