

LA RONDE DES ÉMOTIONS

Auteur : François Petit - Illustrations : Ronnel Pascua
Conseils : Valérie Fresnais, art-thérapeute

Présentation : 70 cartes Émotion, 15 cartes Correction, 20 cartes Situation, 5 cartes Action.

7 émotions : les 4 principales (colère, joie, peur, tristesse) + 3 un peu plus difficiles (honte, surprise, tendresse). Les jeunes enfants joueront en général uniquement avec les 4 émotions principales.



Émotion



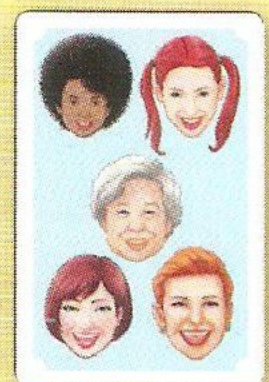
Verso 1



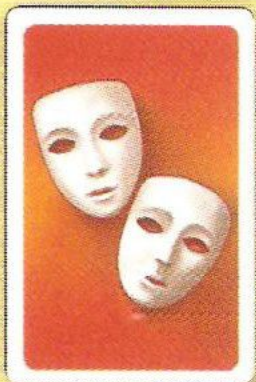
Verso 2



Correction
recto



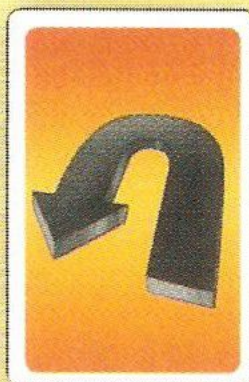
Correction
verso



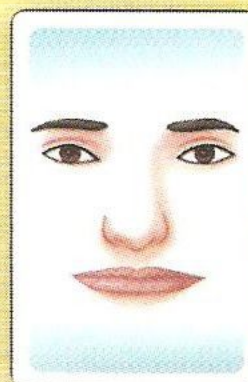
Masques



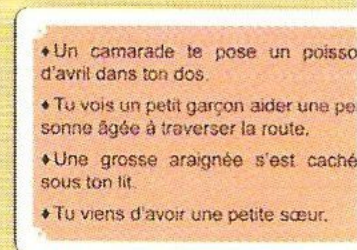
Cadeau



Demi-tour



Portrait



Situation

- ♦ Un camarade te pose un poisson d'avril dans ton dos.
- ♦ Tu vois un petit garçon aider une personne âgée à traverser la route.
- ♦ Une grosse araignée s'est caché sous ton lit.
- ♦ Tu viens d'avoir une petite sœur.

TriCats - La réussite

À partir de 5 ans – De 1 à 4 joueurs – Durée : 10 minutes

Cartes utilisées : Cartes Émotion et Correction.

But du jeu : Trouver toutes les cartes ayant la même émotion.

Principe du jeu : Les joueurs sélectionnent d'abord les émotions avec

lesquelles ils veulent jouer et les rangent en une ligne, le mot étant visible. Puis ils prennent les cartes Émotion avec dos jaune ou dos vert, regardent les visages, et placent les cartes sous la carte Correction qui correspond. À la fin, ils vérifient s'ils ont gagné en retournant les cartes Correction et en comparant les visages placés avec les visages de la correction.

Les 7 Familles

À partir de 5 ans – De 2 à 4 joueurs – Durée : 15 minutes

Cartes utilisées : Les 42 cartes Émotion avec dos jaune.

But du jeu : Gagner le maximum de familles d'émotion.

Principe du jeu : On distribue 7 cartes à chaque joueur. Le reste forme la pioche. Ensuite, à tour de rôle, chacun peut demander à l'un des autres joueurs une carte (ex : famille Colère : la fille). Si le joueur l'a, il la donne et on peut poser une autre question pour avoir une autre carte. Dès que la réponse est négative, on pioche. Si la carte piochée correspond à la carte demandée (« Bonne pioche ! »), on peut poser à nouveau une question. Sinon, c'est au joueur suivant, dans le sens des aiguilles d'une montre. C'est le plus jeune joueur qui commence. Quand la pioche est vide, c'est au joueur suivant de jouer. Quand un joueur termine une famille, il la pose sur la table et rejoue. S'il n'a plus de cartes, il pioche. Le gagnant est celui qui gagne le plus de familles.

Variante : au lieu de nommer l'émotion, on pourra la mimer, et l'autre joueur devra la nommer.

Misty

À partir de 5 ans – De 2 à 4 joueurs – Durée : 10 minutes

Cartes utilisées : 4 paires de cartes Émotion par joueur, la carte Masques.

But du jeu : Se débarrasser de ses cartes en faisant des paires.

