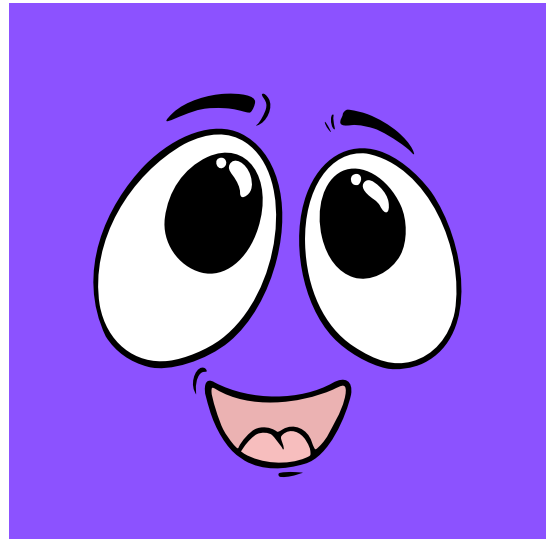


teacherpirouette



teacherpirouette



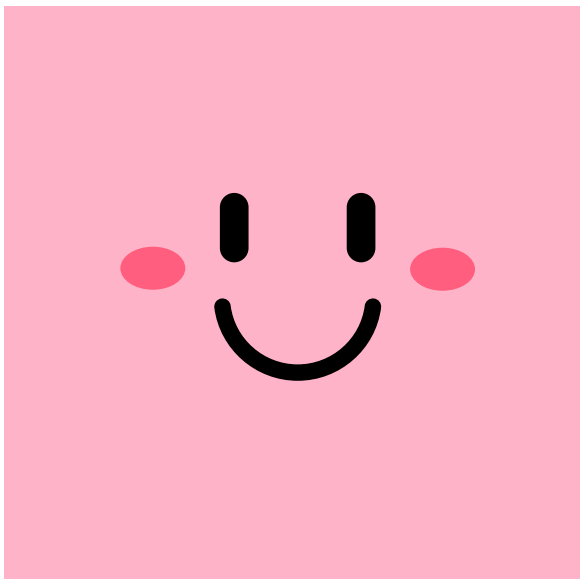
teacherpirouette



teacherpirouette



teacherpirouette



teacherpirouette



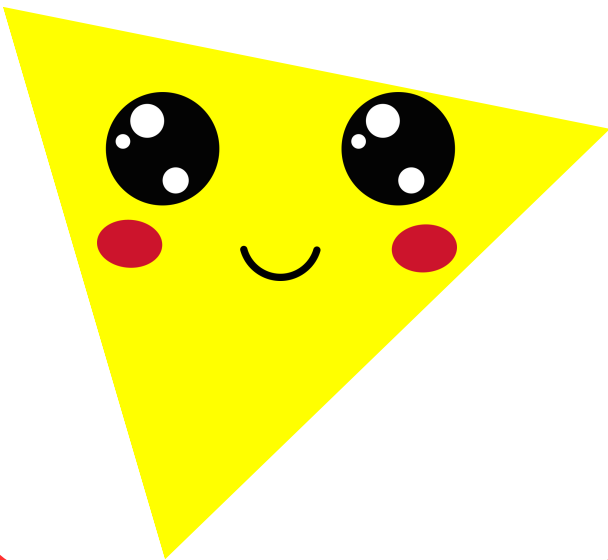
teacherpirouette



teacherpirouette



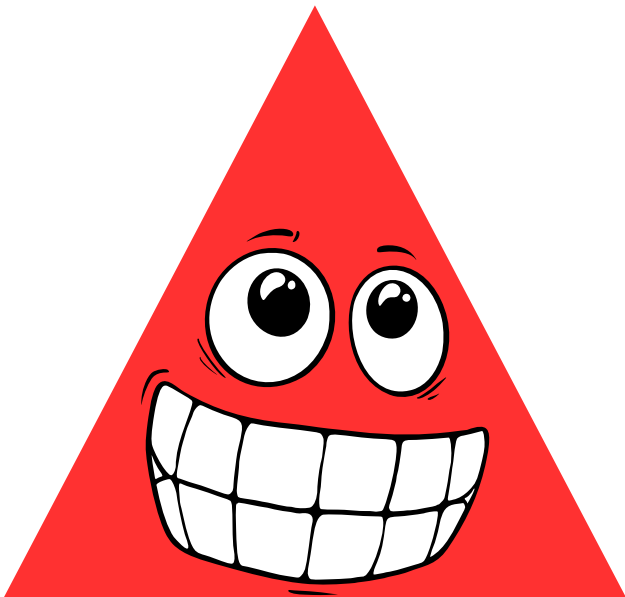
teacherpirouette



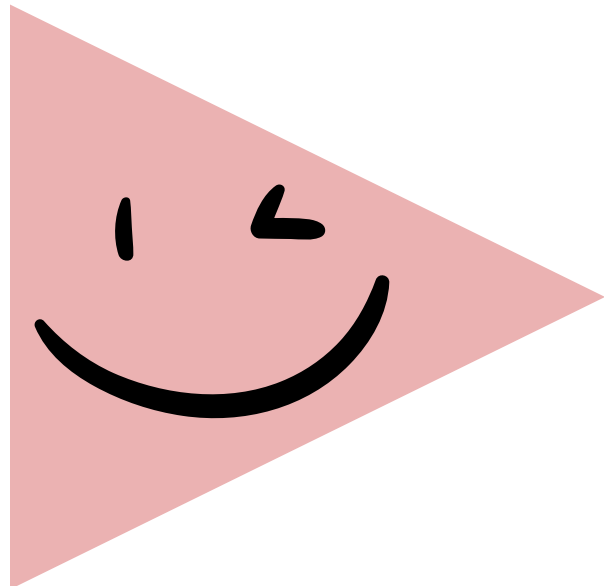
teacherpirouette



teacherpirouette



teacherpirouette



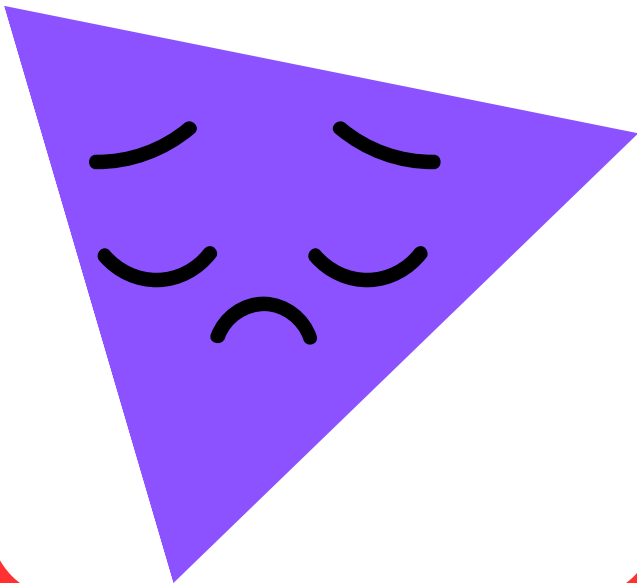
teacherpirouette



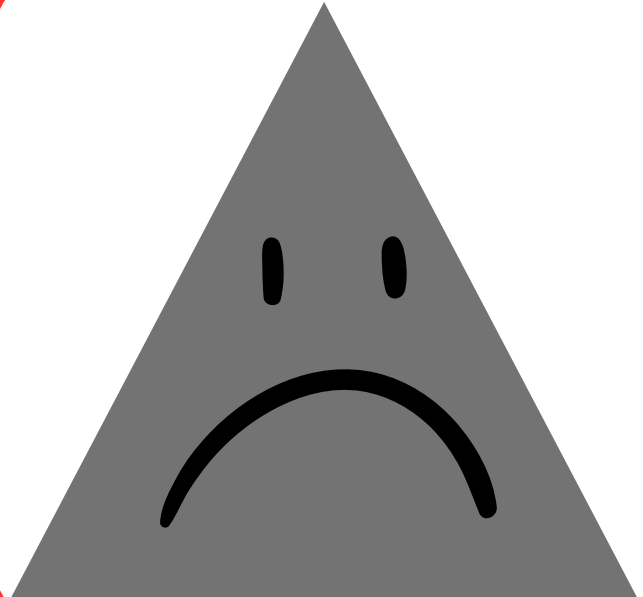
teacherpirouette



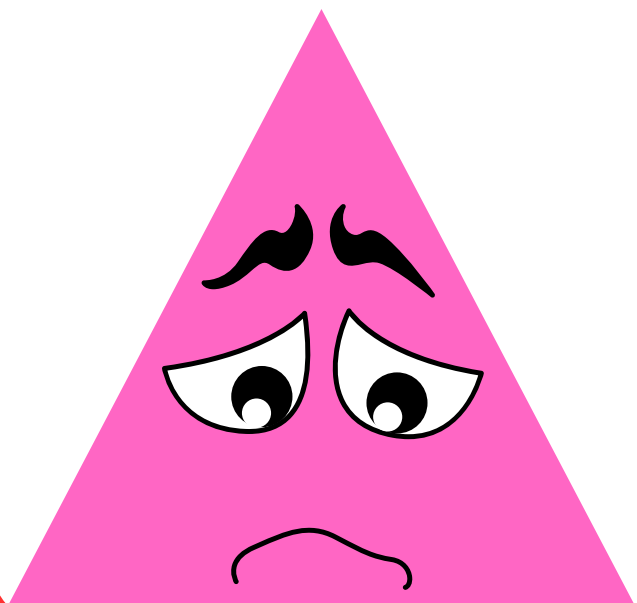
teacherpirouette



