

Jeux des émotions



Objectifs des jeux :

- Nommer les émotions : adjectif et nom ;
- Apprendre à reconnaître les manifestations des émotions ;
- Décrire les expressions du visage, les mimiques qui caractérisent une émotion ;
- Mimer les émotions et s'approprier le lexique ;
- Classer des images en fonction des émotions ;
- Illustrer une émotion par une ou des situation(s) vécue(s) dans la vie quotidienne ;

Matériel :



Cartes des émotions (à imprimer ou à dessiner sur des petits carrés de papier : **annexe 1**).

Le dé des émotions (à imprimer : **annexe 2**. Si vous n'avez pas la possibilité d'imprimer ce document, vous pouvez tout simplement dessiner les émoticônes des émotions sur des petits carrés de papier).



Le dé des actions (à imprimer ou écrire les différentes actions sur des petits morceaux de papier : **annexe 3**)

Petites boîtes.

Comment jouer au jeu des émotions ? :

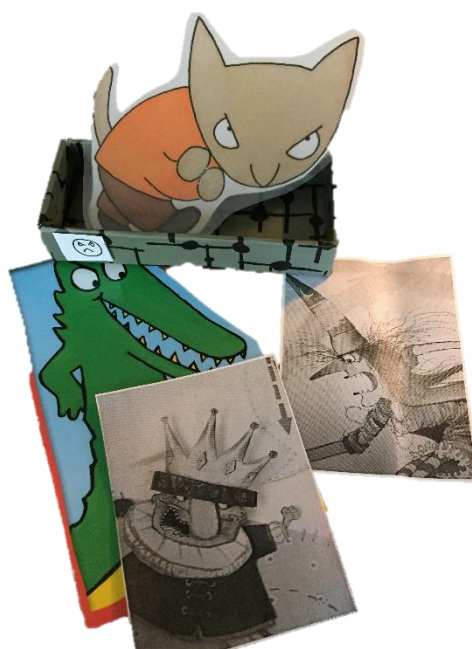
Préalable : montrer à l'enfant les cartes jeu et les décrire une par une. Par exemple : « *sur ce visage, la bouche est toute ronde comme un o et les yeux sont ronds comme des billes, les sourcils sont légèrement relevés. C'est comme ça qu'on reconnaît un visage qui est **surpris**, quand quelque chose nous étonne ou arrive alors qu'on ne s'y attendait pas. Cette émotion, c'est **la surprise*** ».

Il est important d'illustrer chaque émotion par une situation de la vie quotidienne de l'enfant pour lui donner du sens.

Si c'est possible, demander à l'enfant de trouver dans des magazines, des revues, des journaux, des livres qu'il a déjà lus des visages avec une émotion identique. Ces images avec l'émoticône correspondant seront conservées dans des « boîtes à émotions » : une par émotion (récupérer des boîtes à la maison : petits contenants, barquettes, boîte d'allumettes ...comme dans les exemples ci-dessous...). Des exemples d'images sont aussi fournis en **annexe 4** à la fin du document.



La boîte JOIE



La boîte COLÈRE



Des exemples de livres où les personnages ont PEUR

Pour les enfants les plus jeunes, on ne travaillera que les 4 émotions de base : colère, frayeur (ou peur), tristesse et joie.

Pour les enfants plus grands, on pourra travailler plus d'émotions et ajouter aux 4 émotions de base la surprise, le dégoût, la confiance.

Jeu 1 : le mime (avec le dé des émotions et le second dé pour la variante)

Une fois que l'on aura décrit les cartes émotions à l'enfant et qu'il aura pu chercher des images à mettre en lien, lui proposer de jouer au jeu du mime.

L'enfant lance le dé des émotions. Dans un premier temps, il doit nommer l'émotion (nom pour les plus jeunes ; nom et adjectif pour les plus grands). Puis, il mime l'émotion. Pour y parvenir, on pourra lui mettre à disposition un miroir. On pourra prendre l'enfant en photo pour garder une trace qui sera ajoutée dans la boîte à émotion correspondante.

Variante : une fois que le premier joueur a lancé le dé « émotion », il lance le second dé sur lequel on doit soit 1 : mimer, 2 : raconter une situation où on ressent cette émotion, 3 : trouver une image qui correspond (à partir des images découpées dans les magazines), 4 : donner l'adjectif utilisé pour cette émotion (par exemple, quand on ressent de la JOIE, on dit qu'on est joyeux), 5 : décrire comment ça se manifeste (les yeux vers le bas, la bouche à l'envers...), 6 : nommer l'émotion (la peur, la joie, la tristesse...).

Jeu 2 : méli-mélo des émotions (avec les boîtes à émotions)

Etaler sur une table toutes les images et demander à l'enfant de les classer dans les boîtes correspondantes. Cette activité peut être réalisée en autonomie ou avec l'aide de l'adulte.

