



Feelinks

SPELREGELS

VOORWOORD

"Feelinks is het resultaat van talrijke ontmoetingen en vraagstellingen: hoe kunnen we samen beter leven? Hoe kunnen we een ander leren begrijpen en aanvaarden? Welke rol spelen emoties hierin? Hoe stimuleren we elkaars meningsuiting zonder erover te oordelen?"

Over emoties kun je moeilijk discussiëren: niemand kan ze wegnemen. Om de gevoelens van anderen te benoemen en jezelf ermee te confronteren, moet je verder kijken dan je eerste instinct. Zo kun je bepaalde gedragingen en mechanismen beter leren begrijpen.

Feelinks brengt het spelgenot samen met de ontdekking van emoties. We blijven verbaasd over de spontane uitwisselingen en het vertrouwen dat de spelers met elkaar delen. Het spel vergemakkelijkt de uiting van onze emoties, en daardoor is het mogelijk om de ander tegemoet te komen. Door onze meningen met elkaar delen, leren we de ander beter (er)kennen.

Het is mogelijk om verschillende opvattingen samen te brengen zonder dat er ruzie of discussie ontstaat - of het nu met familie, vrienden of collega's is. Je kunt als ouder zelfs met je kinderen spelen... Feelinks helpt je om de wereld te zien vanuit de ogen van je kind, en andersom.

Zelfs zonder uitgever en zonder noemenswaardige institutionele samenwerking kende de eerste versie van Feelinks (www.Feelings.fr) een groot succes bij professionals in het onderwijs, de gezondheidssector, bij gemeenschappen en bij leerkrachten (die het spel bekroond hebben met de EDUCAFLIP). Het spel kwam in de handen van Yoann (Blackrock Games) en Thibaut (Act in games) terecht, en we willen hen dan ook bedanken. Zonder hen zou deze nieuwe bladzijde van Feelinks niet kunnen worden omgeslagen..

Vincent Bidault & Jean-Louis Roubira, de auteurs.

"Als kind tekende ik op school altijd vreemde mannetjes en dieren in de kantlijnen van mijn schriften. Vandaag stel ik één visie voor van het Zijn, met behulp van een reeks personages met grote ogen, die een discrete maar vastberaden vreugde met zich meedragen over de menselijke reis, die vol zit met emoties en kleine dingen uit het dagelijkse leven. Ik stel mijn werk voor in Frankrijk en ik gebruik tal van materialen om deze "GEZICHTEN VAN DE KUNST" een lichaam en een ziel te schenken (bekleding, collages, schilderijen). Een ontmoeting met de ontwerpers van Feelinks (Fr. Feelings) was dan ook onvermijdelijk, en een mooie bron van inspiratie."

Frank Chalard, kunstschilder.

"Jullie hebben net een spel aangeschaft dat een unieke spelervaring biedt: een spel van empathische meningsuiting en de uitwisseling van onze emoties. Deze nieuwe uitgave van Act in games behoudt de originele visie die de ontwerpers in gedachten hadden. Het werk en de inspiratie werd voor 100% in nauwe samenwerking met het oorspronkelijke team uitgevoerd. Je kunt het spel beleven met je familie, vrienden of in groep (bedrijf/school). Dankzij deze eerste drie verschillende maar complementaire reeksen van situaties nodigt Feelinks je uit om jezelf en anderen te leren kennen, door te luisteren naar verschillen en gelijkenissen, en door rekening te houden met een ander als uniek individu. We hopen dat het spel bij jou een gevoelige snaar zal raken, net zoals dat bij ons al vanaf het eerste spelletje het geval was. Feelinks nodigt jullie uit om een verhalende reis aan te gaan die constant vernieuwend en oneindig herspeelbaar is. Veel plezier!"

Thibaut Quintens, in naam van de uitgever.

Het plezier en het doel van het spel om je gevoelens te delen en uit te drukken is een waardevol gegeven. De auteurs van Feelinks willen u alvast bedanken voor het vertrouwen en de gevoelens die u deelt met uw medespelers door het spelen van Feelinks. Laat je emoties de vrije loop en deel ze met je medespelers in enkele woorden.



VINCENT BIDAULT
JEAN-LOUIS ROUBIRA



FRANCK CHALARD
WWW.TETE-DEL-ART.FR



MICHIELS CÉDRIC
WWW.EXSITEME.COM

DOEL VAN HET SPEL

Na het voorlezen van een bepaalde situatie kiezen de spelers een van de emoties die het dichtst bij hun gevoel aanleunt. De spelers maken vervolgens oogcontact met hun partner en proberen de emotie te raden die zij bij de situatie voelen. Het doel van het spel is om de emoties van de ander correct in te schatten, en om je eigen empathische vermogen en openheid op de proef te stellen aan de hand van je medespelers.

