

TALENTS ET INTELLIGENCES MULTIPLES

Auteurs : Renaud Keymeulen et François Petit

Illustrations : Yuio

Présentation : 8 cartes Personnage, 8 cartes Symbole, 8 cartes Intelligence, 8 cartes Devinettes, 48 cartes Défis (6 cartes pour chaque intelligence), 13 cartes Avis, 8 cartes Actions, 5 cartes Émotions/Besoin et 4 cartes Forces, 1 dé.

Les 8 intelligences multiples : linguistique, logicomathématique, intrapersonnelle, interpersonnelle, visuospatiale, kinesthésique, musicale, naturaliste. Chaque intelligence a sur sa carte un personnage et son symbole associé au recto, une présentation courte au verso.

Sur les cartes Défis, on trouve 4 défis par carte, les défis sur fond blanc étant les plus simples (7-9 ans).

Les 8 différentes cartes Défis

Les 8 cartes Défis

carte Devinettes (DEVINETTES IM) : Savoir jouer avec les mots. Comprendre.

carte Avis : Je m'investis énormément.

carte Personnage : François

carte Symbole : Intelligence intrapersonnelle

carte Intelligence : Intelligence intrapersonnelle

carte Actions : ranger, me concentrer

carte Forces : sociable, optimiste

carte Émotions/Besoin : triste, excité(e), l'amour et l'appartenance

1

	Règle 1	Règle 2	Règle 3	Règle 4
Familles	X	X		
Enseignants	X	X	X	X
Psychologue		X	X	X
Coach d'orientation			X	X

Découvrez la vidéo du jeu avec les 4 façons de jouer sur notre site internet www.catsfamily.eu.

Un manuel photocopiable propose des règles de jeu supplémentaires, davantage d'explications sur les intelligences multiples, la théorie du choix, des activités photocopiables et un plateau de jeu.

Règle 1 - Découverte des 8 intelligences

À partir de 7 ans – De 2 à 4 joueurs – Durée : 15 minutes.

Cartes utilisées :

But du jeu : retrouver les séries de 2 cartes liées à un personnage puis résoudre les devinettes.

Principe du jeu : Cette règle se joue en 2 temps, mais on peut jouer ces 2 jeux indépendamment si on le souhaite.

1) Jeu de mémoire : On mélange les cartes Personnage et Symbole, puis on pose ces 16 cartes sur la table en 4 lignes de 4 cartes, faces cachées. À tour de rôle, chaque joueur retourne 2 cartes.

- Si les cartes correspondent à la même intelligence, le joueur gagne les cartes. Et il retourne 2 autres cartes...

- Sinon, il remet les 2 cartes face cachée. Et c'est au joueur suivant...

2) Jeu des devinettes : Quand les 16 cartes ont été gagnées, on pose les cartes Intelligence au milieu de la table, la face visible étant le personnage. On mélange les cartes Devinettes, qu'on pose en une seule pile. Puis, à tour de rôle, on lit une devinette sur une intelligence aux autres joueurs. Le joueur le plus rapide à taper sur le personnage associé gagne la carte Devinettes. On ne peut taper qu'une fois par Devinette.

Quand les 8 cartes Devinettes ont été données, chacun compte ses cartes gagnées depuis le début du jeu. Le joueur ayant le plus de cartes gagne la partie.

Règle 2 - Les Défis

À partir de 7 ans – De 2 à 4 joueurs / équipes – Durée : 30 minutes.

Cartes utilisées :

Matériel supplémentaire : 1 dé

But du jeu - version compétitive : être la première équipe à gagner 2 cartes Défis de chaque intelligence.

But du jeu - version collaborative : gagner ensemble un certain nombre de cartes Défis de chaque intelligence avant que les 8 cartes Personnage ne soient retournées.

Principe du jeu : Le jeu se joue seul ou en équipe (et dans ce cas, les âges sont mélangés dans les équipes, pour que certains répondent aux défis faciles et certains aux défis difficiles).

