

3 façons  
de jouer

Jeu de  
**mémoire**

Permet d'apprendre et de reconnaître les

**emotions!**

# 2001

Ce jeu de mémoire éducatif et amusant offre aux enfants la possibilité de développer leur mémoire visuelle tout en apprenant à déchiffrer différentes émotions. Il s'agit de jumeler des paires d'images identiques illustrant des émotions.

### Avant de jouer

Disposez les 60 cartes-personnages sur la table, face cachée. Déterminez au hasard celui qui sera le premier à jouer.

### Déroulement de la partie

Le premier joueur retourne une carte de façon à ce que tous puissent voir l'illustration. Il essaie de compléter la paire en trouvant l'autre carte identique. À son tour de jeu, il ne peut retourner que deux cartes. S'il réussit à former une paire, il continue à jouer, sinon il replace les cartes-personnages à leur place et c'est au tour du joueur suivant. Un joueur peut continuer à jouer autant de fois qu'il réussit à associer des paires. Le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui accumule le plus de paires d'images identiques sera déclaré gagnant.



AMALgame  
D'ÉMOTIONS



### Variante n° 1

Il s'agit de jumeler des paires « féminin-masculin » d'une même émotion, c'est-à-dire en associant par exemple la fille fière et le garçon fier et ainsi de suite. Cette formule permet de saisir davantage toutes les subtilités des émotions.

### Variante n° 2

Au moment où un joueur associe une paire, il doit raconter une histoire dans laquelle lui-même, un ami ou un personnage imaginaire ressent l'émotion illustrée par la paire jumelée. Tous les autres joueurs votent s'ils sont en accord ou en désaccord avec le récit. Le vote majoritaire l'emporte.

Si l'histoire illustre réellement l'émotion en cause, le joueur conserve la paire et continue à jouer. Cette façon de jouer aide votre enfant à développer son sens de l'empathie, c'est-à-dire la faculté de se mettre à la place de l'autre et de comprendre ses émotions.

### Pour les plus petits

Pour vous assurer de conserver l'attention des plus petits, commencez avec une plus petite quantité de cartes. Par exemple, sélectionnez seulement les cartes illustrant les émotions de base (fâché, triste, heureux, apeuré). Il n'y aura alors que 16 cartes-personnages sur la table, face cachée. Au fil des parties, l'enfant maîtrisera le jeu de plus en plus. Lorsque vous le jugerez opportun, vous pourrez ajouter de nouvelles cartes-personnages. Prenez soin de présenter et d'expliquer chaque nouvelle émotion. Quand l'enfant comprendra l'ensemble des émotions du jeu, amusez-vous à jouer seulement avec les personnages garçons ou seulement avec les personnages filles. De cette façon, il y aura 30 cartes-personnages sur la table, face cachée.

