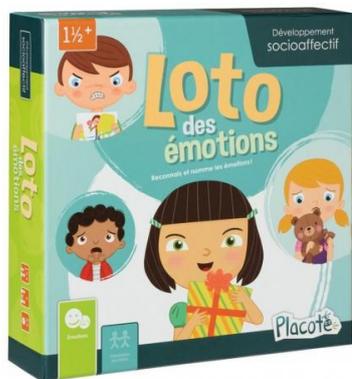




## LOTO DES ÉMOTIONS



Jeu de loto évolutif pour découvrir les émotions. Les planches de loto montrent soit des émotions, soit des situations. Avec les plus jeunes on utilise les planches et les tuiles avec les mêmes personnages. L'association est ainsi facilitée. On peut ensuite placer d'autres personnages sur le loto, avec les mêmes émotions. Les personnages sont variés avec des enfants, des parents et des grands-parents. Les émotions concernent tout le monde ! Il y a enfin des planches avec des situations (un ours déchiré, un fantôme, un cadeau, etc.). Il faut alors déduire les émotions au cas par cas ! Ce jeu est très complet et permet de découvrir les émotions simples avec des personnages d'âges différents et de les mettre en situation !

Nombre de joueurs : 1-4  
Tranche d'âge : de 2 à 5 ans  
Durée de la partie : 10 mn

## MON IMAGIER DES ÉMOTIONS



20 cartes réversibles reliées par un anneau pour découvrir 20 émotions. Chaque émotion correspond à un enfant différent : sur une face on voit le visage de l'enfant (joyeux, déçu, surpris, etc.) et sur l'autre l'enfant en situation. On peut ouvrir l'anneau et manipuler les cartes en petit groupe. On peut aussi attacher toutes les cartes avec l'anneau et emporter l'imagier partout ! Un support original pour découvrir et parler des émotions avec les jeunes enfants !

Nombre de joueurs : 1  
Tranche d'âge : de 1 à 4 ans

## MAGNETIC ÉMOTIONS



6 puzzles magnétiques de 3 pièces sur le thème des émotions. Pour jouer sur le tableau blanc de la classe ou sur le réfrigérateur de la maison et apprendre à identifier les émotions, les nommer, les mimer, inventer des histoires, etc. Un support ludique pour appréhender les émotions !

Nombre de joueurs : 1-2  
Tranche d'âge : de 2 à 5 ans



## LE JEU QUI RIGOLE !



Un jeu animé tiré des albums de Cédric Ramadier et Vincent Bourgeau. Chaque joueur à son tour jette le dé. S'il tombe sur une face couleur, il avance son pion sur la prochaine case de la même couleur. Puis il pioche la carte de la couleur correspondante et réalise l'action demandée. Si le dé tombe sur la face Souris, le joueur avance jusqu'à la prochaine case Souris défis et réalise l'action demandée. Le premier arrivé sur la case de la souris au centre du plateau gagne la partie ! Les actions demandées confrontent les enfants à des situations ou à des émotions et leur permettent des échanges enrichissants !

Nombre de joueurs : 2-4

Tranche d'âge : de 3 à 10 ans

Durée de la partie : 10 mn

## JE DÉCOUVRE LES ÉMOTIONS



Coffret aux multiples activités pour accompagner les enfants dans la découverte et la gestion de leurs émotions, adapté de l'album "La couleur des émotions" d'Anna Llenas. Avec les cartes découvertes on nomme les émotions, on constitue les paires et on joue au mémo. Avec le miroir on observe ses émotions ou on mime des émotions. Grâce aux flacons et aux pompons, on associe les émotions à des couleurs, on trie et on remplit les flacons en fonction de son état. La roue des émotions permet d'exprimer ses émotions ou de les mimer. Les magnets permettent de créer différentes expressions sur le visage de la fillette. Avec les cartes yoga on peut terminer les séances en toute sérénité. Dix activités modulables pour animer un atelier pour découvrir, nommer, faire le tri et accueillir ses émotions.