Jeu 3 : devine ce que je ressens (avec les cartes émotions)

Ce jeu peut se jouer à deux ou à plusieurs, en famille. Le premier joueur tire une carte émotion au sort, sans la montrer aux autres joueurs puis, il la mime pour faire deviner aux autres l'émotion. Celui qui est le plus rapide pour deviner l'émotion doit mimer à son tour une émotion en piochant une carte et ainsi de suite.

Le jeu pourra être complexifié en demandant à la personne qui a deviné de raconter une situation où l'on peut ressentir l'émotion mimée. On peut imaginer que les autres joueurs trouvent d'autres situations...

Jeu 4 : écoute et montre ! (avec les cartes émotions et les images trouvées dans les magazines et les journaux)

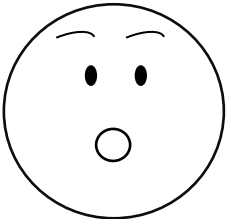
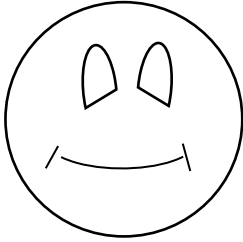
Ce jeu peut se jouer à deux, trois ou quatre. Les cartes jeu sont étalées sur la table ainsi que les images découpées. Au préalable, on aura pris soin de nommer toutes les émotions pour se les remémorer.

Le meneur de jeu nomme une émotion, par exemple la tristesse ; les autres joueurs doivent montrer le plus rapidement possible une image qui montre cette émotion (en la touchant du doigt). C'est le plus rapide qui gagne et qui remporte l'image. Il devient à son tour meneur de jeu et ainsi de suite.

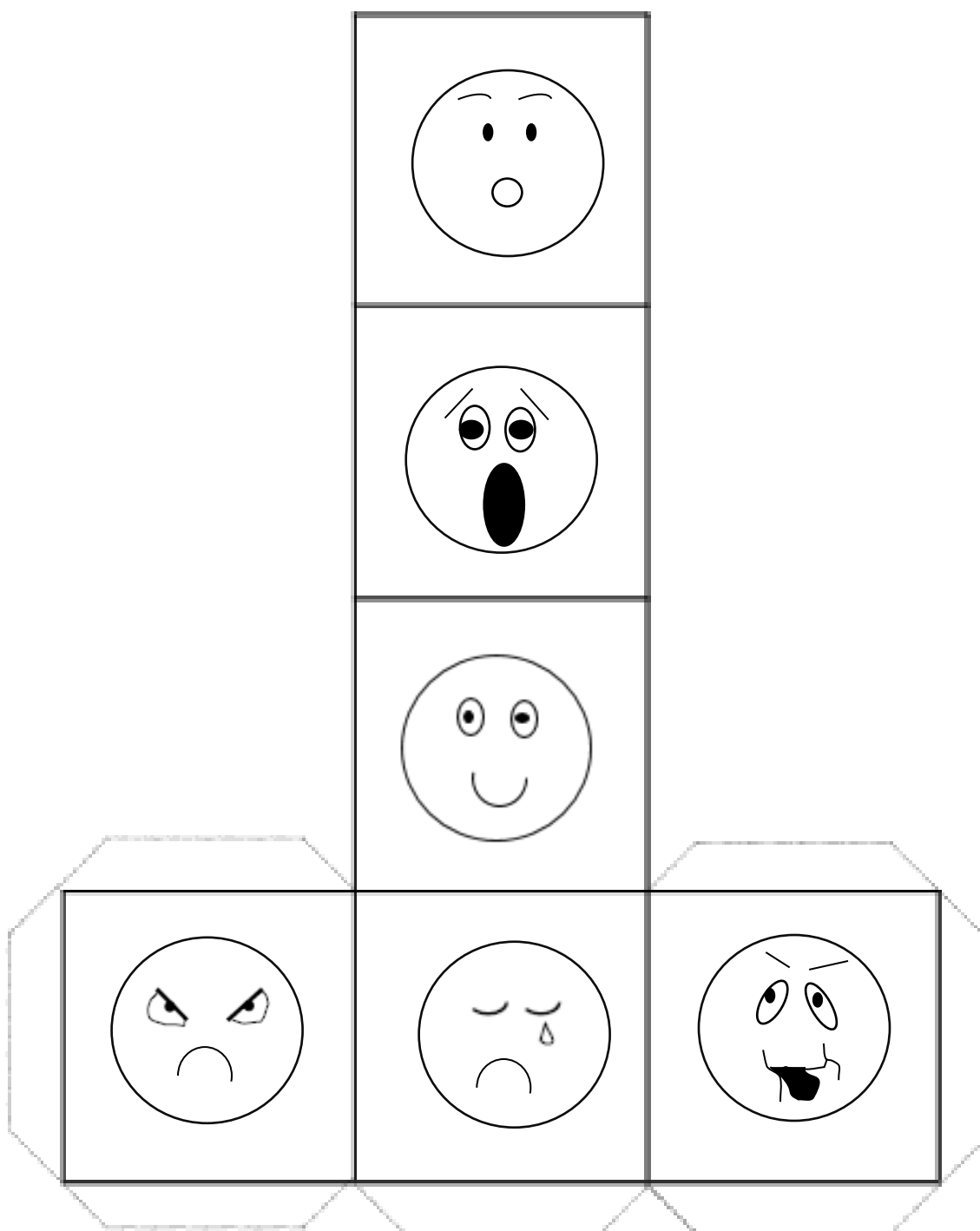
A la fin du jeu, le gagnant est celui qui a remporté le plus d'images.

