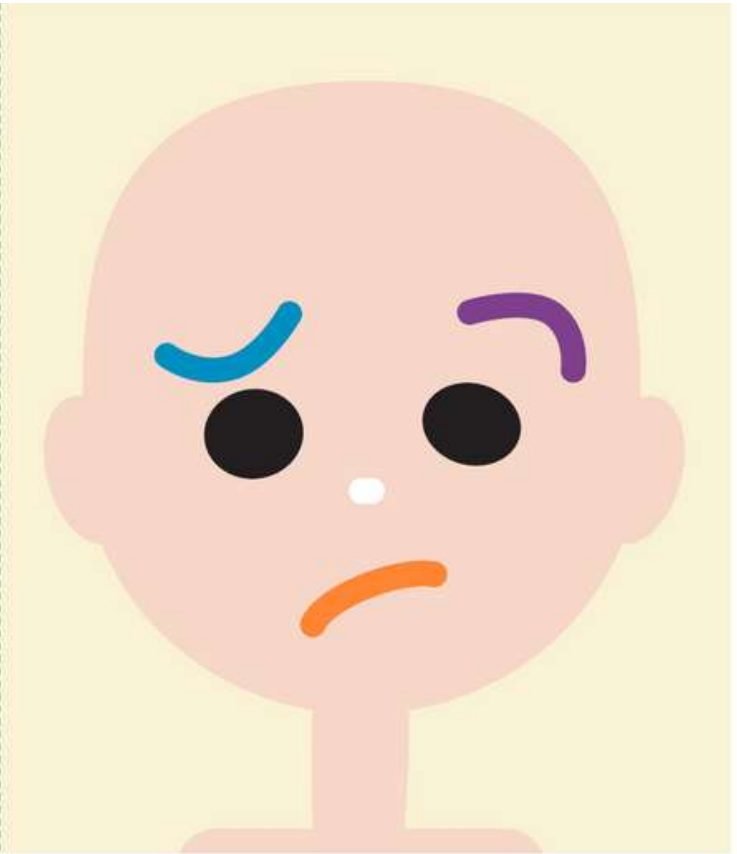




déçu·e

Parfois, tu n'as pas eu quelque chose que tu espérais ou attendais.
Tu éprouves de la déception.



dégoûté·e

C'est avoir une impression désagréable face quelque chose
ou face à une situation.



étonné·e

Parfois, tu ne t'attendais pas à ce que quelque chose arrive
ou soit comme ça. Tu es surpris.



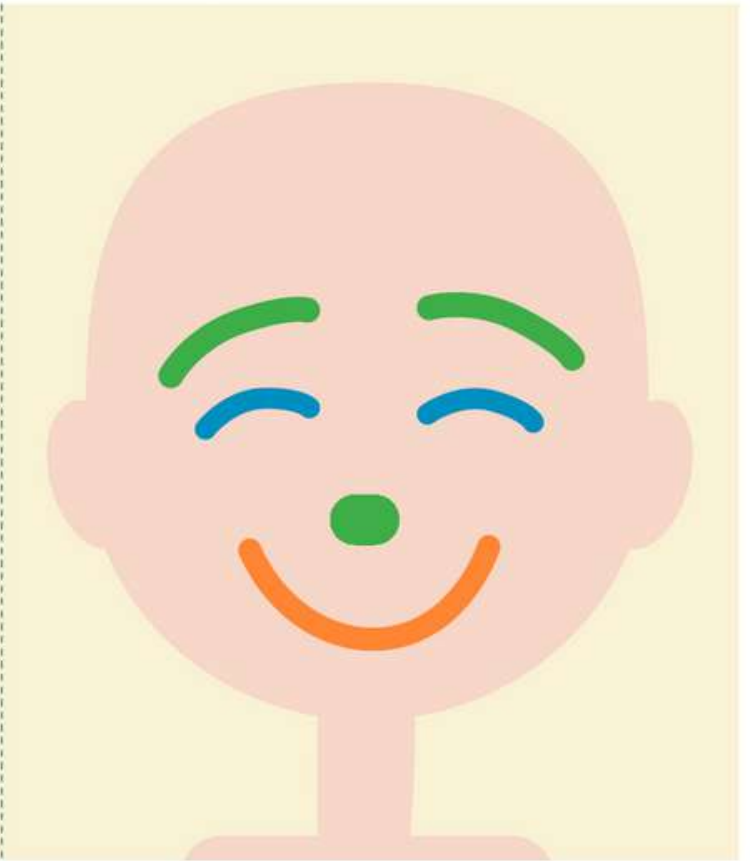
triste

Parfois, tu as de la peine, du chagrin.
quelque chose te blesse à l'intérieur.



effrayé·e

Il peut arriver que tu aies très peur de quelque chose
ou de quelqu'un, que tu sois affolé·e.



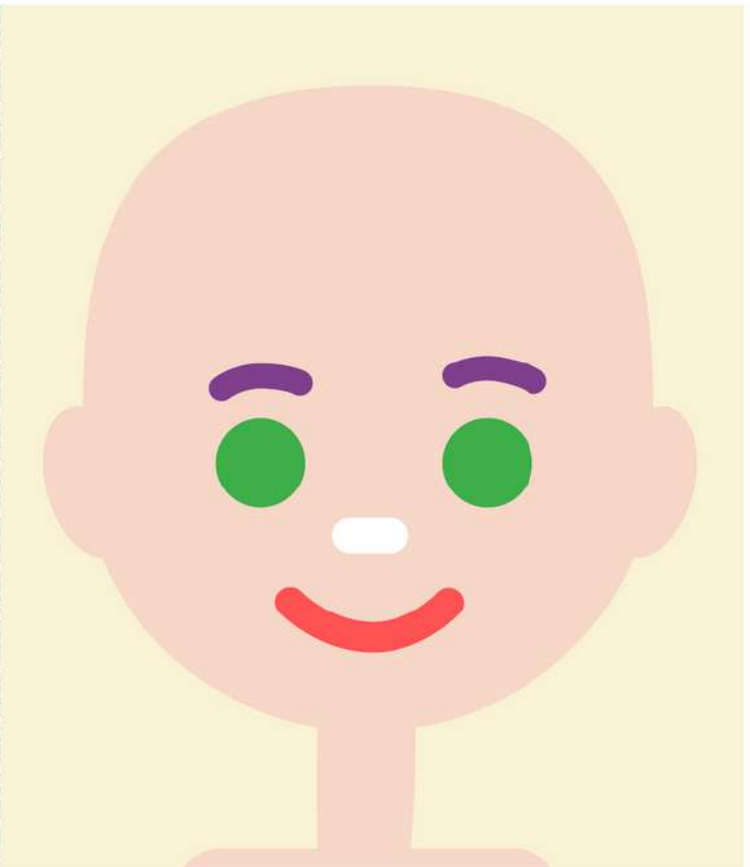
heureux·se

C'est quand tout va bien !
Qu'on ressent de la joie, du bonheur.



