

Règles du jeu



Préparation

1. L'enfant¹ et l'adulte choisissent les quatre morceaux d'un même plateau de jeu.
2. L'enfant assemble les pièces du casse-tête pour former l'image complète.

3. L'adulte choisit de jouer avec les cartes ou les jetons-émotions:

- Si l'enfant a un niveau de compréhension des émotions plus limité, les cartes sont préférables. L'adulte prend alors les dix cartes-émotions ainsi que les cinq cartes-objets² associées au plateau, en se basant sur le verso des cartes et l'objet illustré dans le coin inférieur droit du plateau. Il les mélange et fait une pile qu'il dépose près de l'enfant, face cachée.
- Si l'enfant sait distinguer différentes émotions, les jetons-émotions sont pertinents. L'adulte prend alors les dix jetons-émotions et les étale sur la table, près du plateau, de manière à ce que les émoticônes soient visibles.



Déroulement

Avec les cartes

1. L'adulte demande à l'enfant de prendre une carte sur le dessus de la pile.
2. Si l'enfant prend une carte-émotion, il nomme l'émotion qui y est représentée. L'adulte l'aide au besoin (voir la section « Comment aider votre enfant à reconnaître les émotions et leurs causes pendant le jeu ? » dans le guide d'accompagnement). Si l'enfant prend une carte-objet, il nomme l'objet.
3. L'enfant doit ensuite trouver le personnage ou l'objet identique sur le plateau de jeu.
4. L'adulte joue à son tour en reprenant les mêmes étapes que l'enfant, puis il encourage à nouveau celui-ci à prendre une carte. Le jeu se poursuit de cette façon jusqu'à ce que toutes les illustrations sur les cartes aient été trouvées sur le plateau de jeu.
5. Le jeu se termine quand l'enfant et l'adulte ont joué avec un ou plusieurs plateaux de jeu, ou lorsque l'enfant semble perdre de l'intérêt pour l'activité.

1. Le mot *enfant* désigne ici l'enfant ou les enfants d'âge rapproché à qui le jeu s'adresse.

2. Ces cartes illustrent simplement des objets à trouver sur le plateau de jeu, pour le plaisir. Si l'adulte et l'enfant jouent avec les jetons-émotions, ils peuvent tout de même s'amuser à trouver les objets sur le plateau de jeu après la partie.



Déroulement (suite)

Avec les jetons-émotions

1. L'adulte demande à l'enfant de choisir aléatoirement un jeton-émotion.
2. L'enfant nomme l'émotion qui y est représentée. L'adulte l'aide au besoin (voir la section « Comment aider votre enfant à reconnaître les émotions et leurs causes pendant le jeu ? » dans le guide d'accompagnement).
3. L'enfant pose son jeton-émotion sur un personnage du plateau de jeu qui exprime la même émotion.
4. Si l'enfant est capable de comprendre les causes des émotions, l'adulte peut poursuivre avec une question qui concerne la raison de l'émotion ressentie par le personnage. Il peut par exemple demander: « Pourquoi la fille est-elle fâchée ? » L'adulte aide l'enfant à répondre si celui-ci a de la difficulté (voir la section « Comment aider votre enfant à reconnaître les émotions et leurs causes pendant le jeu ? » dans le guide d'accompagnement).
5. Une fois la cause de l'émotion identifiée, l'enfant peut retourner le jeton sur le plateau de jeu (on y voit alors un pouce en l'air).
6. L'adulte joue à son tour en reprenant les mêmes étapes que l'enfant, puis il encourage celui-ci à prendre un autre jeton-émotion. Le jeu se poursuit de cette façon jusqu'à ce que tous les jetons aient été placés et retournés sur le plateau de jeu.
7. Le jeu se termine quand l'enfant et l'adulte ont joué avec un ou plusieurs plateaux de jeu, ou lorsque l'enfant semble perdre de l'intérêt pour l'activité.

