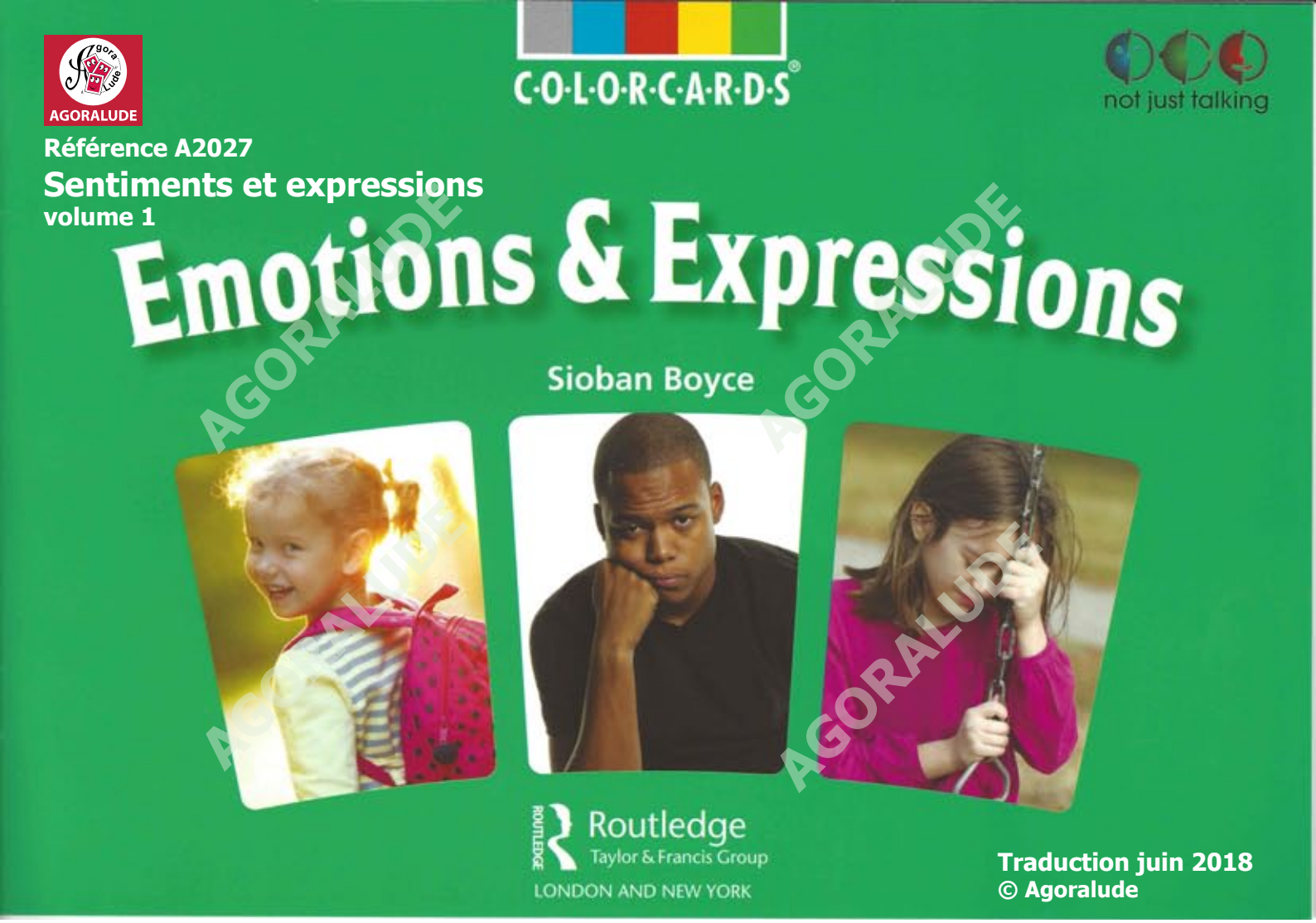


Sentiments et expressions volume 1

Le contenu des cartes

Les 48 cartes présentent quatre exemples de chacune des émotions correspondant aux douze mots-clés suivants :

Heureux(se)	**Effrayé(e)**	**Bouleversé(e)**
Triste	**Répugnance**	**Content(e)**
En colère	**Préoccupé(e)**	**Confus(e)**
Amoureux(se)	**Surpris(e)**	**Las(se)**

Les cartes illustrant les émotions comportent :
- des personnes d'âges différents,
- des degrès variés de transmission de l'émotion,

Les mots-clés associés aux émotions ne doivent pas être communiqués aux joueurs.
Au dos des cartes figurent des symboles indiquant la ou les émotions illustrées (à l'usage de la personne qui anime le jeu).

