

4 À toi de jouer!

L'enfant choisit une carte et mime l'émotion représentée avec des gestes, un objet, des bruits mais sans parler.

Les plus grands peuvent jouer à mimer une émotion qui n'est pas illustrée dans le jeu. Il en existe bien d'autres: l'émerveillement, la jalousie, le découragement, la timidité, la déception, la honte...

5 Et toi?

L'enfant choisit librement ou pioche une carte et nomme l'émotion: *Clémentine est joyeuse.*

Et toi? peux-tu dire...

... quand tu es joyeux?

... quand tu es surpris?

... quand tu es en colère?

... quand tu es fier?

... quand tu es dégoûté?

... quand tu es calme?

... quand tu as peur et ce qui te rassure quand tu as peur?

... quand tu es triste et ce qui te console quand tu es triste?

... ce que tu sens dans ton cœur quand tu aimes?

6 Pour aller plus loin:

• Proposer à l'enfant de choisir la carte de son émotion de la journée: *Aujourd'hui, je suis joyeux car c'est mon anniversaire!*

• Imaginer ensemble une petite histoire avec une ou plusieurs cartes:

- *Marin est en colère. Pour retrouver le calme, il s'assoit en tailleur, ferme les yeux et respire lentement.*

- *Olive est triste.*

Le parent demande: *Pourquoi est-il triste?*

Ensemble, l'enfant et le parent proposent: *Pour ne plus être triste, Olive va jouer avec son meilleur ami.*



Un jeu illustré par Thierry Manes

Nathan

© Diset, 2023 - Conception Nathan

Fabriqué sous licence marque Nathan® par Diset S.A.:
Calle C, n° 3, Sector B, Zona Franca - 08040 Barcelone - Espagne
Groupe Jumbodiset

Retrouvez l'ensemble de la gamme sur jeux.nathan.fr

service consommateurs: info.fr@jumbodiset.com

printing: PANTONE 3155



au rythme de l'enfant les émotions



3-7
ans

36 cartes
1 à 4 joueurs

Nathan

réf. 1120600094



Au fil d'une même journée et en un instant, l'enfant peut passer du rire aux larmes, de la colère au calme, être fier, surpris ou dégoûté. Les émotions ont une fonction essentielle: elles renseignent sur l'état de satisfaction des besoins de votre enfant. Il est indispensable de reconnaître leur importance pour accompagner le développement de son intelligence émotionnelle.

Ce jeu va permettre à l'enfant d'apprendre à reconnaître les émotions et à les exprimer en mots et en gestes.

Pour jouer seul :

1 Prêt pour la découverte ?

- Dans un premier temps, trier les cartes par enfant et les poser en 4 piles, face visible. Proposer à l'enfant de choisir une pile.
- Étaler les cartes côté image. L'enfant les observe librement.
- Il identifie sur chaque carte le petit symbole dessiné et le parent nomme l'émotion associée: l'éclair ⚡ pour la **colère**, la larme 💧 pour la **tristesse**, le cœur ❤️ pour l'**amour**.

2 Le tableau des émotions

- Mettre les cartes en pioche, face cachée.
- Choisir de trier les cartes en faisant 4 piles: **rose, verte, orange et bleue**.
- Puis, il choisit une pile et pose côte à côte toutes les émotions du même enfant.
- À son rythme, l'enfant prend 1 carte, la pose devant lui et reconstitue petit à petit le tableau des émotions suivant le modèle.
- Il observe une même émotion sur chacun des enfants.
- Il imagine pourquoi Clémentine est **fière**, Olive est en **colère**, Rose a **peur** et Marin est **calme**.



Pour jouer à plusieurs :

3 Le jeu des 9 familles

Le but du jeu est d'avoir le plus possible **de familles autour de la même émotion**.

- Bien mélanger les cartes.
- Distribuer 6 cartes à chaque joueur.
- Poser les cartes restantes en tas, face cachée: c'est la pioche.
- Les joueurs regardent leurs cartes et les trient par famille.
- Si un joueur a une famille complète, il la pose devant lui, face visible.
- On joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Le plus jeune commence. Il demande au joueur de son choix s'il possède une carte qui lui manque pour compléter une famille.

Exemple: Dans la famille « **l'amour** », je demande **Rose**.

- Si l'adversaire a cette carte, il la lui donne. Le joueur peut demander une autre carte au joueur de son choix.
- Si l'adversaire ne possède pas la carte demandée, le joueur prend la première carte de la pioche.
- Si le joueur tombe sur la carte qu'il avait demandée, il dit « **bonne pioche** » et continue de jouer. Sinon, c'est au tour du joueur suivant.

Fin de la partie: quand toutes les familles ont été reconstituées, le joueur qui en a le plus a gagné.