Principe du jeu : Un des joueurs mélange les cartes choisies puis les distribue. Le joueur à sa gauche commence. Il pioche une carte dans le jeu de son voisin de droite, puis il pose la ou les paires de cartes correspondant aux mêmes émotions, s'il le peut (il peut mimer l'émotion posée).

Le joueur suivant fait de même : il pioche une carte dans le jeu de son voisin de droite, puis il pose la ou les paires de cartes correspondant aux mêmes émotions, s'il le peut. Le but est de ne pas piocher la carte Masques ou de ne pas la garder en main, la carte Masques étant seule.

Le jeu s'arrête quand il ne reste qu'un joueur avec une ou plusieurs cartes en main (dont la carte Masques), qui est le perdant de cette manche.

MémoCats

À partir de 5 ans – De 1 à 4 joueurs – Durée : 15 minutes

Cartes utilisées : 4 à 7 paires de cartes (2 personnages seulement).

But du jeu : Trouver le maximum de paires de cartes.

Principe du jeu : Mélanger les paires de cartes choisies et les poser face cachée sur la table. En retourner 2. Si les émotions sont identiques, laisser les cartes retournées (si un seul joueur) ou prendre la paire (si plusieurs joueurs), et en retourner 2 autres. Sinon, les remettre face cachée. C'est au tour du joueur suivant de retourner 2 cartes. Le jeu s'arrête quand toutes les paires ont été découvertes. Le gagnant est le joueur qui a découvert le plus grand nombre de paires.

Kem's

À partir de 6 ans – Pour 4 joueurs – Durée : 15 minutes

Cartes utilisées : les 28 cartes Émotion avec dos vert.

But du jeu : réunir les 4 cartes ayant la même émotion.

Principe du jeu : On forme 2 équipes de 2 joueurs, placés en diagonales, qui doivent définir un signe discret à faire durant la partie. Puis on distribue 4 cartes à chaque joueur. Le reste forme la pioche.

On retourne 4 cartes sur la table, face visible. Au signal du donneur, les joueurs peuvent piocher en échangeant leurs cartes avec celles posées. Chaque joueur doit au final toujours avoir 4 cartes dans la main. Quand aucun joueur n'est intéressé par les cartes sur la table, elles sont remises sous le talon et 4 nouvelles cartes sont posées face visible sur la table. Et ainsi de suite... Quand un joueur a 4 cartes avec la même émotion, il fait le signe convenu à son partenaire ainsi que l'émotion qu'il a en cartes.

- Le partenaire annonce la bonne émotion : l'équipe 1 gagne 1 point.
- Si un adversaire annonce « Contre Kem's » avant, l'équipe adverse (2) gagne 1 point. Si le joueur a 2 cartes Émotion différentes, il les montre au joueur ayant annoncé « Contre Kem's » et l'équipe 1 gagne 1 point.
- Si un joueur annonce une émotion par erreur, ou la mauvaise émotion, l'équipe adverse gagne 1 point.

Fin du jeu : La première équipe à 10 points gagne la partie.

Les Défis

À partir de 6 ans – De 2 à 6 joueurs – Durée : 15 minutes

Cartes utilisées : Cartes Émotion et Correction (1 émotion de chaque, sans Autre). On pourra enlever les visages de honte, plus difficiles.

But du jeu : Gagner le maximum de cartes Émotion en tapant le plus vite possible sur la bonne émotion posée sur la table.

Principe du jeu : On pose 1 carte Correction de chaque émotion sur la table, les mots étant visibles, puis on répartit de manière égale les cartes Émotion (avec dos jaune ou vert) entre les joueurs. Chaque joueur pose sa pile de cartes devant lui, face cachée.

Ensuite, à tour de rôle, chaque joueur prend la carte du dessus de la pile, regarde le visage et mime l'émotion avec son visage. Les joueurs le regardent attentivement puis doivent taper le plus rapidement possible sur l'émotion qui leur semble être la solution.

Attention : on ne tape qu'une seule fois par émotion !

Le joueur qui a tapé le plus vite sur la bonne émotion reçoit la carte Émotion, qu'il pose face visible devant lui. Si personne n'a trouvé la bonne réponse, la carte Émotion est mise de côté. Quand toutes les cartes Émotion ont été données (ou mises de côté), chaque joueur compte le nombre de cartes qu'il a gagnées. Le gagnant est celui qui a le plus de cartes Émotion.

Variante : au lieu de mimer l'émotion avec le visage, on fait deviner l'émotion avec notre voix, soit avec une phrase neutre (pour que le sens n'aide pas à la découverte de l'émotion) soit une série de syllabes (ex : bla bla bla...). Les autres joueurs peuvent fermer les yeux.

IdentiCats

À partir de 6 ans – De 2 à 4 joueurs – Durée : 15 minutes

Cartes utilisées : cartes Émotion et Action avec dos jaune.

