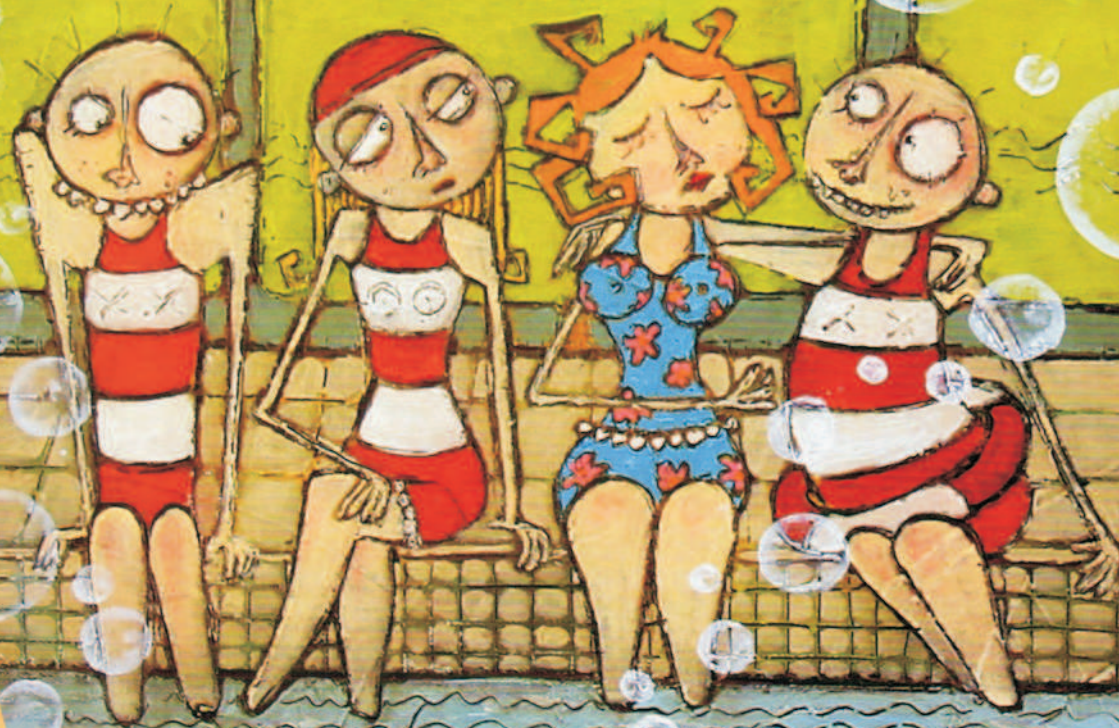


VINCENT BIDAULT & JEAN-LOUIS ROUBIRA

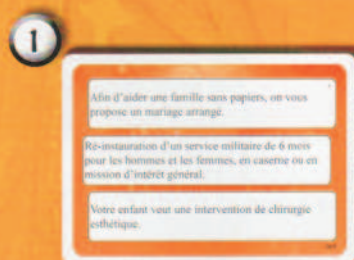
# Feelings



Règle du jeu

# FEELINGS

Un jeu de Vincent Bidault et Jean-Louis Roubira  
Illustré par Franck Chalard  
Jeu d'expression pour 3 à 8 joueurs à partir de 8 ans



## Matériel :

- 1 102 cartes «situations» (3 paquets de 34).
- 2 20 cartes «émotion».
- 3 88 cartes «vote» (8 séries de 11).
- 4 8 cartes «équipe» (4 paires).
- 5 Un plateau avec piste de score.
- 6 8 marqueurs de score.



### Mise en place du jeu :

Chaque joueur prend en main une série de cartes «vote» et place le marqueur de score de sa couleur sur le 0 de la piste de score.

On sépare les 20 cartes «émotion» par couleur pour en faire 3 paquets. On les mélange séparément, puis on pioche 8 cartes «émotion», 3 vertes, 3 violettes et 2 bleues.