teacherpirouette



teacherpirouette



teacherpirouette



teacherpirouette



teacherpirouette



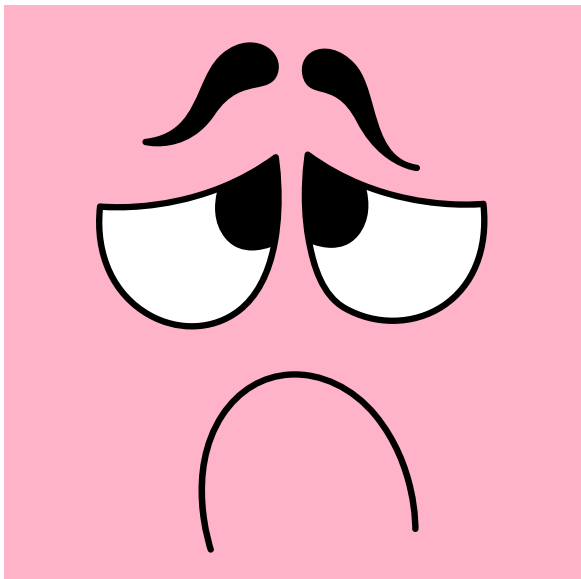
teacherpirouette



teacherpirouette



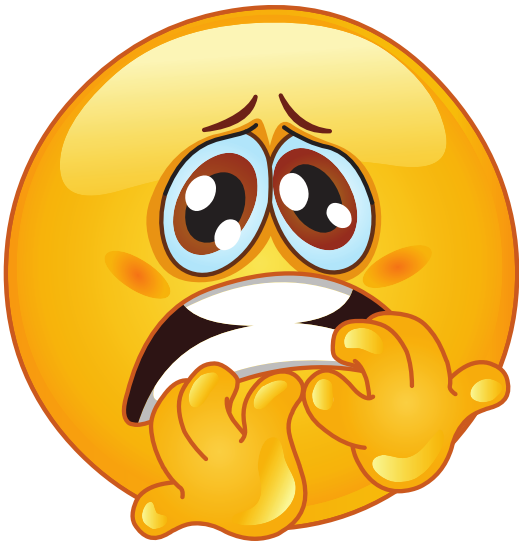
teacherpirouette



teacherpirouette



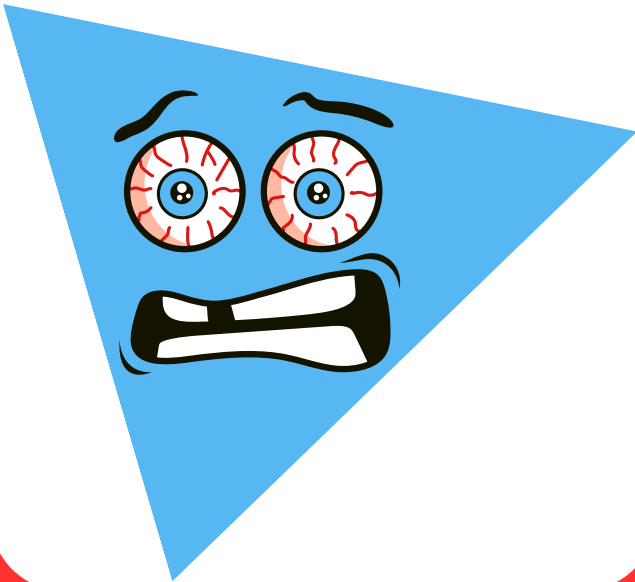
teacherpirouette



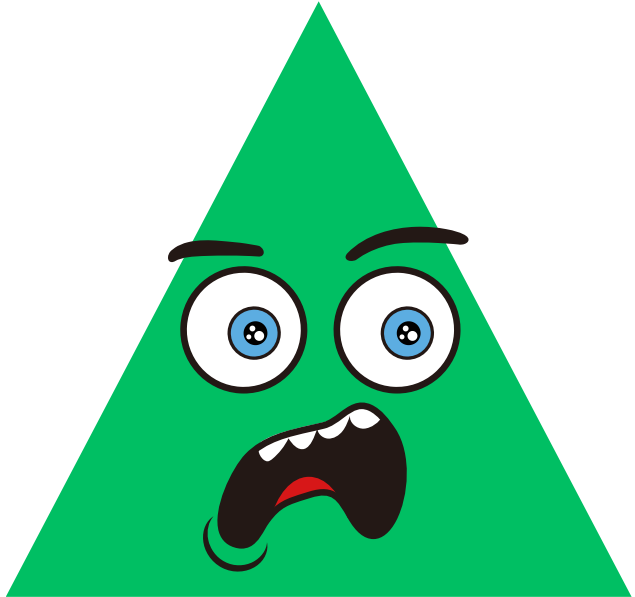
teacherpirouette



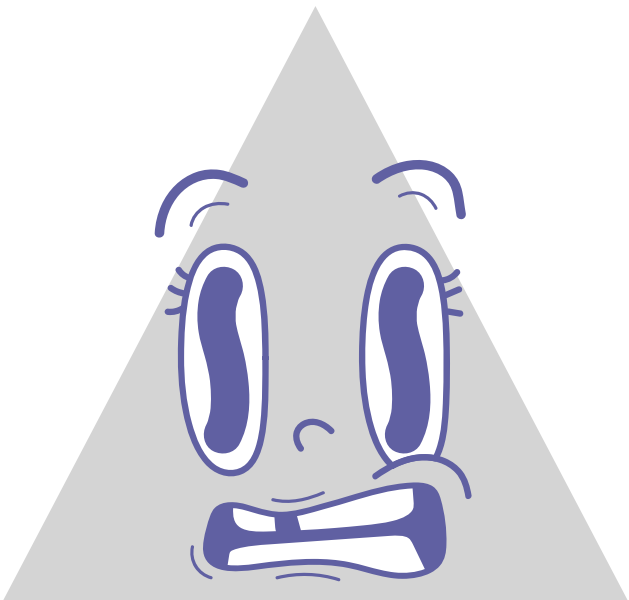
teacherpirouette



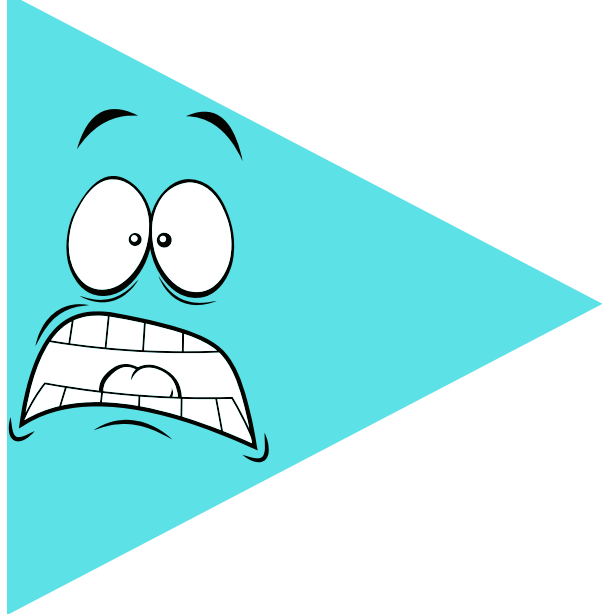
teacherpirouette



teacherpirouette



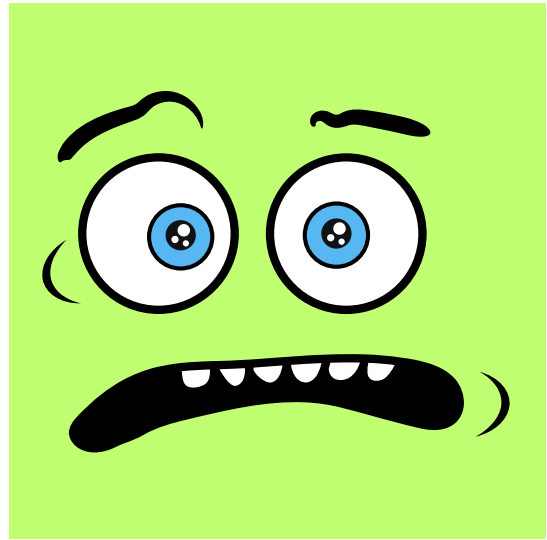
teacherpirouette



teacherpirouette



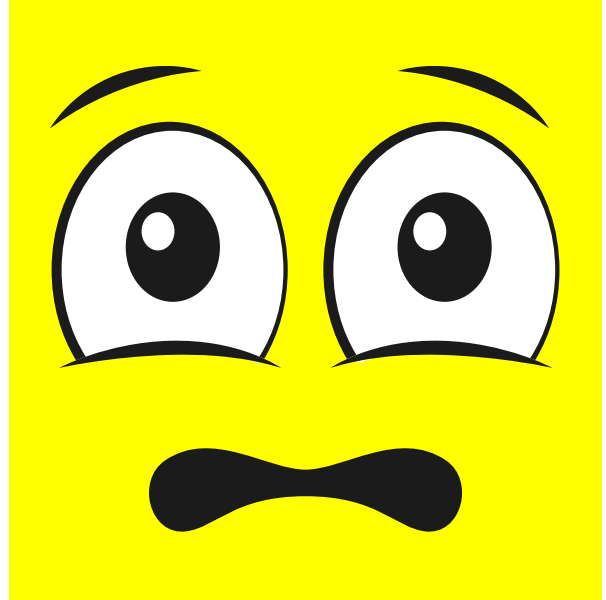