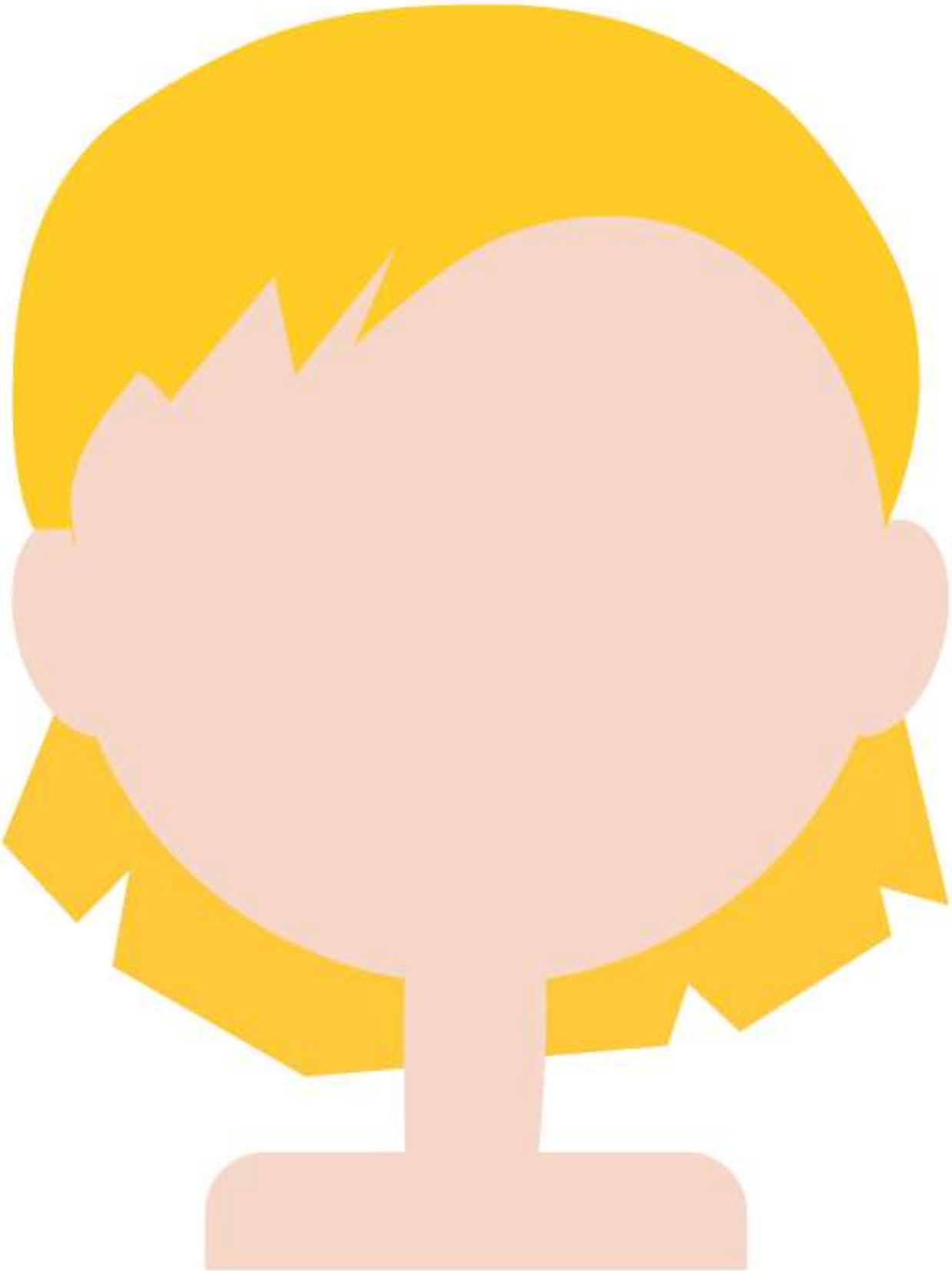
serein·e

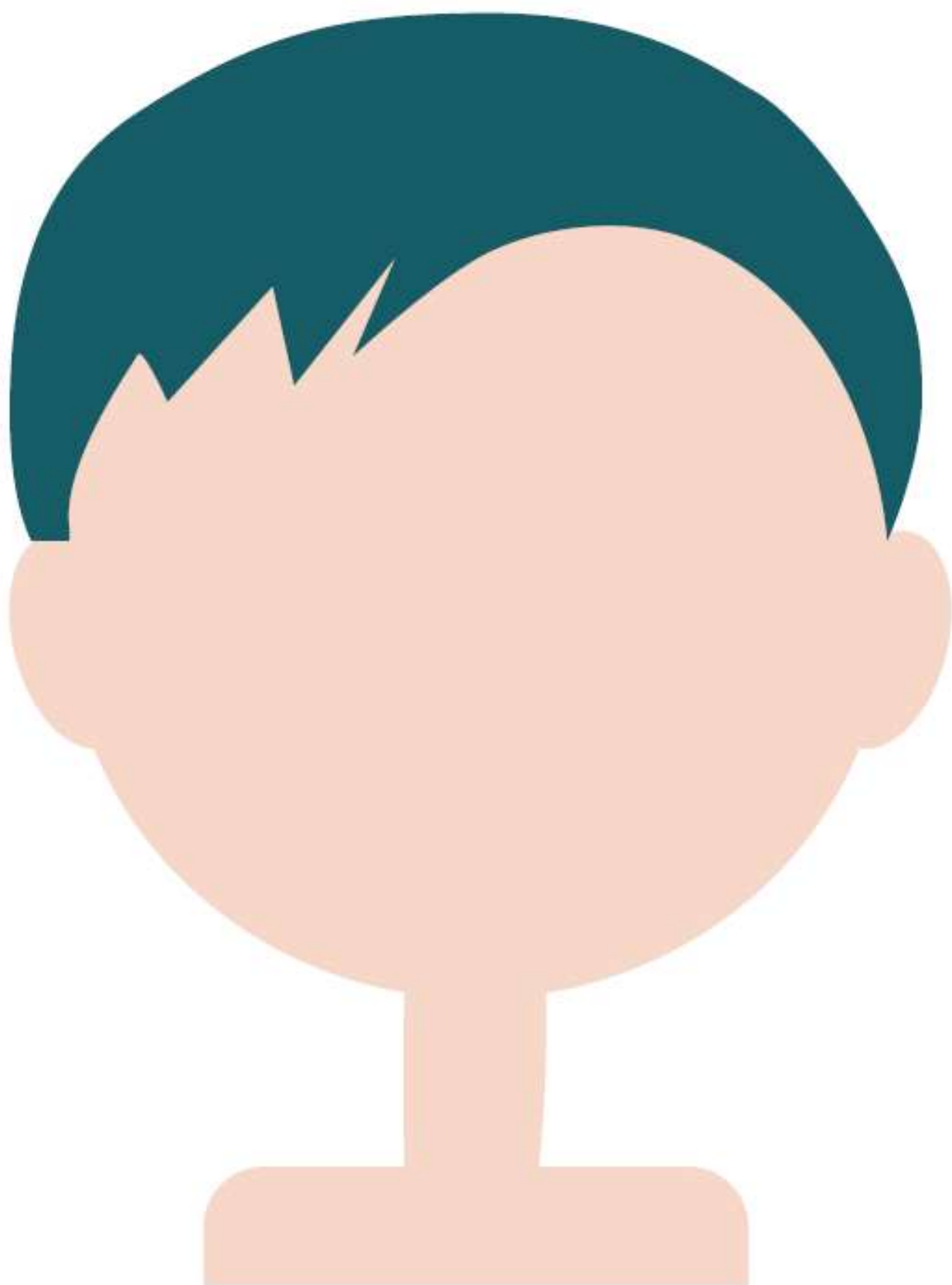
Tu te sens calme et détendu·e, tu n'as aucune inquiétude.
Tu éprouves de la sérénité.

