

Fiche pédagogique



COMPÉTENCES CLÉS



Empathie
Expression
Anticipation

INTELLIGENCES MOBILISÉES

- Linguistique
- Interpersonnelle
- Intrapersonnelle



PRÉREQUIS

- Savoir lire
- Connaître le vocabulaire des émotions



OBJECTIF(S)

Les élèves seront capables de **se positionner sur leur propre émotion** vécue dans une situation donnée. Les élèves seront également capables d'empathie afin de **comprendre et anticiper ce que les autres peuvent ressentir** lors de cette situation.



Retrouvez la fiche de la seconde édition de **Feelings** ainsi que toutes les fiches

[Un jeu] dans ma classe sur www.unjeudansmaclasse.com



Un jeu de Vincent Bidault et Jean-Louis Roubira
Maison d'édition : Act in games - Prix indicatif : 27 €



De 3 à 8 élèves
30 minutes



Descriptif :

Dans ce jeu, il faut exprimer ses émotions en fonction d'une situation donnée.

Niveau :

- de 6 à 8 ans : voir variante
- de 8 à 10 ans : vers l'autonomie
- à partir de 10 ans : en autonomie avec aide au besoin

ESAR

A 410 Jeu de langage et d'expression
D 202 Jeu associatif et compétitif
F 203 Reconnaissance de soi



COMPÉTENCES

Transversales :

- Respecter des consignes (...).
- Communiquer l'information, sa démarche, ses résultats et argumenter.
- Mémoriser et s'approprier l'information.
- Utiliser l'information : réinvestir les savoirs et savoir-faire construits.
- Choisir l'hypothèse de travail la plus favorable.
- S'autoévaluer, ajuster ses comportements.

Français :

- Choisir un document en fonction du projet et du contexte de l'activité.
- Saisir l'intention dominante de l'auteur (informer, persuader, enjoindre, émouvoir, donner du plaisir...)
- Adapter sa stratégie de lecture en fonction du projet (...) : lecture intégrale ou sélective.
- Adopter une vitesse de lecture favorisant le traitement de l'information.
- Orienter sa parole et son écoute en fonction de la situation de communication, en tenant compte des critères suivants :
 - de l'intention poursuivie, (...)
 - des modalités de la situation.
- En pratiquant une écoute active (en posant des questions, en reformulant...)
- En utilisant des procédés qui garantissent la relation. (courtoisie, tour et temps de parole...)
- Présenter le message ou y réagir.
- Pratiquer la lecture d'un message à voix haute avec lecture mentale préalable.
- Réagir à un document, en interaction éventuelle avec d'autres, en exprimant son opinion personnelle, accompagnée d'une justification cohérente.
- Veiller à la présentation phonique du message.

Citoyenneté :

- À partir de l'étonnement, formuler des questions à portée philosophique.
- Construire un raisonnement logique.
- Se donner des critères pour prendre position.
- Se positionner.
- Évaluer une prise de position.
- Réfléchir sur ses affects et ceux des autres.
- Renforcer l'estime de soi, ainsi que celle des autres.
- Écouter l'autre pour le comprendre.
- Élargir sa perspective.
- Reconnaître la pluralité des valeurs et des convictions
- Reconnaître la diversité des cultures et des convictions.
- Expliquer l'égalité devant la loi.





DÉROULEMENT DE L'ACTIVITÉ-JEU

1. **Préparez le matériel** comme indiqué dans la règle.
2. **Le maître des émotions pioche une carte Situations.** Privilégiez le thème « À l'école », spécialement conçu pour le milieu scolaire (dos bleu).
3. **L'élève choisit une des 3 situations et la lit à haute voix.**
4. Tous les élèves doivent alors **sélectionner l'émotion qu'ils/elles imaginent avoir dans la situation évoquée.** Chacun-e place devant soi, **face cachée**, la carte **Vote** correspondant à l'émotion choisie.
5. **Définissez les équipes de 2 élèves grâce aux cartes Equipe** distribuées aux élèves. Les élèves ayant la même couleur de carte forment un binôme. Ce binôme change à chaque tour. Les élèves doivent maintenant **deviner l'émotion que leur partenaire a choisi.**
6. Chaque élève **retourne ensuite la carte Vote** choisie afin de vérifier les résultats. Les élèves peuvent, si ils/elle le souhaitent, justifier leur choix. Référez-vous à la règle pour le décompte des points.
7. Le rôle de maître des émotions passe ensuite à l'élève suivant-e dans le sens des aiguilles d'une montre.

