

Règles du jeu



But du jeu

Être le premier à remplir sa ou ses planches avec les cartes-émotions qui y sont associées.

Préparation

1. L'adulte distribue au hasard les planches de jeu aux joueurs. Chacun pose sa ou ses planches devant lui, du côté A.

- S'il y a deux ou trois joueurs, l'adulte distribue **deux planches de jeu** à chaque joueur.
- S'il y a quatre joueurs, l'adulte distribue **une planche de jeu** à chaque joueur.

L'adulte précise au joueur l'émotion associée à sa ou ses planches d'après l'icône illustrée.



colère



dégout



joie



peur



surprise

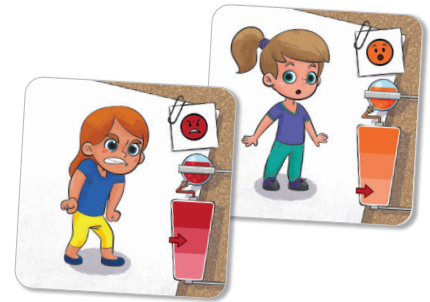


tristesse

2. L'adulte choisit le **niveau** de jeu approprié pour les joueurs et prend les 18 cartes-émotions associées à ce niveau. Ce dernier est identifié au verso des cartes-émotions par le chiffre 1 ou 2.

- **Niveau 1**: L'émotion de base et son degré d'intensité sont indiqués sur les cartes.
 - **Niveau 2**: L'émotion de base et son degré d'intensité ne sont pas indiqués sur les cartes. Le joueur doit les identifier lui-même en observant les personnages.
3. L'adulte mélange les cartes et les étale sur la table, face cachée (personnage caché), en formant des rangées, à la manière d'un jeu de mémoire.

Niveau 2



4. Il place le dé sur la table et lit la mise en situation suivante aux joueurs :

Malheur, le savant fou Albus Cœur de pierre a encore frappé! Il a mis une mystérieuse substance dans l'eau d'Émotiville... Depuis, les émotions des gens du village sont complètement mélangées! Des enfants sont inconsolables lorsqu'ils reçoivent des cadeaux d'anniversaire, d'autres sautent de joie lorsque leur jouet préféré est brisé. C'est le monde à l'envers! Miranda et les scientifiques du village s'activent au laboratoire afin de trouver un remède à ce curieux phénomène. Seras-tu celui qui parviendra le premier à rétablir les émotions des gens du village?

Niveau 1



*À propos des niveaux de jeu

- Pour les premières parties et avec des enfants de moins de 6 ans, il est conseillé de jouer d'abord avec le premier niveau.
- Si l'adulte choisit le niveau 1, il peut montrer un exemple de carte aux joueurs: il leur montre l'icône qui identifie l'émotion et la représentation qui indique le degré d'intensité de l'émotion (et qui montre où placer la carte sur la planche). Il peut expliquer le concept d'intensité d'une émotion en montrant une planche de jeu et les trois cartes-émotions associées, de la moins intense à la plus intense.



- Au niveau 1, le joueur doit trouver les cartes de la bonne émotion en se fiant à l'icône sur les cartes, sans devoir identifier lui-même l'émotion des personnages et son degré d'intensité. Le fait de placer les cartes sur sa ou ses planches lui permet toutefois de prendre conscience qu'une émotion peut être vécue à différents degrés d'intensité. Au niveau 2, l'enfant s'exerce à distinguer par lui-même les émotions des personnages et leurs degrés d'intensité.

Déroulement (côté A des planches)

Niveau 1

1. Le joueur le plus jeune commence la partie. Il lance le dé pour connaître le nombre de cartes qu'il peut regarder. Il retourne une carte à la fois et laisse le temps aux autres joueurs de la voir.
 - S'il retourne une carte qui correspond à l'émotion de base d'une de ses planches (ou de sa planche), il la dépose dans l'espace associé au degré d'intensité de l'émotion.
 - S'il retourne une carte qui ne correspond pas à l'émotion de base d'une de ses planches (ou de sa planche), il la replace, face cachée, à l'endroit où il l'a prise.
2. Le jeu se poursuit de la même façon, à tour de rôle. Le premier joueur qui complète les six espaces de ses planches (ou les trois espaces de sa planche) remporte la partie.

