

Un jeu pour mieux connaître ses émotions

Vincent Bidault et Jean-Louis Roubira présentent leur jeu pour lutter contre les discriminations au festival du jeu de Parthenay.

Christelle LASAIRES
chloaie@charente-libre.fr

Bonne pioche pour Vincent Bidault, 43 ans, et Jean-Louis Roubira, la cinquantaine. Ces deux infirmiers en pédopsychiatrie à Poitiers ont réussi à se faire une place au FLIP, le Festival ludique International de Parthenay, le plus grand rendez-vous des éditeurs de jeux. Jusqu'à dimanche, les deux entrepreneurs y présentent leur jeu de société «Feelings», qui aide à mieux connaître ses émotions pour lutter contre toute forme de discrimination. Édité à 3.000 exemplaires, le jeu avec ses personnages aux grands yeux remporte son petit succès auprès des collèges, des hôpitaux, des clubs de jeu de société et des particuliers, en France, Belgique, Suisse et même en Islande.

Comment est né «Feelings» ?

Vincent Bidault. Il y a quatre ans, je cherchais un jeu pour favoriser le «vivre ensemble» et aborder les émotions à l'adolescence. Jean-Louis Roubira avait déjà créé «Dixie» (un jeu de cartes qui fait voyager l'imagination), vendu à près de deux millions d'exemplaires. On a utilisé les points forts de plusieurs jeux, pour créer «Feelings». Aujourd'hui, la protection judiciaire de la jeunesse, le rectorat, les hôpitaux s'intéressent à notre projet. Un interne s'en est même servi pour sa thèse.

»

En posant le débat, on prend en compte l'autre et sa différence et on renforce la connaissance sur ses propres émotions.



Vincent Bidault a créé «Feelings» pour aider les adolescents et les autres à mieux se connaître.

Photo CHL.

Quel est le principe de «Feelings» ?

A partir d'une situation de la vie courante («mon fils annonce son homosexualité», «ma fille s'est fait poser un piercing sans m'en parler», chacun doit choisir une émotion parmi huit proposées (la colère, l'incompréhension, la joie...) et deviner celle choisie par son coéquipier. On a souvent des surprises en découvrant ce que l'autre pense et ressent. On a beaucoup de préjugés sur les autres.

Quel est l'intérêt de ce jeu ?

Il a un intérêt pédagogique en milieu scolaire, thérapeutique en milieu hospitalier et relationnel en milieu familial. Cela permet de se décentrer de soi pour aller vers l'autre et de faire avancer la discussion sur ce qu'on ressent. En posant le débat, on prend en compte l'autre et sa différence et on renforce la

connaissance sur ses propres émotions. Les gens ont envie de parler d'eux et font confiance au groupe pour aborder des choses qui les touchent personnellement. Cela fait tomber les tabous.

Qu'attendez-vous de «Feelings» ?

Si on veut faire diminuer le phénomène de harcèlement, pour mon collègue et moi, cela passe forcément par une reconnaissance de ses émotions et de l'autre. Cela permet de mieux se connaître pour mieux vivre ensemble. On est souvent pas très clair avec ses propres émotions. «Feelings» permet de mieux se repérer. Cela anime la souffrance et la différence. Après Charlie Hebdo, nous avons été appelés pour des interventions dans les écoles. Cela favorise le climat scolaire.

Pour se procurer le jeu : www.feelings.fr 45€.