

Fiche Ludique - Feelings : Le jeu des émotions

Informations gnrales

Nombre de joueurs recommand : 3 - 8 joueurs

Dure moyenne d'une partie : environ 30 minutes

ge recommand : partir de 8 ans

Rgles et mcanique

chaque tour, une carte Situation est pioche. Le joueur actif lit une des trois propositions.

Chaque joueur choisit en secret, parmi les motions disponibles, celle qui correspond le mieux ce qu'il ressentirait dans cette situation.

Ensuite, le joueur actif dsigne un partenaire. Les autres essaient de deviner l'motion choisie par ce partenaire.

On rle les choix et des points sont attribus en fonction de la justesse des prdictions.

Thmatiques pdagogiques

- Reconnaissance et expression des motions
- Empathie : deviner ce que ressent l'autre
- coute et comprhension mutuelle
- Respect et bienveillance
- Communication motionnelle

Dimensions d'analyse

Notes (de 0 à 3) :

- 0 = trs faible ou inexistant
- 1 = faible / limit
- 2 = bon / notable
- 3 = excellent / trs marqu

Fiche Ludique - Feelings : Le jeu des émotions

Pédagogie / capacités : 3

-> Suscite des échanges riches et développe l'intelligence émotionnelle.

Fun : 2

-> Moins compétitif, mais très agréable dans les échanges humains.

Temps d'installation / règles : 1

-> Règles simples, prise en main rapide.

Autonomie / accompagnement : 2

-> Un animateur facilite le cadre, ensuite autonomie possible.

Coopération : 3

-> Repose sur la bienveillance et la compréhension mutuelle.

Pistes de debriefing

- Quelle situation vous a le plus marqué ?
- Quelle émotion a été la plus difficile à choisir ?
- Qu'est-ce qui vous a aidé à deviner l'émotion d'un autre ?
- Y a-t-il eu des émotions jamais choisies ? Pourquoi ?
- Comment ce jeu peut-il aider dans la vie quotidienne à mieux comprendre les autres ?