

APPRENDRE PAR LE JEU

FEELINGS

N° 6 - mars 2019

FICHE
PÉDAGOGIQUE

EMC

EMI

FRANÇAIS



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
– Respecter autrui : Accepter et respecter les différences dans son rapport à l'altérité et à l'autre. – Partager et réguler des émotions, des sentiments dans des situations et à propos d'objets diversifiés, mobiliser le vocabulaire adapté à leur expression.	– Exprimer son opinion et respecter l'opinion des autres dans une discussion réglée ou un débat réglé.

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 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 +).