

le jeu de société

le monstre des couleurs



Anna Llenas Josep M. Allué Dani Gómez

le monstre des couleurs

Le Monstre des couleurs s'est réveillé tout désorienté, et il ne sait pas pourquoi. Ses émotions sont toutes en pagaille, alors il faut maintenant qu'il les trie et les remette chacune à leur place. Peux-tu l'aider ?

Pour cela, il faudra que tu penses à des choses qui te rendent joyeux, triste, calme, qui te mettent en colère ou qui te font peur – puis que tu dises à tout le monde ce que sont ces choses.

Avec ton aide, et celle de sa jeune amie, il y arrivera sans aucun doute !



Le Monstre des couleurs (*La couleur des émotions*) est un livre pour enfants écrit et illustré par Anna Llenas. Son histoire aide les très jeunes (et même certains parmi nous qui ne sont plus si jeunes que ça) à reconnaître et gérer leurs émotions.

Et maintenant, vous pouvez également l'apprécier sous la forme d'un jeu coopératif : celui-là même que vous tenez entre vos mains.



2-5



3+



20 min

contenu

1 plateau de jeu

1 pion *Monstre des couleurs*

1 pion *Petite fille*

1 dé

8 bocaux pour y ranger les émotions

2 étagères pour les bocaux

5 jetons pour chacune des émotions



comment jouer

MISE EN PLACE

Dépliez le plateau et placez-le sur la table. Placez ensuite chaque jeton *émotion* sur l'emplacement du plateau de la même couleur, côté dessin visible.

Placez le Monstre des couleurs et la petite fille ensemble sur la zone de départ rose.


Enfin, mélangez les bocaux et placez-en 4 sur chaque étagère, l'ouverture (le trou) devant de manière à ce que le dessin sur l'arrière ne soit pas visible.


Placez les étagères et le dé à côté du plateau. Le plus jeune joueur à la table peut commencer la partie en lançant le dé !

TOUR D'UN JOUEUR

Pendant son tour, un joueur (ou une joueuse) jette le dé, puis fait l'action qui correspond au résultat :

1 2 1-2 : le joueur déplace le Monstre des couleurs du nombre de cases indiqué par le dé, dans la direction de son choix.

 SPIRALE : le joueur déplace le Monstre des couleurs vers n'importe quelle case du plateau.

 PETITE FILLE : le joueur amène le pion petite fille sur la même case que celle où se trouve le Monstre des couleurs.

BUT DU JEU

Les joueurs doivent coopérer pour se déplacer sur le plateau afin de récupérer tous les jetons *émotion* et les ranger à la bonne place.



identifiant



les émotions

Quand le Monstre des couleurs termine son mouvement sur une case contenant un jeton *émotion*, le joueur qui l'a déplacé doit dire aux autres joueurs quelque chose qui lui fait ressentir l'émotion correspondant à la couleur de la case. Il peut s'agir d'un évènement, d'un souvenir, d'un objet, ou d'un moment particulier, d'un simple mot ou d'une longue phrase.

Après que le joueur a dit ce qui lui fait ressentir cette émotion, il choisit un des bocaux sur l'étagère et le retourne :

- **Si le bocal présente la même couleur que le jeton**, il met ce dernier dans le bocal et remet le bocal sur l'étagère, de manière à ce que tout le monde puisse voir quelle émotion est à l'intérieur.
- **Si le bocal ne peut pas contenir cette émotion parce qu'il présente une autre couleur**, le joueur doit remettre le jeton sur le plateau, et le bocal sur l'étagère comme il était au départ (ouverture sur le devant).

- **Si le bocal présente un mélange de plusieurs couleurs**, le joueur doit intervertir la position de deux bocaux vides de son choix sur les étagères, puis reposer le bocal multicolore face colorée visible de tous. **Si trois bocaux multicolores sont visibles à n'importe quel moment, alors le Monstre des couleurs s'en va au lit toujours barbouillé, et il vous faut alors recommencer la partie à zéro.**



joie



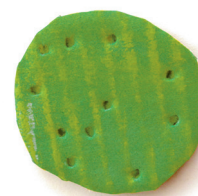
tristesse



colère



peur



sérénité

Après qu'un bocal a été choisi et retourné pour voir si sa couleur correspond, le tour du joueur se termine, et celui ou celle à sa gauche commence le sien en lançant le dé.

Exemple de tour de jeu :

Paul déplace le Monstre des couleurs sur la case jaune, qui représente la joie. Paul raconte aux autres joueurs qu'il s'est senti joyeux quand son grand-père est venu le chercher à la sortie de l'école et lui a amené des bonbons. Il peut maintenant prendre le jeton *joie* et choisir un bocal où le ranger. Paul retourne un des bocaux, mais il s'agit d'un bocal multicolore. Il doit le reposer sur l'étagère, mais côté coloré visible de tous cette fois. Puis il intervertit deux bocaux vides au hasard, et repose le jeton *joie* sur le plateau.

Les autres joueurs peuvent aider celui dont le tour est en cours, en lui indiquant, s'ils le savent, quel est le bon bocal pour l'émotion à ranger. Cela dit, la décision finale quant à quel bocal sortir de l'étagère revient toujours au joueur dont c'est le tour.

