



Flashcards

LE **M**I**R**O**I**R DE MES
EX**P**R**E**S**S**I**O**N**S**

Jouons avec les expressions et les émotions



FLASHCARDS LE MIROIR DE MES EXPRESSIONS

Le jeu contient 36 flashcards et une carte miroir spéciale.

Les flashcards sont réparties de la manière suivante : 12 expressions différentes dont chacune est représentée 3 fois à travers 3 personnages différents (un enfant, un adulte et une personne âgée).

Les expressions représentent :

- des émotions primaires : joie, peur, surprise, colère, dégoût et tristesse ;
- d'autres expressions/états d'âme : faire un bisou, froncer les sourcils, retrousser le nez, tirer la langue, lever les sourcils, gonfler les joues.

EMOTIONS PRIMAIRES

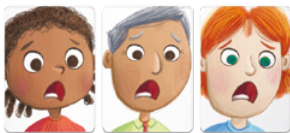
Joie



Colère



Peur



Dégoût



Surprise



Tristesse



AUTRES EXPRESSIONS

Faire un bisou



Tirer la langue



Froncer les sourcils



Lever les sourcils



Retrousser le nez



Gonfler les joues



Avec ce jeu original et amusant, les enfants apprennent à reconnaître les émotions et les expressions du visage ainsi qu'à les imiter, tout en exerçant leur intelligence personnelle.

Il s'agit d'un jeu qui engage également l'intelligence corporelle-kinesthésique : l'enfant apprend à contrôler les muscles du visage et à interpréter et imiter de manière de plus en plus précise les expressions faciales.

Déroulement

Avant de commencer à jouer, il est fondamental de préparer l'environnement afin de favoriser l'attention de l'enfant. Choisissez un lieu calme et sûr ; la surface de jeu doit être libre d'éléments qui pourraient distraire l'enfant.

1. Le miroir des expressions (mode solo).

Mélangeons les cartes et disposons-les, faces cachées, sur la surface de jeu. L'enfant pêche une carte et l'observe. Demandons-lui ensuite d'identifier l'expression représentée par le sujet de la carte. Nous pouvons l'aider en lui posant des questions, par exemple : « A ton avis, comment se sent la petite fille ? Elle est contente ou surprise ? » ; ou encore « Qu'est-ce qu'il est en train de faire ce petit garçon ? » et ainsi de suite. Une fois que l'expression a été identifiée, l'enfant peut s'amuser à l'imiter en se regardant dans la carte miroir et il gagne la carte.



2. Capture la figure (mode groupe).

Les enfants pêchent une carte à tour de rôle, sans la montrer aux autres. Le joueur dont c'est le tour reproduit l'expression de sa carte en se regardant dans la carte miroir et les autres doivent deviner de quelle expression il s'agit. Celui qui devine remporte la carte.



3. Les ensembles d'expressions (mode solo).

L'enfant regroupe les cartes en fonction des expressions représentées. Il peut par exemple regrouper les sujets qui tirent la langue ou encore les sujets qui expriment le « dégoût » et ainsi de suite. Il pourra également associer l'expression d'une émotion primaire à une expression semblable : par exemple, la colère peut être associée à un sujet qui fronce les sourcils, la surprise au contraire peut être associée à un sujet qui lève les sourcils et ainsi de suite.



Pour aller plus loin et pour les curieux

Les activités ludiques proposées dans ce jeu s'inspirent des études conduites par le psychologue américain Paul Ekman, auteur de la théorie « neuro-culturelle ». En s'appuyant sur les études que Darwin a effectuées sur les expressions faciales, Ekman a su démontrer le caractère universel des émotions. De nombreux chercheurs ont ensuite confirmé qu'il existe des émotions universelles, c'est-à-dire communes à tous les individus et cultures. Ces émotions sont appelées primaires et sont la joie, la colère, la tristesse, la peur, la surprise et le dégoût.





Multiple Intelligences Games

Ref. FR56017 © Headu s.r.l. - Viale Europa 23
64023 Mosciano Sant'Angelo, TE - Italy