MATERIAAL

1 spelregels

120 situatiekaarten

onderverdeeld in drie thema's :



- 'Met Familie' (groen) over thema's in familieverband (vanaf 8 jaar)
- 'Met vrienden' (oranje) voor maatschappelijke thema's (vanaf 12 jaar)
- 'Op school' (blauw) over het leven in groep en op school. (vanaf 8 jaar)

24 emotiekaarten

- 9 kaarten met het symbool «O» op verso
- 9 kaarten met het symbool «X» op verso
- 6 kaarten met het symbool «≡» op verso



1 dubbelzijdig scorebord

Met het emotiespoor.



8 spelerfiches,

In verschillende kleuren (1 per speler)



72 stemkaarten,

In verschillende kleuren (9 per speler)



9 partnerkaarten,

voor de indeling van de teams



Dankwoord van de auteurs :

De ontwerpers bedanken Michel Havot, Frédérique Thoreaux-Bidault, Matthieu Fougeret en Virginie Linlaud-Fougeret, Olivier Decroix, Karin Bidault, Stéphane Fouquet, Fernand en Michelle Berthonneau.

Dankwoord van de uitgever :

Bedankt aan Vincent Bidault en Jean-Louis Roubira voor het onvoorwaardelijke vertrouwen dat ze in ons hebben gesteld, en voor hun enthousiaste en gemotiveerde opvolging van het project. Bedankt aan Frank Chalard, die het avontuur wilde aangaan en in zijn penseel kroop om nieuwe kaarten te ontwerpen.

De ontwikkeling van de spelregels en het artwork zijn het resultaat van talrijke ontmoetingen en constructieve uitwisselingen. We willen in het bijzonder een aantal mensen bedanken, waaronder Sarah Fitton, Hervé Plas, Sabrina Messahel, Cécile Thoulen, Mélissa Sablain, Elsa Nouvet, Michael Galmiche, Wladimir Watine, Philippe Leclercq en het enthousiaste team van onze verdeler, Blackrock Games.



Spelregels opgesteld en uitgewerkt door Act in games.

Alle Rechten Voorbehouden © Actingames2017.

Een filmpje met de uitleg van de spelregels vind je op www.act-in-games.com.



VOORBEREIDING

1

Plaats het emotiespoor in het midden van de tafel

2

Kies een kleur en neem :

(A) je Spelerfiche en leg het op het centrale vak van het Emotiespoor;

(B) je Stemkaarten (8 kaarten met de cijfers 1 t.e.m. 8, en 1 kaart met het symbool «  »)

3

Neem net zoveel partnerkaarten als er spelers zijn, hou rekening met het gewenste aantal teams.

Voorbeelden :

Met 5 spelers neem je 2 en 3 gelijke kaarten :



Met 4 spelers neem je 2 paar :



 SILKE



2B

 SONJA



5A



4

Kies een set Situatiekaarten.

Indien je bijvoorbeeld in familieverband speelt, neem dan de kaarten met de groene rug. Ben je onder vrienden (vanaf 12 jaar), gebruik dan de oranje kaarten. Ben je in de klas of op het werk, kies dan de blauwe kaarten. Uiteraard kun je alle sets in om het even welke situatie gebruiken (familiaal, vriendschappelijk, professioneel). Indien je let op de aangeraden leeftijd, kun je zelfs verschillende sets samenvoegen.

Schud de kaarten van de gekozen set(s) en leg ze naast het speelveld neer. Stop de overgebleven kaarten weer in de doos: die worden tijdens dit spelletje niet gebruikt.

5

Verdeel de 25 Emotiekaarten in 3 stapels volgens de 3 verschillende symbolen op hun rugzijde: «≡» «○» en «X».

(A) Schud elke stapel afzonderlijk en leg ze gedekt (symboolzijde naar boven) naast het speelveld neer.

(B) Leg 8 Emotiekaarten open (zijde met de emotie naar boven) rond het Emotiespoor neer, op de ruimtes die overeenstemmen met het juiste symbool.

6

Duid een startspeler aan: deze persoon krijgt de titel *Meester der Emoties*.

Bijvoorbeeld de persoon die als laatste geweest heeft, of uitbundig blij is geweest.

SPELVERLOOP

EEN SPELRONDE BESTAAT UIT 9 STAPPEN IN EEN VASTE VOLGORDE.

1

De speler links van de huidige Meester der Emoties wordt de nieuwe startspeler. Sla tijdens de eerste ronde deze stap over.

2

De Meester der Emoties leest luidop de beschikbare emoties voor. Zorg ervoor dat elke speler de emoties goed begrepen heeft.

3

De situatie.

