

MATHS

“Le défi des intelligences multiples”

Ref. 20005



FOR EDUCATIONAL PURPOSES

LE DEFI DES INTELLIGENCES MULTIPLES

Ref. 20005

1. CONTENU DU JEU
2. AGE RECOMMANDE
3. OBJECTIFS DIDACTIQUES
4. DESCRIPTION DES DEFIS POUR CHAQUE INTELLIGENCE
5. SYSTEME DE JEU
6. SOLUTION DES DEFIS

1. CONTENU DU JEU

Le jeu se compose de 64 fiches octogonales (9,2 x 9,2 cm) et de 64 pièces de puzzle qui forment 8 octogones (9,2 x 9,2 cm). Les 64 fiches octogonales contiennent différents défis pour chacune des 8 intelligences :

	Intelligence Verbale-Linguistique		Intelligence Corporelle-cinestésique
	Intelligence Logico-Mathématique		Intelligence Intrapersonnelle
	Intelligence Visuo-spaciale		Intelligence Interpersonnelle
	Intelligence Musicale		Intelligence Naturaliste

2. AGE RECOMMANDE

De 5 à 10 ans.

3. OBJECTIFS DIDACTIQUES

- Découvrir qu'il n'y a pas qu'une seule intelligence.
- Connaître les 8 intelligences de la Théorie des Intelligences Multiples (Howard Gardner).
- Eveiller l'intérêt pour l'apprentissage des différentes intelligences.
- Identifier les intelligences qui prédominent dans chaque personne et développer la connaissance de soi.
- Encourager la collaboration, la coopération et le travail en équipe.
- Apprendre les avantages des équipes interdisciplinaires.
- Stimuler la créativité et l'imagination.

4. DESCRIPTION DES DEFIS DE CHAQUE INTELLIGENCE

Avant de commencer le jeu, il est recommandé de faire une brève explication des 8 intelligences et du type de défi proposé pour chaque intelligence.

ABC

Intelligence Verbale-Linguistique

- **Consiste à** : Être capable d'exprimer et de comprendre efficacement des idées à travers le langage. Avoir la capacité d'utiliser des mots dans le langage oral et écrit.
- **Type de défi 1 (cartes 1 à 4)** : Inventez une histoire originale avec les éléments qui apparaissent sur la carte.
- **Type de défi 2 (cartes 5 à 8)** : Regardez les images et indique laquelle des options est différente des autres. Rationnez votre réponse. (Par exemple, les carottes, parce qu'elles poussent sous terre).



Ex. Défi type 1



Défi type 2

123

Inteligencia Lógico- Matemática

- **Consiste à** : Être capable de faire des calculs mentaux rapidement, résoudre des problèmes mathématiques, utiliser la méthode scientifique, faire des raisonnements inductifs et déductifs et identifier des schémas numériques ou logiques.
- **Type de défi 1 (cartes 9 à 12)** : Obtenir le nombre ou la quantité qui apparaît sur la base de la carte à partir des nombres ou des quantités affichés en haut de la carte. Vous pouvez utiliser les opérations que vous voulez.
- **Challenge type 2 (cartes 13 à 16)** : Choisissez une option pour continuer la série et raisonnez votre réponse.



Ex. Défi type 1



Défi type 2



Intelligence Visuo-spaciale

- **Consiste à** : Être capable de résoudre des problèmes spatiaux, de reconnaître différentes perspectives de la même image ou objet et de pouvoir faire tourner des objets mentalement. Avoir la capacité de visualiser des idées, de les concevoir ou de les dessiner en trois dimensions.
- **Défis type 1 (cartes 17 à 20)** : Quelle pièce s'emboîte dans le blanc de la figure? Rationnez votre réponse. (Ex. Figure C, en le tournant vers la gauche)
- **Défis type 2 (cartes 21 à 24)** : Placez-vous sur la flèche et découvrez à quelle lettre le labyrinthe vous emmène. (Ex. Elle nous conduit à B).



