

# L'AVIS DU RESEAU D'EXPERTISE D'OUTILS PEDAGOGIQUES EN EDUCATION ET PROMOTION DE LA SANTE DES PAYS DE LOIRE

EXPERTISE du 8 juillet 2016

## FEELINGS

**Thématique :** compétences psychosociales, éducation thérapeutique

**Support :** jeu d'expression

**Public :** jeunes à partir de 8 ans, adultes, patients en souffrance

Psychique, professionnels en formation

**Nombre de participants :** non spécifié

**Année de création :** 2015

**Acquisition :** Achat ou téléchargement

**Prix :** 45 € +frais de port

Phot



### LES INFORMATIONS DU PROMOTEUR SUR L'OUTIL

#### Matériel

- 102 cartes « situations » soit 3 paquets de 34 cartes correspondant chacun à une tranche d'âge déterminée :

- Vertes à partir de 8 ans
- Jaunes à partir de 11 ans
- Rouges à partir de 14 ans
- 88 cartes « Vote » (8 séries de 11 cartes)
- 20 cartes «émotion»
- 8 cartes « Equipe » (4 paires)
- Un plateau avec piste de score
- 8 marqueurs de score

#### Objectifs

- Lutter contre les discriminations et le harcèlement
- Identifier son propre ressenti dans une situation donnée sans jugement ni condamnation
- Exprimer ce ressenti
- Deviner l'émotion éprouvée par un joueur partenaire dans la même situation sans jugement ni condamnation

#### En formation

- Réfléchir à sa pratique professionnelle,
- Donner un sens à cette dernière,
- Etre en capacité de prendre de la distance

#### Utilisation

Dans les établissements scolaires, les associations...

Auprès de mineurs pris en charge par la PJJ

En établissements au sein d'un espace institutionnel de soin

En formation de professionnels

#### Conseils

Connaitre les règles du jeu pour animer une séance

L'animateur met à disposition son propre « appareil à penser et à ressentir » pour instaurer un espace commun de créativité, dans un climat de plaisir partagé. Il peut amener parfois dans ses positionnements un décalage, afin de faire prendre conscience au groupe qu'il existe des réactions émotionnelles variées, chaque point de vue étant

respectable. Il rappelle ainsi à chacun qu'avec les émotions, personne n'a raison ou tort. Par sa présence étayante, il est un repère pour les membres du groupe, facilitant l'échange, la prise de parole autour des émotions.

Le jeu peut être personnalisé en fonction de son public : âge, caractéristiques. L'animateur peut aussi créer de nouvelles situations ou en trouver d'autres sur le site du promoteur

### Disponibilité

Contactez le promoteur

### Editeur - Promoteur de l'outil

Concepteurs : Vincent Bidault et Jean Louis Roubira

Illustrateur : Franck Chalard

#### Contact :

Vincent Bidault :

Email : [vincent.bidault@feelings.fr](mailto:vincent.bidault@feelings.fr)

Feelings :

33 rue du pic vert

86180 Buxerolles

**e-mail** : [commande@feelings.fr](mailto:commande@feelings.fr)

[formation.jeu@gmail.com](mailto:formation.jeu@gmail.com)

**site web** : [www.feelings.fr](http://www.feelings.fr)

### Objet social

Création de jeux, formation

---

## L'AVIS DES EXPERTS

### Appréciation globale

L'outil « Feelings » est un support de médiation ludique, simple et accessible à un large public. Il permet à chacun d'identifier et d'exprimer son ressenti dans une situation donnée, puis de deviner l'émotion qu'un joueur-partenaire, désigné au hasard, ressent lui-même dans la même situation.

Cet outil s'appuie donc sur un principe d'introspection puis de décentrage permettant de prendre conscience des différences d'émotions et d'opinions des uns et des autres. Il encourage ainsi l'empathie et la tolérance au sein du groupe.

Les domaines couverts par les 102 cartes sont très larges : l'image corporelle, les relations parents-enfants, les prises de risques, la sexualité, le handicap, la maladie, la séparation, les conflits, les discriminations... Un site dédié à l'outil constitue une ressource appréciable pour l'animateur : il y trouvera des conseils, des expériences d'ateliers déjà menés, la possibilité d'échanger avec les concepteurs et aussi celle de personnaliser le jeu en créant de nouvelles situations et de les imprimer. Toutefois, les situations présentées posant majoritairement une problématique et un dilemme, l'animateur pourra, s'il le souhaite, y réintroduire quelques situations plus légères. Un regret cependant pour ce site : il ne comporte pas de glossaire théorique permettant de clarifier les notions d'émotions et d'affects.

Les illustrations sont particulièrement colorées et travaillées, créant ainsi un univers dynamique. Le nombre important d'éléments graphiques sur la carte ainsi que certains détails pourront toutefois rendre la lecture de l'émotion plus confuse pour certains publics.

« Feelings » gagnera à s'insérer dans un travail plus global sur les compétences psychosociales : personnalisable, attractif et innovant, il y trouvera toute sa place.

### Objectifs

- Identifier et exprimer ses émotions dans une situation donnée
- Développer ses capacités d'empathie et d'écoute en se projetant à la place de l'autre dans cette même situation
- Favoriser le respect de l'autre en prenant conscience des différences de ressentis et de point de vue

**Public**

Jeunes à partir de 10 ans, adultes  
Groupes parents/enfants

**Utilisation conseillée**

Dans les établissements scolaires, les associations, les structures socio-éducatives ou médico-sociales...

Bien connaître son public et trier les cartes en fonction de celui-ci : âge, caractéristiques.  
L'animateur peut aussi personnaliser le jeu en créant de nouvelles situations ou en trouver d'autres sur le site du promoteur

Privilégier une utilisation en petit groupe de 8 participants

**Temps d'appropriation de l'outil** : d'une à deux heures