Niveau 2

1. Le jeu se déroule comme au niveau 1, mais lorsque le joueur retourne une carte, il doit **déterminer lui-même**, en observant l'illustration, si l'émotion du personnage est associée à l'émotion de base d'une de ses planches (ou de sa planche).
2. Lorsque le joueur place une carte sur l'une de ses planches (ou sur sa planche), il la dépose dans l'espace qui, **selon lui**, correspond au niveau d'intensité de l'émotion. Il peut **déplacer les cartes** sur la planche à tout moment durant la partie afin de classer les émotions par ordre d'intensité.
3. Lorsqu'un joueur place une carte sur l'une de ses planches (ou sur sa planche), l'adulte s'assure, à l'aide du corrigé, que la carte correspond à la bonne **émotion de base**, mais il ne tient pas compte de l'espace dans lequel le joueur place la carte. Si la carte ne correspond pas à la bonne émotion de base, le joueur la remet, face cachée, sur la table.
4. Le premier joueur qui remplit les six espaces de ses planches (ou les trois espaces de sa planche) remporte la partie. L'adulte vérifie alors, à l'aide du corrigé, **l'ordre des cartes** placées sur ses planches (ou sur sa planche). Si le joueur a fait une ou plusieurs erreurs, l'adulte lui donne les bonnes réponses et l'amène à observer les différences entre les personnages.

Variantes

Sans montrer les cartes :

- Le jeu se déroule comme le jeu principal (niveau 1 ou 2), mais après avoir lancé le dé, le joueur regarde la ou les cartes-émotions **sans les montrer aux autres joueurs**. (Il prend chaque carte dans sa main pour la regarder de plus près au lieu de la retourner, face visible, sur la table.)
- Si un joueur retourne une carte qui ne correspond pas à l'émotion de base d'une de ses planches (ou de sa planche), il la replace, face cachée, à l'endroit où il l'a prise, sans que les autres joueurs voient le personnage. Ceux-ci ne savent donc pas à quelle émotion est associée la carte que le joueur a retournée, ce qui augmente quelque peu la difficulté et la durée de la partie.

Côté B des planches



Avec le côté B des planches :

- Le jeu se déroule comme le jeu principal (niveau 1 ou 2) ou l'autre variante, mais les joueurs utilisent le côté B des planches, sur lequel cinq **causes probables** de l'émotion sont illustrées.
- Lorsqu'un joueur trouve une carte qui correspond à l'émotion de base d'une de ses planches (ou de sa planche), il place cette carte dans l'encadré qui, **selon lui**, représente une cause probable de l'émotion plus ou moins intense illustrée sur la carte. Par exemple, s'il prend la carte-émotion sur laquelle se trouve un garçon un peu triste, il pourrait placer cette carte dans l'espace sur sa planche où est illustré un enfant blessé au genou.
- Plusieurs bonnes réponses sont possibles, mais certaines associations sont moins appropriées que d'autres. Par exemple, perdre son animal de compagnie provoque généralement une réaction de tristesse plus intense que d'échapper sa boule de crème glacée par terre. L'adulte peut donc amener l'enfant à réfléchir aux réactions émotionnelles appropriées ou non dans les situations illustrées (voir la section « Comment aider votre enfant pendant le jeu ? » dans le guide d'accompagnement).
- Lorsqu'un joueur associe une émotion très intense à une cause sur la planche, l'adulte peut demander à l'enfant, par exemple : « Que pourrait faire le personnage pour être moins fâché dans cette situation ? » (voir l'affiche des stratégies pour le contrôle des émotions).
- L'enfant peut **déplacer les cartes** sur sa planche à tout moment durant la partie s'il considère qu'une situation peut provoquer une émotion plus ou moins intense qu'une autre. Le premier joueur qui place **trois** cartes sur chaque planche (ou sur sa planche) remporte la partie.

Note : Certaines causes peuvent être associées à plusieurs émotions. Par exemple, une fête surprise peut causer de la surprise, mais aussi de la joie. L'adulte peut discuter de cet aspect avec l'enfant durant la partie, mais lui préciser que dans le jeu, les causes ont été associées à une émotion en particulier pour pouvoir réfléchir davantage à l'**intensité** de l'émotion selon sa cause.