

Feelinks

Dans ma classe!

APPRENDRE, C'EST SUPER. APPRENDRE EN JOUANT, C'EST ENCORE MIEUX !

Grâce au jeu Feelinks, il vous est possible de mettre en place des activités de classe ludiques autour des émotions. Ce dossier est là pour vous y aider, vous guider et vous proposer de nombreuses ressources et idées directement utilisables avec vos élèves. Il s'agit d'un outil vivant, auquel chaque enseignante et chaque enseignant est invité à collaborer. Pour ce faire, rendez-vous sur le groupe Facebook « Feelinks dans ma classe ».





Feelinks

e 8+ | 3-8 | 30'

VINCENT BIDAULT
JEAN-LOUIS ROUBIRA
FRANCK CHALARD



LE JEU



Classement ESAR :

- A 410 : jeu de langage et d'expression ;
- D202 : jeu associatif et compétitif ;
- F 203 : reconnaissance de soi.

Feelinks est édité par Act in Games (2017).
Prix indicatif : 27€.

**Que ressentirais-tu si ton ami se faisait punir à ta place ?
Et si ton instit te demandait de surveiller la classe pendant son absence ?
Ou si on te racontait une histoire cochonne ?**

Dans **Feelinks**, les joueurs sont amenés à s'exprimer sur les émotions qu'ils éprouveraient dans diverses situations. Ensuite, ils doivent se mettre à la place de leur partenaire afin d'imaginer quel serait son sentiment dans les mêmes circonstances. Un jeu qui développe l'empathie et l'expression avec douceur et bienveillance.

Pour faire jouer Feelinks...

- Avant 8 ans : utilisez les variantes suggérées dans ce dossier ;
- Entre 8 et 10 ans : proposez un accompagnement ;
- Dès 10 ans : laissez jouer de manière autonome, en restant disponible si nécessaire.

OBJECTIF

Les joueurs devront être capables de se positionner sur leur propre émotion vécue dans une situation donnée. Ils devront également manifester de l'empathie afin de comprendre et anticiper ce que les autres peuvent ressentir dans cette situation.

COMPÉTENCES

Transversales :

- Respecter des consignes.
- Communiquer l'information, une démarche, des 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.
- Se connaître, prendre confiance.
- Connaître les autres et accepter les différences.

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.
- Pratiquer une écoute active (en posant des questions, en reformulant, ...).
- Utiliser 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.

Philosophie et citoyenneté :

- Prendre position de manière argumentée.
- Développer son autonomie affective.
- Se décentrer par la discussion.
- S'ouvrir à la pluralité des cultures et des convictions.

Mathématique :

- Identifier et effectuer des opérations dans des situations variées.

LES RÈGLES

Prenez connaissance des règles dont le livret figure dans la boîte du jeu. Vous trouverez aussi ces règles sur www.feelinks-game.com. Une brève vidéo explicative est en outre disponible sur www.ludovox.fr/ludochrono-feelinks/.



Feelinks propose 3 types de situations, adaptées à différents publics. En classe, utilisez de préférence les cartes bleues (« À L'ÉCOLE ») qui sont destinées aux joueurs dès 8 ans.



AIDE DE JEU

Afin d'aider vos élèves à retenir les étapes importantes du jeu, vous pouvez imprimer l'aide de jeu ci-dessous et la plastifier.

Comment jouer à Feelinks ?

| | | |
|--|---|--|
| <p>1</p> <p>Lecture d'une situation.</p>  | <p>2</p> <p>Choix de l'émotion que tu éprouverais (face cachée devant toi).</p>  | <p>3</p> <p>Distribution des cartes Partenaire.</p>  |
| <p>4</p> <p>Choix de l'émotion que ton/ta partenaire éprouverait (face cachée devant lui/elle).</p>  | <p>5</p> <p>Révélation des émotions et explications éventuelles.</p>  | <p>6</p> <p>Décompte des points.</p>  |

AVANT DE JOUER...

Ci-après, vous trouverez quelques activités que vous pourrez proposer à vos élèves avant de jouer à Feelinks. L'objectif de ces activités est d'éveiller les élèves au travail sur les émotions en les sensibilisant par plusieurs moyens à ces thématiques.

Sélectionnez les activités que vous réaliserez en fonction de vos envies et du niveau de vos élèves.

Les documents-élèves correspondant à ces activités se trouvent en fin de dossier.

ÉMOTIONS CACHÉES

Afin d'aborder le vocabulaire spécifique, les élèves tenteront de retrouver un maximum de mots liés aux émotions dans la grille.

