



EMOTIONS

**“Donne vie à tes
émotions !”**

Ref. 20547



Donne vie à tes émotions !

Réf. 20547



CONTENU :

Le jeu se compose de 2 roulettes et de 40 fiches en carton épais robuste, très résistant et de grande qualité. Les fiches forment 4 robots de dix pièces chacun, et chaque pièce du robot présente au dos l'une des dix émotions de base qui guident notre comportement : joie, tristesse, colère, surprise, dégoût, admiration, peur, curiosité, sécurité et culpabilité.

Fabriqué avec un matériau écologique issu de forêts durables.

DESCRIPTION DES ICONES DE LA ROULETTE :



Mimique : l'émotion doit être représentée par des gestes, sans parler ni émettre de sons.



Son : l'émotion doit être représentée avec des sons, sans utiliser de mots ni de gestes.



Histoire : l'émotion doit être représentée en racontant une histoire.



Dessin : l'émotion doit être représentée au moyen d'un dessin.



Etoile : on peut choisir l'une des 4 options ci-dessus.



Croix : on passe son tour.

Le jeu comprend deux roulettes identiques pour que deux groupes puissent jouer.

AGE RECOMMANDE :

De 3 à 8 ans.

Pour les plus petits, il est recommandé d'assembler les 4 robots pour se familiariser avec les pièces qui les composent avant de démarrer le système de jeu.



OBJECTIFS DIDACTIQUES :

- Être capable de nommer, d'identifier et de différencier les dix émotions de base qui guident notre comportement.
- Apprendre à exprimer ses émotions à travers différents sens.
- Reconnaître et exprimer ses émotions verbalement et non verbalement.
- Développer l'intelligence émotionnelle.
- Améliorer l'empathie et les compétences sociales.
- Développer le vocabulaire de base lié aux émotions.

SYSTEME DE JEU :

MODE "PAR PAIRES OU EN EQUIPES"

Objectif : Être les premiers à construire un robot.

Participants : De 4 à 8 joueurs *

1. On forme des paires ou des équipes.
2. Mettre toutes les pièces des robots face visible mélangées (les émotions au verso doivent être face cachée).
3. À tour de rôle, la première paire ou équipe commence : l'un des membres prend une pièce, sans en montrer le dos à ses compagnons, regarde l'émotion qu'il doit représenter et tourne la flèche de la roulette pour voir comment il devra la représenter. Si ses coéquipiers réussissent la représentation, ils gardent la pièce du robot, sinon, ils la replacent au centre.
4. Le tour est passé à la paire ou à l'équipe suivante.
5. Chaque paire ou équipe doit construire le robot dont ils ont pris la première pièce. Si en prenant une nouvelle pièce elle ne correspond pas à ce robot, on la laisse au centre et le tour est passé à la paire ou à l'équipe suivante.
6. La paire ou l'équipe qui construit son robot en premier gagne. Ils auront été les premiers à enseigner à leur robot toutes les émotions pour lui donner vie !

* Peuvent jouer tous ensemble ou en deux groupes de 4 joueurs.

Dans le cas de faire deux groupes, donner une roue et deux robots complets à chaque groupe. Chaque robot a une couleur différente sur le dos pour faciliter le regroupement. Si les joueurs ne sont pas des paires, des équipes peuvent être formées à la place.

MODE "COOPERATIF"

Objectif : Construire tous ensemble les 4 robots.

Participants : Il n'y a pas de limite du nombre de joueurs.

1. Mettre toutes les pièces des robots face visible mélangées (les émotions au verso doivent être face cachée).
2. Chacun à son tour, l'un des participants prend une pièce, sans en montrer le dos à ses compagnons, regarde l'émotion qu'il doit représenter et tourne la flèche de la



roulette pour voir comment il va devoir la représenter. Si ses coéquipiers réussissent à trouver l'émotion, ils gardent la pièce du robot, sinon, ils la replacent au centre.

3. L'étape précédente est répétée jusqu'à ce que les quatre robots aient été terminés. Ensemble, ils auront réussi à enseigner toutes les émotions aux quatre robots pour leur donner vie !

