



L'analyse d'outils pédagogiques

au service de l'amélioration de la qualité
des actions de prévention

Feelings

Analyse réalisée
le 5 juillet 2016



Préambule

Les professionnels intervenant dans le champ de la prévention et de l'éducation pour la santé disposent d'un nombre conséquent d'outils pédagogiques pour faciliter et enrichir les actions de sensibilisation et d'information. Soucieux de proposer des conseils objectifs afin de les guider dans leur choix de supports, les professionnels de l'Ireps NA proposent des analyses d'outils dans le cadre de son offre de services documentaires. Chaque séance est menée collectivement au moyen d'une grille d'analyse. Grâce au soutien financier de l'Agence Régionale de Santé (ARS), l'Ireps NA peut analyser régulièrement des outils disponibles dans les Centres de Ressources. Le choix des outils est réalisé en fonction de la demande des utilisateurs et/ou des dernières parutions.

Pour connaître la disponibilité des références dans le centre de ressources de votre antenne, vous pouvez soit consulter son portail documentaire, soit contacter son documentaliste.

Antenne Charente (16)
Angoulême
Tel. 05 45 25 30 36
antenne16@irepsna.org
Antenne Charente-Maritime (17)
La Rochelle
Tel. 05 46 42 24 44
antenne17@irepsna.org
Antenne Corrèze (19)
Brive-la-Gaillarde
Tel. 05 55 17 15 50
antenne19@irepsna.org
Antenne Creuse (23)
Guéret
Tel. 05 55 52 36 82
antenne23@irepsna.org
Antenne Dordogne (24)
Périgueux
Tel. 05 53 07 68 57
antenne24@irepsna.org
Antenne Gironde (33)
Bordeaux
Tel. 05 56 33 34 10
antenne33@irepsna.org
Antenne Landes (40)
Mont-de-Marsan
Tel. 05 58 06 29 67
antenne40@irepsna.org
Antenne Lot-et-Garonne (47)
Agen (Pont-du-Casse)
Tel. 05 53 66 58 59
antenne47@irepsna.org



Antenne Pyrénées-Atlantiques (64)
Pau
Tel. 05 59 62 41 01
antenne64@irepsna.org
Antenne Deux-Sèvres (79)
Niort
Tel. 05 49 28 30 25
antenne79@irepsna.org
Antenne Vienne (86)
Poitiers
Tel. 05 49 41 37 49
antenne86@irepsna.org
Antenne Haute-Vienne (87)
Limoges
Tel. 05 55 37 19 57
antenne87@irepsna.org

PORTAILS DOCUMENTAIRES

Territoire Poitou-Charentes :
<http://www.bib-bop.org/>

Territoire Aquitaine :
<http://ireps.live.cadic.eu/>


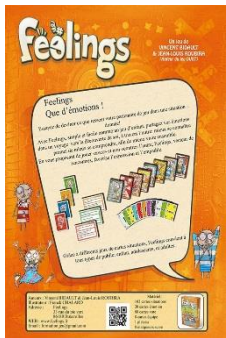
Territoire Limousin :
<http://poledoc.bibli.fr/>

SOMMAIRE

Présentation de l'outil	3
Avis sur l'outil	4

Présentation de l'outil

1. Description

Titre	Feelings	 
Auteur(s)	Bidault V, Roubira J-I, Chalard F	
Editeurs	Editions Cartamundi	
Année d'édition	2015	
Thème(s)	Compétences psychosociales (CPS)	
Public cible	Enfants à partir de 8 ans, adolescents, parents	
Nature du support	Jeu de plateau	
Compétences ciblées	Savoir-être	
Matériel	un plateau de jeu avec 1 piste de score + 8 marqueurs de score + 102 cartes "situations" + 20 cartes "émotion" + 88 cartes "vote" + 8 cartes "équipe" + une règle du jeu	
Objectifs annoncés	Aborder le thème des émotions en identifiant et en exprimant son ressenti à travers des situations données Deviner l'émotion éprouvée par un autre joueur, l'exprimer et la partager, Permettre de se découvrir, découvrir l'autre et de mieux se comprendre pour mieux "vivre ensemble".	