La mise en place de l'imagier

Il est important d'utiliser les cartes dans l'ordre dans lesquelles elles sont classées. Elles sont présentées en séquences qui deviennent plus complexes et qui mélangent de plus en plus de personnes d'âges diférents.

Il peut arriver que certaines personnes ne parviennent pas à saisir la communication non-verbale d'une situation. Dans ce cas, vous pouvez passer la carte pour éventuellement l'introduire plus tard durant le jeu.

Sentiments et expressions volume 1

Les symboles

Heureux(se)

Triste

En colère

Amoureux(se)

Effrayé(e)

Répugnance

Préoccupé(e)

Surpris(e)

Boulversé(e)

Content(e)

Confus(e)

Las(se)

Comment utiliser l'imagier *Sentiments et expressions volume 1*

Pour chaque carte vous allez demander au(x) joueur(s) les informations suivantes :

1. Qui est présenté - son genre, son âge, seul ou en famille, avec des amis...

2. Où se trouve la personne - en étant le plus précis possible grâce aux informations que l'on peut recueillir sur l'image.

3. Quoi - que fait la personne.

4. Lorsque que le joueur a répondu aux trois interrogations (Qui, Où, Quoi ?), vous pouvez demander ce qu'il peut se passer après, à quoi la personne de l'image peut-elle penser, que ressent-elle ou bien de quoi parle-t-elle ?

Commencer par interroger les joueurs sur le **Qui**, le **Où** et le **Quoi** dans l'ordre indiqué ci-dessous. Si le joueur passe le **Qui** et le **Où** pour répondre directement au **Quoi**, cela ne lui permettra pas de généraliser. Valider les étapes **Qui** et **Où** aide à être plus correct lors de l'étape **Quoi**.
Une fois que le joueur a répondu avec précisions aux étapes 1, 2 et 3, vous pouvez passer à l'étape 4.

Sentiments et expressions volume 1

Les cartes

n°	Description	Genre	Âge	Sentiments	Intensité
1	Sac à dos	Féminin	4	Heureux(se)	Haut
2	Femme avec cheval	Féminin	20aine	Amoureux(se) Content(e)	Moyenne / Haut
3	Joueurs de foot	Masculin	7/8	Heureux(se)	Haut

n°	Description	Genre	Âge	Sentiments	Intensité
4	Homme avec poussette	Masculin	20aine	Répugnance	Moyenne / Haut
5	Prendre le thé	Féminin	20aine 80aine	Heureux(se)	Moyenne
6	Club de golf	Féminin	6	Heureux(se)	Moyenne

traduction agoralude

Sentiments et expressions volume 1

n°	Description	Genre	Âge	Sentiments	Intensité
7	Chemise à manche courte	Masculin	7/8	Confus(e)	Haut
8	Caddie	Féminin	2/3	En colère	Haut
9	T-shirt vert	Masculin	8 mois	Las(se)	Moyenne
10	Pleurer	Masculin Féminin	3	Triste	Haut

n°	Description	Genre	Âge	Sentiments	Intensité
11	Femme avec des lunettes	Féminin	60	Bouleversé(e)	Moyenne / Haut
12	Médaille	Masculin	8	Content(e)	Moyenne
13	Téléphone	Féminin	60	Bouleversé(e)	Moyenne / Haut
14	Embrasser	Masculin Féminin	2/3	Amoureux(se)	Moyenne

