

RÈGLES DU JEU



FEELINGS

ADDICTIONS

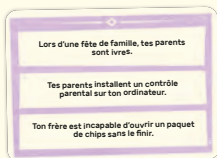
EN PARLER AUTREMENT



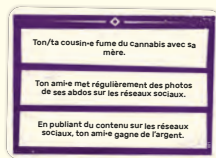
L'égalité entre les personnes passe aussi par l'écriture.
Cette règle de jeu a donc été rédigée de manière inclusive !

MATÉRIEL

- 18 cartes *Émotion*
- 48 cartes *Vote* réparties en 8 couleurs
- 1 livret
- 1 pion
- 1 plateau de jeu
- 110 cartes *Situations* réparties en 2 catégories :



**À partir
de 11 ans**



**À partir
de 15 ans**

Si vous jouez avec des personnes d'âges différents, vous pouvez sélectionner des cartes Situations dans les 2 catégories. Nous vous recommandons de prendre connaissance des situations avant de jouer.

BUT DU JEU

*« Tu reçois un bon d'achat pour des pilules minceur. »
« Ta famille regarde toutes les émissions de télé-réalité. »
« Tous les six mois, ton ami·e arbore un nouveau tatouage. »*

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

Dans ce jeu coopératif, exprimez votre émotion face à une situation autour des addictions et des conduites addictives. Devinez ensuite ce qu'ont ressenti les autres parmi la palette des émotions disponibles. Au terme des 8 situations de la partie, découvrez le degré d'empathie qui vous lie et discutez de vos connaissances sur le sujet !

MISE EN PLACE

- A** Assemblez le **plateau** de jeu et placez-le au centre de la table. Posez le **pion** sur la première case de la **piste d'empathie**, au centre du plateau.
- B** Donnez à chaque partenaire les **6 cartes Vote** d'une couleur.
- C** Choisissez un paquet de **cartes Situations** et posez-le à proximité.
- D** Séparez les **cartes Émotion** en deux paquets selon leur symbole au verso (X ou O).
 - ♦ Posez les deux paquets face cachée à proximité du plateau.
 - ♦ Piochez **3 cartes Émotion** dans chaque paquet et disposez-les autour du plateau, chacune en face d'un symbole.
- E** Désignez qui commence le premier tour.

Mise en place pour 4 partenaires



TOUR DE JEU

- 1** C'est vous qui commencez ? Dès le premier tour, retirez **une carte Émotion** au choix parmi celles autour du plateau. Remplacez-la en piochant une carte qui porte le même symbole (X ou O).

Assurez-vous que tout le monde comprenne les émotions.

- 2** **Piochez une carte Situations** et lisez la situation de votre choix à voix haute. Posez ensuite cette carte à proximité : elle permet de comptabiliser le nombre de tours.

Aucune des situations de la carte ne vous plaît ? Piochez-en une autre !

Inès commence le tour. Elle pioche une carte Situations et choisit : « Tous les six mois, ton ami·e arbore un nouveau tatouage. »

- 3** **Tout le monde choisit la carte Vote** qui correspond à l'émotion ressentie dans la situation lue. Celle-ci est posée **face cachée** devant soi.

- 4** C'est à vous de commencer à exercer votre empathie. **Choisissez un·e partenaire et annoncez l'émotion que vous pensez qu'elle/il 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.

Inès choisit de deviner la carte de Carla : « Carla, je pense que tu as choisi la surprise. »



Carla retourne sa carte, dont le symbole est bien celui de la surprise. Super, le groupe marque un point !

- 5** C'est maintenant à **la personne que vous avez choisie de deviner l'émotion jouée par quelqu'un d'autre.** Le tour de jeu se poursuit ainsi jusqu'à ce que chaque partenaire ait été désigné·e.



Le tour de jeu se termine obligatoirement par vous (qui avez lu la situation). **Vous devez donc toujours être ciblé·e en dernier lieu.**

C'est maintenant à Carla de deviner l'émotion de quelqu'un d'autre. **Comme Inès a commencé le tour, elle ne peut pas être ciblée.** Carla choisit donc Joris : elle pense qu'il a aussi choisi la surprise. Malheureusement, Joris avait choisi l'enthousiasme. Aucun point n'est marqué.

Joris ne peut toujours pas choisir Inès puisqu'elle doit être choisie en dernier. Il doit donc deviner la carte d'Amel. Il propose la curiosité. C'est une bonne réponse, un point est donc marqué.

Amel pense qu'Inès a joué la carte de la méfiance. Mais elle avait choisi l'enthousiasme. Pas de point marqué, donc.

6 Lorsque le tour est terminé, **votre rôle est transmis à votre partenaire de gauche.**



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 au tableau ci-dessous. Lisez ensuite le commentaire correspondant ci-contre.

NOMBRE DE PARTENAIRES	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	▽	▽	▽	▽
	★	★★	★★★	★★★★





Bon début ! Il vous reste beaucoup à découvrir sur la manière dont vos partenaires vivent des situations liées aux addictions ... N'hésitez pas à refaire une partie pour mieux vous connaître !



Bravo ! Vous avez montré beaucoup d'empathie pour obtenir ce résultat. Avez-vous découvert des choses que vous ignoriez sur les autres ? Si des situations vous ont interpellé, parlez-en avec une personne de confiance !



Génial ! Vous avez vraiment un don pour vous mettre à la place des autres et vous êtes probablement à l'aise pour discuter de ce sujet. N'hésitez pas à partager vos expériences !



Fabuleux ! Vous êtes des as de l'empathie, des médailles d'or de la lecture des émotions. Faites-en profiter d'autres personnes en leur proposant une partie !