



# FEELINGS

## RÈGLES DU JEU

L'égalité entre les femmes et les hommes passe aussi par l'écriture.

Pour cette raison, la moitié des boîtes de Feelings contient des règles écrites au féminin et l'autre moitié contient des règles écrites au masculin. Et en l'occurrence... **Félicitations, c'est une fille !**

# FEELINGS

## BUT DU JEU

« Ton père fait pipi contre la haie des voisines. »  
« On te propose d'intégrer un groupe de musique. »  
« Tes parents t'interdisent de critiquer les adultes. »

### C'est à ce type de situations que Feelings vous propose de réagir.

Dans ce jeu coopératif, exprimez vos émotions face à des situations, puis tentez de deviner ce qu'ont ressenti les autres joueuses. Au terme des 8 situations d'une partie, vous évalueriez le degré d'empathie qui vous lie aux autres.

🌀 VINCENT BIDAULT  
JEAN-LOUIS ROUBIRA

🎮 HOLLIE MENGERT [WWW.HOLLIEMENGERT.COM](http://WWW.HOLLIEMENGERT.COM)  
MIKE MCCAIN [WWW.LOWSUNSAMURAI.COM](http://WWW.LOWSUNSAMURAI.COM)

🌿 CÉDRIC MICHIELS [WWW.EXSITEME.COM](http://WWW.EXSITEME.COM)

UNE QUESTION ? UNE SITUATION À NOUS PROPOSER ?  
[info@actingames.com](mailto:info@actingames.com)

VOUS N'AVEZ PAS TROUVÉ DE SACHETS DANS LA BOÎTE ?  
C'est normal, on essaie de s'en passer !

Rendez-vous sur [www.act-in-games.com/feelings/visuels](http://www.act-in-games.com/feelings/visuels) pour découvrir comment ranger vos cartes avec les **Ludistes Origamistes**.

VIDÉO DE PRÉSENTATION ET RÈGLES À CONSULTER SUR  
[www.act-in-games.com/feelings](http://www.act-in-games.com/feelings)



## [FEELINGS] DANS MA CLASSE !

Vous souhaitez utiliser **Feelings** dans votre pratique professionnelle ?

Pour la fiche pédagogique :

[www.unjeudansmaclasse.com](http://www.unjeudansmaclasse.com)

Pour le guide d'accompagnement ainsi qu'une foule d'autres ressources :

[www.feelings.fr](http://www.feelings.fr)

### Remerciements des auteurs

Les auteurs remercient Yolande Albert, Olivier Decroix, Nathalie Lambinet, Elsa Antunes, Virginie Linlaud-Fougeret, Philippe Leclerc, l'équipe du BGF, Frédérique Thoreaux-Bidault, Yoann Laurent, Thibaut Quintens, Franck Chalard, Matthieu Clamot, Joséphine Bouillot, Sabrina Messahel, Thomas Cornado et Hervé Plas.

### Remerciements de l'éditeur

Merci à Vincent Bidault et à Jean-Louis Roubira pour l'indéfectible confiance témoignée dans ce projet et pour leurs suivis toujours aussi enthousiastes et motivants. Merci à Franck Chalard dont les « têtes de l'art » ont accompagné avec bonheur et énergie les précédentes éditions du jeu. Son trait audacieux, drôle, sensible et original ont marqué de façon indélébile l'histoire de Feelings et son équipe.

Les développements, tant rédactionnels que graphiques, sont le fruit d'une multitude de rencontres et d'échanges constructifs. Nous remercions tout spécialement Sarah Fitton, Pétronille Mairesse, Jonas Lefrançois, Cécile Thoulen, Mélissa Sablain, Elsa Nouvet, Maïlis Quintens, Théo Vitte, Carole Baquet, Michael Galliche, Wladimir Watine et toute l'enthousiaste équipe de notre distributeur Blackrock Games.

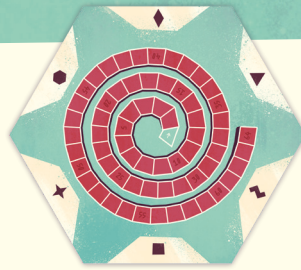


Feelings est un jeu édité par Act in Games  
Tous droits réservés © 2020 Act in Games