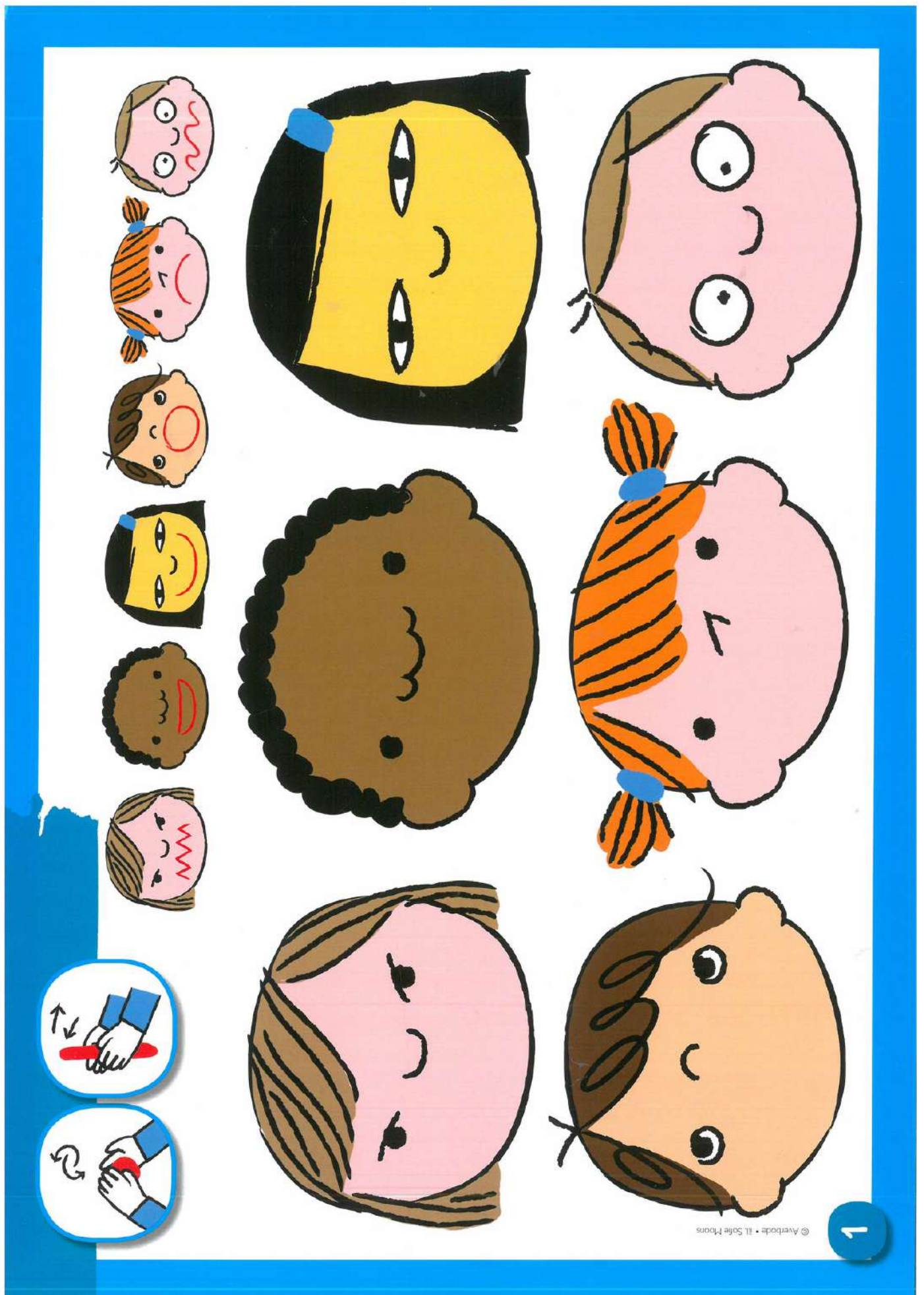


content·e

Tu es satisfait·e de quelque chose,
tu éprouves du plaisir, de la gaieté.



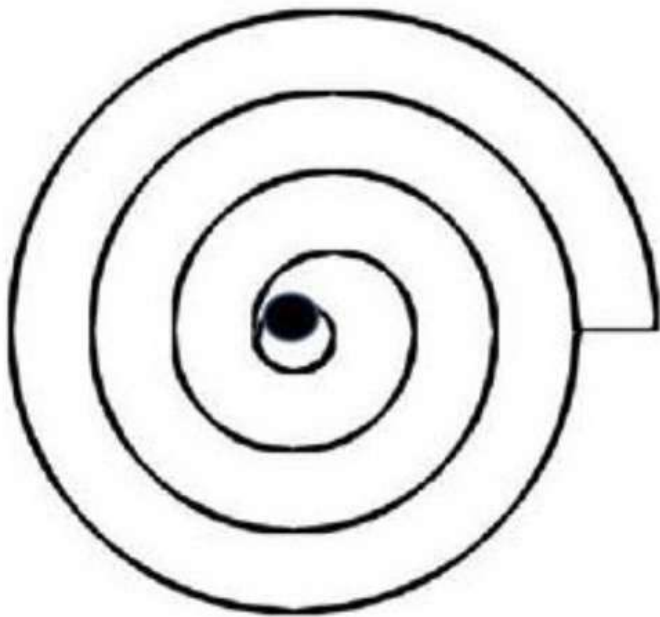






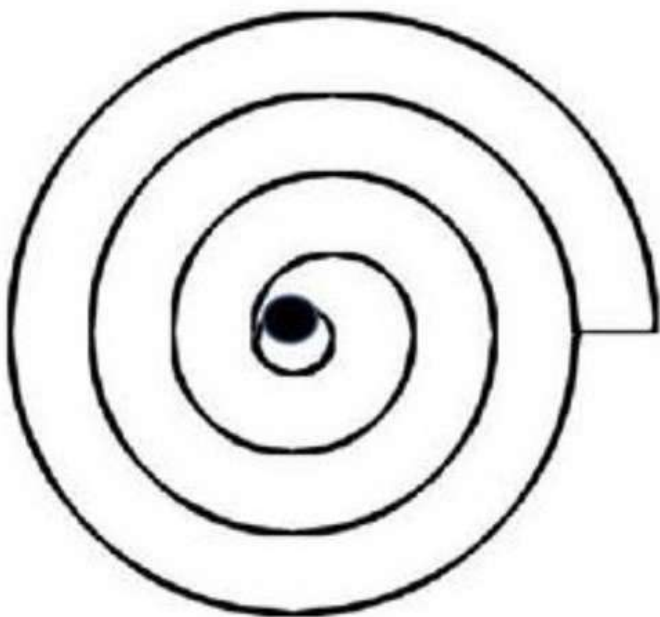
SPIRALE POUR ACCROCHER LE FLACON AU PANTIN :

