



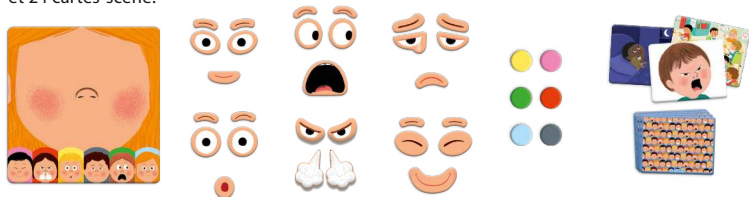
Emotico


FR EN DE ES IT PT NL SE DA RU



Un jeu de langage et de reconnaissance des sentiments par la manipulation.

CONTENU : 1 plateau de jeu, 29 pièces de visage, 6 jetons colorés et 24 cartes-scène.



 **BUT DU JEU :** gagner les 6 jetons de couleur différente, correspondant aux 6 émotions reconnues.

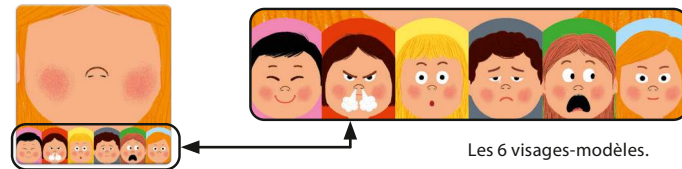
MISE EN PLACE :

- Placer le plateau de jeu devant l'enfant, et les pièces de visage à l'envers, à côté du plateau.



- Faire une pile des cartes-scène, face cachée.
- Placer les jetons ronds colorés à l'écart.

- Avec l'enfant, repérer les émotions et ressentis exprimés sur les visages-modèles, au bas du plateau de jeu.
- Repérer également la couleur correspondant à chaque visage-modèle.



Les 6 visages-modèles.



- Observer et énoncer avec l'enfant les formes particulières que prennent la bouche, les sourcils, les yeux, etc., sur chaque visage-modèle, pour exprimer les différentes émotions.

**DÉROULEMENT DU JEU :**

- Retourner la première carte-scène et demander à l'enfant de la décrire.
- Demander à l'enfant ce que le personnage de la scène ressent. Et, dans la mesure du possible, d'expliquer son choix.
- L'enfant pointe alors le visage-modèle correspondant, sur le plateau.
- Il repère la couleur du cadre du visage-modèle choisi et prend les pièces correspondantes.

Par exemple, pour la colère, l'enfant prend toutes les pièces rouges.



Il les retourne et reproduit le visage sur sa planche.

- Si le visage créé ressemble au visage-modèle, l'enfant gagne le jeton rond de la couleur correspondant au visage-modèle.



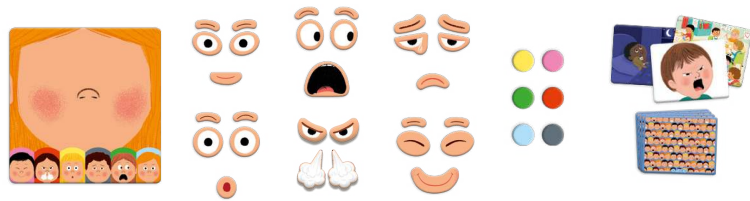
- L'enfant passe alors à la scène suivante. Si la nouvelle carte correspond à une couleur de jeton que l'enfant possède déjà, il peut passer à la carte suivante, jusqu'à trouver un sentiment qu'il n'a pas encore reproduit.

Le jeu s'arrête lorsque l'enfant a gagné les 6 jetons.



The purpose of this language-based game is to encourage emotional awareness through hands-on play, which can sometimes make certain feelings seem less alarming.

CONTENTS: 1 game board, 29 face parts, 6 coloured tokens and 24 scenario cards.



AIM OF THE GAME: Win the 6 tokens in different colours.

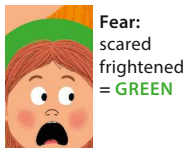
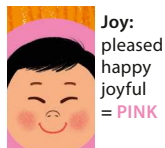
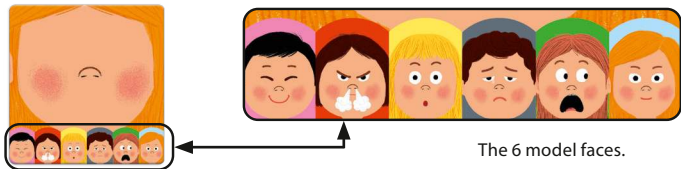
SET-UP:

- Position the game board in front of the child, with the face parts upside down next to the board.



- Place the round coloured tokens to one side.
- Stack the scenario cards in a pile, face down.

- Help the child to identify the emotions and feelings conveyed by the model faces at the bottom of the game board.
- Also, point out which colour is associated with each of the model faces.

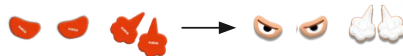


- Help the child to observe and describe how the different shapes formed by the mouth, eyebrows, eyes, etc., on each model face express different emotions.

HOW TO PLAY:

- Turn over the first scenario card and ask the child to describe what is happening in the scene.
- Ask the child what the character on the card is feeling, and, if possible, ask them to explain their answer.
- The child can then pick out the appropriate model face on the board.
- The child then identifies the colour framing the model face they have selected and picks up the face parts in that colour.

For anger, for example, the child would pick up all the red face parts.



They then turn the face parts over and recreate the face on their board.

- If the face they have created looks like the model face, the child wins the round token in the colour associated with that model face.



- The child can then move on to the next scenario card. If the child has already won a token in the colour associated with the new scenario card, they can pass and try the next card instead; they can keep doing this until they come across a feeling that they have not yet replicated.

The game comes to an end when the child has won the 6 tokens.



Emotico



DJ08196



3, rue des Grands Augustins
75006 - Paris - France
www.djeco.com