

Règles du jeu



Préparation

1. L'adulte choisit une planche de jeu avec l'enfant.
 - Si l'enfant commence à peine à nommer les émotions, les planches avec des personnages sont préférables. Les personnages enfants sont également plus faciles pour lui que les personnages adultes.
 - Si l'enfant peut expliquer le pourquoi des émotions dans certaines situations, les planches représentant des causes sont pertinentes.
2. L'adulte insère la planche de jeu dans le gabarit.
3. Il prend quatre cartes-émotions d'un même personnage.
 - Si une planche avec un personnage a été choisie et que l'enfant commence à peine à faire des associations, il faut choisir les quatre cartes représentant le même personnage que celui sur la planche.
 - Si une planche avec un personnage a été choisie et que l'enfant est habile pour faire des associations, il est possible de choisir les quatre cartes représentant un autre personnage que celui sur la planche. Dans ce cas, l'enfant associera les émotions similaires (p. ex., le garçon triste avec le grand-père triste).
 - Si une planche de causes a été choisie, il faut sélectionner les quatre cartes associées à un même personnage enfant (les causes représentent des situations susceptibles de créer certaines émotions chez les enfants et non chez les adultes).
4. L'adulte étale les cartes, faces visibles, sur la table, près du gabarit.



Déroulement

1. L'adulte demande à l'enfant de choisir une carte-émotion.
2. L'enfant doit placer la carte-émotion au bon endroit dans le gabarit en nommant l'émotion qui y est représentée (p. ex., «triste» ou «le garçon est triste», selon le niveau de langage de l'enfant). Si l'adulte et l'enfant jouent avec une planche de causes, l'enfant est appelé à préciser davantage (p. ex., «le garçon est fâché parce que son père ne veut pas aller au parc»). L'adulte aide l'enfant si celui-ci a de la difficulté à répondre (voir la section «Comment aider votre enfant à reconnaître les émotions et leurs causes pendant le jeu?» dans le guide d'accompagnement).
3. L'adulte joue à son tour en prenant une carte-émotion, en la plaçant au bon endroit dans le gabarit et en nommant l'émotion représentée ou en demandant à l'enfant de le faire à sa place. Il exprime aussi la cause de l'émotion lorsque le jeu est réalisé avec les planches des causes.
4. La partie se poursuit de cette façon jusqu'à ce que les quatre cartes-émotions soient placées dans le gabarit.
5. Le jeu se termine quand l'enfant et l'adulte ont complété une ou plusieurs planches de jeu ou lorsque l'enfant semble perdre de l'intérêt pour l'activité.