Ces 8 cartes sont exposées face visible autour du plateau de jeu, en face des emplacements colorés correspondants.

On mélange le jeu de cartes «situations» choisi pour la partie et il ne reste plus qu'à désigner un lecteur pour démarrer le premier tour. 🎲

Par exemple le dernier joueur qui a laissé éclater sa joie ou sa colère.

Vous pouvez aussi utiliser une série de cartes «vote» (du 1 au 8). Celui qui pioche la plus forte est désigné premier joueur.

🎲 Nous vous conseillons de jouer avec les cartes «situations» adaptées à chaque tranche d'âge :

- vertes à partir de 8 ans,
- jaunes à partir de 11 ans,
- rouges à partir de 14 ans.

*Feelings*

## Tour de jeu :

### 1 La situation :

Le lecteur pioche la première carte «situations», il choisit l'une des trois situations et l'énonce à voix haute aux autres joueurs.

### 2 L'émotion personnelle provoquée par la situation :

Chaque joueur, y compris le lecteur, doit alors sélectionner l'une de ses cartes «vote» désignant le numéro de la carte «émotion» exposée, qui correspond le mieux à la réaction émotionnelle qu'il s'imagine avoir dans la situation évoquée. Chacun place sa carte «vote» devant lui face cachée.

### 3 Déterminer les équipes du tour :

On tire au sort les équipes de 2 joueurs. Pour cela, on utilise autant de paires de cartes «équipe» que nécessaire en fonction du nombre de joueurs (2 paires à 4 ou 5 joueurs, 3 paires à 6 ou 7 joueurs, 4 paires à 8 joueurs). On distribue ensuite aléatoirement une carte à chaque joueur.


Les joueurs ayant les cartes «équipe» de même couleur forment une équipe sur ce tour de jeu. Par exemple, à 6 joueurs, on utilise 2 cartes vertes, 2 cartes jaunes et 2 cartes rouges, pour constituer 3 équipes de 2 joueurs.


### 4 Deviner l'émotion de son partenaire :


Chaque joueur sélectionne ensuite l'une de ses cartes «vote» restantes, désignant le numéro de la carte «émotion» qu'il suppose choisie par son partenaire. S'il pense que son partenaire a ressenti la même émotion que lui, il prend alors l'une de ses cartes «vote» Feeling.

Chacun pose alors sa carte «vote» face cachée, devant son partenaire, à côté de la carte qu'il a choisie pour lui.

 : A 3 joueurs, cette phase n'existe pas.


 : A 5 ou 7 joueurs  
Lorsque les joueurs sont en nombre impair, le lecteur ne reçoit pas de carte «équipe».

 A 5 ou 7 joueurs  
Le lecteur choisit l'une des équipes en jeu et marquera le même nombre de points que les 2 joueurs de cette équipe.

 A 3 joueurs, chacun attribue 1 carte vote aux deux autres joueurs.




## Révélation et décompte des points :

- 5 Lorsque tout le monde a terminé la phase précédente, chaque équipe révèle ses 2 cartes «vote», en commençant par la sienne puis celle de son partenaire.  
Chacun est libre de commenter l'émotion qu'il (ou elle) a choisie, ainsi que l'émotion choisie par son partenaire.  
On procède alors au décompte des points, équipe après équipe : 
    - Lorsque les deux joueurs de l'équipe ont deviné l'émotion de leur partenaire, ils marquent tous les deux 3 points.
    - Lorsqu'un seul des 2 joueurs a deviné l'émotion de l'autre, les 2 joueurs marquent chacun 1 point.
    - Si aucun des 2 joueurs ne devine l'émotion de l'autre, aucun ne marque de point.
- Les marqueurs de score sont avancés du nombre de points correspondant sur le plateau de jeu.

