

Règles du jeu



Préparation

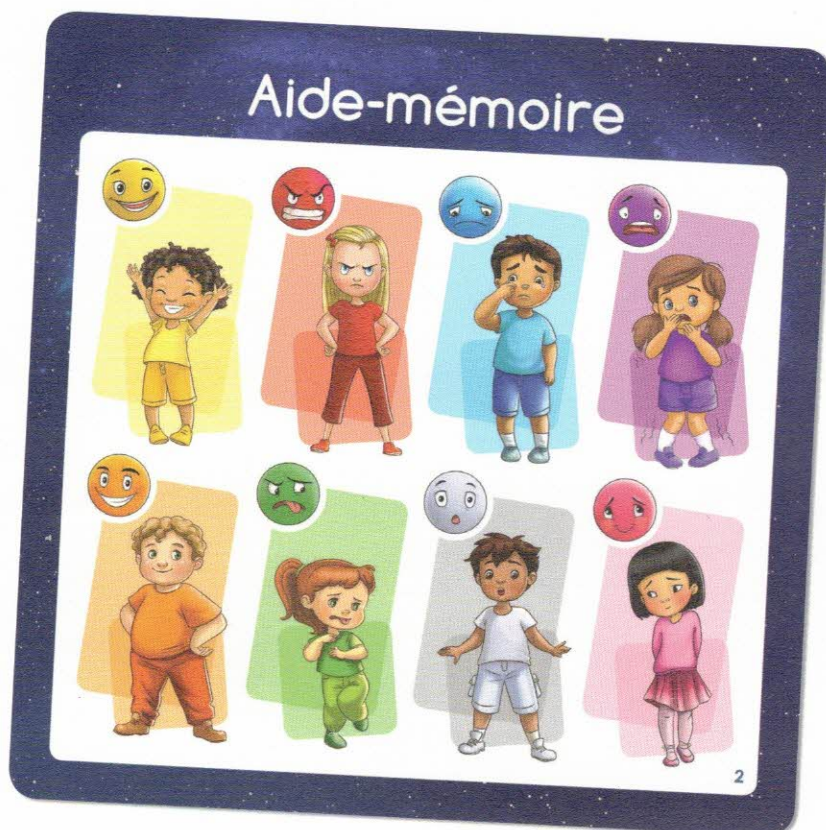
1. L'enfant¹ rassemble les morceaux de casse-tête et construit le plateau de jeu. Il peut se faire aider d'un adulte.
2. L'adulte fait une pile avec les cartes-situations et la dépose près de lui de façon à voir les illustrations de situations (le recto).
3. Il place une carte-émotion à l'endroit où il y a un drapeau sur le plateau de jeu, au bout du parcours, face cachée. Il peut également en mettre une par joueur.
4. L'enfant et l'adulte choisissent chacun un pion-navette spatiale et le placent au début du parcours.
5. L'adulte raconte l'histoire et le but du jeu à l'enfant en utilisant le verso du carton «Aide-mémoire».
6. L'adulte présente l'aide-mémoire à l'enfant et discute avec lui des émotions qui y sont illustrées. Il lui explique que ce sont ces émotions qui sont exprimées par les personnages sur les cartes. Cet aide-mémoire peut être utilisé ou non pendant la partie. Son but est d'offrir un choix de réponses à l'enfant (p. ex., l'enfant ne risque pas de répondre «la fille se sent amoureuse», si ce sentiment n'est pas illustré sur l'aide-mémoire).

1. Le mot *enfant* désigne ici l'enfant ou les enfants d'âge rapproché à qui le jeu s'adresse.

Déroulement

1. L'enfant le plus jeune commence le jeu. Il lance le dé et avance son pion du nombre de cases indiqué sur le dé.
2. L'adulte prend la carte-situation sur le dessus de la pile, montre le recto à l'enfant et lui demande: «Selon toi, quelle émotion vit cette fille (ou ce garçon) ? Pourquoi?»
3. L'enfant tente de répondre à la question². S'il donne une mauvaise réponse ou a de la difficulté à répondre, l'adulte fournit des indices pour l'orienter vers la bonne réponse (voir la section «Comment aider votre enfant à comprendre les émotions liées aux différentes situations pendant le jeu?» dans le guide d'accompagnement).
4. Si l'enfant a toujours de la difficulté à répondre, l'adulte lui montre la réponse au verso de la carte et remet ensuite la carte-situation sous la pile.

2. Lorsque plus d'une réponse est possible, deux ou plusieurs émoticônes sont mises en évidence au verso de la carte. Toutes les autres réponses qui ont du sens sont également valables.



