

RÈGLES DU JEU



FEELINGS

HARCÈLEMENT

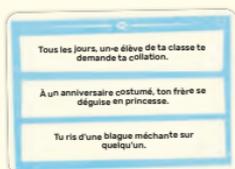
EN PARLER AUTREMENT



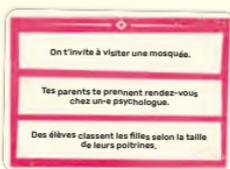
L'égalité entre les personnes passe aussi par l'écriture.  
Cette règle de jeu a donc été rédigée de manière inclusive !

## MATÉRIEL

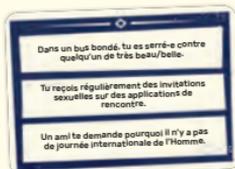
- 18 cartes *Émotion*
- 48 cartes *Vote* réparties en 8 couleurs
- 1 livret
- 1 pion
- 1 plateau de jeu
- 110 cartes *Situations* réparties en 3 catégories :



**À partir  
de 9 ans**



**À partir  
de 12 ans**



**À partir  
de 15 ans**

*Si vous jouez avec des personnes d'âges différents, vous pouvez sélectionner des cartes Situations dans les 3 catégories. Nous vous recommandons de prendre connaissance des situations avant de jouer.*

## BUT DU JEU

« Quelqu'un publie ton adresse postale sur les réseaux sociaux. »

« Tes ami·es commentent le physique des passant·es. »

« Lors de ton jogging, un·e inconnu·e vient courir à côté de toi. »

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

Dans ce jeu coopératif, exprimez votre émotion face à une situation autour du harcèlement et des différentes formes qu'il peut prendre. 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 !*

*Lina commence le tour. Elle pioche une carte Situations et choisit : « Lors de ton jogging, un·e inconnu·e vient courir à côté de toi. »*

**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.*

*Lina choisit de deviner la carte de Kim : « Kim, je pense que tu as choisi la joie. »*



*Kim retourne sa carte, dont le symbole est bien celui de la joie. 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 Kim de deviner l'émotion de quelqu'un d'autre. **Comme Lina a commencé le tour, elle ne peut pas être ciblée.** Kim choisit donc Youri : elle pense qu'il a aussi choisi la joie. Malheureusement, Youri avait choisi la méfiance. Aucun point n'est marqué.

**Youri** ne peut toujours pas choisir Lina puisqu'elle doit être choisie en dernier. Il doit donc deviner la carte d'Adama. Il propose la surprise. C'est une bonne réponse, un point est donc marqué.

**Adama** pense que Lina a joué la carte de l'agacement. Mais elle avait choisi la surprise. 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 !** L'empathie est un outil relationnel indispensable au bien-vivre ensemble. Vous avez sûrement réalisé que chacun·e réagit différemment en ce qui concerne le harcèlement... 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 !