

# APPRENDRE PAR LE JEU

FICHE  
PÉDAGOGIQUE

EMC

EMI

FRANÇAIS

## FEELINGS

N° 6 - mars 2019



Vincent Bidault et Jean-Louis Roubira,  
Frank Chalard (Ill.)  
édité par Act in Games  
© Act in Games

NIVEAU	Cycles 3 et 4
NOMBRE DE JOUEURS	3 à 8 joueurs (petits groupes)
MISE EN PLACE	10 minutes (moyen)
DURÉE	30 minutes
THÈMES	Les émotions

### BUT DU JEU

*Feelings* est un jeu de communication et d'empathie qui permet à chacun d'identifier et de se positionner sur une des sept émotions proposées concernant une situation donnée, puis de deviner l'émotion éprouvée par un joueur partenaire dans la même situation.

### COMMUNICATION

#### TEMPS DE MISE EN JEU



#### INTERACTIONS ENTRE LES JOUEURS



#### HASARD



#### STRATÉGIE

#### NIVEAU SONORE



# Feelings

## APPRENTISSAGES VISÉS

CYCLE 3	CYCLE 4
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Respecter autrui : Accepter et respecter les différences dans son rapport à l'altérité et à l'autre.</li> <li>- Partager et réguler des émotions, des sentiments dans des situations et à propos d'objets diversifiés, mobiliser le vocabulaire adapté à leur expression.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Exprimer son opinion et respecter l'opinion des autres dans une discussion réglée ou un débat réglé.</li> </ul>

## POINTS DE VIGILANCE

Positionnement sur une situation présentée focalisant le regard des autres.  
 Trouver le bon mot à mettre sur certaines émotions.  
 Projection sur un point de vue différent du sien.  
 Description de l'émotion de l'autre si on ne le connaît pas du tout ou par manque d'empathie.  
 La présence d'un adulte est recommandée pour cadrer les débordements et s'assurer que les idées circulent librement.

## ADAPTATIONS DU JEU

### VARIABLES DIDACTIQUES

Ne pas proposer tout de suite l'ensemble des émotions. Partir de celles que connaît l'enfant.

#### Adaptations du matériel

Créer ses propres cartes « situations » à partir du site :

[feelings.fr/fr/jeux-feelings/outils/article/creer-vos-situations](https://feelings.fr/fr/jeux-feelings/outils/article/creer-vos-situations) à partir de situations vécues par les élèves dans la vie de la classe.

Associer une situation illustrée de référence aux émotions qui posent problèmes en matière de compréhension

### PROLONGEMENTS

Utiliser les cartes « émotions » du jeu pour aborder des sujets sensibles en classe (exemple : des situations liées au harcèlement scolaire) et ouvrir un dialogue. Sur le même site, des émotions et des situations adaptées à des élèves de 6 à 8 ans sont proposées).

## JEUX SIMILAIRES

- *Le Monstre des couleurs* (4 ans et +),
- *La Ronde des émotions* (5 ans et +),
- *Affinity* (8 ans et +).