Carte-émotion



Carte-situation

Règles du jeu



Préparation

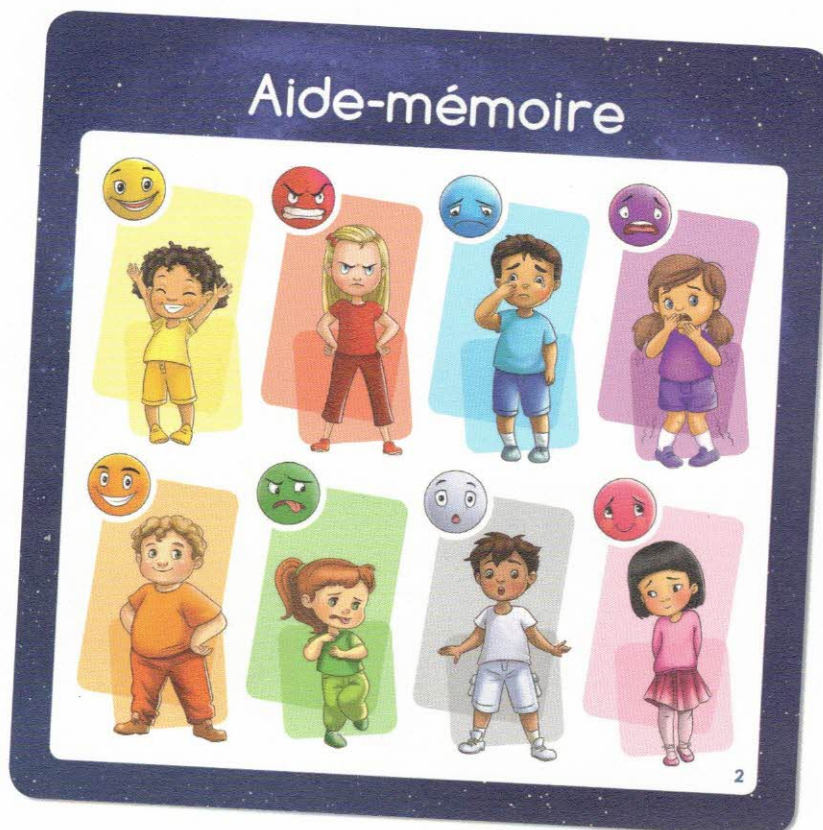
1. L'enfant¹ rassemble les morceaux de casse-tête et construit le plateau de jeu. Il peut se faire aider d'un adulte.
2. L'adulte fait une pile avec les cartes-situations et la dépose près de lui de façon à voir les illustrations de situations (le recto).
3. Il place une carte-émotion à l'endroit où il y a un drapeau sur le plateau de jeu, au bout du parcours, face cachée. Il peut également en mettre une par joueur.
4. L'enfant et l'adulte choisissent chacun un pion-navette spatiale et le placent au début du parcours.
5. L'adulte raconte l'histoire et le but du jeu à l'enfant en utilisant le verso du carton «Aide-mémoire».
6. L'adulte présente l'aide-mémoire à l'enfant et discute avec lui des émotions qui y sont illustrées. Il lui explique que ce sont ces émotions qui sont exprimées par les personnages sur les cartes. Cet aide-mémoire peut être utilisé ou non pendant la partie. Son but est d'offrir un choix de réponses à l'enfant (p. ex., l'enfant ne risque pas de répondre «la fille se sent amoureuse», si ce sentiment n'est pas illustré sur l'aide-mémoire).

1. Le mot *enfant* désigne ici l'enfant ou les enfants d'âge rapproché à qui le jeu s'adresse.

Déroulement

1. L'enfant le plus jeune commence le jeu. Il lance le dé et avance son pion du nombre de cases indiqué sur le dé.
2. L'adulte prend la carte-situation sur le dessus de la pile, montre le recto à l'enfant et lui demande: «Selon toi, quelle émotion vit cette fille (ou ce garçon)? Pourquoi?»
3. L'enfant tente de répondre à la question². S'il donne une mauvaise réponse ou a de la difficulté à répondre, l'adulte fournit des indices pour l'orienter vers la bonne réponse (voir la section «Comment aider votre enfant à comprendre les émotions liées aux différentes situations pendant le jeu?» dans le guide d'accompagnement).
4. Si l'enfant a toujours de la difficulté à répondre, l'adulte lui montre la réponse au verso de la carte et remet ensuite la carte-situation sous la pile.

2. Lorsque plus d'une réponse est possible, deux ou plusieurs émoticônes sont mises en évidence au verso de la carte. Toutes les autres réponses qui ont du sens sont également valables.






Carte-émotion



Carte-situation

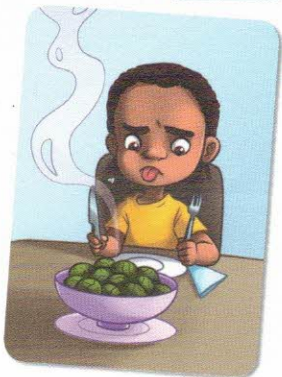
- Le joueur suivant, en tournant dans le sens horaire, lance le dé et suit les étapes indiquées précédemment. Lorsque le pion d'un joueur arrive sur une case déjà occupée par un autre pion, le joueur place le sien à côté. Si le joueur est un adulte ou un enfant qui comprend bien le principe du jeu, il se pose lui-même la question à voix haute.
- Le jeu se poursuit jusqu'à ce que le pion d'un joueur atteigne la planète Terre. Pour ce faire, le joueur peut obtenir le nombre exact sur le dé ou un nombre supérieur. Il tente ensuite de deviner la première émotion vécue par son extraterrestre avant de retourner la carte pour la découvrir. Il explique l'émotion et la situation illustrées aux autres joueurs. Si une carte par joueur a été placée sur le plateau de jeu en début de partie, le jeu se termine quand tous les pions sont arrivés au bout du parcours. De cette façon, il n'y a pas de perdants.

Les cases spéciales

-  Lorsqu'un pion passe sur une de ces cases, il doit arrêter même quand le nombre indiqué par le dé permettrait normalement de continuer.
-  Lorsqu'un pion arrive sur une de ces cases, il est entraîné trois cases plus loin.
-  Lorsqu'un pion s'arrête sur cette case, il est aspiré dans le trou noir et propulsé à la case 16.



Recto



Verso