### Exemple :

- 1 Jean-Louis étant le lecteur du tour, il choisit la première situation sur la carte qu'il a piochée.
- 2 Jean-Louis ressent de la fierté à l'idée de se rendre utile de cette manière, il place sa carte «vote» N°7 devant lui, face cachée. Les autres joueurs font de même avec la carte «vote» correspondant à leur ressenti.
- 3 On choisit 2 paires de cartes «équipe», les bleues et les rouges, on les distribue au hasard. Jean-Louis et Vincent se retrouvent ensemble, tandis que Stéphane et Frédérique forment la deuxième équipe.
- 4 Jean-Louis pense que Vincent ressent lui aussi de la fierté dans cette situation, il place donc sa carte «vote» Feeling devant Vincent, face cachée. Les autres joueurs font de même avec la carte «vote» correspondant à ce qu'ils pensent être le ressenti de leur partenaire.
- 5 Ni Jean-Louis, ni Vincent n'ont retrouvé l'émotion de l'autre, ils ne marquent pas de point sur ce tour. En revanche, Stéphane et Frédérique ont chacun retrouvé l'émotion de l'autre, ils marquent tous les deux 3 points.

 A 3 joueurs, on comptabilise les points que l'on marque avec chaque partenaire.

### **Fin de tour :**

Chacun récupère ses cartes «vote».  
Les cartes «vote» Feeling jouées sur ce tour ne peuvent plus être utilisées, elles sont retirées du jeu. Il faut donc bien réfléchir avant d'attribuer à son partenaire la même émotion que celle que l'on ressent, chaque joueur ne dispose que de 3 de ces «jokers».  
Le joueur situé juste à gauche du précédent lecteur devient le nouveau lecteur.  
Les cartes «équipe» sont récupérées et de nouveau mélangées.

Un nouveau tour de jeu peut commencer.

### **Fin de partie :**

Une partie se termine lorsque :  
- à 3 joueurs, chacun a été lecteur 3 fois (3 tours de table).  
- de 4 à 5 joueurs, chacun a été lecteur deux fois (2 tours de table).  
- de 6 à 8 joueurs, chacun a été lecteur une fois (1 tour de table).

Remarque : les marqueurs de score sont recto-verso afin de pouvoir comptabiliser les scores de 0 à 19.

### **Remerciements :**

**Les auteurs remercient chaleureusement toutes les personnes ayant de près ou de loin apporté leur aide, leurs conseils, leur soutien dans l'élaboration de ce projet :**

**Frédérique et Thomas Bidault,  
Yolande Albert, Noémi et Jonas Roubira,  
Régis Bonnessée,  
Stéphane Gantiez,  
Stéphane Fouquet,  
Benoit Delsuc,  
Laurent Barrault,  
Ghislain,  
le Dr Catheline,  
Virginie Linlaud-Fougeret,  
Gerfi+,**

**le service cohésion locale de la mairie de Poitiers,  
Mme Lenoir et l'équipe pédagogique du collège Rabelais,  
Mr Jouhaut et l'équipe pédagogique du collège Notre dame de  
Lachaume,**

**les équipes soignantes ayant collaboré au projet,  
tous les adolescents que nous avons rencontrés  
durant ces années de co-création.**

**A la mémoire de Nicole Gianetti.**

## La Genèse :

«Feelings» est un jeu-concept né de multiples rencontres professionnelles, amicales et ludiques. Nous vous présentons ici un condensé de son histoire et des rencontres qui ont mené à sa création.

### 1) 2011, nos collègues soignants.

Ils cherchaient des outils thérapeutiques, éducatifs permettant de travailler autour des émotions.

Selon nous, 3 jeux pouvaient alors répondre à cette demande :

- Dixit, avec un travail sur l'imaginaire, la narration et la rêverie;

- Gift Trap, où l'on imagine quels cadeaux pourraient faire plaisir à l'autre;

- 8ème dimension, où l'on doit se décentrer de son point de vue pour essayer de convaincre les autres joueurs.

### 2) Les deux auteurs.

Après une première rencontre dans le cadre professionnel il y a 15 ans, nos routes se sont à nouveau croisées, de part notre intérêt commun pour le jeu. De ce «feeling», est née l'idée de développer un concept autour de l'empathie.