Nombre de joueurs : 1-6

Tranche d'âge : de 3 à 7 ans

Durée de la partie : 15 mn

## MEMORY GAME



Jeu de mémoire avec des photos autour des émotions et des sentiments. Les photos sont variées, tant par les expressions que par les personnes photographiées, et constituent un excellent support d'activités de langage. Comme elles sont en double, on peut jouer au memory à tout âge. Pour les plus jeunes, il faut limiter le nombre de cartes !

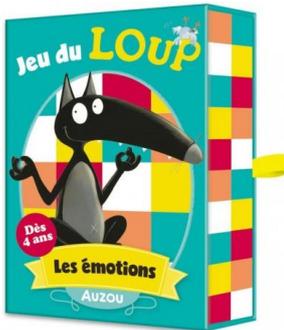
Nombre de joueurs : 2-6

Tranche d'âge : de 3 à 120 ans

Durée de la partie : 15 mn



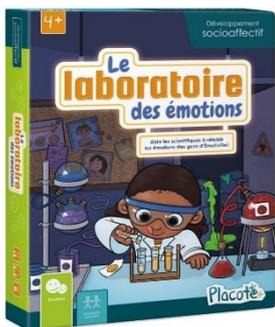
## JEU DU LOUP



Jeu de rapidité pour associer un loup avec une émotion particulière et une activité qui va l'aider à se sentir mieux. On place les 8 cartes avec le loup en train de faire des activités faces découvertes sur la table. Il s'agit des solutions : faire du sport, parler à quelqu'un, faire un câlin, etc. Chaque joueur à son tour pioche une carte qui représente le loup dans une situation difficile (effrayé, boudeur, furieux, triste, etc.) et la pose sur la table face visible. Quand deux cartes identiques sont retournées il faut être le plus rapide à taper sur la carte solution adéquate. Les couleurs des cartes aident les enfants à les associer. Les cartes Soleil : Joyeux, Amoureux et Zen demandent des actions particulières. Un jeu facilement modulable pour animer un atelier autour des émotions, apprendre à les décrypter et à apporter des solutions.

Nombre de joueurs : 2-6  
Tranche d'âge : de 4 à 9 ans  
Durée de la partie : 10 mn

## LE LABORATOIRE DES ÉMOTIONS



Jeu évolutif pour reconnaître des émotions et leurs différents degrés d'intensité. On place les tuiles enfants qui expriment des émotions sur la table faces cachées. Sur les tuiles faciles l'émotion et son degré d'intensité sont indiqués par des pictogrammes. Sur les autres tuiles on a seulement les enfants qui ont tous des expressions différentes. Les joueurs ont une ou plusieurs planches devant eux. Chaque planche correspond à une émotion. Sur la face facile on a comme une éprouvette sur laquelle on classe les émotions. Sur l'autre face on a des situations qui génèrent des émotions de différentes intensités. Chaque joueur à son tour jette le dé qui lui indique combien de cartes il peut retourner. Il place sur sa carte les tuiles correspondantes à l'émotion, en tenant compte de l'intensité. Un jeu qui amène progressivement les enfants à distinguer les émotions et leurs nuances en portant attention aux expressions faciales et aux gestes des personnages.

Nombre de joueurs : 2-4  
Tranche d'âge : de 4 à 8 ans  
Durée de la partie : 10 mn



## RELIER LES FAMILLES DU MONDE



24 figurines en bois à grouper et relier par des cordelettes de couleur. Les 24 figurines en bois sont très jolies et permettent de très nombreuses associations symboliques, le lien entre les personnes étant matérialisé par ce cordon que l'on fait passer par les membres d'une même famille. Les personnes sont de types et de cultures différentes, et de tous les âges, une personne en situation de handicap, une femme enceinte... et un chat et un chien ! Pour couronner le tout, le travail avec ces figurines améliore également la manipulation et la motricité fine.