teacherpirouette



teacherpirouette



teacherpirouette



teacherpirouette



teacherpirouette



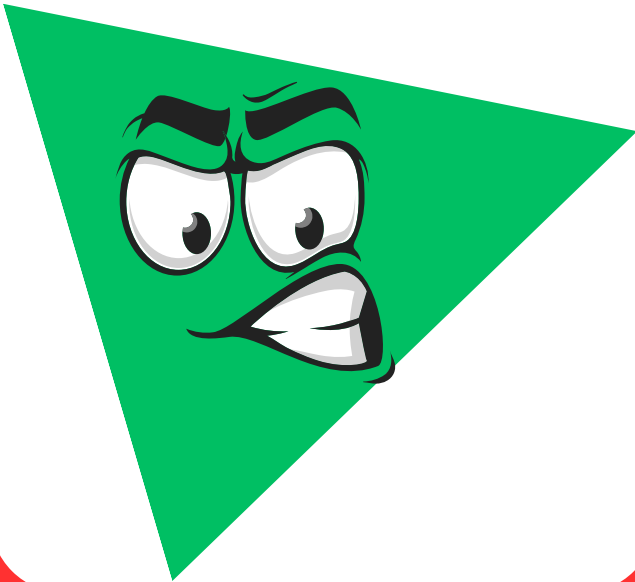
teacherpirouette



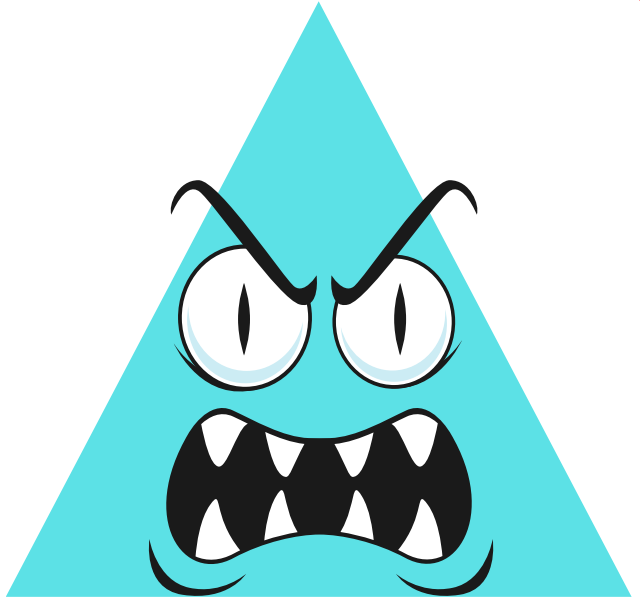
teacherpirouette



teacherpirouette



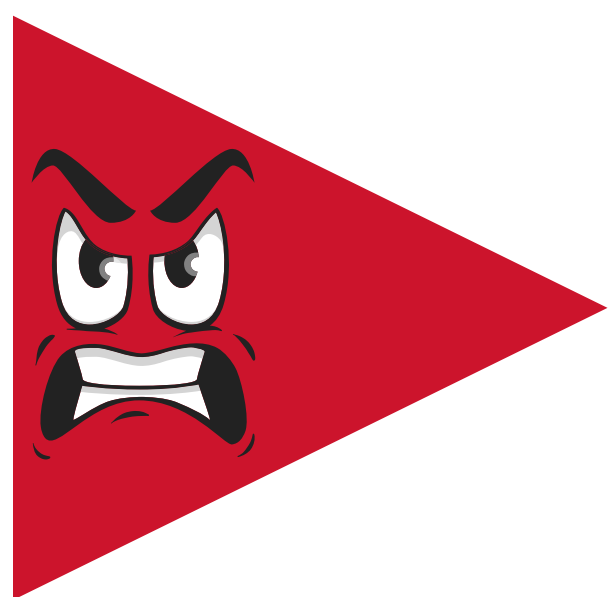
teacherpirouette



teacherpirouette



teacherpirouette



teacherpirouette



teacherpirouette



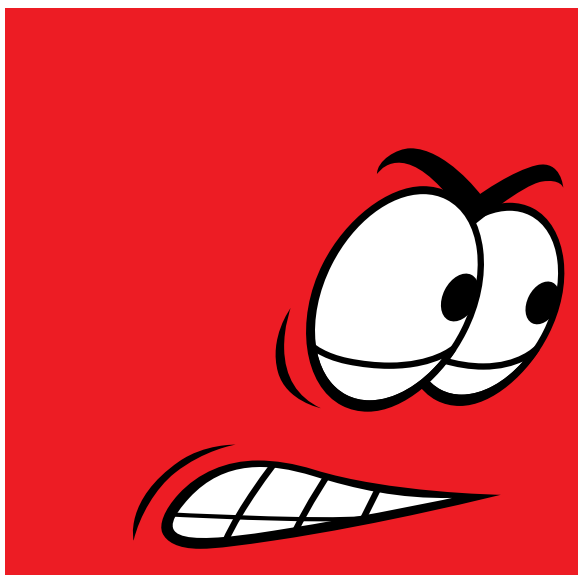
teacherpirouette



teacherpirouette



teacherpirouette



teacherpirouette



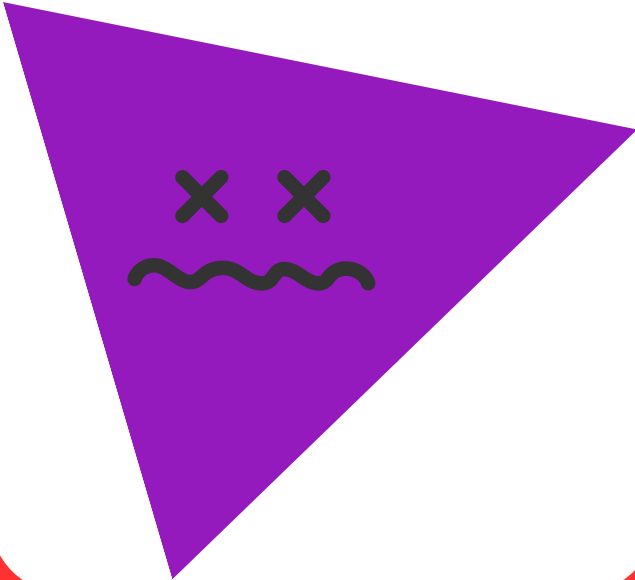
teacherpirouette



teacherpirouette



teacherpirouette



teacherpirouette



teacherpirouette