Ex. Défi type 1

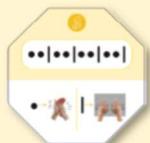


Défi type 2



Intelligence Musicale

- **Consiste à** : Être capable de percevoir, de discriminer et de s'exprimer à travers la musique, chanter, jouer des instruments, lire et composer des pièces musicales facilement. Possibilité de distinguer différentes notes, tonalités ; Apprendre des chansons et suivre le rythme d'une chanson.
- **Type de défi 1 (cartes 25 à 28)** : Jouez le rythme représenté. Chaque point représente un clap et chaque barre représente un coup donné sur la table avec les deux mains.
- **Type de défi 2 (cartes 29 à 32)** : Chantez une chanson liée à l'image (par exemple, une chanson d'anniversaire)



Ex. Défi type 1



Défi type 2



Intelligence Corporelle- cinestésique

- **Consiste à** : Être capable d'utiliser son corps pour effectuer des mouvements précis et des activités afin d'atteindre un objectif. Les capacités corporelles telles que la force, la vitesse, la flexibilité, la coordination et l'équilibre sont impliquées.
- **Type de défi 1 (cartes 33 à 36)** : Faire le mouvement qui est représenté sur la carte et répétez-le comme indiqué (par exemple "x3" = doit être répété 3 fois).
- **Type de défi 2 (cartes 37 à 40)** : Imiter la position du personnage et essayez de rester dans cette position pendant 5 secondes.



Ex. Défi type 1



Défi type 2



Intelligence Intrapersonnelle

- **Consiste à** : Être capable de connaître tous ces aspects liés à soi-même et à notre façon de penser, de sentir et d'agir. C'est le confort de soi que nous avons de nous-mêmes.
- **Défi (cartes 41 à 48)** : avec laquelle des deux images vous identifiez-vous le plus? Essayez d'expliquer à quoi/qui vous ressemblez ou ce que vous aimez à propos de l'option choisie. Vous pouvez commencer par dire : « Je m'identifie plus à ... » ou « J'aime plus ... » Ex. Je m'identifie plus au chien parce que, comme lui, j'aime être entouré de gens, je veux toujours jouer et je suis très obéissant.



Exemple de défi



Intelligence Interpersonnelle

- **Consiste à** : Être capable d'interagir avec les autres de manière optimale en considérant comment ils se sentent, diriger une équipe et répondre à leurs besoins.
- **Défi (cartes 49 à 56)** : Représentez à l'aide de plusieurs joueurs (de 2 à 8) : la lettre, le numéro ou le signe qui montre la carte. Vous devez être capable de coordonner tous les joueurs choisis pour représenter l'objectif.



Exemple de défi



Inteligencia Naturalista

- **Consiste à** : Être capable de percevoir, différencier et catégoriser les relations qui existent entre différents êtres vivants, les phénomènes de la nature ou les caractéristiques de différents environnements ou habitats. Avoir une connaissance de l'environnement naturel et de l'environnement.
- **Défi (cartes 57 à 64)** : Trouvez ce que les différents éléments de la carte ont en commun (par exemple, ce sont des animaux qui vivent dans des climats froids)



Exemple de défi

5. SYSTEME DE JEU

Idée de jeu 1 - Mode Interdisciplinaire

L'objectif est de compléter le puzzle octogonal des intelligences avec un morceau de chaque couleur, chaque couleur représentant une intelligence. Il peut être joué individuellement ou en équipes de 2 à 5 joueurs.

1. Expliquer les différentes intelligences et les icônes ou les couleurs des cartes associées à chaque intelligence.
2. Les cartes sont placées face cachée dans 8 piles différentes, une pour chaque intelligence.
3. Le tour des joueurs ou des équipes est décidé.
4. Le premier joueur ou l'équipe doit prendre une carte de la pile qu'il veut, et dire à haute voix quelle intelligence correspond au défi qu'il va effectuer. Ensuite, il va retourner la carte et essayer de relever le défi indiqué. Si vous jouez en équipe, vous déciderez si le défi est relevé par tous ou seulement par l'un des membres de l'équipe.
5. Si le défi est réalisé, le joueur ou l'équipe obtiendra une pièce de puzzle avec l'intelligence sur laquelle il/elle a travaillé, sinon il faudra retenter de relever le défi au tour suivant.
6. Le tour passe au joueur ou à l'équipe suivant(e).
7. Le joueur ou l'équipe qui parvient le premier à compléter le puzzle avec une pièce de chaque intelligence sera le gagnant.

Idée de Jeu 2 – Expert dans une Intelligence

L'objectif sera que chaque joueur ou équipe travaille une seule intelligence dans chaque partie qu'il aura préalablement choisi.

1. Les cartes sont placées face cachée dans 8 piles différentes, une pour chaque intelligence.
2. Chacun à son tour, chaque équipe prendra une carte de la pile de son intelligence et tentera de relever le défi. Si elle réussit, elle prendra une pièce du puzzle de la couleur de son intelligence.
3. Ensuite, elle passera le tour à l'équipe suivante et ainsi de suite.
4. L'équipe gagnante est celle qui a déjà réussi à rassembler les 8 pièces de son intelligence et à compléter son puzzle octogonal.