Nombre de joueurs : 1  
Tranche d'âge : de 3 à 6 ans  
Durée de la partie : 10 mn

## J'AIDE MON ENFANT À ... AVOIR CONFIANCE EN LUI



10 activités ludiques pour aider les enfants à avoir confiance en eux. Chaque activité est décrite dans un fascicule cartonné, avec le déroulement de l'activité et ses différentes étapes, la description du matériel nécessaire, des conseils et des suggestions pour aller plus loin. Les activités sont : Portrait chinois, Solide comme un arbre, L'acrobate imaginaire, Le sculpteur, L'arbre à souhait, L'histoire dont je suis le héros, Le papillon rare, Emo-mimes, Le vol de l'aigle, Drôle de miroir. Les activités durent de 10 à 30 minutes et peuvent être réalisées avec 1, 4 ou 6 enfants selon les cas. Créé par une pédopsychiatre et une auteure jeunesse, ce coffret permet aux enfants de prendre confiance en eux que ce soit à la maison, à l'école ou avec ses amis.

Nombre de joueurs : 1-6  
Tranche d'âge : de 6 à 12 ans  
Durée de la partie : 20 mn

## CONTROL



Jeu évolutif pour reconnaître des émotions et leurs différents degrés d'intensité. On place les tuiles enfants qui expriment des émotions sur la table faces cachées. Sur les tuiles faciles l'émotion et son degré d'intensité sont indiqués par des pictogrammes. Sur les autres tuiles on a seulement les enfants qui ont tous des expressions différentes. Les joueurs ont une ou plusieurs planches devant eux. Chaque planche correspond à une émotion. Sur la face facile on a comme une éprouvette sur laquelle on classe les émotions. Sur l'autre face on a des situations qui génèrent des émotions de différentes intensités. Chaque joueur à son tour jette le dé qui lui indique combien de cartes il peut retourner. Il place sur sa carte les



tuiles correspondantes à l'émotion, en tenant compte de l'intensité. Un jeu qui amène progressivement les enfants à distinguer les émotions et leurs nuances en portant attention aux expressions faciales et aux gestes des personnages.

Nombre de joueurs : 1-10  
Tranche d'âge : de 10 à 20 ans  
Durée de la partie : 15 mn

## FEELINGS

Partagez votre point de vue et vos émotions sur diverses situations dans un cadre ludique.

Au début de chaque tour, le premier joueur pioche une carte situation et choisi l'une des trois situations qui y sont proposées. Il lit la situation à voix haute pour que tous les joueurs en prennent connaissance, par exemple "Un de tes copains se bat à la récréation pour te défendre".

Chaque joueur choisi ensuite secrètement parmi les 8 émotions présentes sur la table celle dont il se sent le plus proche. Un joueur pourra par exemple ressentir fierté, gêne ou amusement dans la situation proposée. Lorsque tout le monde a choisi, les joueurs sont répartis en équipes de 2 ou 3 joueurs aléatoirement. Chaque personne regarde son partenaire dans les yeux brièvement et doit prédire quelle émotion celui-ci a sélectionné. On procède ensuite à la révélation des émotions que chaque joueur a sélectionnée et prédit pour son partenaire. L'empathie et la justesse de la perception des émotions d'autrui sont récompensées puisque les joueurs marquent des points uniquement s'ils ont bien deviné l'émotion ressentie par leur partenaire.

Il n'est pas obligatoire de justifier ses choix d'émotions et ses prédictions mais le dialogue autour de la situation proposée est encouragé et naturel. Découvrez les opinions et ressentis de vos camarades de classe, de votre famille et de vos amis dans un espace de confiance avec ce jeu amusant et profond.



Nombre de joueurs : 3-8  
Tranche d'âge : de 8 à 120 ans  
Durée de la partie : 30 mn



## AU CREUX DE TA MAIN



Jeu original et poétique où l'on joue avec le sens du toucher. Le jeu raconte la vie d'un grand-père, Léon, qui présente ses souvenirs à ses petits-enfants. Les souvenirs sont répartis sur 100 cartes joliment illustrées. Le jeu contient aussi 11 Objets pour que les joueurs miment les souvenirs de Léon.