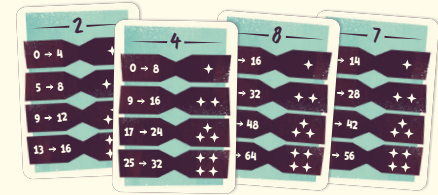
# MATÉRIEL



1 livret de règles



1 plateau de jeu



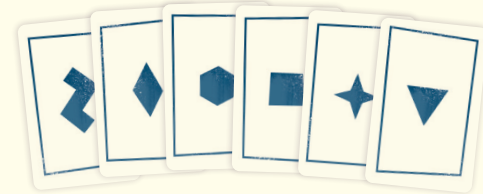
4 cartes *Score* recto-verso, selon le nombre de joueuses



18 cartes *Émotion*

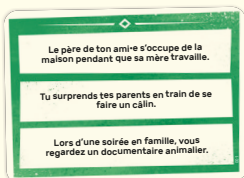


1 pion



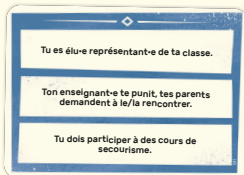
48 cartes *Vote* réparties en 8 couleurs

156 cartes *Situations* réparties en 4 thèmes :



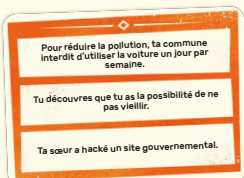
## En famille

Autour de la vie familiale  
(dès 8 ans - numérotées de 1 à 40)



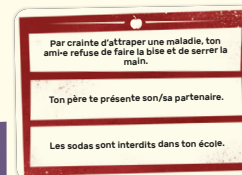
## À l'école

Autour de la vie en groupe et  
à l'école  
(dès 8 ans - numérotées de 41 à 80)



## Entre amies

Autour de thèmes divers  
(dès 12 ans - numérotées de 81 à 120)



## Dans la société

Autour de sujets de société  
(dès 8 ans - numérotées de 121 à 156)



Elles sont réparties en 6 catégories, dont le logo figure en haut de la carte.



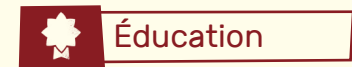
Santé



Parentalité



Monde numérique



Éducation



Écologie



Vivre ensemble

*Nous vous recommandons la présence d'une adulte lors de l'utilisation de ce thème, afin de vous assurer que les situations sensibles soient abordées avec toute la bienveillance et l'écoute nécessaires.*

## MISE EN PLACE

- A** Placez le **plateau** au centre de la table. Posez le **pion** sur la première case de la **piste d'empathie**, au centre du plateau.
- B** Placez la **carte Score** correspondant au nombre de joueuses à proximité. Elle évalue votre degré de réussite durant la partie.
- C** Donnez à chaque joueuse les **6 cartes Vote** d'une couleur.
- D** Choisissez un paquet de **cartes Situations** et posez-le à proximité. *Vous pouvez également utiliser plusieurs paquets de **cartes Situations** et laisser la joueuse active choisir un thème lors de son tour.*
- E** Séparez les **cartes Émotion** en deux paquets selon leur symbole au verso, **X** ou **O**.
  - ♦ Mélangez et posez les deux paquets faces cachées à proximité du plateau.
  - ♦ Piochez **3 cartes Émotion** dans chaque paquet et disposez-les autour du plateau, chacune en face d'un symbole.
- F** Désignez une première joueuse active.

Exemple de mise en place pour 4 joueuses, avec le thème *En famille*



FÉLIX



B



SUZIE



E



## TOUR DE JEU

- 1 Dès le premier tour, la joueuse active **défausse une carte Émotion de son choix** parmi celles autour du plateau. Elle la remplace en piochant une carte portant le même symbole (X ou O).

*Assurez-vous que chacune comprenne les émotions disponibles.*

- 2 La joueuse active **pioche une carte Situations**. Elle choisit une des 3 situations et la lit à voix haute. Elle pose ensuite cette carte à proximité : elle servira à comptabiliser le nombre de tours écoulés.

*Aucune des situations de la carte ne vous plaît ? Piochez-en une nouvelle ! Après tout, on est là pour s'amuser.*

Maeyva est la première joueuse active. Elle pioche une carte *Situations* et choisit : « **Ton père te propose d'aller faire du vélo.** ».

Un matin, tu te réveilles dans un corps d'adulte.

Ton père te propose d'aller faire du vélo.

Nouveau règlement familial : pas de téléphone portable à table.

**3** Chaque joueuse choisit la carte **Vote** qui correspond à l'émotion qu'elle ressentirait dans la situation lue. Elle la pose devant elle, **face cachée**.

Dans cet exemple, le  correspond à la joie.

