Joueurs de 2 à 8

Enfants à partir de 4 ans et leurs parents, professeurs ou éducateurs

# règles du jeu

## but du jeu

« Émotions pour grandir », que nous vous présentons ici, est un jeu très particulier : on ne participe pas pour gagner, mais on gagne en participant !

Le but du jeu est en effet celui d'offrir l'occasion à grands et petits de s'arrêter, de s'écouter et de se communiquer quelque chose sur le monde merveilleux et compliqué des émotions.
Dans la vie quotidienne il y a peu de temps pour les émotions. On ne parle pas beaucoup de « comment on va », de comment « on se sent » vraiment, mais malgré qu'on en soit peu conscient, les émotions sont toujours présentes, ont un rôle fondamental et influencent nos pensées et nos actions.
Camy, le petit caméléon protagoniste de notre histoire, vous accompagnera à la découverte de ses sensations, de sa façon instinctive de réagir à des expériences inconnues. Il vous racontera son voyage dans un monde extérieur, qui est en effet surtout un voyage dans son monde intérieur, si riche, surprenant et important. Camy nous fait comprendre que reconnaître et savoir interpréter nos émotions n'est pas seulement un moyen de comprendre ce qui nous arrive, mais constitue aussi un moyen de grandir. C'est pourquoi nous vous invitons à jouer et c'est aussi pourquoi c'est en jouant que l'on gagne.

Amusez-vous bien!

## éléments du jeu

- une histoire « Camy et son voyage à la découverte des émotions »
- 1 plan de jeu
- 36 cartes de jeu « parents »
- 36 cartes de jeu « enfants »
- 64 cartes de jeu « caméléon »
- 8 pions
- 1 dé

## début du jeu

Avant de commencer à jouer il sera important de lire l'histoire qui accompagne et qui a la fonction de fil rouge pendant toute la durée du jeu. Il s'agira d'un moment important et préliminaire pour centrer au mieux les objectifs du jeu.

## instructions

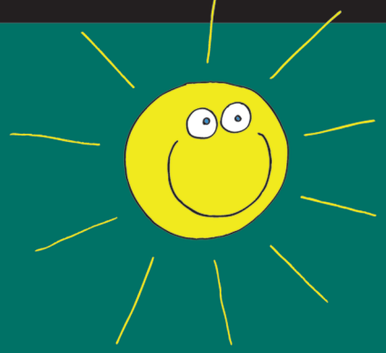
Note: les questions des cartes « parents » sont appropriées aussi à la réflexion sur son rôle pour qui joue en tant qu'éducateur ou professeur.

Positionnez le plan de jeu et les cartes dans les cases prédisposées de la même couleur. Chaque joueur choisit un pion et le positionne sur la case de départ. Chaque joueur lance le dé et celui qui obtient le chiffre le plus haut commencera à jouer.

Celui qui a le droit de commencer lance le dé et déplace son pion selon le chiffre obtenu. À ce moment-là il tire une carte ou exécute un ordre selon la typologie de case sur laquelle il se trouve.

dfa.chiamalemozioni@supsi.ch

# cases du jeu



Bleu et vert
Les parents tirent une carte « parents »

Il s'agit de questions adressées aux parents qui répondent à propos de leur éducation et de leur vécu. C'est une occasion pour mieux se connaître et réfléchir sur son propre rôle en tant que parent.

Bleu et vert
Les enfants tirent une carte « enfants »

Il s'agit de questions adressées aux enfants qui répondent à propos de leur vie aussi en relation aux parents. C'est l'occasion de mieux se connaître et de découvrir de façon plus approfondie ses enfants.

Caméléon
Parents et enfants tirent une carte « caméléon »

Il s'agit de questions adressées soit aux parents ou aux enfants, qui portent à réfléchir sur la conscience émotive de chacun.

Étoile

Celui qui arrive sur cette case fait un compliment à un autre joueur.

Soleil

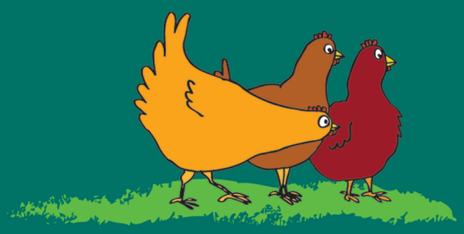
Celui qui arrive sur cette case serre un autre joueur dans ses bras.

Sourire

Celui qui arrive sur cette case fait une caresse à un autre joueur.

Relax

Celui qui arrive sur cette case peu se relaxer pendant un tour.



## fin du jeu

Le jeu se termine lorsque tous les joueurs ont rejoint la case d'arrivée, ayant beaucoup appris l'un sur l'autre. Quand l'un des joueurs atteint la fin du jeu, les autres peuvent se complimenter avec lui, le serrer dans leurs bras ou le fêter.