À son tour, un joueur pioche une carte, choisit des objets et mime le souvenir dans la main d'un joueur qui a les yeux fermés et joue le rôle du grand-père. Ce dernier se concentre sur les sensations ressenties grâce au mime. Les adversaires voient également le mime et doivent trouver, parmi leurs cartes en main, celle qui peut correspondre à la scène mimée. On réalise cette opération deux fois puis on étale 8 cartes sur la table, dont deux cartes parasites de l'équipe adverse et le grand-père doit trouver les bonnes cartes. En mode compétitif ou coopératif, ce jeu est à la fois captivant et émouvant.

Nombre de joueurs : 2-8

Tranche d'âge : de 10 à 120 ans

Durée de la partie : 30 mn

## 7 FAMILLES TOUTES DIFFÉRENTES



Jeu de cartes pour découvrir les familles différentes : monoparentale, homoparentale, adoptive, etc. Le jeu propose aussi une famille de cartes vierges pour dessiner sa propre famille !

Chaque joueur à son tour demande à voix haute un membre d'une famille au joueur de son choix (il doit avoir déjà au moins une carte de cette famille). Si le joueur interrogé possède cette carte, il la donne et le premier joueur rejoue. Si le joueur interrogé n'a pas la carte demandée, le premier joueur pioche une carte et son tour est terminé. Lorsqu'un joueur a réussi à reconstituer une famille, il dit "famille" et pose les cartes devant lui.

Nombre de joueurs : 2-5

Tranche d'âge : de 6 à 10 ans

Durée de la partie : 15 mn



## PUZZLES JOUONS EN ÉGALITÉ DIVERS



Partant du principe d'égalité, ces puzzles contribuent à transmettre des valeurs de respect et de tolérance, favorisant la mixité dès le plus jeune âge.

Nombre de joueurs : à partir de 1  
Tranche d'âge : à partir de 2 ans  
Durée de la partie : 15 mn

## Jeu de 7 familles : La sécurité routière



Pour gagner 1 carte, il suffit de répondre correctement à la question sur la sécurité routière. Un sujet familier et des personnages sympathiques mis en scène pour une meilleure assimilation des informations.

Nombre de joueurs : de 2 à 6 joueurs  
Tranche d'âge : à partir de 7 ans  
Durée de la partie : 15 mn

## Jeu de 7 familles : la santé au quotidien



Jeu des 7 familles, où pour gagner des cartes, les joueurs répondent à des questions sur les bons comportements à avoir dans une situation donnée. Le joueur qui a rassemblé le plus de familles à la fin de la partie a gagné. Thèmes abordés : l'hygiène, le sommeil, le respect, l'activité physique, la sécurité routière, les accidents domestiques et l'alimentation.

Nombre de joueurs : à partir de 1  
Tranche d'âge : à partir de 2 ans  
Durée de la partie : 15 mn

## Cherche et trouve les émotions



Prends un jeton ou une carte, regarde bien l'émotion qui y est représentée et cherche-la dans la scène. Sauras-tu trouver le personnage qui est triste ? Et celui qui a peur ? Sauras-tu expliquer pourquoi ils vivent ces émotions ? Ce jeu aide l'enfant à reconnaître les émotions primaires (la joie, la peur, la colère, la tristesse, le dégoût) chez les autres et à comprendre que des situations peuvent entraîner plusieurs émotions.

Nombre de joueurs : 2 à 4 joueurs  
Tranche d'âge : à partir de 2 ans  
Durée de la partie : 15 mn à 30 min



## LOTO DES ÉMOTIONS



Jeu de loto évolutif pour découvrir les émotions. Les planches de loto montrent soit des émotions, soit des situations. Avec les plus jeunes on utilise les planches et les tuiles avec les mêmes personnages. L'association est ainsi facilitée. On peut ensuite placer d'autres personnages sur le loto, avec les mêmes émotions. Les personnages sont variés avec des enfants, des parents et des grands-parents. Les émotions concernent tout le monde ! Il y a enfin des planches avec des situations (un ours déchiré, un fantôme, un cadeau, etc.). Il faut alors déduire les émotions au cas par cas ! Ce jeu est très complet et permet de découvrir les émotions simples avec des personnages d'âges différents et de les mettre en situation !

