

FICHE LUDO PHILO

Exploitation philo de jeu de société

Cette fiche accompagne
le *Guide de l'animateur en
pratiques philosophiques**
où sont présentés les
outils méthodologiques
nécessaires à l'animation
d'une discussion philo.

FEELINGS

VOS ÉMOTIONS AURONT-ELLES RAISON DE VOUS ?

JEU



© Act in Games - Tous droits réservés

RÉSUMÉ

Feelings est un jeu qui propose de jauger votre niveau d'empathie. À chaque tour, les équipes sont redistribuées de sorte que les joueurs devinent l'émotion de personnes différentes tout au long de la partie et ce par rapport à des situations et concernant une sélection changeante d'émotions.

Feelings ©, Act in Games, créé par Jean-Louis Roubira et Vincent Bidault, illustré par Hollie Mengert et Mike McCain

*PÔLE PHILO, *Guide de l'animateur en pratiques philosophiques*, Laïcité Brabant wallon, 2022 (Éd. Révisée).

TUTO

Vidéo « LudoChrono » de la chaîne Youtube *Ludovox* :

[Vidéo LudoChrono - Feelings](#)

ASTUCES !

Le jeu possède une version « adultes » dont les règles et les situations diffèrent de la version « enfants ». Attention, une sélection des cartes s'impose car certaines situations ne sont pas tout public.

Si les participants sont trop nombreux, vous pouvez disposer le groupe en deux cercles concentriques, avec un cercle interne de joueurs et un cercle externe d'observateurs.

Vous pouvez louer la boîte de jeu dans une ludothèque.

EN PRATIQUE

PUBLIC À partir de 10 ans

NOMBRE De 3 à 8 joueurs

DURÉE 30 minutes

ALTERNATIVES

Cap sur la Confiance ©, Helvetiq, créé par Quentin Bays et Mélanie Cotting, illustré par Felix Kindelán.

Ronchonchon ©, Zazimut, créé par Boris Courtot, Corentin Lebrat et Julien Prothière, illustré par Jérémie Chiavelli.



Feelings est un jeu aux règles très simples, mais qui permet une grande profondeur dans la réflexion. Les émotions peuvent-elles se partager ? Discutez-en !

OBJECTIFS¹

Problématiser

Développer sa capacité à nommer les émotions avec finesse et précision

Penser les rapports entre émotion et raison dans leur complexité

QUEL THÈME ABORDER ?

Les exploitations philo du jeu *Feelings* permettent d'aborder les thématiques suivantes : l'empathie, les émotions, la raison, le ressenti ou les relations.

ATTENTION : pour rendre ce jeu davantage philosophique et plus intense, nous proposons aux animateurs d'éventuellement mettre en jeu des émotions plus complexes, mais aussi d'offrir la possibilité aux joueurs de choisir différentes variantes de jeu.

Exemples d'émotions plus complexes à insérer dans le jeu en créant ses propres

cartes (éventuellement à faire illustrer ou mimer en amont par les participants) : impatient, frustré, vexé, énervé, tendu, fâché, contrarié, incompris, agacé, sur les nerfs, mécontent, furieux, enragé, exaspéré, serein, enthousiaste, satisfait, confiant, comblé, reconnaissant, épanoui, léger, excité, exalté, en extase, chagriné, seul, vide, abattu, désespéré, alarmé, découragé, malheureux, accablé, déprimé, anéanti, résigné, désenchanté, mélancolique, nostalgique, hésitant, soucieux, vulnérable, mal à l'aise, inquiet,

¹ Les exploitations philo du Pôle Philo rencontrent les compétences visées par le décret de la Fédération Wallonie-Bruxelles sur l'éducation à la philosophie et à la citoyenneté. Les exploitations philo du jeu *Feelings* sollicitent les socles de compétences suivants : Élaborer un questionnement philosophique / Développer son autonomie affective / Se décentrer par la discussion. Exploitation philo conçue en 2023 et fiche rédigée par Pauline Stavaux.

pessimiste, intimidé, anxieux, préoccupé,
impuissant, effrayé, angoissé, paniqué,

horrifié, épouvanté, terrorisé, stupéfait,
choqué, détendu, inspiré, etc.