teacherpirouette



teacherpirouette



teacherpirouette



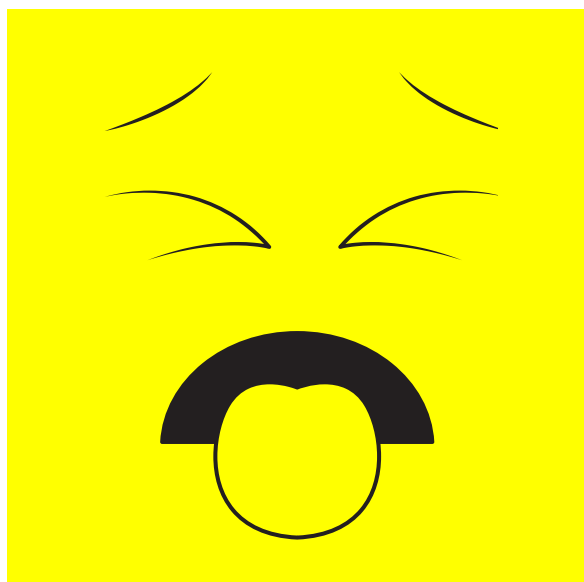
teacherpirouette



teacherpirouette



teacherpirouette



teacherpirouette



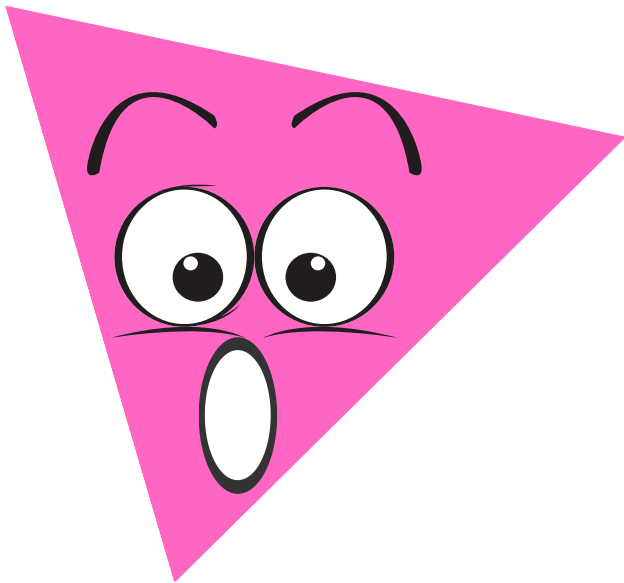
teacherpirouette



teacherpirouette



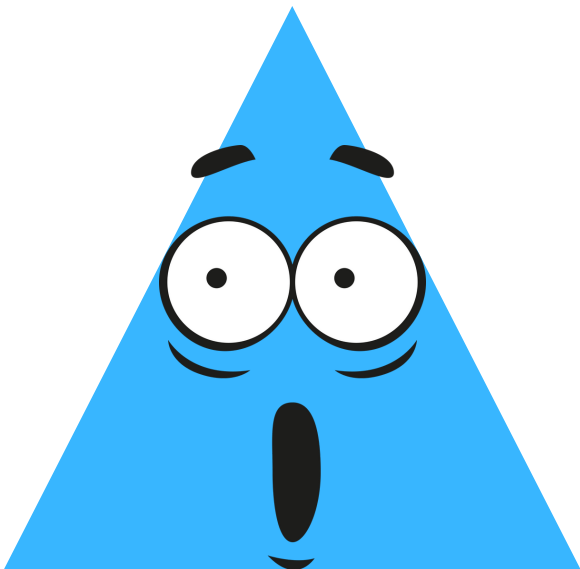
teacherpirouette



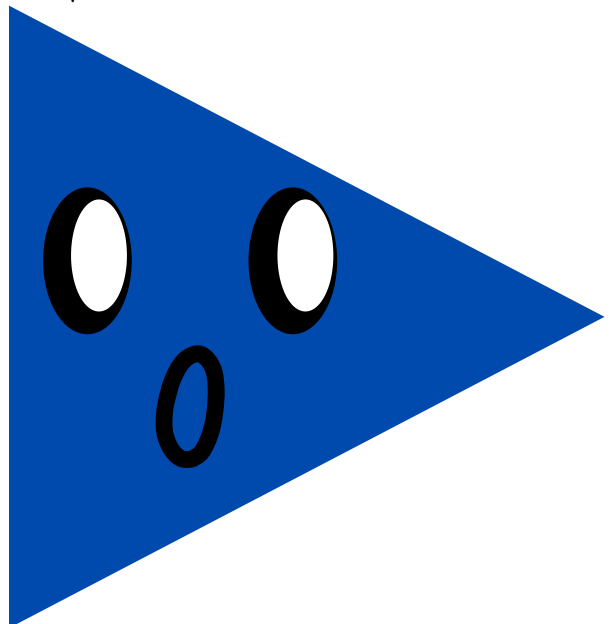
teacherpirouette



teacherpirouette



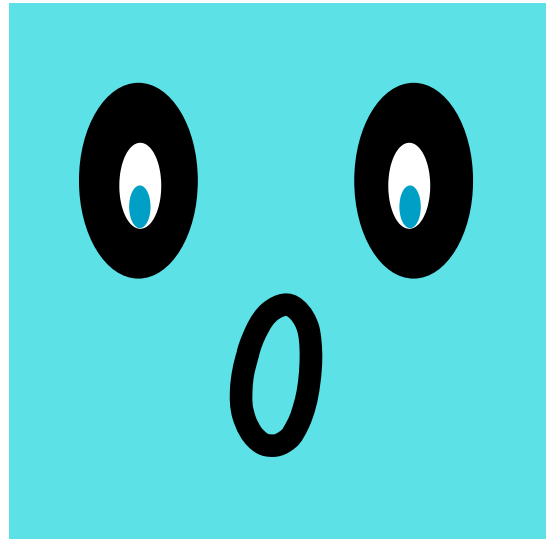
teacherpirouette



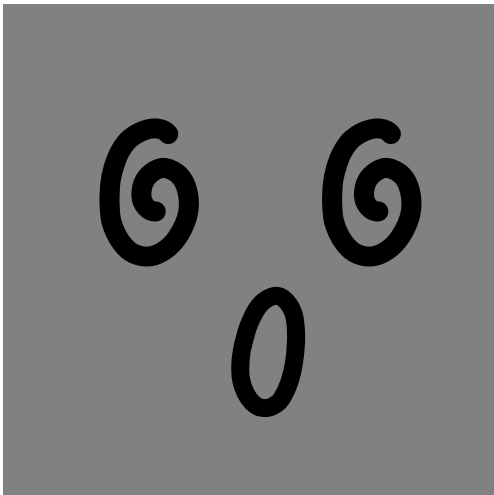
teacherpirouette



teacherpirouette



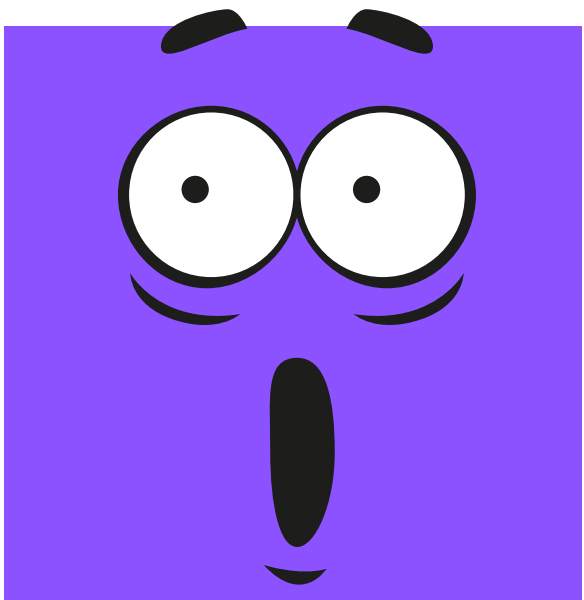
teacherpirouette



teacherpirouette