Nous avons ainsi franchi le pas, de l'idée à la réalisation du jeu.

### 3) 2012, les adolescents.

«Feelings» a été utilisé régulièrement dans des services d'adolescents, du groupe à médiation à celui de péri-urgence. Les adolescents ont essayé d'identifier leurs émotions et celles ressenties par autrui, favorisant ainsi leur processus de subjectivation. La création de situations leur a permis d'oser aborder les problèmes qui les préoccupent.

### 4) Les associations ludiques et les éditeurs traditionnels.

Nous avons présenté notre jeu aux associations de jeux de société et aux éditeurs qui nous ont confortés dans l'idée que cet outil s'inscrit principalement dans une démarche thérapeutique ou préventive.

### 5) Les associations de lutte contre les discriminations.

Nous avons présenté le concept à la ville de Poitiers, dans le cadre d'un appel à projet de lutte contre les discriminations. Grâce à la subvention obtenue, nous avons pu créer une version expérimentale, distribuée à des associations poitevines.

### 6) L'artiste.

Il nous est apparu préférable de représenter les émotions par des dessins, l'image touchant plus qu'un simple mot. C'est ainsi que Franck Chalard, collègue hospitalier mais aussi artiste plasticien, est entré dans le projet. Chaque émotion a pu être représentée par un personnage, d'abord sous forme d'esquisses, puis de véritables toiles peintes.

### 7) 2014, l'Éducation Nationale.

Nous avons animé deux ateliers expérimentaux de création du jeu, avec 25 élèves de la Vienne. Ces expériences, soutenues par l'Inspection Académique, sont actuellement en phase de développement dans différents Comités à l'Éducation à la Santé et à la Citoyenneté. Enfin, le jeu a été utilisé dans différents collèges de la Vienne, où il a fait l'objet d'une thèse de médecine, dans le cadre d'une étude prospective sur le harcèlement scolaire. Les premiers bilans montrent une diminution du harcèlement.

### 8) Les prochaines rencontres se feront avec vous !

Nous avons décidé en effet de faire de «Feelings» un jeu évolutif que chacun pourra s'approprier et personnaliser en créant ses propres situations afin de l'adapter au mieux aux besoins de ses élèves, patients, résidents, membres associatifs...

Retrouvez toutes les informations concernant le projet «Feelings» ainsi que des conseils pratiques, des retours sur expériences et la possibilité de créer vos propres cartes situations en ligne sur notre site :

[www.feelings.fr](http://www.feelings.fr)

MENU : création carte situations

CODE: empathie

Et imprimez les chez vous.

Retrouvez nous aussi sur :

<https://www.facebook.com/jeu.feelings>

*Feelings*

# Feelings

## Les créateurs :

### Jean-Louis Roubira.

Co-créateur du jeu « Feelings ».  
Pédo-psychiatre en milieu hospitalier et dans une structure éducative pour adolescents en rupture scolaire.

Créateur de jeux, notamment de Fabula et du célèbre Dixit.  
Ces deux jeux édités à destination du grand public, sont aussi utilisés par des professionnels dans de nombreux domaines éducatifs et thérapeutiques.



### Vincent BIDAULT.

Concepteur et co-créateur du jeu « Feelings ».  
Infirmier en pédo-psychiatrie.  
Titulaire d'un diplôme universitaire de « médecine et santé de l'adolescent ».



Participation à l'élaboration du jeu « la 8ème dimension ».  
Formateur, intervient dans différents domaines : jeu outil éducatif et thérapeutique, les supports de médiation, le jeu de rôle, les jeux vidéo, la place de l'infirmier en pédo-psychiatrie, les jeux d'images, l'approche des émotions à partir d'un support ludique...

### Franck CHALARD.

Illustrateur du jeu « Feelings » : technique mixte sur châssis entoilé, enduit, acrylique et collage.  
Infirmier en pédopsychiatrie formé aux ateliers d'art cru.  
Artiste plasticien.  
[www.tete-del-art.fr](http://www.tete-del-art.fr)