Attention, il existe 3 types d'émotions : les émotions agréables, désagréables et neutres. Ces différentes émotions seront progressivement remplacées pour faire évoluer le jeu.

La partie s'arrête lorsque vous avez effectué le nombre de tours de table adapté en fonction du nombre de élèves.



Vous voulez jouer à Feelings de manière coopérative ? Suivez la règle de la seconde édition [en cliquant ici](#) !

Feelings propose 3 types de situations, adaptées à différents publics. En classe, utilisez dans un premier temps les cartes bleues (« À L'ÉCOLE ») qui sont destinées aux élèves dès 8 ans. Ensuite vous pourrez introduire les cartes vertes (« EN FAMILLE »). Les cartes orange (« ENTRE AMI-E-S ») visent des élèves de plus de 12 ans.



- a. Dans un premier temps, **faire exprimer aux élèves uniquement leur émotion** avant de jouer avec l'empathie. C'est déjà un apprentissage de pouvoir parler de soi.
- b. Ce jeu est utilisable **en début d'année pour apprendre à mieux se connaître**. Veillez à prévoir des situations propres et adaptées. Par la suite, permettre aux élèves de vivre le jeu afin qu'ils/elles puissent imaginer des situations en fonction des vécus de la classe.
- c. Avec le lien vidéo (voir « Ressources »), il est possible de confronter les élèves à leur compréhension de la règle écrite.
- d. **Jouer à deux** : un aparté peut être envisageable pour les élèves ayant besoin d'un soutien individualisé – prévoyez alors au besoin des situations adaptées.
- e. Pour les plus jeunes, **jouez uniquement avec les 6 émotions de base** (ou sélectionnez celles qui semblent utiles et pertinentes) : la peur, la colère, la surprise, la tristesse, la joie, le dégoût (voir « Ressources »)
- f. Dans le cadre d'un projet d'école, il est possible de former des élèves « pilotes » ayant pour rôle de réguler des conflits au sein de la cour de récréation par exemple. Ils seront identifiables par des chasubles et viendront présenter leurs missions au sein des différentes classes.



AUTOUR DU JEU

- o **Français** : champs lexicaux, vocabulaire : contraires (heureux-malheureux), synonymes des émotions, production d'écrit, découverte d'album (lecture), expression orale et corporelle
- o **Citoyenneté** : se connaître, connaître l'autre, être à l'écoute des autres, gestion des débats, des conseils de coopération.
- o **Éducation artistique, plastique et musicale** : création artistique (plastique et musicale)

N'hésitez pas, dans la préparation de votre activité, à prendre en compte les obstacles potentiels. Nous avons constaté que les élèves pouvaient avoir des **difficultés à**

- **comprendre le vocabulaire** précis des émotions.
- **se sentir à l'aise** avec certains types de questions.
- **s'exprimer** durant les parties.
- retenir les différentes **étapes du jeu**.



RESSOURCES

Cliquez sur les liens ci-dessous :

[Téléchargez les règles du jeu](#)

[Visionnez la règle en 5 minutes](#)

[Créez vos propres cartes Situations](#)

[Téléchargez le dossier d'accompagnement](#)

[Utilisez Feelings via un écran numérique](#)

[Feelings à partir de 6 ans](#)





GRILLE D'OBSERVATION

Vous trouverez ci-dessous une liste de compétences que vous pourrez observer et/ou évaluer auprès de vos élèves lors de l'activité. Bien sûr, sentez-vous libre de sélectionner les critères les plus pertinents dans votre pratique, ou d'en ajouter.

Nom élèves →												
Comprendre les différentes émotions												
Choisir une des trois situations												
Comprendre les situations												
Savoir lire oralement la situation sélectionnée												
Expliquer pertinemment son choix												
Prendre la parole devant les autres												
S'exprimer clairement												
Associer une émotion à la situation												
Se mettre à la place de l'autre (empathie)												
Respecter les consignes												
Écouter sans interrompre												
Être fair-play												
Utiliser le référentiel des émotions												
.....												
.....												
.....												





AIDE DE JEU

Matériel à découper et plastifier afin d'aider les élèves à visualiser le déroulement du jeu.



1

Lecture d'une situation.



2

Choix de l'émotion que tu éprouverais (face cachée devant toi).



3

Distribution des cartes *Partenaire*.



4

Choix de l'émotion que ton/ta partenaire éprouverait (face cachée devant lui/elle).



5

Révélation des émotions et explications éventuelles.



6

Décompte des points.