ASTUCE !

Si on joue avec des participants
qui se connaissent peu, faire
d'abord un tour où chacun
partage une situation dans
laquelle il pourrait ressentir une
des émotions en jeu.

PISTES D'EXPLOITATION PHILO

PISTE 1 : MENER LE QUESTIONNEMENT EN ÉLABORANT UN PLAN DE DISCUSSION

L'animateur peut élaborer un plan de discussion pour mener les échanges sur l'expérience de jeu des participants. S'il a été possible de faire différentes tables de jeu, il est opportun de confronter les expériences. L'animateur peut démarrer en demandant aux participants de lister un maximum d'émotions ressenties durant le jeu.

Afin de problématiser la discussion, il est possible, dans un second temps, de proposer une expérience de pensée pour lancer la discussion : « Vous possédez une télécommande magique vous permettant de mettre sur pause vos émotions. L'utilisez-vous ? À quelles occasions ? »

Voici une autre proposition : « Tu préfères un monde sans raison ou un monde sans émotions ? »

L'animateur peut également se référer au plan de discussion suivant :

- L'empathie, qu'est-ce que c'est ?
- Est-ce que l'empathie peut s'apprendre ?
- Faut-il écouter / suivre ses émotions ?
- Pouvons-nous nier nos émotions ?
- La raison peut-elle connaître le réel ?
- Les émotions peuvent-elles nous aider à appréhender le réel ?
- Les émotions servent-elles à quelque chose ? Si oui, à quoi ?

- Faut-il opposer émotions et raison ?
- Émotions et raison sont-elles conciliables ? Complémentaires ?
- La capacité à éprouver des émotions est-elle inscrite ontologiquement dans notre nature humaine ?
- Les émotions sont-elles des freins ou des moteurs ?
- La pure rationalité est-elle un idéal à atteindre ?
- Les émotions sont-elles une meilleure source pour le jugement moral que la rationalité ? (morale du sentiment (Levinas) vs morale rationnelle (Kant))
- Peut-on vivre sans émotions ?
- Serait-il souhaitable de se passer d'émotions ?
- Peut-on vivre sans raison ?
- Peut-on partager une émotion avec quelqu'un ?
- Un monde guidé par la pure rationalité est-il préférable à un monde gouverné par les émotions ?
- Devons-nous maîtriser nos émotions ? Si oui, comment ?
- La raison fait-elle le poids face aux émotions ?
- Les émotions sont-elles contagieuses ?
- En quoi les émotions des autres nous concernent-elles ?
- Les émotions des adultes sont-elles les mêmes que celles des enfants ?

Attention toutefois à ne pas s'accrocher de façon trop importante au plan de discussion au risque de diriger de façon marquée la recherche philosophique menée.

EN PRATIQUE

PUBLIC Enfants / ados / adultes
NOMBRE De 6 à 25 participants
DURÉE 50 minutes

PISTE 2 : LANCER UNE CUEILLETTE DE QUESTIONS

L'animateur peut choisir de ne pas proposer lui-même de questions comme point de départ d'une discussion. Cette option permet de s'assurer de coller davantage aux intérêts et étonnements des participants. Il peut commencer par demander ceci : « À l'issue de l'expérience

de jeu que nous avons vécue ensemble, qu'est-ce qui vous étonne ? » L'animateur collecte ainsi les étonnements qu'il peut retravailler philosophiquement selon la méthode que l'animateur estime la meilleure².