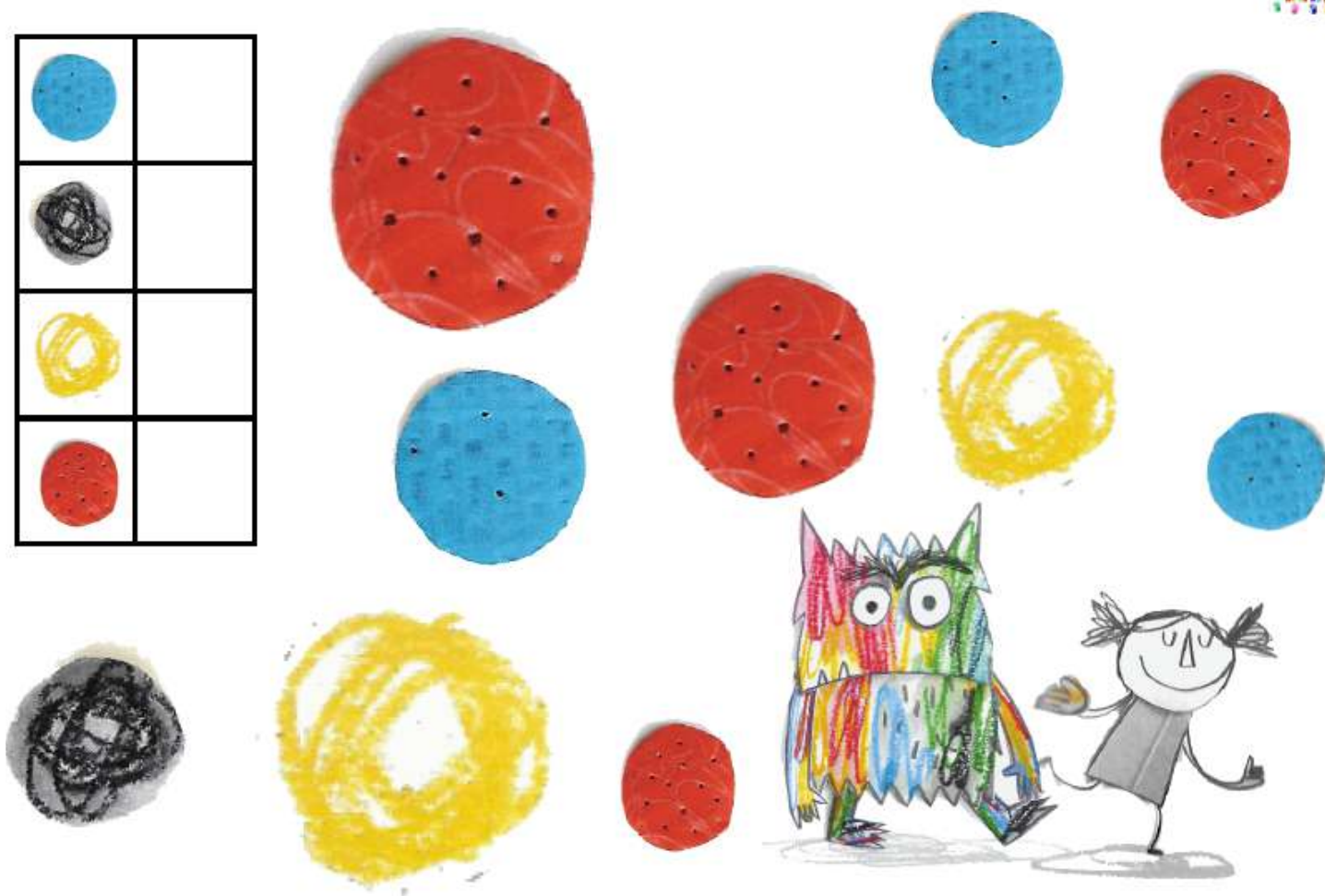
COLLER DU CARTON ONDULÉ SUR LE BOUCHON



COLLER L'ÉTIQUETTE CORRESPONDANTE SUR LE FLACON PRÉALABLEMENT COLORIÉ

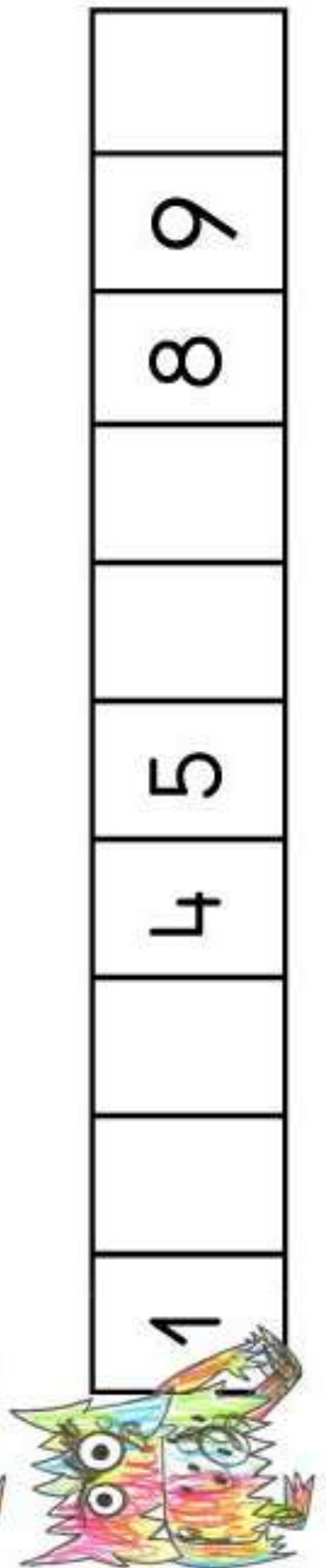
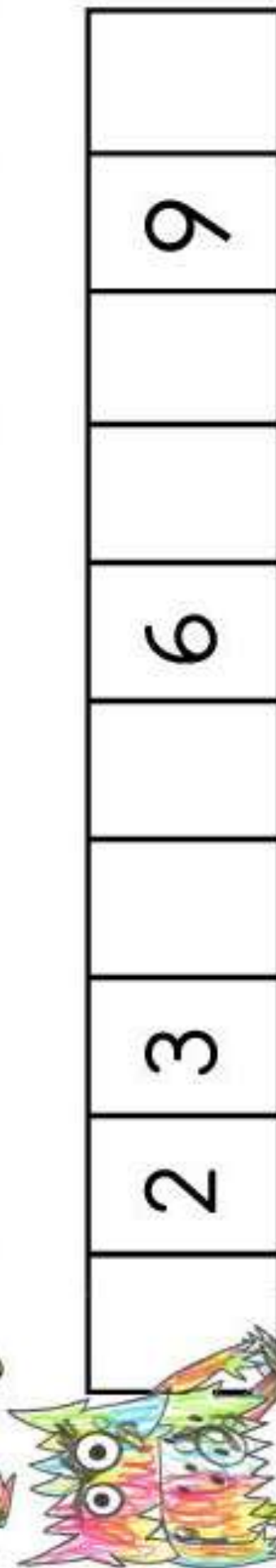
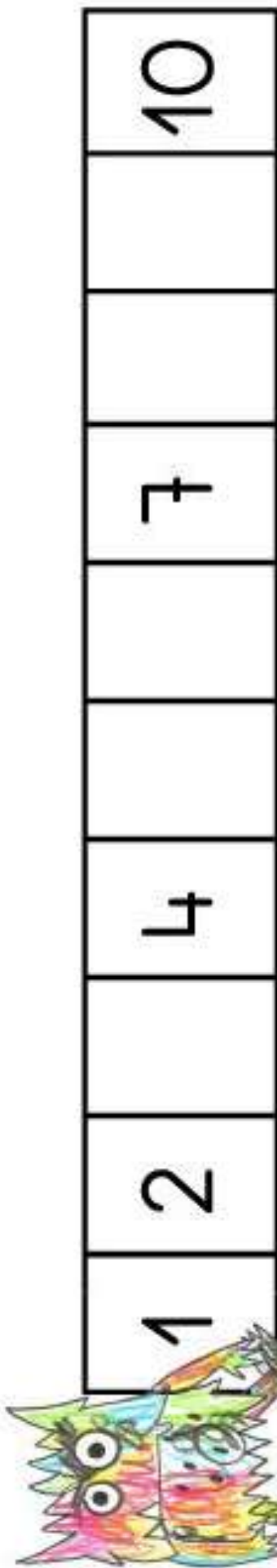
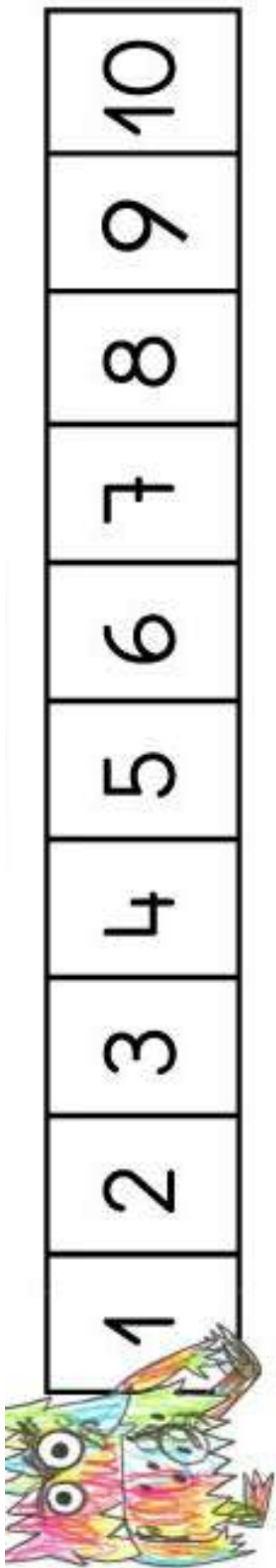
JOIE	AMOUR	PEUR	TRISTESSE	COLÈRE
SÉRÉNITÉ	SÉRÉNITÉ	BARBOUILLÉ	BARBOUILLÉ	
JOIE	AMOUR	PEUR	TRISTESSE	COLÈRE





