

Réf. 20630

LOTO : LES SONS DES ÉMOTIONS**CONTENU**

- 1 CD AUDIO MP3
- 24 CARTONS avec des PHOTOGRAPHIES
- 50 JETONS ROUGES
- 1 mode d'emploi du CD MP3

OBJECTIFS PSYCHOPÉDAGOGIQUES

Jeu d'**association** pour apprendre à différencier les **principales émotions**. Système de jeu traditionnel du **loto** : il s'agit d'associer l'image de chaque émotion au son correspondant. Pour l'épanouissement des enfants et pour renforcer leur amour propre, il est fondamental de connaître ses sentiments et de savoir ce que ressentent les autres.

ÂGE RECOMMANDÉ

À partir de 3 ans.

DESCRIPTION

Le **CD AUDIO MP3** comporte **24 PISTES** :

- **Pistes 1 à 12** : chaque piste comporte **un seul son** pour travailler sur chaque émotion séparément (voir tableau avec l'ordre des sons)
- **Pistes 13 à 24** : chaque piste comporte les **12 sons d'émotions dans un ordre aléatoire** différent pour chaque piste (voir tableau avec les cartons gagnants correspondant à chaque piste).

Les **24 CARTONS avec des PHOTOGRAPHIES** se divisent en :

- 12 cartons possédant un **cadre rouge** pour le professeur (cartons 1 à 12)
- 12 cartons possédant un **cadre bleu** pour les élèves (cartons 13 à 24)

SYSTÈME DE JEU ET RECOMMANDATIONS D'UTILISATION

1. **CADRE ROUGE** (cartons 1 à 12) : Écouter les 12 sons d'émotions et les associer aux photographies de grande taille. **TOUTE LA CLASSE** peut jouer.

<i>N° PISTE</i>	<i>N° CARTON</i>	<i>SON</i>	<i>ÉMOTION</i>
<i>1</i>	<i>1</i>	Rire	Joie, bonheur
<i>2</i>	<i>2</i>	Pleurs	Tristesse, chagrin, douleur
<i>3</i>	<i>3</i>	Surprise	Étonnement, admiration, fascination
<i>4</i>	<i>4</i>	Colère	Irritation, exaspération, emportement, contrariété
<i>5</i>	<i>5</i>	Bisou	Tendresse, estime, amour, affection
<i>6</i>	<i>6</i>	Moquerie	Dédain, mépris, sarcasme
<i>7</i>	<i>7</i>	Cri	Peur, crainte
<i>8</i>	<i>8</i>	Dégoût	Aversion, écœurement, répugnance
<i>9</i>	<i>9</i>	Bâillement	Fatigue, sommeil, épuisement
<i>10</i>	<i>10</i>	Savourer	Régale, délice
<i>11</i>	<i>11</i>	Tremblement	Frisson, grelottement, froid
<i>12</i>	<i>12</i>	Ronflement	Repos, rêve

2. **CADRE BLEU** (cartons 13 à 24) : Loto des sons. 12 ENFANTS peuvent participer, avec un carton par enfant, ou 24 ENFANTS avec un carton pour 2 enfants.
- Pour cette modalité de jeu, **4 jetons rouges** seront distribués avec chaque carton.
 - Il existe un ordre de **cartons gagnants** pour chaque piste, au fur et à mesure de l'écoute des sons :

CARTONS GAGNANTS						
PISTE	1^{er}	2^{ème}	3^{ème}	4^{ème}	5^{ème}	6^{ème}
13	15	20	14, 17, 22, 23	13, 24	16, 18, 19, 21	
14	23	17	14	13, 24	16, 18, 19	15, 20, 21, 22
15	19	20	15, 24	16	13, 18, 21	14, 17, 22, 23
16	22	23	17, 20	13, 18, 19, 24	14, 15, 16, 21	
17	17	16	14	15, 21	20, 22, 23	13, 18, 19, 24
18	24	20	13, 17, 22	14, 15, 21	16, 18, 19, 23	
19	13	21	15, 20, 24	16, 18, 19	14, 17, 22, 23	
20	16	17	13, 18	19	20, 21, 22	14, 15, 23, 24
21	14	17	16	23	15, 20, 21, 22	13, 18, 19, 24
22	18	13	14, 16, 21	15, 17, 24	19, 20, 22, 23	
23	20	15	23	19, 24	16, 17, 22	13, 14, 18, 21
24	21	13	22	14	16, 18, 19, 23	15, 17, 20, 24

ACTIVITÉS RECOMMANDÉES

L'objectif est de verbaliser les émotions et d'apprendre à les identifier, aussi bien en nous-mêmes que chez les autres.

UNE PHOTO, UNE QUESTION

Le professeur montrera l'une des photographies d'enfants (cartons 1 à 12 possédant un cadre rouge) et donnera un prénom à cet enfant (il changera de prénom à chaque fois afin de faciliter la création de nouvelles histoires de la part des enfants) avant de demander :

Difficulté 1

« *Qu'est-il arrivé à ... (Benoît) pour qu'il soit triste ?* »

Les enfants doivent imaginer des situations qui ont pu le conduire à exprimer cette émotion.

Difficulté 2

« *Qu'est-il arrivé à ... (Benoît) ?* »

Les enfants identifient l'émotion et imaginent des situations qui ont pu le conduire à exprimer cette émotion.