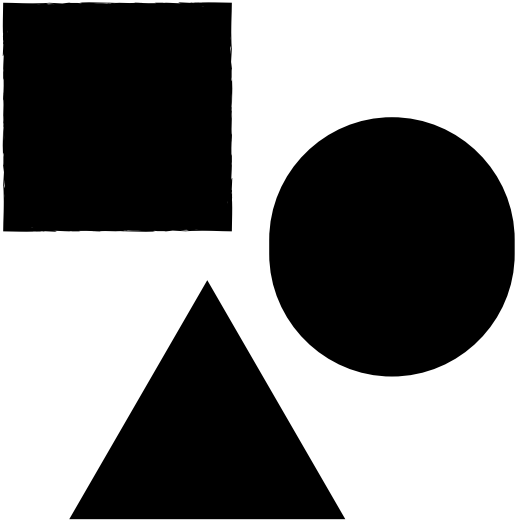
teacherpirouette



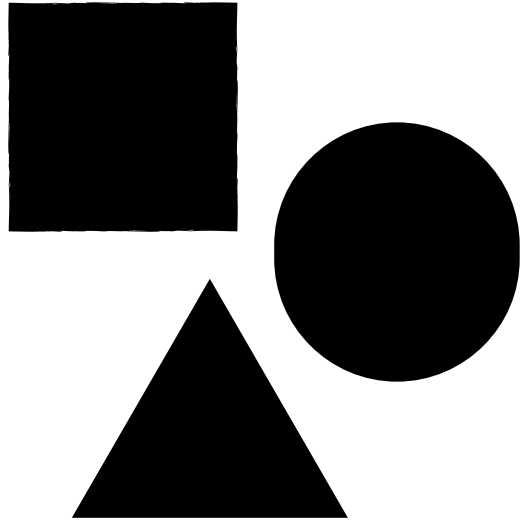
teacherpirouette



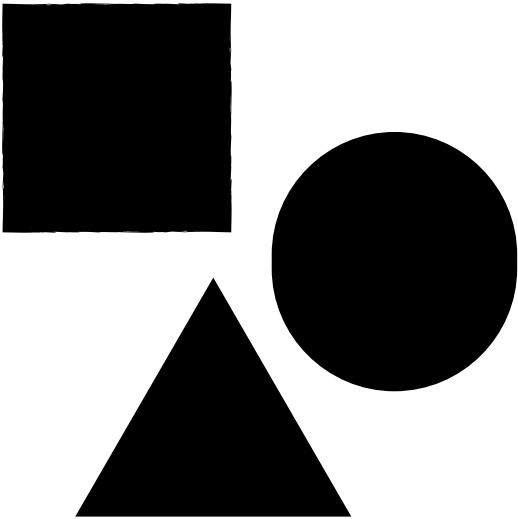
teacherpirouette



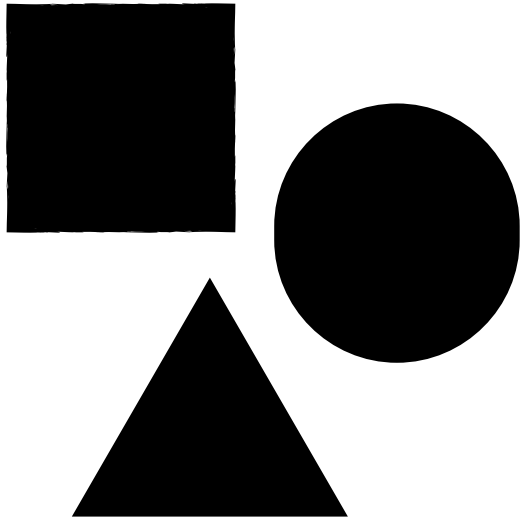
teacherpirouette



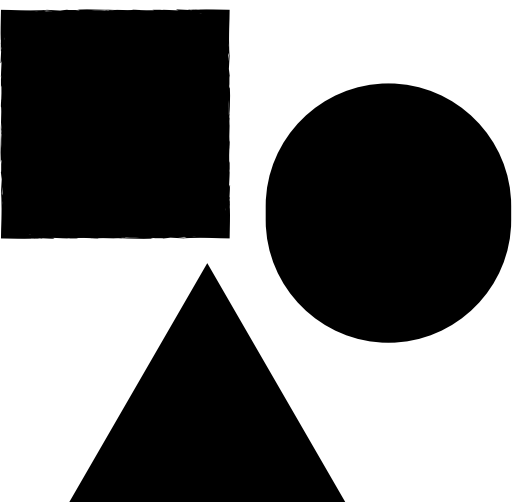
teacherpirouette



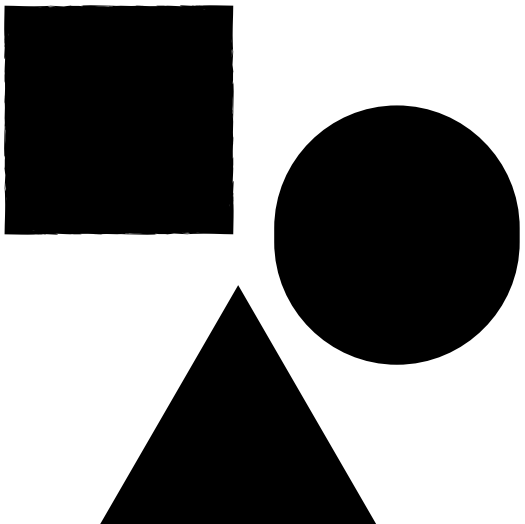
teacherpirouette

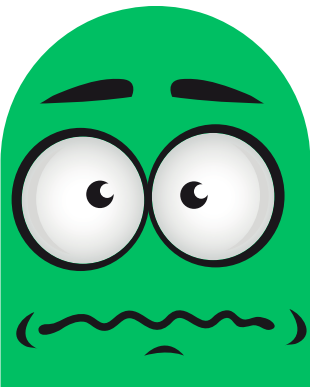
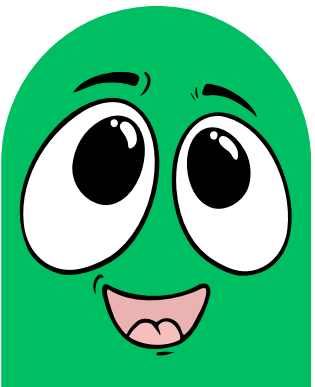
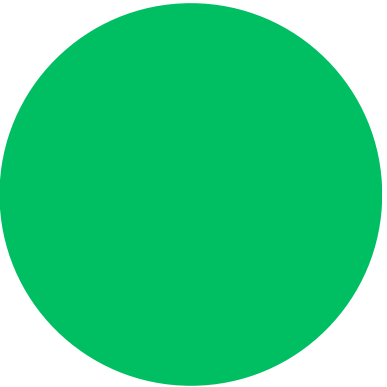
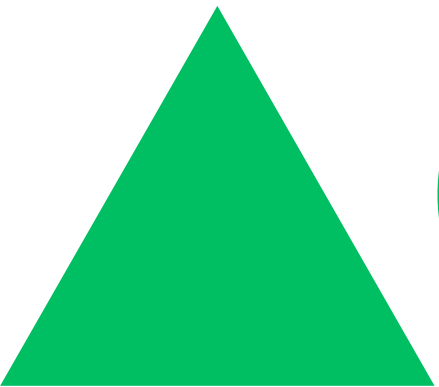
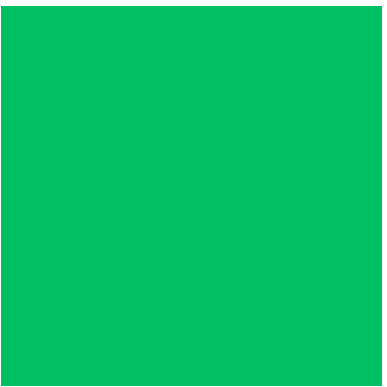
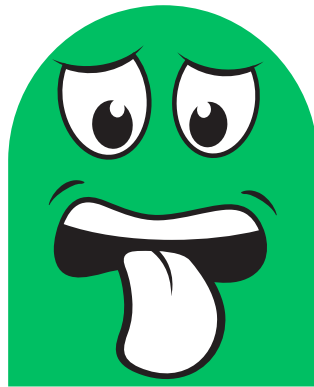
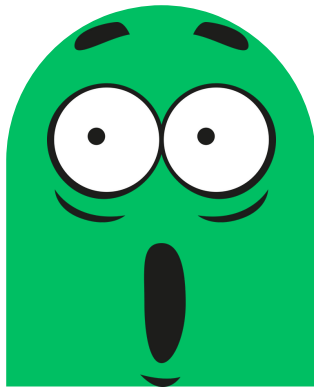
