



EMOTIONS

# “Emotional situations” Comment te sentirais-tu si ... ?

Ref. 20548



# "EMOTIONAL SITUATIONS"

## Comment te sentirais-tu si ... ?

Réf. 20548



### CONTENU

Le jeu est composé de 36 fiches-situation avec des photographies qui représentent des situations réelles, 6 fiches-émotion circulaires avec des émotions, 1 maxi dé et une planche avec autocollants pour compléter les dés.

Les fiches sont en carton épais, très résistant et de haute qualité.

Le matériau est écologique, issu de forêts durables, composé d'un pourcentage élevé de matériaux recyclés et 100 % recyclable.

### ICONES qui représentent les émotions :



LA JOIE



LA TRISTESSE



LA PEUR



LA SURPRISE



LA COLERE



LE DEGOUT

### ÂGE RECOMMANDÉ

De 3 à 8 ans.

Il s'agit d'un jeu avec des images réelles pour reconnaître, accepter et valider les émotions que l'on peut ressentir dans différentes situations. Cela nous permet d'apprendre que nous sommes différents et que nous pouvons ressentir des émotions différentes dans la même situation.

Du fait de ses caractéristiques, ses images réelles et ses fiches de grand format, il convient aux enfants à partir de 3 ans, ainsi qu'aux enfants plus âgés ou ayant des difficultés d'apprentissage spécifiques, ainsi qu'aux personnes âgées.



Lance les dés, observe une situation et partage tes émotions !

## OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

- Reconnaître, accepter, valider et exprimer les émotions que nous pouvons ressentir dans différentes situations.
- Mettre en œuvre le vocabulaire lié aux émotions.
- Améliorer l'empathie et les compétences sociales, en apprenant à respecter le fait que nous pouvons ressentir différentes émotions dans la même situation.
- Développer l'intelligence émotionnelle.
- Promouvoir des attitudes de respect, de tolérance et d'inclusion.
- Promouvoir l'éducation aux valeurs.

## SYSTÈME DE JEU

### SE FAMILIARISER AVEC LES IMAGES DES FICHES

Avant de commencer à jouer, il est recommandé d'observer et de décrire les images sur les fiches.

### SYSTÈME DE JEU

1. Placer les fiches-émotion face visible au centre de la table d'un côté, et les fiches-situation avec les photos de situations réelles de l'autre côté.
2. À tour de rôle, chaque participant lance le dé, en fonction de l'émotion qui sort, il cherche une fiche-situation qui lui fait ressentir cette émotion, exprime pourquoi il pense que cela lui fait ressentir cette émotion et la place à côté de la fiche-émotion correspondante pour former une roue. S'il ne reste plus de fiches-situation pour l'émotion indiquée par le dé, le tour passe au participant suivant qui lance à nouveau le dé.
3. Le jeu se termine lorsqu'il ne reste plus aucune fiche-situation à associer à une émotion.

Il s'agit d'un jeu ouvert dont le résultat peut être différent à chaque partie.

En fonction des émotions que peuvent ressentir les participants dans les situations proposées, les roues des émotions seront complétées différemment à chaque jeu.

Les roues des émotions peuvent rester incomplètes ou être formées par plus d'une circonférence d'émotions autour.

Toute association argumentée entre une situation et une émotion sera valable.

La magie de ce jeu réside dans l'acceptation et le respect de la diversité de nos émotions.