* Observations : L'intelligence attribuée à chaque équipe peut être librement choisie ou être la décision de qui dirige l'activité. L'objectif est de changer l'intelligence dans chaque jeu et passer par différentes intelligences. Vous pouvez également travailler individuellement pour connaître les forces ou les intelligences prédominantes de chaque personne, ainsi que pour promouvoir et travailler les moins importantes.

6. SOLUTION DES DEFIS

De nombreux défis ont des réponses ouvertes, expressément indiquées pour permettre aux enfants de développer leur créativité et leur raisonnement. Chaque fois qu'une réponse est raisonnablement motivée, elle sera correcte. Il y a des défis qui ont autant de réponses que nous sommes capables de créer et de raisonner. Ce seront les joueurs qui décideront si le défi a été surmonté. Les désaccords seront soumis à un vote démocratique parmi les joueurs. D'un autre côté, certains défis n'ont qu'une seule réponse possible.

Voici les réponses possibles :

Défi 1 à 4 : les histoires seront correctes si elles incluent Tous les éléments.

Défi 5 : le **vélo** parce que c'est le seul moyen de transport qui n'a pas de moteur, ou **l'hélicoptère** car c'est le seul mode aérien, ou **la voiture** car c'est la seule qui a quatre roues, etc.

Défi 6 : **la poule** parce qu'elle est ovipare et pond des œufs, ou parce que c'est la seule qui a deux pattes, ou parce qu'elle a des plumes. Ou, **le mouton** parce qu'il donne de la laine, etc.

Défi 7 : **la carotte** car elle pousse sous terre, ou **la noix** car c'est le seul fruit avec une coque, etc.

Défi 8 : le canoë **kayak** car c'est le seul sport pratiqué dans l'eau, ou parce que c'est le seul sport qui n'a pas besoin de ballon, ou le **baseball** car c'est le seul sport pratiqué avec une batte, etc.

Défi 9 : $5+3$, 2×4 , $5+6-3$, etc. (opérations dont le résultat est 8)

Défi 10 : $2+1$, $5-2$, etc. (opérations dont le résultat est 3)

Défi 11 : $4+1$, $6-2+1$, etc. (opérations dont le résultat est 5)

Défi 12 : $5-1$, 2×3 , etc. (opérations dont le résultat est 6)

* Les réponses des défis 9 à 12 ne sont qu'un exemple, il y a beaucoup plus d'opérations par lesquelles le nombre donné sur la fiche est atteint.

Défi 13 : A, Défi 14 : B, Défi 15 : B, Défi 16 : C

* Les réponses aux défis 13 à 16 ne sont pas les seules possibles, bien qu'elles soient les plus fréquentes. Tant que la réponse est motivée et cohérente, elle sera valide. Les désaccords seront soumis à un vote démocratique parmi les joueurs.

Défi 17 : C, Défi 18 : B, Défi 19 : C, Défi 20 : B

* Les réponses aux défis 17 à 20 ne sont pas les seules possibles, bien qu'elles soient les plus fréquentes. Tant que la réponse est motivée et cohérente, elle sera valide. Les désaccords seront soumis à un vote démocratique parmi les joueurs.

Défi 21 : D, Défi 22 : B, Défi 23 : C, Défi 24 : B

* Les réponses aux défis 21 à 24 sont les seules réponses possibles.

Défi 25 à 32 : Ce seront les joueurs qui décideront si le défi a été surmonté. Les désaccords seront soumis à un vote démocratique parmi les joueurs.

Défi 33 à 40: Les joueurs décideront si le défi a été surmonté. Les désaccords seront soumis à un vote démocratique parmi les joueurs.

Défi 41 à 48 : Toutes les réponses seront valables tant que l'option choisie est expliquée.

Défi 49 à 56 : Ce seront les joueurs qui décideront si le défi a été surmonté. Les désaccords seront soumis à un vote démocratique parmi les joueurs.

Défi 57 : ils sont ronds, **Défi 58 :** vivent en climat froid, **Défi 59 :** servent de nourriture à d'autres êtres vivants, **Défi 60 :** sont rouges **Défi 61 :** ce sont des énergies naturelles, **Défi 62 :** sont des êtres vivants, **Défi 63 :** ont un système de défense, **Défi 64 :** peuvent faire du bruit.

* Les réponses aux défis 57 à 64 ne sont pas les seules possibles, bien qu'elles soient les plus fréquentes. Tant que la réponse est motivée et cohérente, elle sera valide. Les désaccords seront soumis à un vote démocratique parmi les joueurs.