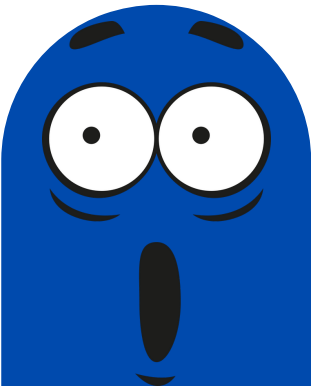
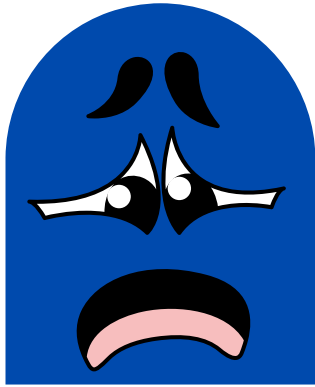
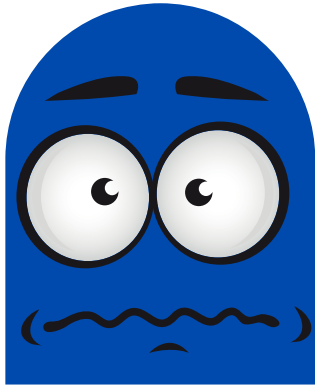
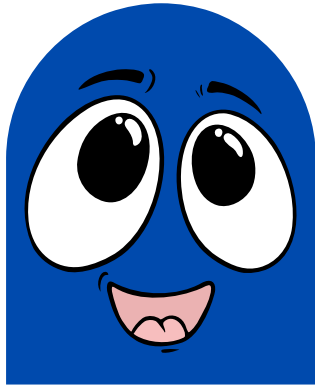
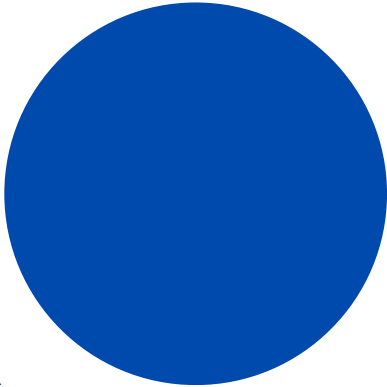
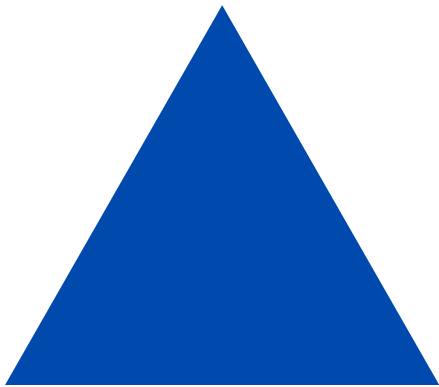


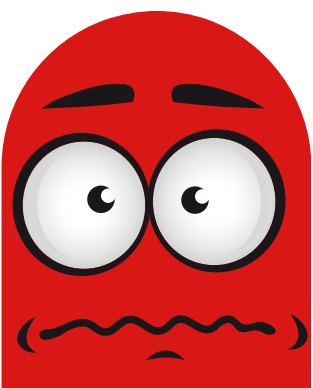
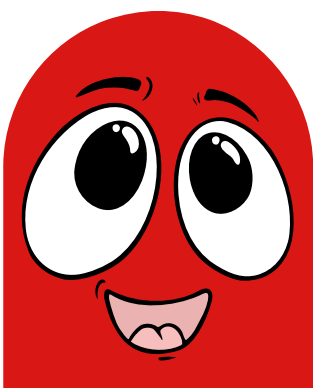
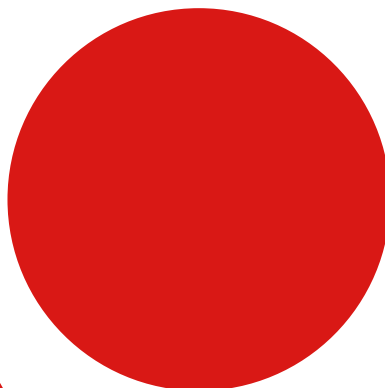
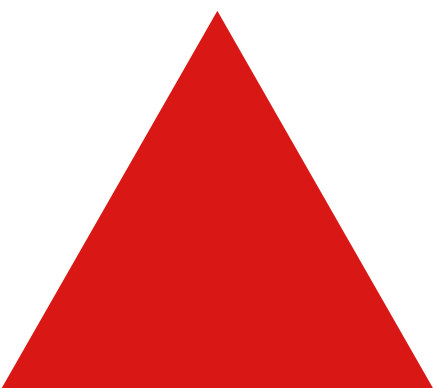
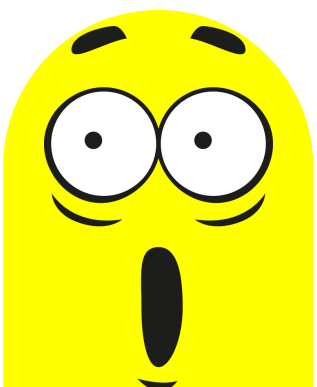
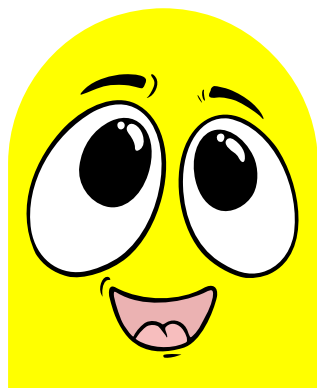
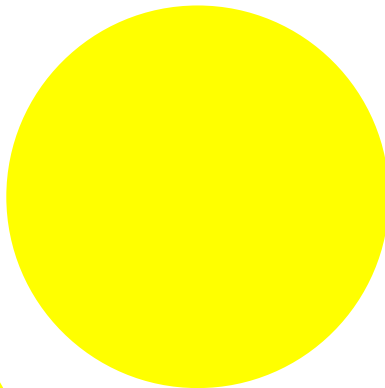
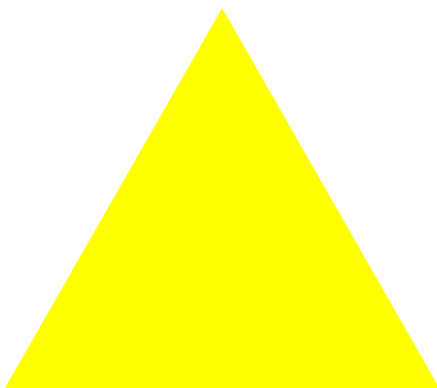
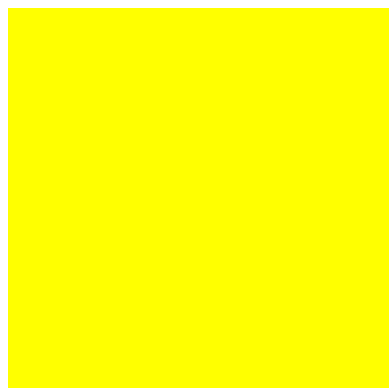
teacherpirouette