Niveau 2





DOBBLE

DE LA COULEUR

DES EMOTIONS



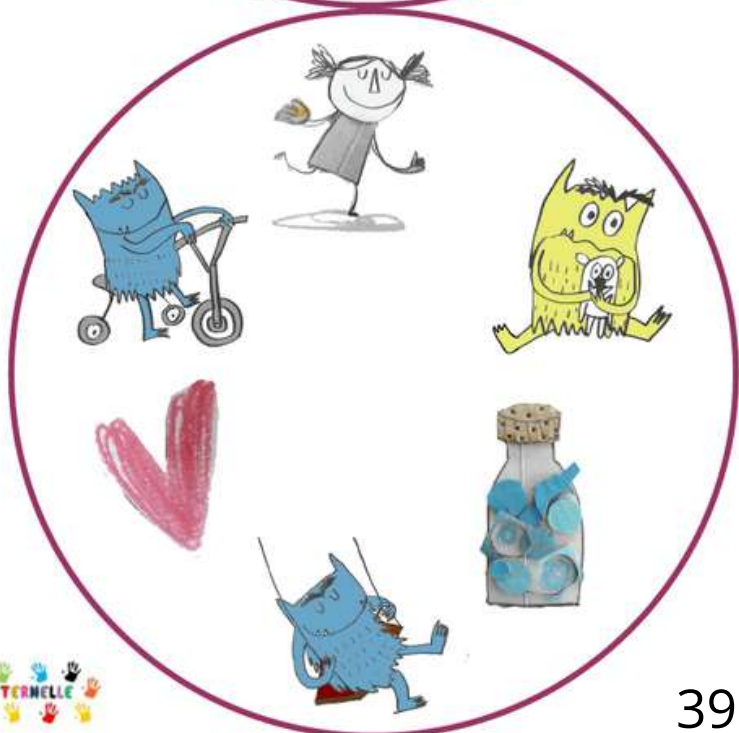
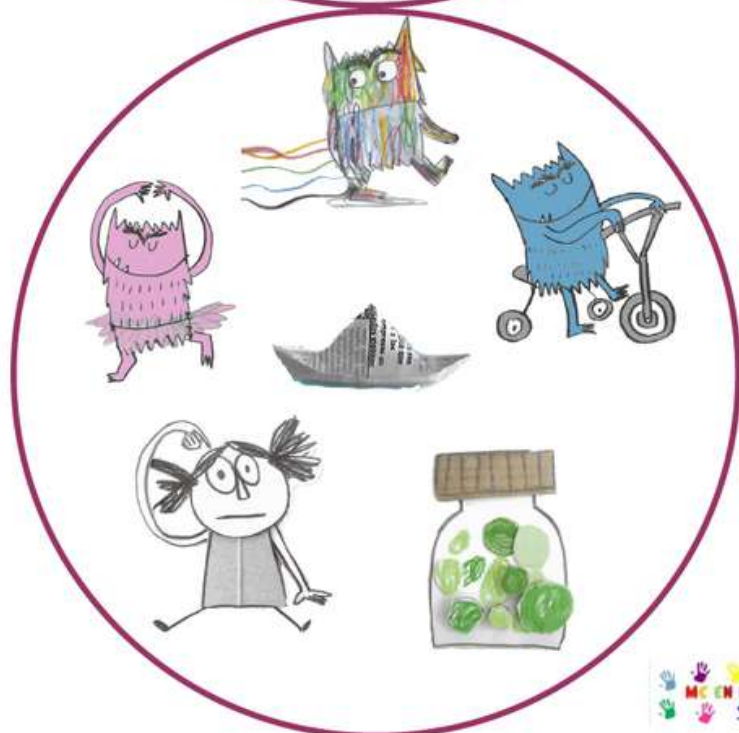
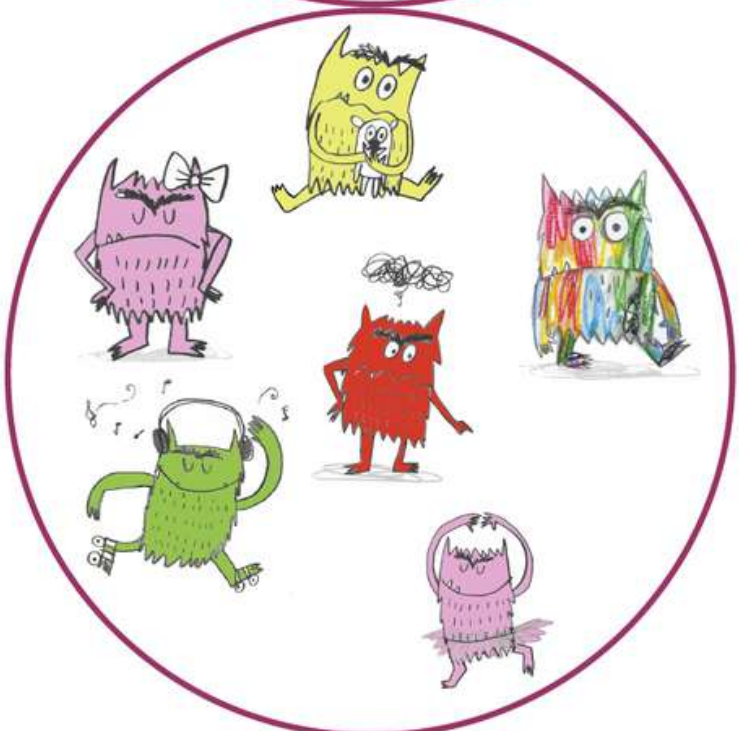
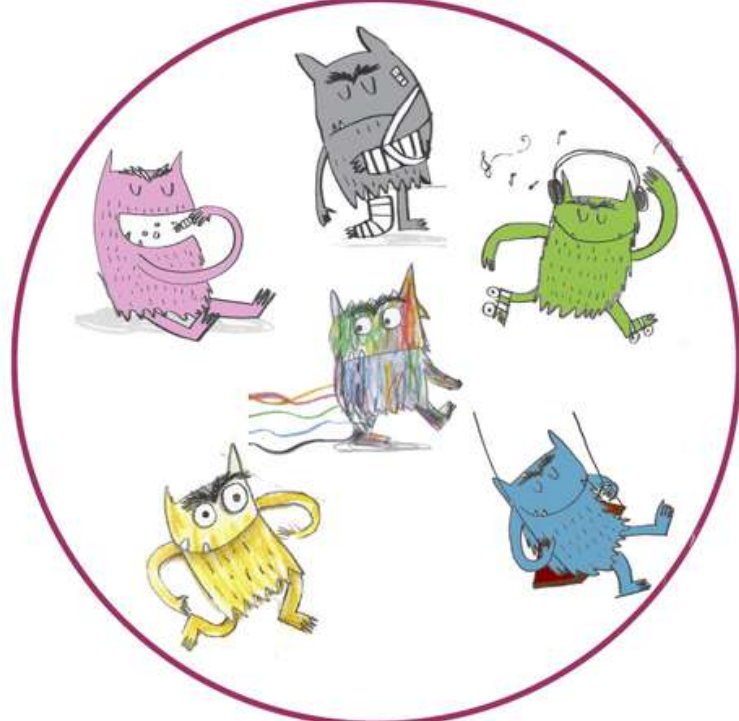
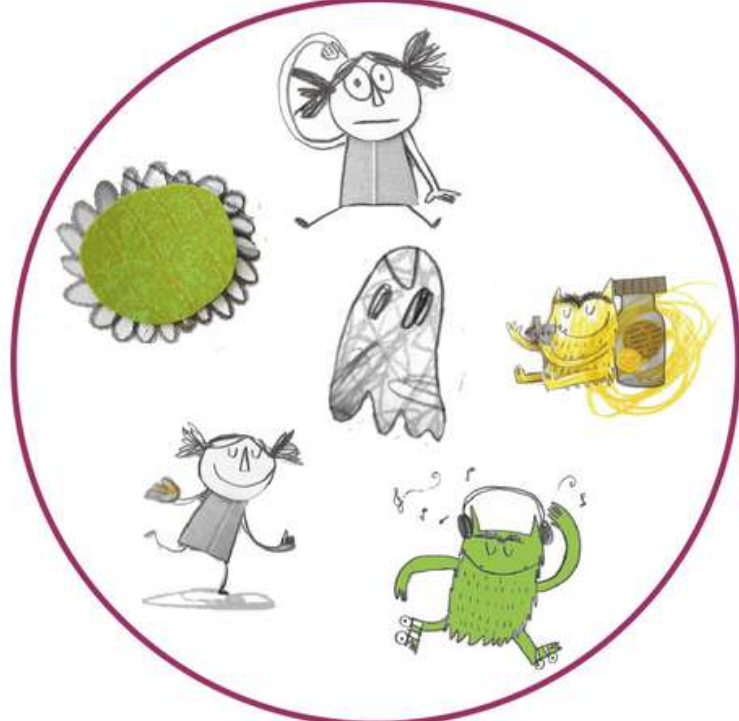
Pour les premières parties : piochez deux cartes au hasard et posez-les faces visibles sur la table au centre des joueurs. Le premier joueur qui le trouve, le nomme et pioche deux nouvelles cartes qu'il pose sur la table. Répétez l'opération jusqu'à ce que tous les joueurs aient compris qu'il y a toujours un seul symbole identique entre deux cartes. Ça y est, vous savez jouer à Dobble !