But du jeu : donner toutes ses cartes à ses adversaires en tapant sur la carte centrale, quand on retourne la même émotion qu'un adversaire.

Principe du jeu : La carte Portrait est placée au centre de la table. On partage équitablement les cartes avec dos jaune entre les joueurs. Chaque joueur pose sa pile de cartes devant lui, face cachée. Ensuite, à tour de rôle, chaque joueur retourne la carte du dessus de la pile, la pose devant

lui (il doit tourner la carte vers l'extérieur pour ne pas la voir avant les autres) et la compare aux cartes des autres joueurs.

Dans le cas d'égalité (même émotion), les 2 joueurs concernés doivent taper le plus vite possible sur la carte centrale. Le plus rapide donne ses cartes découvertes à l'autre joueur qui les met, ainsi que ses cartes, sous son paquet. Et le plus rapide rejoue.

Si les émotions sont différentes, le joueur suivant pose sa carte et chaque joueur compare la nouvelle à la sienne. Seule compte la dernière carte posée.

Le péché de gourmandise : il arrive parfois qu'un joueur tape sur la carte centrale alors qu'il n'en a pas le droit (il n'est pas concerné par une émotion commune, il s'est trompé dans sa comparaison ou vis-à-vis d'une carte Action), il commet un péché de gourmandise. Il reçoit alors les cartes découvertes de tous les joueurs et les met sous son paquet. C'est le joueur suivant qui recommence en posant une nouvelle carte.

La fin du jeu : le joueur n'ayant plus de cartes gagne la partie.

Les cartes Action avec dos jaune

Masques : on compare les personnages. Si 2 joueurs ont le même personnage, ils tapent sur la carte centrale, le plus rapide donne ses cartes. Cette carte est valable jusqu'à ce qu'elle soit recouverte.

Demi-tour : le sens du jeu change.

Cadeau : le joueur qui la pose donne une carte à chacun des autres joueurs, qui la mettent sous leur paquet.

UnoCats

À partir de 5 ans – De 2 à 6 joueurs – Durée : 10 minutes

Cartes utilisées : cartes Émotion et Action avec dos jaune.

But du jeu : donner ses cartes en posant une carte ayant un point commun.

Principe du jeu : Les cartes sont mélangées puis mises en un tas. Puis un joueur distribue 6 cartes à chacun. Le reste forme la pioche. Une carte est retournée. Elle débute le talon (si c'est une carte Action, elle s'applique au joueur qui commence).

Les joueurs vont ensuite jouer chacun leur tour. Il faut poser une carte Émotion pouvant suivre la dernière carte posée du talon. Le joueur doit poser une carte Émotion avec la même émotion ou le même visage, et il nomme le point commun. Un joueur peut poser une carte Action quand c'est son tour. Les propriétés de la carte s'appliquent immédiatement. Le

joueur suivant doit jouer une carte en lien avec la dernière émotion posée. Si un joueur ne peut pas jouer, il pioche une carte et passe son tour. Le premier joueur à poser toutes ses cartes gagne la partie.

Propriétés des cartes Action :

Demi-tour : le sens du jeu change.

Cadeau : le joueur suivant pioche 2 cartes ou un joueur pioche 1 carte.

Masques : le joueur annonce un autre personnage et pose une carte Émotion avec ce personnage.

Portrait : le joueur annonce une autre émotion et pose une carte Émotion avec cette émotion.

Situations

À partir de 6 ans – De 2 à 6 joueurs – Durée : 10 à 20 minutes

Cartes utilisées : cartes Situation, Correction (1 de chaque), Émotion (1 série de chaque personnage par joueur).

But du jeu : dire l'émotion que l'on ressent face à une situation.

Principe du jeu : On pose les cartes Correction sur la table, le mot étant visible, ainsi que la carte Autre. On pose les cartes Situation en pile. Puis un joueur pioche une carte Situation et lit une situation. Les autres joueurs mettent une carte Émotion sur la table face cachée puis à tour de rôle ils retournent leur carte Émotion et annoncent oralement l'émotion qu'ils ressentent, en expliquant (s'ils veulent) le pourquoi. Si un joueur ne ressent aucune des 7 émotions, il peut taper sur Autre (en nommant une autre émotion).

Variante : on peut demander aux joueurs de se mettre dans la peau d'une autre personne présente dans cette situation (père, mère...).

Impros

À partir de 6 ans – De 2 à 6 joueurs – Durée : 10 minutes

Cartes utilisées : cartes Émotion.

But du jeu : donner une situation par rapport à une émotion.

Principe du jeu : On mélange les cartes. Puis à tour de rôle, les joueurs piochent une émotion et racontent une histoire où ils ont ressenti cette émotion.

Découvrez la vidéo du jeu sur www.catsfamily.eu !