Préparation : On trie les cartes Défis par couleur (par I. M.) et on pose les 8 paquets au centre de la table. Les cartes Personnage ne sont utilisées que dans la version collaborative (mêlées et mises en une seule pile, face texte).

Remarque : Les défis sont écrits dans le sens de difficulté croissante. Le premier défi est pour les 7-9 ans, le second est pour les 10 ans et +. A adapter au niveau de l'âge.

Jeu - Version compétitive

Le premier joueur lance le dé. Selon le lancer de dé :

- 1 : il passe son tour
- 2 : défi linguistique ou logicomathématique
- 3 : défi intrapersonnel ou interpersonnel
- 4 : défi visuospatial ou kinesthésique
- 5 : défi musical ou naturaliste
- 6 : défi au choix du joueur pour l'intelligence à choisir

Si le nombre est compris entre 2 et 6, son voisin de gauche pioche une carte Défis de l'intelligence correspondante, lui demande le niveau et lui lit le défi. Si besoin, le joueur peut le relire lui-même s'il n'y a pas de réponse rouge. Le joueur doit alors résoudre ce défi. Il gagne la carte si sa réponse est validée par les autres joueurs.

Et c'est au tour du joueur suivant.

Le premier joueur / la première équipe à avoir 2 cartes de chaque Intelligence gagne la partie.

Jeu - Version collaborative

Pour la préparation, on ajoute les cartes Personnage qu'on pose en une pile.

Le principe du jeu est le même. À tour de rôle, les joueurs lancent le dé pour résoudre un défi. C'est le joueur à gauche du joueur lançant le dé qui lit la carte Défis.

Si le dé est un 1, le joueur ne prend pas de défi et relance le dé. Si le deuxième lancer est un nombre entre 1 et 2, le joueur pioche une carte de la pile Personnage et la pose devant lui. Sinon, il ne se passe rien.

Fin du jeu : Pour gagner tous ensemble la partie, les joueurs doivent totaliser 2 cartes de chaque intelligence s'ils sont 2, 3 cartes de chaque s'ils sont 3, 4 cartes de chaque pour 4 joueurs et plus..., avant que la huitième carte Personnage ne soit retournée.

- Si les 8 cartes Personnage sont découvertes avant que les cartes Défis ne soient gagnées, les héros des I.M. gagnent la partie.

- Si toutes les cartes Personnage ne sont pas découvertes, les joueurs gagnent la partie.

Règle 3 - Qui es-tu ?

À partir de 7 ans – Pour 2 joueurs – Durée : 15 à 30 minutes.

Cartes utilisées :  selon la variante jouée.

But du jeu : Faire parler l'autre de lui et de ses goûts, (re)découvrir ses talents.

Principe du jeu : Plusieurs petites règles sont proposées, un des 2 joueurs étant un adulte, maître du jeu pour animer le jeu.

1) Quelles intelligences te correspondent ? Le maître du jeu présente les cartes Intelligence avec les personnages, la description de chaque intelligence. Le joueur doit choisir 3 intelligences qui semblent lui correspondre le mieux et il explique pourquoi il les a choisies.

Pour les règles suivantes, certaines cartes Avis seront utilisées.

Voici la liste : (1) J'aime, (2) Je n'aime pas, (3) Je suis indifférent, (4) J'aimerais pratiquer, (5) Je m'investis un peu, (6) Je m'investis beaucoup, (7) Je m'investis énormément, (8) Je ne m'investis pas du tout, (9) J'ai ce talent, (10) Je n'ai pas ce talent, (11) Je suis, (12) Je ne suis pas, (13) J'ai besoin.

2) Parlons des actions : Le maître du jeu lui propose une carte Actions (mots en vert) et une des 2 actions. Le joueur a les cartes Avis devant lui et avance une des 3 cartes (1) à (3), une des 2 cartes (9) et (10) voire la carte (4), selon son vécu. Il peut ensuite parler avec le maître du jeu du pourquoi de ses réponses. Puis le joueur remet les cartes Avis jouées en ligne, et le maître du jeu propose une nouvelle action.