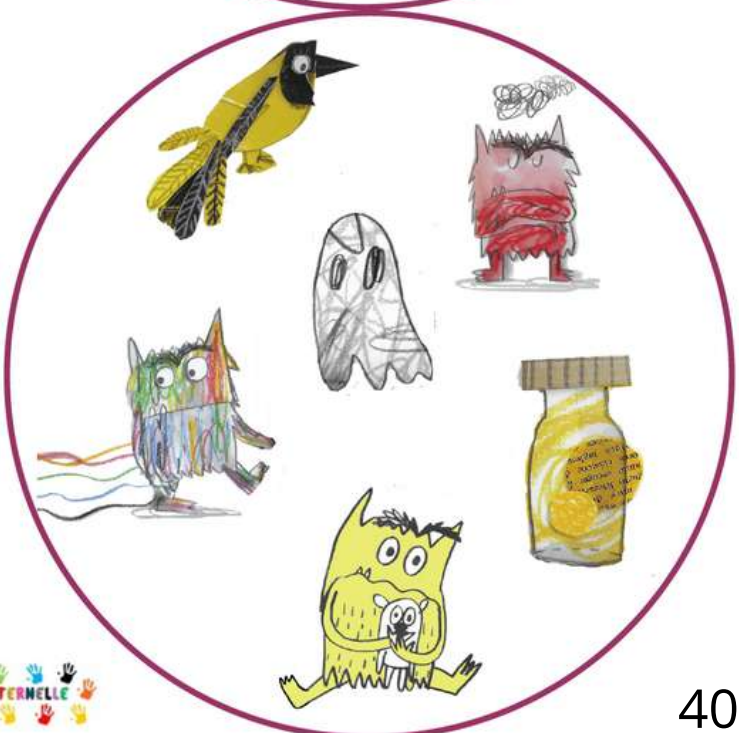
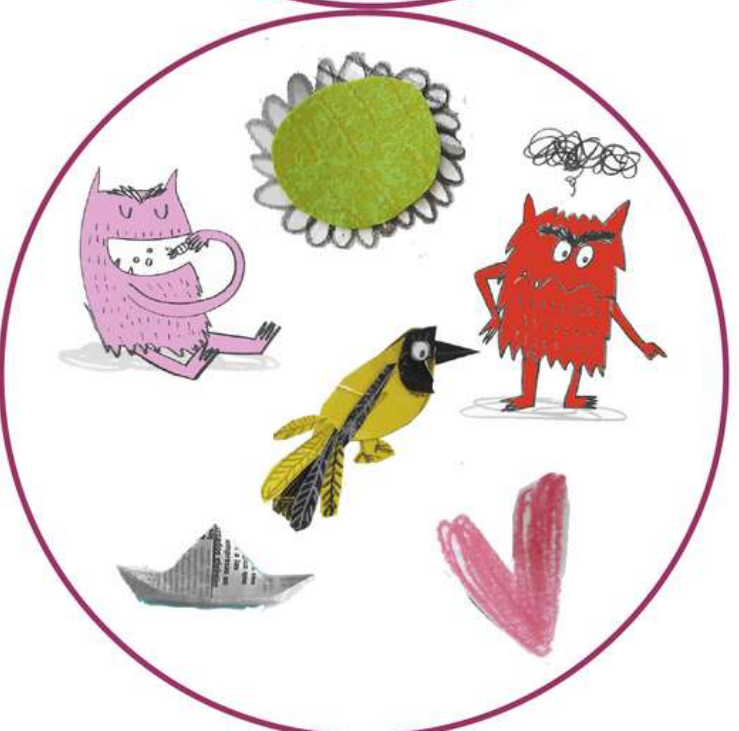
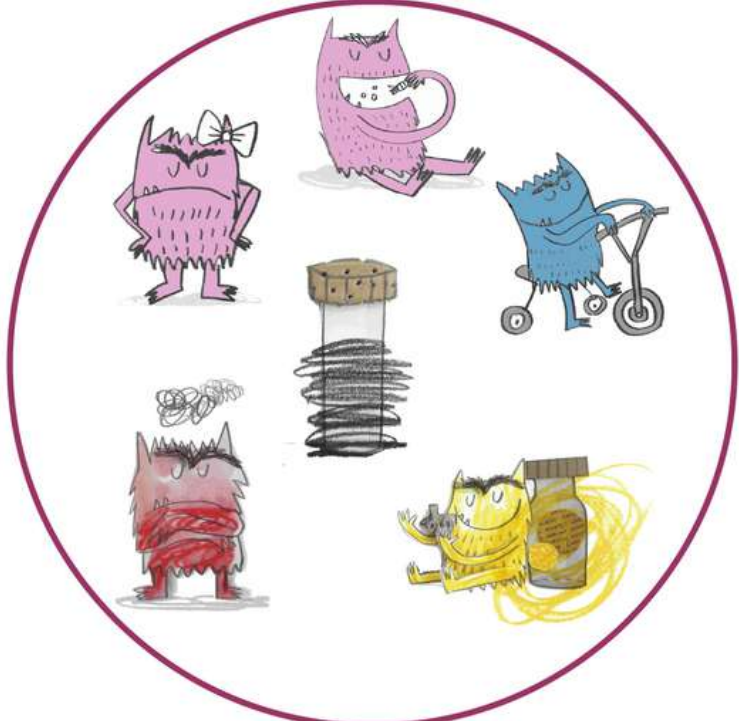
Règle du jeu : Mélangez les cartes, et posez-en une face cachée devant chaque joueur. Composez une pioche avec les cartes restantes qui vous placez face visible au milieu de la table. Au top départ, les joueurs retournent leur carte face visible. Chaque joueur doit être le plus rapide à repérer le symbole identique entre sa carte et la première carte visible de la pioche. Le