Nombre de joueurs : 1-4  
Tranche d'âge : de 2 à 5 ans  
Durée de la partie : 10 mn

## MON IMAGIER DES ÉMOTIONS



20 cartes réversibles reliées par un anneau pour découvrir 20 émotions. Chaque émotion correspond à un enfant différent : sur une face on voit le visage de l'enfant (joyeux, déçu, surpris, etc.) et sur l'autre l'enfant en situation. On peut ouvrir l'anneau et manipuler les cartes en petit groupe. On peut aussi attacher toutes les cartes avec l'anneau et emporter l'imagier partout ! Un support original pour découvrir et parler des émotions avec les jeunes enfants !

Nombre de joueurs : 1  
Tranche d'âge : de 1 à 4 ans

## MAGNETIC ÉMOTIONS



6 puzzles magnétiques de 3 pièces sur le thème des émotions. Pour jouer sur le tableau blanc de la classe ou sur le réfrigérateur de la maison et apprendre à identifier les émotions, les nommer, les mimer, inventer des histoires, etc. Un support ludique pour appréhender les émotions !

Nombre de joueurs : 1-2  
Tranche d'âge : de 2 à 5 ans



## BIG FEELINGS PINEAPPLE

Cet ananas ressent beaucoup d'émotions ! Que ce soit en classe ou à la maison, les enfants développent l'apprentissage socio-émotionnel en maternelle avec chaque expression du visage que vous créez sur l'ananas des émotions de Learning Resources.

Les enfants vont utiliser les 40 pièces du visage et les 3 paires de bras pour découvrir comment les expressions du visage et corporelles indiquent ce que les personnes ressentent. L'ananas est muni de deux côtés pour permettre aux enfants de construire des expressions contraires. Ils peuvent aussi utiliser le miroir de l'ananas pour observer leurs propres expressions du visage. Une fois le jeu terminé, les enfants peuvent tout simplement retirer la partie supérieure de l'ananas pour ranger toutes les pièces à l'intérieur. Idéal pour toutes sortes d'activités d'apprentissage préscolaire, ce jeu viendra naturellement compléter les jouets Montessori pour jeunes enfants et le matériel des coins tranquilles à la maison, comme en classe.



Tranche d'âge : à partir de 3 ans

## LA MONTAGNE DE LA CONFIANCE

Viens en aide à Kili le yéti qui vit au sommet de la montagne afin qu'il retrouve sa confiance en lui. Escalade la montagne, réponds à des questions pour l'aider et va le rejoindre. Attention de ne pas glisser en chemin !

La montagne de la confiance est conçue pour aider les jeunes de 7 à 11 ans à réfléchir aux différentes composantes de l'estime de soi, c'est-à-dire le sentiment de compétence. Ils sont appelés à répondre à des questions qui les concernent en faisant le parallèle avec le vécu du yéti.



Nombre de joueurs : de 2 à 4 joueurs

Tranche d'âge : à partir de 7 ans

Durée de la partie : 30 min

## LE MAITRE DU STRESS

Réponds aux questions et réalise des « défis zen » pur faire avancer Zenda jusqu'au temple. Mais attention, tu dois arriver au bout du parcours avant le ninja, qui représente le stress !

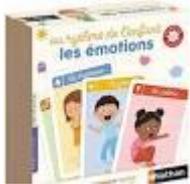
Zenda : le maître du stress est conçu pour aider les enfants de 7 à 14 ans à développer leur compréhension du stress et leur habilité à les gérer dans différentes situations du quotidien. Le jeu les amène aussi à prendre conscience que le stress est une réaction saine et utile qui est différente pour chaque personne. Les deux niveaux de difficulté en font un jeu évolutif qui plaira à toute la famille.