- La correction de la grille doit faire l'objet d'une discussion avec classe. L'enseignant(e) posera des questions du type :
 - Que veut dire ce mot ?
 - As-tu déjà éprouvé cette émotion ? A quelle occasion ?
 - Cette émotion est-elle agréable ou désagréable ?
 - Pouvez-vous citer d'autres émotions qui ne figurent pas dans cette grille ?
- Au départ de l'activité, vous pouvez demander aux élèves d'entourer en vert les émotions agréables, en rouge les émotions désagréables et en bleu les émotions qui ne sont ni agréables, ni désagréables.
- L'activité est présentée sous deux formes : avec ou sans la liste des mots à trouver. Utilisez celle qui convient, en fonction du niveau de vos élèves.
- La grille proposée contient toutes les émotions disponibles dans Feelinks. Si cela vous semble trop compliqué, de nombreux sites web permettent de générer automatiquement des grilles de mots cachés (par exemple, www.puzzlemaker.com).

À suivre...

Ce document est un échantillon. Le dossier complet, pourvu de nombreux outils, sera disponible très prochainement sur www.feelinks-game.com et sur le groupe Facebook « Feelinks dans ma classe ». Pour toute information complémentaire, contactez info@actingames.com.

ÉMOTIONS CACHÉES

Combien d'émotions cachées pourras-tu retrouver dans cette grille ? Entoure les émotions que tu trouves, et réécris-les sous la grille.

| | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| T | T | E | E | A | M | U | S | E | M | E | N | T | I | N | N |
| N | Û | C | C | I | S | É | T | R | E | I | F | N | E | O | O |
| E | O | N | N | R | W | U | X | N | G | M | Q | H | X | I | I |
| M | G | A | A | G | É | U | R | Ê | Y | U | I | E | C | T | T |
| E | É | I | S | C | H | S | N | P | I | X | E | L | I | A | C |
| C | D | F | S | Y | O | E | I | É | R | R | V | C | T | R | A |
| A | D | É | I | S | C | N | T | G | È | I | O | O | A | É | F |
| G | É | M | A | S | I | U | F | L | N | M | S | K | T | D | S |
| A | C | H | N | Y | D | R | O | I | P | A | M | E | I | I | I |
| R | E | O | N | E | X | C | P | A | A | H | T | Z | O | S | T |
| U | P | N | O | S | T | N | S | É | J | N | P | I | N | X | A |
| E | T | T | C | O | Z | S | T | P | M | I | C | L | O | K | S |
| P | I | E | E | V | I | J | O | I | E | I | M | E | J | N | Y |
| E | O | Q | R | O | D | I | E | S | S | E | T | S | I | R | T |
| F | N | C | N | D | T | Ê | R | É | T | N | I | M | P | W | J |
| É | M | E | R | V | E | I | L | L | E | M | E | N | T | F | H |

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....



ÉMOTIONS CACHÉES

Combien d'émotions cachées pourras-tu retrouver dans cette grille ? Entoure les émotions dont la liste figure en bas de page.

| | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| T | T | E | E | A | M | U | S | E | M | E | N | T | I | N | N |
| N | Û | C | C | I | S | É | T | R | E | I | F | N | E | O | O |
| E | O | N | N | R | W | U | X | N | G | M | Q | H | X | I | I |
| M | G | A | A | G | É | U | R | Ê | Y | U | I | E | C | T | T |
| E | É | I | S | C | H | S | N | P | I | X | E | L | I | A | C |
| C | D | F | S | Y | O | E | I | É | R | R | V | C | T | R | A |
| A | D | É | I | S | C | N | T | G | È | I | O | O | A | É | F |
| G | É | M | A | S | I | U | F | L | N | M | S | K | T | D | S |
| A | C | H | N | Y | D | R | O | I | P | A | M | E | I | I | I |
| R | E | O | N | E | X | C | P | A | A | H | T | Z | O | S | T |
| U | P | N | O | S | T | N | S | É | J | N | P | I | N | X | A |
| E | T | T | C | O | Z | S | T | P | M | I | C | L | O | K | S |
| P | I | E | E | V | I | J | O | I | E | I | M | E | J | N | Y |
| E | O | Q | R | O | D | I | E | S | S | E | T | S | I | R | T |
| F | N | C | N | D | T | Ê | R | É | T | N | I | M | P | W | J |
| É | M | E | R | V | E | I | L | L | E | M | E | N | T | F | H |

AGACEMENT
AMUSEMENT
COLÈRE
COMPASSION
CONFIANCE
DÉCEPTION
DÉGOÛT
ÉMERVEILLEMENT

EXCITATION
FIERTÉ
GÊNE
HONTE
INQUIÉTUDE
INTÉRÊT
JOIE
MÉFIANCE
MÉPRIS

PEUR
RECONNAISSANCE
RÉSIGNATION
SATISFACTION
SIDÉRATION
SURPRISE
TRISTESSE