premier joueur à le trouver, le nomme, prend la carte de la pioche et la pose devant lui sur sa carte. Une nouvelle carte de pioche est ainsi révélée, la partie continue jusqu'à ce que toutes les cartes de la pioche aient été récupérées.

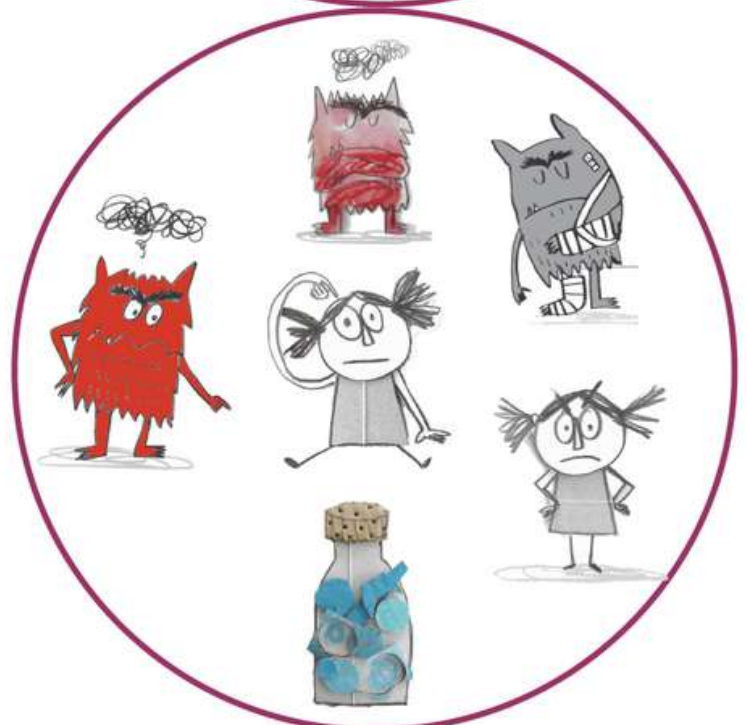
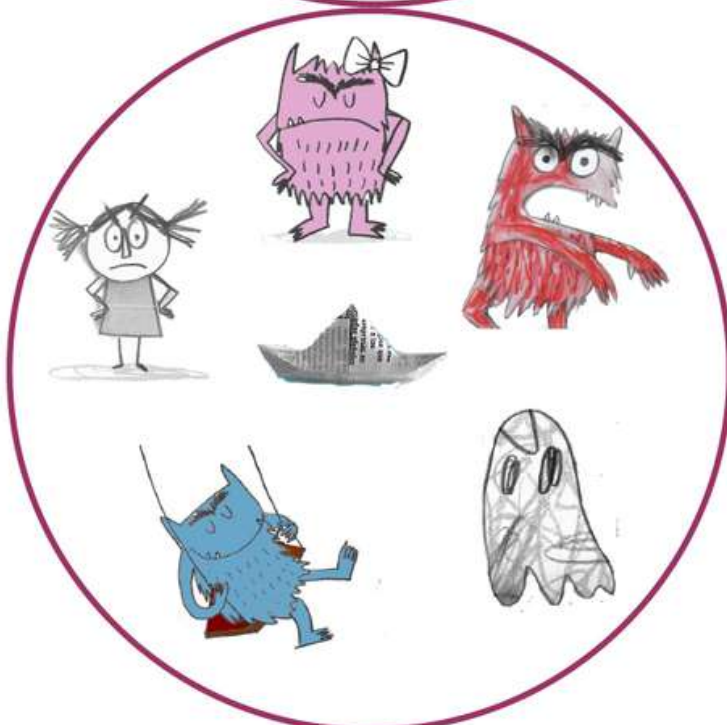
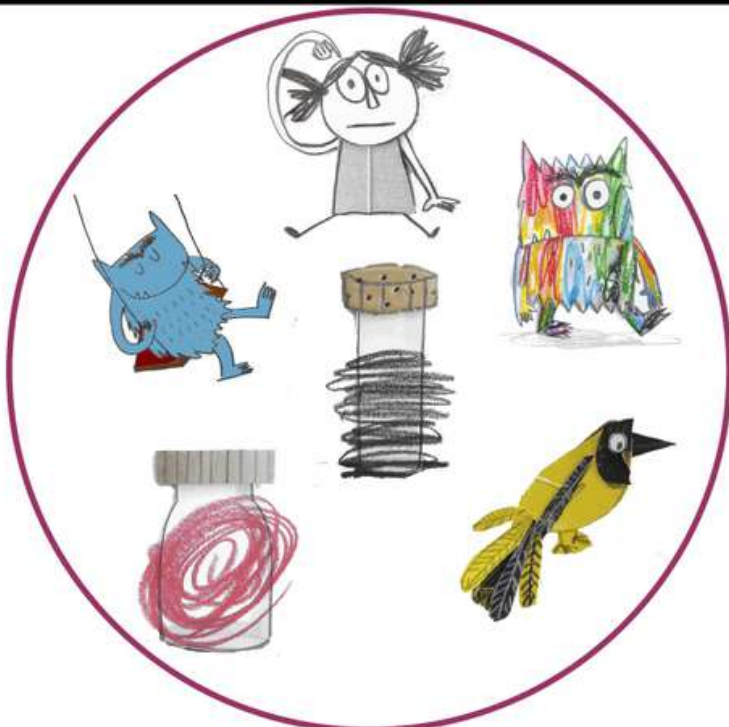
Le jeu s'arrête dès que toutes les cartes de la pioche ont été récupérées. Le gagnant est le joueur qui a récupéré le plus de cartes.