2. Utilisation

a. Résumé

Conçu à la base par des soignants travaillant auprès d'adolescents en souffrance psychique, ce jeu peut avoir une visée thérapeutique. Il peut également s'utiliser dans une démarche non thérapeutique de développement des compétences psychosociales avec un public plus large. Les cartes "situations" permettent donc d'adapter le jeu à différentes tranches d'âges : à partir de 8 ans, de 11 ans ou de 14 ans.

b. Règle du jeu

1. Le lecteur pioche la première carte «situations», il choisit l'une des trois situations et l'énonce à voix haute aux autres joueurs.
2. Chaque joueur, y compris le lecteur, doit alors sélectionner l'émotion exposée se rapprochant le mieux de celle qu'il pourrait ressentir dans la situation évoquée.
3. On tire au sort les équipes de 2 joueurs. Les joueurs ayant les cartes «équipe» de même couleur forment une équipe sur ce tour de jeu.
4. Chaque joueur sélectionne ensuite l'émotion qu'il suppose choisie par son partenaire. S'il pense que son partenaire a ressenti la même émotion que lui, il prend alors l'une de ses cartes Feeling. Lorsque les joueurs sont en nombre impair, le lecteur ne reçoit pas de carte «équipe», il s'associe à l'une des équipes en jeu.
5. Lorsque tout le monde a terminé la phase précédente, chaque équipe révèle ses choix. Chacun est libre de commenter l'émotion qu'il (ou elle) a choisie, ainsi que l'émotion choisie par son partenaire.
6. On procède alors au décompte des points, équipe après équipe :
 - Lorsque les deux joueurs d'une même équipe ont deviné l'émotion de leur partenaire, ils marquent tous les deux 3 points.
 - Lorsqu'un seul des 2 joueurs a deviné l'émotion de l'autre, les 2 joueurs marquent chacun 1 point.
 - Si aucun des 2 joueurs ne devine l'émotion de l'autre, aucun ne marque de point.

Avis sur l'outil

1. Analyse

a. Contenu

Actualité des informations	sans objet
Recherche documentaire	non indispensable
Guide méthodologique	guide en ligne http://www.feelings.fr
Temps de découverte de l'outil	1 heure
Temps d'appropriation de l'outil	1 heure. Tri obligatoire des cartes en fonction de l'âge des participants
L'appropriation nécessite	un accompagnement méthodologique à la démarche éducative / émotions et à la définitions des objectifs de l'atelier en lien avec l'utilisation de l'outil
Pré requis pour l'utilisateur	Formation pour travailler sur les CPS, à la démarche éducative. Connaître son groupe pour choisir les cartes situations adaptées

b. Utilisation

Temps de mise en place à prévoir	oui
Moyen minimum nécessaire	table et chaises
Temps nécessaire à l'activité	1h30 de jeu à inclure dans un projet plus global
Taille du groupe (mini et maxi)	3 à 8 joueurs
Exemples d'utilisation	Dans un cadre thérapeutique ou intégré dans un projet plus global autour des CPS
Procédure d'évaluation proposée	non
Démarche éducative en accord avec les valeurs de promotion de la santé	oui

2. Appréciation

a. Générale

Freins	<ul style="list-style-type: none">- la règle du jeu nécessite un temps d'appropriation- un guide pédagogique inséré dans le jeu serait un +- les cartes doivent être triées en fonction de l'âge et des caractéristiques des participants. Nécessite de bien connaître son public.- c'est un jeu sur les émotions mais non coopératif à cause de la notion de scores
Leviers	<ul style="list-style-type: none">- les cartes situations peuvent être utilisées seules dans un projet global CPS- les illustrations sont particulièrement travaillées et colorées- qualité graphique et qualité du support- le jeu facilite la prise de parole et l'échange autour des émotions

b. Commentaires

Afin de comprendre le jeu et mieux utiliser le support, il est nécessaire de s'approprier toutes les cartes « Situations ». L'animateur peut créer de nouvelles situations ou en trouver d'autres sur le site du promoteur. Des supports peuvent avoir les mêmes objectifs tels que : « La roue des émotions enfants ou adultes » ; Colorcards « Émotions et expressions 2 » ; Jeu « le langage des émotions » ; Cartes « Besoins et sentiments, la communication bienveillante ». Pour les découvrir et obtenir des conseils sur leur utilisation dans le cadre de votre projet, contactez votre documentaliste d'antenne !

c. Evaluation globale