CASES SANS JETON

Au fur et à mesure que le jeu avance, les jetons *émotion* vont être déposés dans leurs bocaux respectifs, et leurs cases sur le plateau seront laissées vides. Si le Monstre des couleurs s'arrête sur une case où il n'y a plus de jeton (ou sur la case rose représentant l'amour, qui n'a pas de jeton correspondant), ce joueur doit néanmoins raconter aux autres joueurs quelque chose qui lui fait ressentir l'émotion associée à la couleur de la case. Puis il relance le dé et déplace le Monstre des couleurs ou la petite fille.

LA PETITE FILLE

La petite fille essaye de faire en sorte que le Monstre des couleurs ne soit pas submergé par ses émotions toutes emmêlées. A chaque fois que le Monstre des couleurs s'arrête sur la même case que la petite fille, ou que celle-ci le rejoint après un jet de dé, le joueur peut retourner un des bocaux multicolores de manière à ce qu'il soit à nouveau caché. Si aucun bocal multicolore n'est visible, le joueur relance le dé et joue à nouveau.



FIN DE LA PARTIE

Les joueurs gagnent s'ils arrivent à aider le Monstre des couleurs à ranger ses cinq jetons *émotion* dans leurs bocaux respectifs avant que **TROIS** bocaux multicolores ne soient retournés face visible.

conseils pour les parents et les éducateurs

Un aspect fondamental de notre éducation et de notre développement en tant que personnes est notre capacité à

identifier et gérer nos émotions de manière positive. Toutefois, il arrive très souvent que les jeunes enfants trouvent difficile de les reconnaître et d'en parler, car elles sont la source de très forts émois.

C'est pourquoi Le Monstre des couleurs est un excellent outil pour

aider les enfants à travailler sur leurs émotions. Le Monstre des couleurs doit séparer ses émotions toutes mélangées, et en l'aidant, les enfants sont à même de réfléchir à ce qui cause chaque émotion, et de le partager avec les autres.

Comme chaque petit garçon et chaque petite fille est entièrement unique et différent et que vous êtes ceux qui les connaissez le mieux, nous proposons les suggestions suivantes pour profiter du jeu et en tirer le meilleur parti :

QU'AVONS-NOUS RESSENTI ?

Une fois la partie terminée, vous avez une excellente opportunité pour discuter avec les enfants de ce qu'ils ont ressenti pendant qu'ils jouaient. Demandez-leur s'ils connaissent toutes les émotions que ressent le Monstre, et s'il leur arrive à eux aussi de trouver leurs propres émotions toutes mélangées. Vous pouvez les inclure dans une grande discussion concernant l'importance de savoir séparer ses émotions, et comment cela peut aider les enfants à se comprendre eux-mêmes et à mieux savoir ce que nous aimons et ce qui nous inquiète.

PETITS MONSTRES

Les très jeunes enfants trouvent souvent difficile de parler d'eux-mêmes. Si c'est le cas, quand c'est leur tour d'expliquer ce qui leur fait ressentir telle ou telle émotion, vous pouvez suggérer à la place qu'ils expliquent pourquoi le Monstre des couleurs se sent comme cela. Par exemple : « A ton avis, pourquoi le Monstre est en colère ? »



COULEURS DU JOUR

Une fois que les enfants seront familiarisés avec l'univers du Monstre des couleurs, les couleurs peuvent être utilisées pour leur parler de leur journée, de comment elle s'est passée, d'une manière simple pour eux. Ils peuvent également associer de nouvelles couleurs à de nouvelles émotions. Par exemple : « Comment s'est passée ta journée ? Plutôt bleu, ou jaune ? Pourquoi ? »



UN PLATEAU DE JEU POUR NOS PROPRES ÉMOTIONS

Le Monstre des couleurs se joue sur un plateau qui représente les choses qui l'effraient ou le rendent heureux, l'attristent ou le calment – lui... Mais chaque personne a son propre plateau d'émotions. Vous pouvez travailler avec les enfants pour dessiner tous ensemble votre plateau personnalisé, ou bien chaque joueur peut faire sa propre fiche décrivant ses émotions – une manière de continuer à partager ses sentiments. En connaissent-ils d'autres ?

voyons,
comment se sent
le monstre des couleurs ?



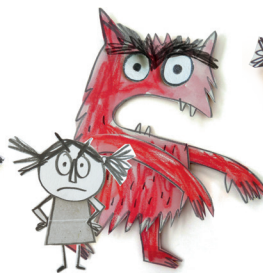
amour



joie



peur



colère



tristesse



sérénité

DEVIR

Devir Iberia, S.L.
C/Rosselló, 184.
08008 - Barcelona
www.devir.com

Le Monstre des couleurs © Anna Llenas.

Textes et illustrations : © Anna Llenas 2012 www.annallenas.com

Conception : Josep Maria Allué et Dani Gómez © 2018. Conception graphique : © Anna Llenas.

Traduction et adaptation de la version française : Space Cow.

Adaptation technique : Ceci RC.

SPACE Cow – Asmodee Group –
47 rue de l'Est
92100 Boulogne-Billancourt
FRANCE – © 2021 SPACE Cow