Sentiments et expressions volume 1

n°	Description	Genre	Âge	Sentiments	Intensité
15	Tasse de thé	Masculin Féminin	50aine	Content(e)	Moyenne
16	Boîte aux lettres	Masculin	7	Surpris(e) Content(e)	Haut
17	Pates	Masculin	7	Répugnance	Haut
18	Regarder la TV	Féminin	3/4	Bouleversé(e) Préoccupé(e)	Haut

n°	Description	Genre	Âge	Sentiments	Intensité
19	Regarder la photo	Masculin Féminin	60/70	Content(e) Heureux	Moyenne
20	Balle bleue	Masculin	6 mois	Heureux Content(e)	Moyenne
21	Ordinateur portable	Masculin	60/4	Surpris(e)	Haut
22	Insecte dans la cuisine	Féminin	30aine	Bouleversé(e)	Haut

traduction agoralude

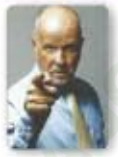
Sentiments et expressions volume 1

n°	Description	Genre	Âge	Sentiments	Intensité
23	Calins	Féminin	30/3	Amoureux(se)	Moyenne
24	Écharpe	Masculin	30aine	Effrayé(e)	Haut
25	S'appuyer sur sa main & T-shirt noir	Masculin	20aine	Las(se)	Faible
26	Pointer du doigt	Féminin	30aine	En colère	Haut

n°	Description	Genre	Âge	Sentiments	Intensité
27	T-shirt jaune & lunettes	Masculin	10	Confus(e)	Haut
28	Chemise à carreaux	Masculin	4/5	Préoccupé(e)	Moyenne
29	Main sur la tête & haut rose	Féminin	13/14	Triste	Haut
30	Chien	Masculin	6 mois	Effrayé(e)	Moyenne / Haut

Sentiments et expressions volume 1

n°	Description	Genre	Âge	Sentiments	Intensité
31	Devoirs	Féminin	9	Las(se)	Moyenne
32	Repousser	Masculin	3	En colère	Haut
33	Balançoire	Féminin	10	Triste	Moyenne
34	Tirer la langue	Féminin	20/30	Répugnance	Haut

n°	Description	Genre	Âge	Sentiments	Intensité
35	Offrir un cadeau	Masculin Féminin	50/60	Surpris(e)	Moyenne
36	Deux personnes sur un banc	Masculin Féminin	70	Amoureux(se)	Faible
37	Main sur la tête	Féminin	80	Préoccupé(e)	Haut
38	 Pointer du doigt	Masculin	60	En colère	Moyenne

Sentiments et expressions volume 1

n°	Description	Genre	Âge	Sentiments	Intensité
39	Mains sur le visage	Féminin	80/90	Effrayé(e)	Haut
40	Hamburger	Masculin	70	Répugnance	Faible
41	Femmes avec TV	Féminin	70aine 30aine 20aine	Effrayé(e) Préoccupé(e)	Haut/ Moyenne/ Faible
42	Chemise rouge	Masculin	60aine	Boulversé(e)	Moyenne

n°	Description	Genre	Âge	Sentiments	Intensité
43	Chemise violette	Masculin	70	Las(se)	Moyenne
44	S'enlacer	Masculin	3	Effrayé(e) Préoccupé(e)	Moyenne
45	Homme avec un PC	Masculin	40aine	Confus(e)	Moyenne
46	Porte bleue	Masculin	14	Préoccupé(e)	Faible

Sentiments et expressions volume 1

n°	Description	Genre	Âge	Sentiments	Intensité
47	Sacs de shopping	Féminin	14	Confus(e)	Moyenne
48	Sur le banc	Masculin	70aine	Triste	Faible

En utilisant ces cartes vous travaillerez :

1. L'interprétation des expressions du corps et du visage.
2. La reconnaissance de l'environnement des personnes.
3. La comprehension de ce que les gens peuvent faire, penser, ressentir ou dire.
4. La description détaillée et argumentée des situations et des personnes.
5. Le sens de l'observation.

Ces cartes peuvent être utilisées comme point de départ d'un travail de réminiscence ou pour adopter et expliciter le point de vue d'une tierce personne.

AGORALUDE