EN PRATIQUE

PUBLIC Enfants / ados / adultes

NOMBRE De 6 à 25 participants

DURÉE 50 minutes

MATÉRIEL Un tableau et de quoi y écrire pour visualiser les questions

PISTE 3 : BANQUE DE CITATIONS

L'animateur confie à un petit groupe une citation à discuter ensemble. Il leur demande : « Qu'en pensez-vous ? Quels liens entre le jeu et... » :

« Une émotion est une transformation du monde. »

Jean-Paul Sartre

« Les émotions ne sont pas un luxe, mais un auxiliaire complexe dans la lutte pour l'existence. »

Antonio Damasio

« La raison parle et le sentiment mord. »

Pétrarque

« Si c'est la raison qui fait l'homme, c'est le sentiment qui le conduit. »

Jean-Jacques Rousseau

² Pour le choix de la méthode, voir le *Guide de l'animateur en pratiques philosophiques*.

« Trop de raison dans les émotions, cela les abîme souvent. »

Tahar Ben Jelloun

« Si vous voulez être libre de vos émotions il faut avoir la connaissance réelle, immédiate de vos émotions. »

Arnaud Desjardins

« Nous appellerons émotion une chute brusque de la conscience dans le magique. »

Jean-Paul Sartre

« L'émotion nous égare : c'est son principal mérite. »

Oscar Wilde

« La raison n'est raison qu'autant qu'elle nous touche. »

Fabre d'Églantine

« Les hommes sont toujours contre la raison quand la raison est contre eux. »

Claude-Adrien Helvétius

« Deux excès : exclure la raison, n'admettre que la raison. »

Blaise Pascal

« La raison ne connaît pas les intérêts du cœur. »

Vauvenargues

« L'équité vient du cœur ; la justice de la raison. »

André Chavanne

« Les mots manquent aux émotions. »

Victor Hugo

« Une foule n'est accessible qu'à des émotions, elle est incapable d'une attitude d'esprit objective. »

Jules Payot

EN PRATIQUE

PUBLIC Ados / adultes

NOMBRE De 6 à 25 participants

DURÉE 50 minutes

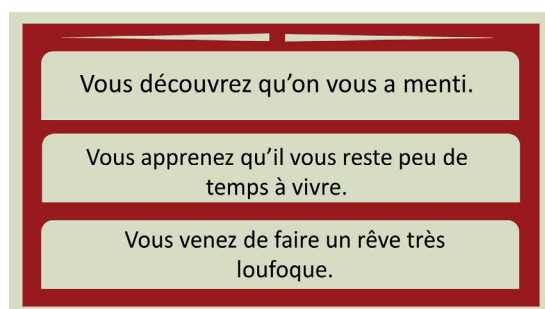
MATÉRIEL Les citations imprimées

PROLONGEMENTS

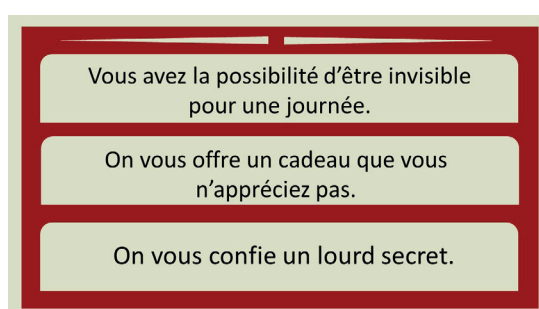
Il est possible de rejouer en faisant créer leurs propres cartes *Situations* par les participants.

Il existe d'ailleurs un générateur prévu à cet effet : <https://feelings.fr/fr/jeux-feelings/outils/article/creer-vos-situations>

Exemple de cartes situations produites :



(éventuellement avec le nom caché). Une fois qu'il a terminé, chaque joueur choisira une carte *Situations* de sa main, et elles seront mélangées avec la carte *Situations* du joueur actif. Une fois les cartes mélangées, elles sont révélées et l'objectif des joueurs sera de retrouver la



Il est également possible d'inverser le jeu en faisant deviner l'émotion qu'on pourrait ressentir. Chaque joueur a des cartes en mains, sur lesquelles sont écrites des situations. Le joueur actif va choisir une des situations qu'il a en main, et construire un visage qui représenterait une émotion

carte *Situations* du joueur actif. Le joueur actif marque des points pour chaque joueur qui trouve sa carte, et les joueurs marquent des points pour chaque joueur qu'ils auront induits en erreur avec leur carte.