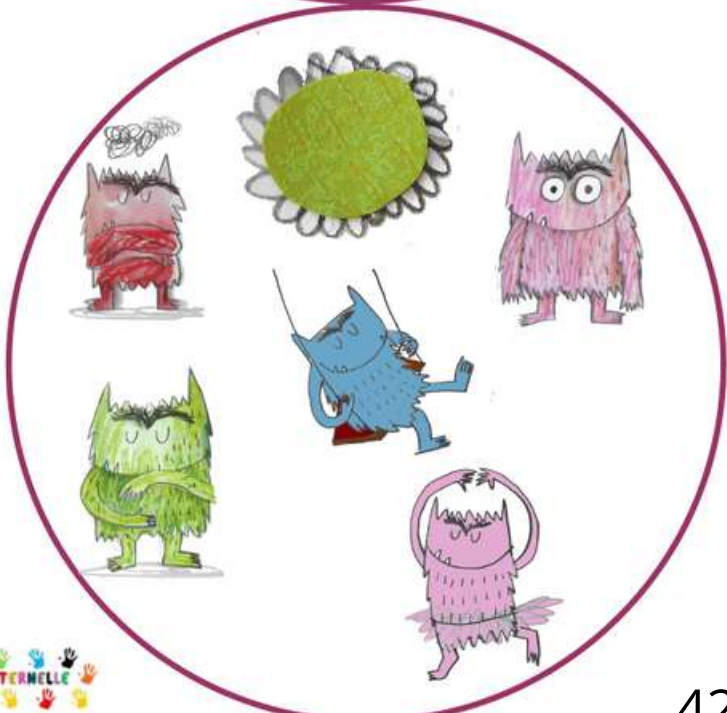
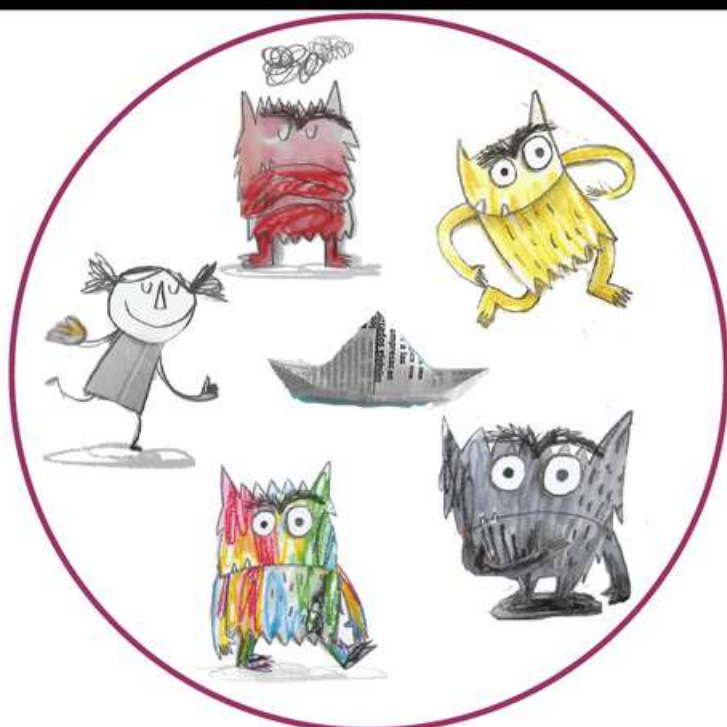
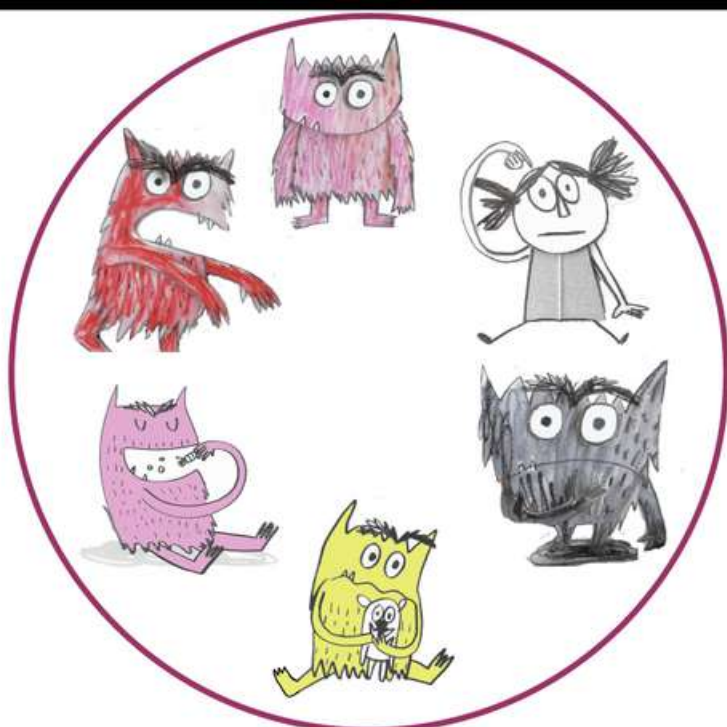
31 cartes à imprimer et à plastifier













Consigne : Colorie le Monstre selon le code couleur