Variante : nommer en utilisant le nom de l'émotion ou l'adjectif.

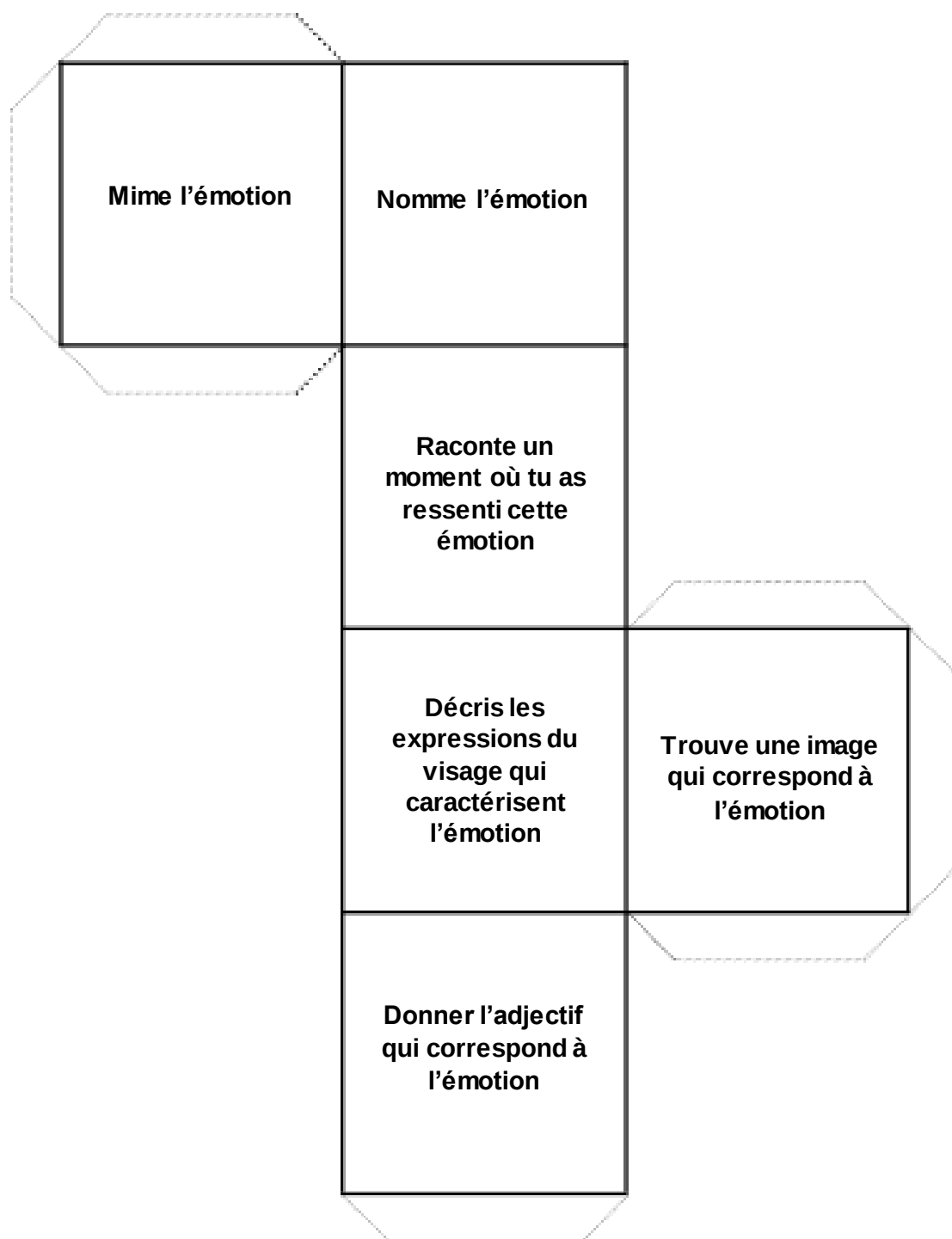
Annexe 1 : Cartes des émotions :

 SURPRIS La surprise	 EFFRAYÉ La frayeur	 JOYEUX La joie
 EN COLÈRE La colère	 TRISTE La tristesse	 DEGOUTÉ Le dégoût
 CONFIANT La confiance		

Annexe 2 : Dé des émotions :



Annexe 3 : Dé des actions



Annexe 4 : des exemples de personnages qui expriment différentes émotions (tirés d'albums de la littérature de jeunesse)