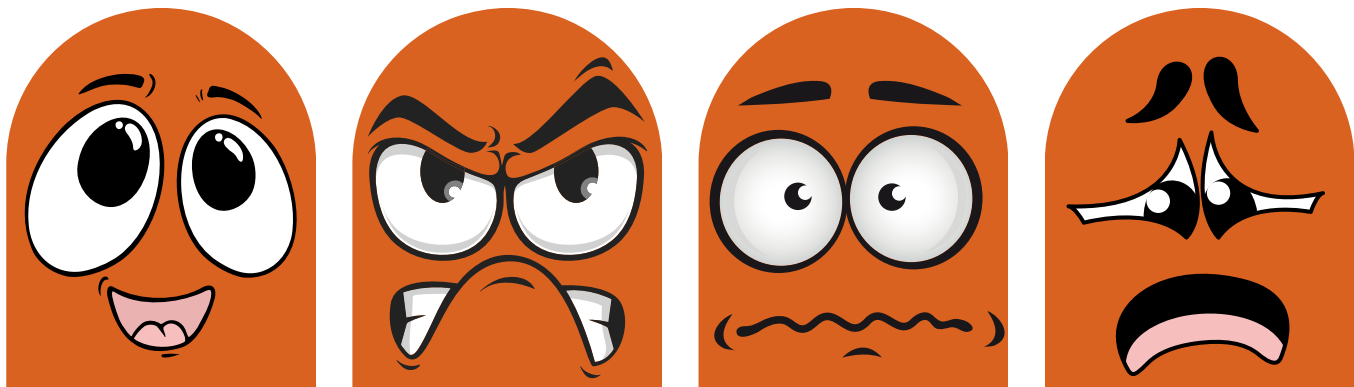
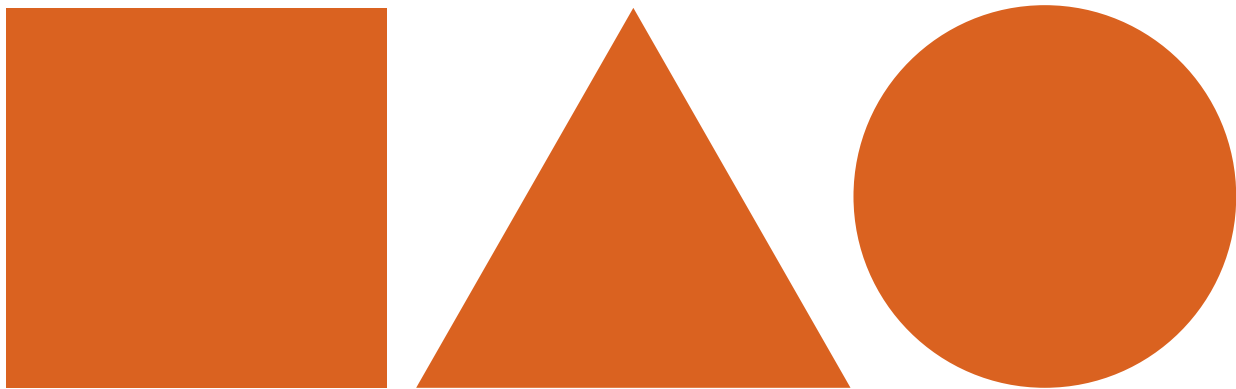
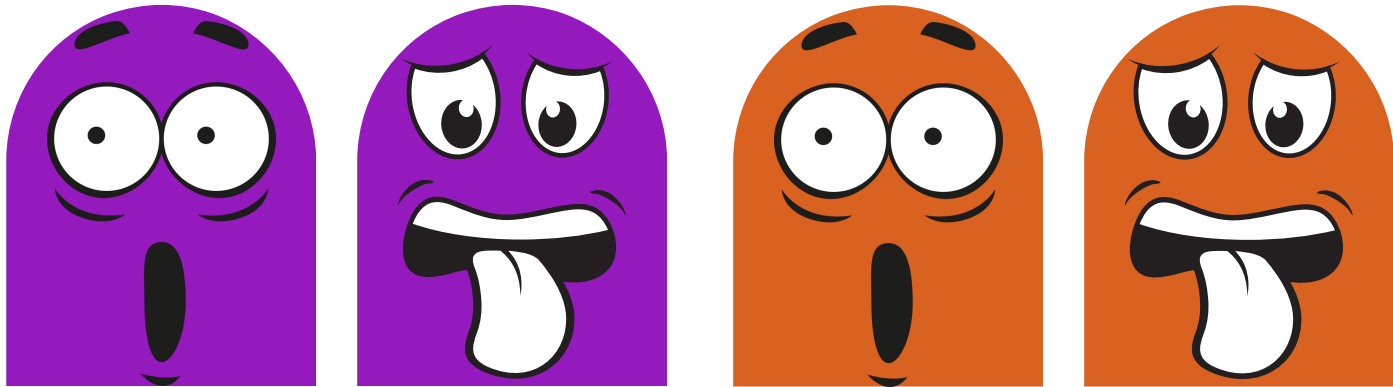
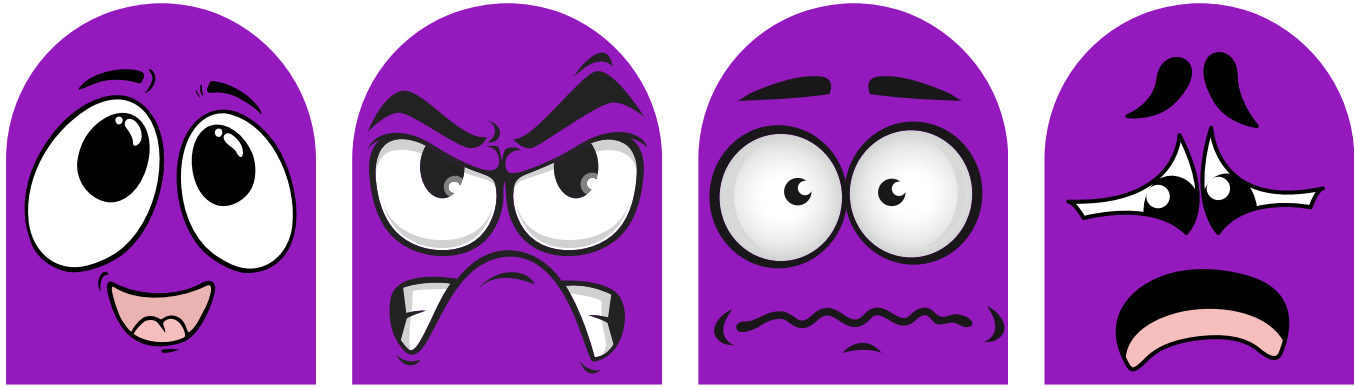
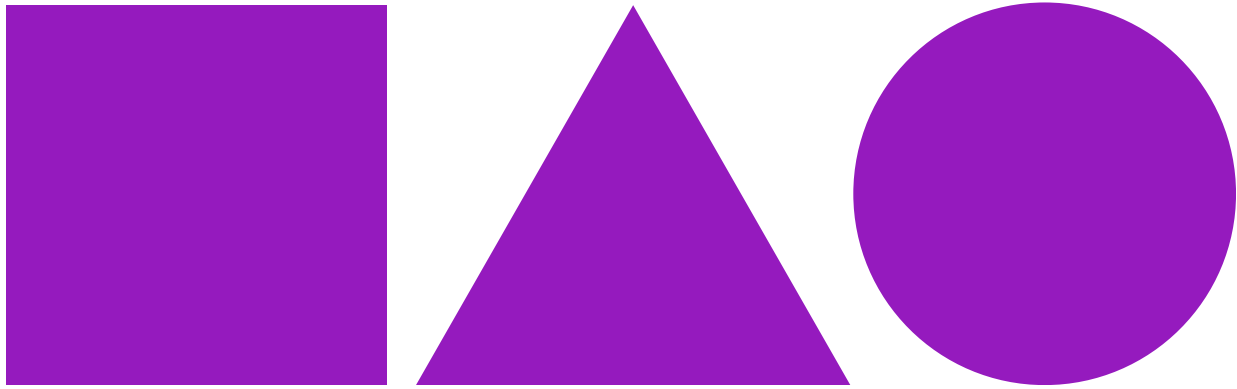


