L'atelier des émotions

Règle du jeu

LE JEU — À partir de la 5e • français et LCA • 2 à 6 joueurs ou équipes • environ 20 à 30 minutes.

BUT DU JEU — Marquez le plus de points en explorant l'origine des mots, leurs nuances et leur emploi. Chacun résout quatre défis, un par famille.

MATÉRIEL — 60 cartes Repères R01–R60 ; 36 Défis ; 3 Aides A1–A3 ; une piste ; six personnages ; le corrigé séparé. Prévoyez du papier et des crayons.

INSTALLATION — Mélangez séparément les quatre piles de Défis. Classez les Repères par numéro en trois paquets : R01–R20, R21–R40, R41–R60. Les Repères et les Aides restent consultables. Placez les pions près de Départ : chacun a 0 point. Choisissez un premier joueur et un sens de jeu.

LES QUATRE MANCHES — 1. Origines, bleu-vert (O1–O9). 2. Nuances, vert sauge (N1–N9). 3. Pièges, terre cuite (P1–P9). 4. À vos plumes, violet (E1–E9). Les lettres permettent aussi de trier en noir et blanc.

UN TOUR DE JEU — Le joueur suivant fait le lecteur : il montre le recto d'un Défi de la manche et lit les deux demandes. Le joueur actif consulte les aides utiles puis répond. Le lecteur garde le corrigé caché au joueur actif et compare la réponse aux deux critères du numéro concerné.

VALIDER ET AVANCER — Attribuez séparément 0 ou 1 point à chaque critère. Un échec à la première demande n'annule pas la réussite de la seconde. Avancez de 0, 1 ou 2 cases, lisez la correction puis défaussez la carte. Chaque participant joue une fois dans la manche.

PASSER À LA MANCHE SUIVANTE — Prenez la pile suivante. Le joueur qui suivait le premier devient le nouveau premier joueur ; conservez le sens de jeu.

FIN DE PARTIE — Terminez les quatre manches : chacun a joué quatre fois. Le plus haut score gagne ; les ex æquo partagent la victoire. Atteindre 08 n'arrête pas les tours des autres. Les cases violettes 01 à 08 indiquent seulement le total des points.

L'atelier des émotions

Jouer, adapter et imprimer

ACCEPTER UNE RÉPONSE — Une formulation équivalente convient. Pour les questions ouvertes, plusieurs réponses cohérentes sont possibles ; le corrigé donne des critères et des exemples. Une justification relie un indice précis à la réponse. L'orthographe peut être corrigée sans retirer de point si elle n'est pas l'objectif de la carte. En cas de désaccord, le professeur arbitre.

À DEUX OU EN ÉQUIPES — À deux, alternez lecteur et joueur. En équipes, échangez avant de laisser répondre un porte-parole différent à chaque manche. Plusieurs pions peuvent partager une même case. Les cases indiquent des points ; elles ne choisissent pas la famille du Défi.

AIDES ET ADAPTATIONS — Avant une première partie, prenez deux minutes pour feuilleter les Repères. L'enseignant peut lire les cartes. Les productions peuvent être orales ou écrites. Adaptez le temps aux recherches et aux échanges, notamment à six équipes. Les mots savants de la banque ne sont pas tous à réciter de mémoire.

VARIANTE COOPÉRATIVE — Jouez les quatre manches, puis additionnez vos scores. Le défi collectif est atteint à partir de 6 points par joueur ou équipe : par exemple, 24 points pour quatre participants. Il n'y a pas d'élimination.

ATELIER AVEC LES REPÈRES — Hors partie, un lecteur tire un Repère et lit seulement le mot ancien en cachant la carte. Les autres proposent sa langue et son sens. Révélez la carte pour vérifier. Réemployez ensuite un mot français de la banque dans une courte phrase.

IMPRIMER LES CARTES — Le PDF compte 22 pages, soit 11 feuilles A4 : chaque recto est suivi du verso correspondant. Imprimez à 100 % / taille réelle, recto verso sur le bord long. Faites un essai avec les pages 1 et 2. Les cartes mesurent 63 × 88 mm, neuf par recto.

DÉCOUPER ET ASSEMBLER — Coupez sur les traits du recto. Les versos sont illustrés sans texte ni repères. Imprimez la piste, les personnages, les règles et le corrigé en recto simple. Montez les personnages selon leur planche : deux faces jointes et deux languettes pour le socle.

RETROUVER LES DOCUMENTS — Le fichier de cartes contient les 60 Repères, puis 3 Aides et 36 Défis. La piste et les pions occupent 2 pages A4 paysage. Le corrigé tient sur 1 page séparée, du côté du lecteur. La notice contient les vérifications et les sources.