Nombre de joueurs : de 2 à 6 joueurs  
Tranche d'âge : à partir de 7 ans  
Durée de la partie : plus de 30 min

## AU RYTHME DE L'ENFANT : LES ÉMOTIONS



Tour à tour, Rose, Olive, Clémentine et Marin sont surpris, fiers, en colère, calme, dégoutés, tristes ou joyeux.  
Dans la famille « l'amour », je demande Rose

36 grandes cartes illustrées pour apprendre à reconnaître les émotions et à les exprimer.

Nombre de joueurs : de 1 à 4 joueurs  
Tranche d'âge : de 3 à 7 ans  
Durée de la partie : 10-15 min

## BABY ÉMOTIONS



Un jeu d'association pour les plus petits. Au travers des puzzles, les enfants comprennent les émotions et ils les associent à des scènes de la vie quotidienne.

Nombre de joueurs : 1  
Tranche d'âge : de 1 à 4 ans  
Durée de la partie : 5 – 10 min

## LA PLANÈTE DES ÉMOTIONS



Tu dois montrer aux extraterrestres comment comprendre les émotions, car ils ne savent pas ce que c'est. Aide-les à quitter la planète Pademo pour se rendre sur la Terre et y vivre leur première émotion ! Avance en lançant le dé, prends des cartes et devine les émotions ressenties par les personnages illustrés.

La planète des émotions est conçu pour der les enfants de 3 ½ ans à 7 ½ à comprendre les émotions ressenties par plusieurs personnes dans une grande variété de situations, et ainsi favoriser le développement de l'empathie. Ce jeu montre aussi qu'une même situation peut provoquer différentes émotions selon les personnes.

Nombre de joueurs : 2 à 4  
Tranche d'âge : 3½ à 7½ ans  
Durée de la partie : 15-30 min



## SANS PROBLÈME



Il n'y a pas de problèmes, il n'y a que des solutions ! En tant que garde-parc, parcours le camping ou la station de plein air avec quelques objets et tente de les utiliser pour régler les problèmes des personnages autour de toi. Ta mission sera accomplie lorsque tu n'auras plus d'objet en main !

Sans problème est conçu pour aider les enfants de 4 à 9 ans à réfléchir à des problèmes qui peuvent se présenter dans la vie courante. Le jeu leur permet d'envisager différentes solutions pour un même problème. Il les amène ainsi à faire preuve de logique, mais aussi à penser « en dehors de la boîte ».

Nombre de joueurs : de 2 à 4  
Tranche d'âge : à partir de 4 ans  
Durée de la partie : 20 min

## LOTO MIEUX VIVRE ENSEMBLE



Ludique et éducatif, ce loto aide chaque enfant à apprendre les bonnes attitudes en classe, à table, dans les transports et dans la nature.

Nombre de joueurs : de 2 à 4  
Tranche d'âge : à partir de 3 ans  
Durée de la partie : 10 min

## MAXI MÉMO DES ÉMOTIONS



Apprendre à nommer et reconnaître ses émotions, identifier leurs manifestations corporelles et découvrir quelques postures pour les canaliser, voici ce que propose ce jeu autour des émotions pour les tout-petits.

Nombre de joueurs : à partir de 1  
Tranche d'âge : de 2 à 6 ans  
Durée : différentes en fonction du mini jeu choisis



## EMOTI BLOCKS



Une façon ludique de se familiariser avec les premières émotions et reconnaître les expressions du visage, grâce à ces blocks d'observation et de manipulation.

Ce type de jeu soutient et améliore le développement personnel, social et émotionnel des enfants.