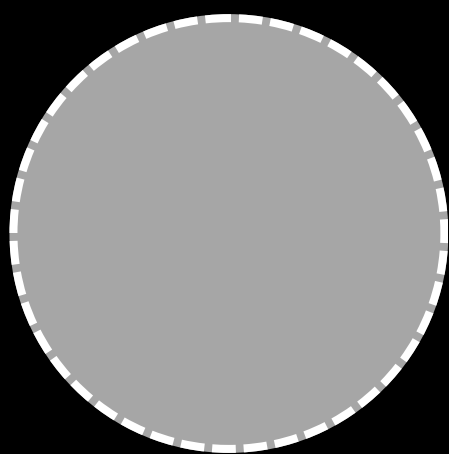
teacherpirouette

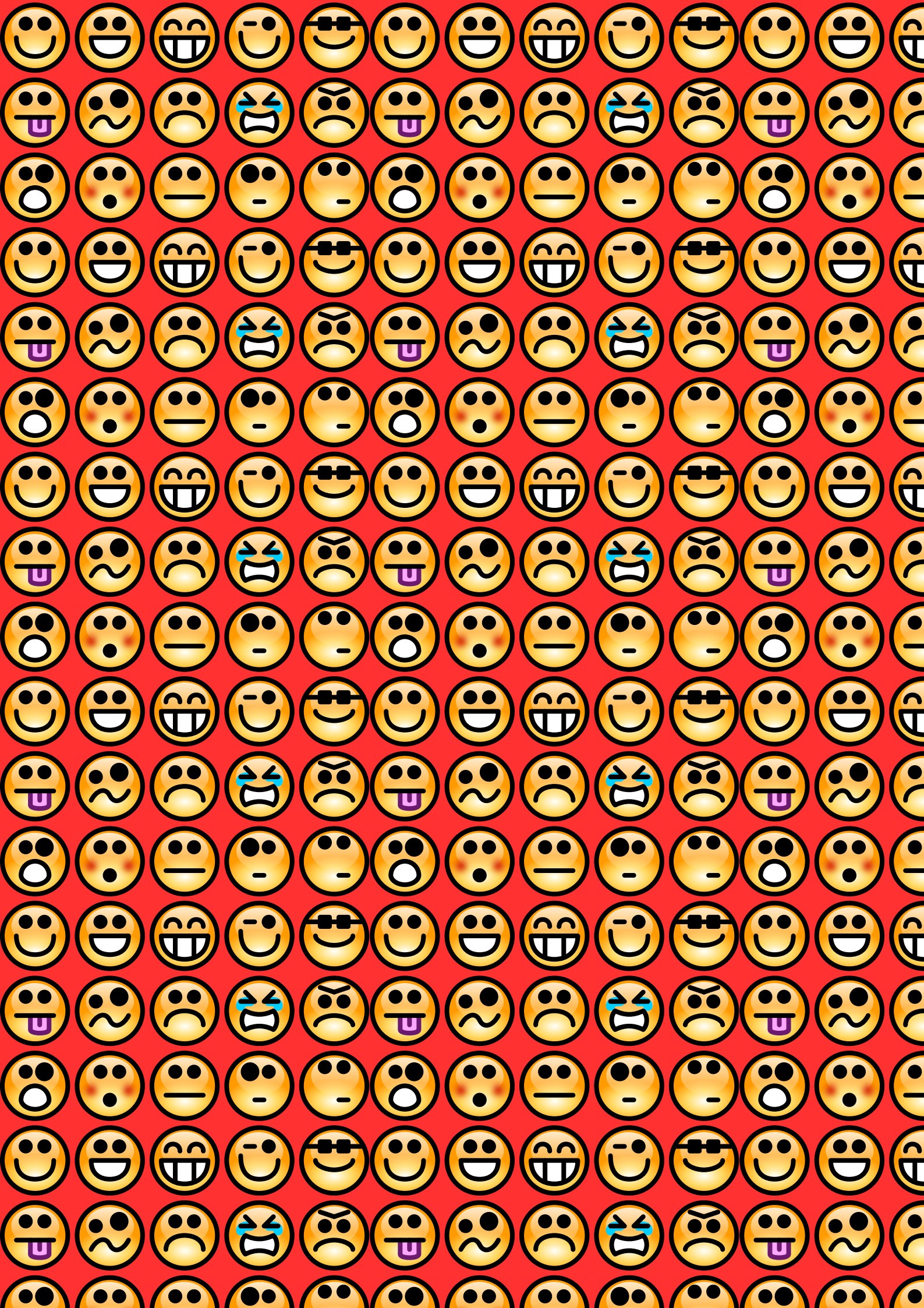












QUICK EMOTIONS

Contenu :

- 1 jeu contenant 52 cartes pour le jeu **niveau 1** (avec les 4 principales émotions : la COLÈRE, la TRISTESSE, la JOIE, la PEUR) dont 4 cartes spéciales « formes géométriques » ;
- 1 supplément de 26 cartes **niveau 2** (avec 2 émotions supplémentaires : la SURPRISE, le DÉGÔUT) dont 2 cartes spéciales « formes géométriques » ;
 - 1 tapis de jeu perforé en son centre ;
- 6 boîtes contenant chacune : 3 formes géométriques et 6 vignettes émotions (1 couleur par joueur).

Règles du jeu Niveau 1 simplifié :

Mise en place :

- Placez le tapis au milieu de la table.
- Distribuez toutes les cartes face retournée.
- Chaque joueur reçoit un lot de couleur comprenant des formes géométriques et des vignettes émotions.

Début du jeu :

- Les joueurs jouent à tour de rôle.
- Le joueur qui imite le mieux la tristesse (ou la colère) commence.

Déroulement du jeu :

- Le premier joueur retourne la carte du dessus de sa pile (en la montrant aux autres joueurs) et la place face visible entre sa pile et le tapis, en donnant le nom de l'émotion (avec ou sans l'aide de l'adulte).
- Les joueurs suivants continuent à tour de rôle.

2 émotions se retrouvent face visible. Sont-elles identiques ?

NON ! C'est au tour du joueur suivant de retourner sa carte. Et ainsi de suite jusqu'à ce que 2 émotions identiques soient retournées.

OUI ! 2 émotions identiques sont apparues ! Pose rapidement ta vignette émotion au centre du tapis dans le trou prévu à cet effet et donner le nom de l'émotion.

Le joueur qui a posé sa vignette émotion au centre en premier récupère les deux paquets de cartes (le paquet devant lui et celui de son adversaire) et les place sous son paquet de cartes et recommence à jouer.

Erreur :

En cas d'erreur, le joueur perd une carte qu'il place sous le tapis. Cette carte peut être gagnée par le prochain joueur qui ne commet pas d'erreur.

Fin du jeu :

Le jeu se termine lorsqu'un joueur a récupéré toutes les cartes.

Règles du jeu Niveau 1 (4 émotions) :

Mise en place :

- Placez le tapis au milieu de la table.
- Distribuez toutes les cartes face retournée.
- Chaque joueur reçoit un lot de couleur comprenant des formes géométriques et des vignettes émotions.

Début du jeu :

- Les joueurs jouent à tour de rôle.
- Le joueur qui imite le mieux la tristesse (ou la colère) commence.

Déroulement du jeu :

- Le premier joueur retourne la carte du dessus de sa pile (en la montrant aux autres joueurs) et la place face visible entre sa pile et le tapis, en donnant le nom de l'émotion (avec ou sans l'aide de l'adulte).
- Les joueurs suivants continuent à tour de rôle.

2 émotions se retrouvent face visible. Sont-elles identiques ?

NON ! C'est au tour du joueur suivant de retourner sa carte. Et ainsi de suite jusqu'à ce que 2 émotions identiques soient retournées.

OUI ! 2 émotions identiques sont apparues ! Pose rapidement ta vignette émotion au centre du tapis dans le trou prévu à cet effet et donner le nom de l'émotion.

Le joueur qui a posé sa vignette émotion au centre en premier récupère les deux paquets de cartes (le paquet devant lui et celui de son adversaire) et les place sous son paquet de cartes et recommence à jouer.

Si une carte spéciale (avec des formes géométriques) apparaît...

Si une carte spéciale est retournée, le jeu passe aux formes géométriques jusqu'à ce que cette carte spéciale soit recouverte.

Si deux formes géométriques identiques apparaissent, le joueur doit rapidement poser sa vignette forme (cercle, carré, triangle) au centre du tapis dans le trou prévu à cet effet et donner le nom de l'émotion.

Le joueur qui a posé sa vignette forme au centre du tapis en premier récupère les deux paquets de cartes (le paquet devant lui et celui de son adversaire) et les place sous son paquet de cartes et recommence à jouer.

Erreur :

En cas d'erreur, le joueur perd une carte qu'il place sous le tapis. Cette carte peut être gagnée par le prochain joueur qui ne commet pas d'erreur.

Fin du jeu :

Le jeu se termine lorsqu'un joueur a récupéré toutes les cartes.

Règles du jeu Niveau 2 (6 émotions) :

Les règles du jeu restent les mêmes que pour le Niveau 1, mais avec l'ajout de deux émotions supplémentaires.