De situatie. De Meester der Emoties trekt een Situatiekaart, kiest 1 van de 3 mogelijkheden die erop staan en leest die luidop voor aan de andere spelers. *Als je geen enkel van de situaties ziet zitten, dan mag je de kaart onderaan de stapel leggen en een nieuwe kaart trekken. Je mag echter geen tweede keer ruilen.*

EEN PROFESSIONELE SPORTCLUB BIEDT JE OUDERE ZUS EEN CONTRACT AAN.

JE KOMT JE LEERKRACHT TEGEN IN HET ZWEMBAD. ZE STAAT VOL MET TATOEAGES.

JE MAG THUIS EEN MAAND LANG NIET NAAR EEN SCHERM KIJKEN. IN PLAATS DAARVAN WORDEN ER GEZELCHAPSSPELLEN GESPEELD.

4

De persoonlijke emotie.

Alle spelers, inclusief de Meester der Emoties, kiezen uit hun Stemkaarten het cijfer dat het beste overeenstemt met hun eigen emotionele reactie op de situatie (of de reactie die ze erop zouden kunnen hebben). Ze leggen hun Stemkaarten gedekt voor zich neer.

SONJA

SILKE

4

5

5

De teams.

De Meester der Emoties schudt de Partnerkaarten en geeft er willekeurig eentje aan elke speler. Daarna worden de Partnerkaarten opengelegd en worden de teams gevormd.

Bijvoorbeeld: in een spel met 5 spelers is er een team van 3 en een team van 2.

Als het voor een of meerdere spelers het aller-eerste spelletje is, dan raden we aan om een voorbeeldronde zonder partners te spelen. Iedereen kiest zelf een emotie, zonder te gokken op de emoties van anderen. Sla in de voorbeeldronde stappen 6 en 8 over.





De emoties van de partners.

We raden aan om je partner enkele seconden in de ogen te kijken voordat je je beslissing maakt. .

Zit je in een team met 3 spelers, dan probeer je de emotie te raden van de partner die links van je zit. Bij een spel waarin er maar 3 spelers meedoen, wissel je elke ronde van partner.

Voorbeeld : Silke, Sonja en Lien vormen deze ronde een team. Silke probeert de emotie van Lien te raden (die links van haar zit). Lien probeert die van Sonja te raden, en Sonja die van Silke.

Als je het spel slechts met drie spelers speelt, verander dan elke ronde van richting om te wisselen voor welke partner je stemt.



Onthulling.

Te beginnen met de Meester der Emoties en vervolgens in wijzerzin maken alle spelers hun persoonlijke keuze bekend. Je mag zelf kiezen of je hierover uitleg wil geven. Zodra deze eerste stap voorbij is, maken alle spelers de keuze van hun partner bekend. Ook deze keuzes mogen jullie bespreken.

Tip: Lees voordat je de kaarten bekend maakt eerst nog eens de gekozen situatie luidop voor, om iedereen te herinneren aan de context van de huidige ronde.

Puntentelling.

1 1. Je schatte de emotie van je partner juist in, maar je partner had het fout (of andersom): jullie krijgen elk 1 punt. Schuif jullie fiche 1 vak vooruit op het Emotiespoor.

2 2. Zowel jij als je partner hadden het juist: jullie krijgen elk 3 punten. Schuif jullie fiches 3 vakken vooruit op het Emotiespoor.

3 3. Zowel jij als je partner hadden het fout: jullie krijgen geen punten en gaan niet vooruit op het Emotiespoor.

Met drie spelers :

In een spel met 3 spelers verandert er niets aan de puntentelling. Het partnerschap houdt rekening met 2 spelers: de speler waarvoor je raadt en de speler die voor jou raadt.



Voorbeeld:.. Silke schatte de emotie van Els juist in en ontvangt 1 punt. Omdat Els juist gokte op de emotie van Hans, ontvangt ze 3 punten. Hans schatte de emotie van Silke fout in, maar ontvangt dankzij Els toch 1 punt.

Inruilen van een emotiekaart.

De Meester der Emoties mag indien gewenst een van de Emotiekaarten kiezen en inruilen. In dat geval wordt de kaart afgelegd (deze kaart verdwijnt uit het spel) en vervangen door een nieuwe kaart van hetzelfde type (met hetzelfde symbool op de rugzijde).

Voorbeeld: een kaart met «○» moet vervangen worden door een andere kaart met «○».

EINDE SPEL

We raden aan om een minimum van 1 volledige ronde per speler aan te houden, zodat iedereen een keer Meester der Emoties (startspeler) mocht zijn. Speel je met 3 of 4 spelers, dan raden we aan om minstens 2 volledige rondjes per speler af te werken. Spelen jullie zonder een vooropgesteld aantal rondes, dan wint de speler die als eerste het laatste vak op het Emotiespoor bereikt.