Nombre de joueurs : de 1 à 6

Tranche d'âge : de 2 à 6 ans

Durée de la partie : 5-10 min

## DONNE VIE À TES ÉMOTIONS



Les robots veulent ressentir les émotions et nous allons les aider ! Exprime des émotions de base en les représentant de différentes manières à travers les sens. Une façon différente de connaître les émotions, qui permet d'acquérir une vision plus complète de chacune d'elles.

Nombre de joueurs : de 4 à 8

Tranche d'âge : de 3 à 8 ans

Durée de la partie : 10-15 min

## INFÉRENCES EN IMAGES - ÉMOTIONS



Ce jeu de 48 cartes entraîne les enfants à faire des inférences qui concernent les émotions tout en permettant l'enrichissement du vocabulaire expressif lié aux émotions. En jouant, les enfants s'entraînent à faire des phrases comportant la locution « parce que ». Les dessins illustrent des scènes courantes de la vie quotidienne (ex : recevoir un cadeau). 4 émotions sont abordées : la peur, la tristesse, la joie et la colère.



## MY MOOD MEMO



L'ensemble se compose de 24 tuiles en bois avec 12 émotions différentes. Les enfants peuvent apprendre à associer deux émotions identiques avec ce jeu de mémoire amusant ! Les compétences comprennent l'apprentissage de la relation entre les couleurs et les émotions. La roue des couleurs des émotions peut aider à regrouper visuellement les sentiments et à pratiquer le vocabulaire des émotions.

- Aidez votre enfant à comprendre l'importance d'exprimer ses sentiments et ses émotions de manière saine
- Encourage le développement de l'intelligence émotionnelle et soutient les compétences de communication par le jeu

Nombre de joueurs : à partir de 1

Tranche d'âge : à partir de 2 ans

Durée de la partie : 5-10 min

## AU RYTHME DE L'ENFANT, YOGA ET RESPIRATION



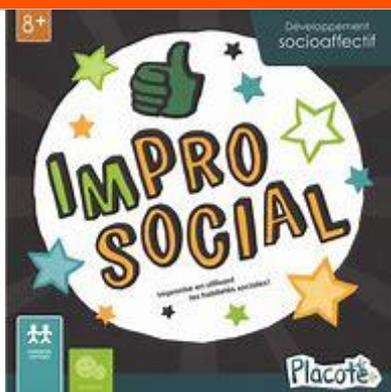
Au rythme de l'enfant : un matériel original et des activités pour découvrir le yoga, s'initier à la relaxation et prendre conscience de sa respiration.

## #DISTAVIE



**#Distavie** permet aux adolescents de s'exprimer sur des sujets variés qui les concernent. Le jeu les amène ainsi à développer des habiletés sociales.

## IMPROSOCIAL



Tu viens de recevoir en cadeau un chandail que tu trouves laid. Ton voisin de classe tente de copier sur toi pendant un examen. Tu as brisé un livre qu'un copain t'a prêté. Que fais-tu dans ces situations ? N'oublie pas d'utiliser tes talents d'acteur !

**ImProSocial** est conçu pour aider les jeunes de 8 à 14 ans à réfléchir aux différents comportements qu'ils peuvent adopter dans des situations qui mettent leurs habiletés sociales au défi. La roulette qui les invite à faire une improvisation de manière émotive, neutre, enfantine ou prosociale les aide à pousser leur réflexion.

## LA ROULETTE DE L'ESTIME DE SOI



Ce jeu permet de valoriser l'image de soi des enfants de manière dynamique et amusante en développant ses aptitudes et ses forces en jouant en groupe.

Nombre de joueurs : de 2 à 24

Tranche d'âge : de 3 à 8 ans

Durée de la partie : 15-20 min

## ATTITUDES POSITIVES : AFFECTION, SANTÉ ET SÉCURITÉ



Jeu d'observation permettant de travailler sur les valeurs de l'affection, la santé et la sécurité. L'enfant doit identifier les dangers et les bons gestes à avoir en fonction des situations présentées.

Nombre de joueurs : de 1 à 12

Tranche d'âge : de 3 à 6 ans

Durée de la partie : 10-15 min