Remarque : on pourrait poursuivre avec les cartes (5) à (8).

3) Quels sont les forces, les émotions qui te représentent ? : On joue cette fois-ci avec les forces (mots en rouge) ou les émotions (mots en orange). Le joueur prend les cartes (11) et (12). Le maître du jeu propose une force ou une émotion, et le joueur doit donner son avis selon son vécu...

4) Quels sont tes besoins ? (Théorie du choix) : On joue cette fois-ci avec les besoins (mots en violet) pour la carte (13). Le joueur prend les cartes Besoin et les place dans l'ordre du besoin le plus important au besoin le moins important, et explique son choix. On pourra expliciter auparavant la signification des besoins.

Règle 4 - Qui suis-je ?

À partir de 7 ans – Pour 2 joueurs – Durée : 15 à 30 minutes.

Cartes utilisées : identiques à la règle 3

But du jeu : Parler de soi et de ses goûts, (re)découvrir ses talents.

Principe du jeu : Le joueur pose en ligne les cartes Avis : (11) et (12) / (1) à (3) / (13). Il choisit ensuite 1 à 3 cartes Forces et 1 ou 2 cartes Émotions, pour les items (11) et (12) ; 1 à 3 cartes Actions pour les items (1) à (3), 1 ou 2 cartes Besoin pour l'item (13). Puis le joueur explique ses choix. Cela permet au maître du jeu d'avoir une idée plus précise du profil du joueur, pour apprendre à mieux le connaître.

On pourra compléter les items (1) à (3) par les items (4) à (8).

On pourra aussi poser les items (9) et (10) et mettre soit des cartes Actions, soit des cartes Intelligence.

Retrouvez la vidéo du jeu et nos autres jeux sur www.catsfamily.eu.

Des formations sur les intelligences multiples et l'orientation sont proposées par les auteurs.

Les auteurs du jeu Talents et I.M

François Petit est l'auteur principal de la gamme Cat's Family. Il a créé plus de 90 jeux (cartes, pochettes-jeu), 60 manuels et une plateforme de jeux numériques, www.catsfamily.club. Il propose des formations sur l'apprentissage par le jeu et la création de jeux à l'école ou en collège.

Renaud Keymeulen a de multiples casquettes :

- pédagogue, méthodologue et ludopédagogue : compétences qu'il utilise dans la formation des enseignants

- consultant pour des établissements scolaires en difficultés

- anciennement professeur de l'enseignement secondaire et en Haute-Ecole en sciences et techniques du jeu et de psychopédagogie à Bruxelles

- auteur d'ouvrages pédagogiques sur les intelligences multiples, l'apprentissage par le jeu, les classes flexibles, etc.

Aujourd'hui, ces ouvrages sont collaboratifs car ils s'appuient tous sur des pratiques de terrain où chaque personne a quelque chose à partager qui nourrira les réflexions partagées par le corps enseignant mais aussi les parents. Passionné, il fourmille de projets éditoriaux, pédagogiques et d'accompagnement des écoles et des professeurs (classes flexibles, intelligences multiples, coaching, etc.).

Ses sites : www.ludopedagogie.be et www.intelligences-multiples.org

La ligue des talents Junior : enseigner en primaire avec les intelligences multiples (Auteur : Renaud Keymeulen, Editeur : Averbode-Erasme) :

Enfin un ouvrage destiné aux institutrices maternelles et primaires pour les aider à intégrer la pédagogie des intelligences multiples au sein de leur classe.

Un livre riche en idées, en outils et en témoignages pour vous aider à renouveler vos pratiques en puisant dans diverses pédagogies et dispositifs, à votre rythme et selon vos réalités de classe.

Une approche concrète de l'utilisation des intelligences multiples avec des personnages auxquels peuvent s'identifier les enfants.

Plus d'informations : www.editionserasme.be.

