

FICHE PÉDAGOGIQUE

LANGAGE ORAL

EMC

EMI

COOPÉRATIF

# Apprendre par le jeu

## LE MONSTRE DES COULEURS N° 35 – mars 2021



Anna Llenas, Joseph M. Allué, Dani Gómez (Purple Brain Créations), 2018  
 Édité par Asmodée  
 © Asmodée

<b>NIVEAU</b>	Cycles 1 et 2
<b>NOMBRE DE JOUEURS</b>	2 à 5 joueurs
<b>MISE EN PLACE</b>	5 minutes
<b>DURÉE</b>	45 minutes
<b>THÈME</b>	Émotions

### BUT DU JEU

Il faut aider le monstre des couleurs à trier et à remettre en place toutes ses émotions. Pour cela, les joueurs et joueuses doivent partager ce qu'ils ressentent face aux cinq émotions principales. Pour terminer le jeu, chaque émotion devra être remplacée dans le bocal correspondant.

COMMUNICATION

MÉMOIRE

CHANCE

HASARD

TEMPS DE MISE EN JEU



Moyen (5 à 10 minutes)

INTERACTIONS ENTRE LES JOUEURS



HASARD

STRATÉGIE



NIVEAU SONORE



## Le monstre des couleurs

### APPRENTISSAGES VISÉS

CYCLE 3	Se construire comme personne singulière au sein d'un groupe Oser entrer en communication.
CYCLE 4	Identifier et partager des émotions, des sentiments. Connaissance et structuration du vocabulaire des sentiments et des émotions.

### POINTS DE VIGILANCE

- Accorder une vigilance particulière à l'expression des émotions des enfants (propres au jeu ou non).
- Prévoir un temps en amont et pendant le jeu pour inciter les enfants à la bienveillance lors de l'écoute des émotions des autres.

### ADAPTATIONS POSSIBLES

#### Variables didactiques et pédagogiques

Rajouter deux zones avec les émotions manquantes: dégoût, surprise. Les joueurs doivent raconter une situation qui pourrait engendrer l'émotion sans pour autant qu'elle ait été vécue.

#### Adaptations du matériel

En fonction des émotions à travailler en priorité, retirer les jetons des émotions non souhaitées. Créer un plateau de jeu avec les élèves.

#### Adaptations des règles

- Regarder le placement des bocaux avant de commencer à jouer pour tenter de le mémoriser.
- Déplacer les bocaux de façon aléatoire à chaque tour afin d'ajouter de la difficulté et du temps de jeu. En cas d'erreur dans l'association jeton-bocal, le joueur doit s'exprimer à nouveau sur l'émotion contenue dans le bocal.

#### Prolongements

En amont, travailler le champ lexical des émotions avec des exemples. Après le jeu, travailler sur le champ lexical des sentiments en le distinguant de celui des émotions Proposer ce jeu en lien avec l'album de la même autrice: *La couleur des émotions*.

### JEUX SIMILAIRES

*La boîte à émotions de Zatou* (outil pédagogique pour 3 ans et +).

*Émotions monstres* (4 ans et +).

*La ronde des émotions* (5 ans et +).

*Feelings, le jeu des émotions!* (8 ans et +).

*Régulation des émotions* (kit ludo-éducatif, 8 ans et +).

*Compatibility* (10 ans et +).

### RESSOURCES COMPLÉMENTAIRES

<https://www.reseau-canope.fr/canotech/tous-les-articles-pour-le-premier-degre/article/news/apprenez-a-gener-vos-emotions-et-celles-de-vos-eleves.html>

<https://www.reseau-canope.fr/notice/diversite-n-195-mai-aout-2019.html>