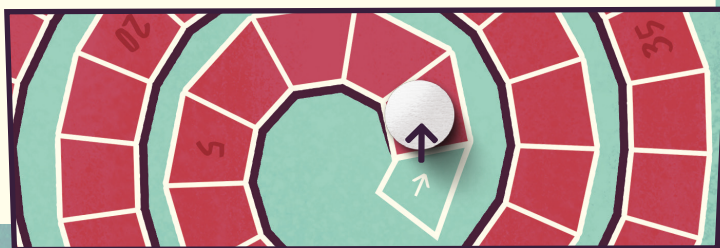


**4** La joueuse active est la première à exercer son empathie. **Elle choisit une autre joueuse et annonce l'émotion qu'elle pense que cette dernière a sélectionnée.** Si c'est correct, le groupe marque un point et le pion avance d'une case sur la **piste d'empathie**.  
*Vous êtes libres de commenter votre émotion ou de nuancer votre choix.*

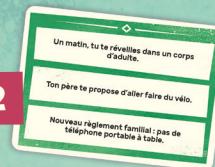
Maeyva choisit de deviner la carte jouée par Enola. Elle annonce :

« Enola, je pense que tu as choisi la joie. »

Enola retourne sa carte, dont le symbole correspond bien à celui de la joie. Super, le groupe marque un point : le pion avance donc immédiatement d'une case.



MAEYVA



ENOLA

5

6

FÉLIX



SUZIE



- 5 C'est maintenant **au tour de la joueuse qui vient d'être ciblée de désigner une autre joueuse et de deviner la carte Vote** jouée par celle-ci. Le tour de jeu se poursuit de cette manière jusqu'à ce que chaque joueuse ait été désignée une fois.

⚠ Un tour de jeu se termine obligatoirement par la joueuse active (celle qui a lu la situation). **Celle-ci doit donc toujours être ciblée en dernier.**

C'est maintenant à Enola de deviner l'émotion d'une autre joueuse. **Comme Maeyva est la joueuse active, elle ne peut pas être choisie.** Enola choisit donc Félix : elle pense qu'il a aussi choisi la joie. Malheureusement, c'est une erreur, puisque Félix avait choisi la surprise. Aucun point n'est marqué.

**Félix** ne peut toujours pas choisir Maeyva puisqu'elle doit être choisie en dernier. Il doit donc deviner la carte choisie par Suzie. Il propose la fierté. C'est une bonne réponse, un point est donc marqué.

**Suzie** pense que Maeyva a joué la carte de l'agacement. Mais c'est incorrect : elle avait choisi la joie. Pas de point marqué, donc.

- 6 Lorsque le tour est terminé, **le rôle de joueuse active est transmis à la joueuse suivante** dans le sens des aiguilles d'une montre.



## FIN DE PARTIE

La partie se termine après que **8 cartes Situations** ont été jouées. Le moment est venu de découvrir le degré d'empathie qui unit votre groupe.

Relevez votre avancée sur la **piste d'empathie** et déterminez votre niveau de réussite grâce à la **carte Score** ou au tableau ci-dessous. Lisez ensuite le commentaire correspondant ci-contre.

NOMBRE DE JOUEUSES	SCORE D'EMPATHIE			
2	0 → 4	5 → 8	9 → 12	13 → 16
3	0 → 6	7 → 12	13 → 18	19 → 24
4	0 → 8	9 → 16	17 → 24	25 → 32
5	0 → 10	11 → 20	21 → 30	31 → 40
6	0 → 12	13 → 24	25 → 36	37 → 48
7	0 → 14	15 → 28	29 → 42	43 → 56
8	0 → 16	17 → 32	33 → 38	49 → 64

RÉSULTAT	★	★★	★★★	★★★★
----------	---	----	-----	------



**Bonne nouvelle ! Il vous reste beaucoup à découvrir** les unes sur les autres. Votre résultat sera sans aucun doute meilleur à la prochaine partie. Avez-vous appris des choses sur vous et sur les autres ?



**Joli ! Vous faites preuve d'une belle complicité** et avez montré beaucoup d'empathie pour obtenir ce résultat. Avez-vous découvert des choses que vous ignoriez ?



**Bravo, quel superbe résultat !** Vous êtes vraiment très douées pour vous mettre à la place des autres, et n'avez guère de secrets entre vous. Vous semblez bien parties pour atteindre le score ultime de 4 étoiles !



**Magnifique !** Vous entrez dans la légende du jeu : vous avez atteint le score maximum. Vous êtes des as de l'empathie, des médailles d'or de la lecture des émotions. Parviendrez-vous à reproduire cet exploit ?

