

DÉCOUVRONS NOS TALENTS

Auteurs : Renaud Keymeulen et François Petit

Illustrations : Yuio

Présentation : 8 cartes Personnage, 8 cartes Symbole, 8 cartes Mots, 8 cartes Intelligence, 8 cartes Devinettes, 63 cartes Défis (10 cartes Méthodo, 9 cartes Activités, 16 cartes Loisirs, 16 cartes Métiers, 12 cartes Jeux), 7 cartes Avis.

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 propositions avec pour chacune un ou deux symboles, placés juste à côté, représentant les intelligences multiples qui correspondent le mieux aux métiers, loisirs, jeux...

Pour les cartes Devinettes, il y a une seule intelligence solution (et donc un seul symbole).

Pour les métiers, ce sera toujours un métier H/F même s'il n'y qu'un mot d'écrit sur la carte.



carte Défis - Métiers

carte Défis - Loisirs

carte Défis - Activités



carte Défis - Jeux

carte Défis - Méthodo

carte Devinette

carte Avis



carte Intelligence



carte Personnage



carte Symbole



carte Mots

	Règle 1	Règle 2	Règle 3	Règle 4
Familles	X	X		
Enseignants	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.

Règle 1 - Découverte des 8 intelligences

À partir de 8 ans – De 2 à 4 joueurs – Durée : 15 minutes.

Cartes utilisées :

But du jeu : retrouver les séries de 3 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, Symbole et Mots, puis on pose ces 24 cartes sur la table en 4 lignes de 6 cartes, faces cachées. À tour de rôle, chaque joueur retourne, une à une, autant de cartes qu'il le souhaite, en les laissant à leur place.

- Si un joueur retourne 2 cartes Personnage, il est forcé de s'arrêter et remet toutes les cartes faces cachées. C'est au tour du joueur suivant.

- Si un joueur trouve les 3 cartes associées à la même intelligence (personnage, symbole, mots), il les gagne et les met en pile devant lui. Il retourne les autres cartes non gagnées. Et c'est au joueur suivant...

2) Jeu des devinettes : Quand les 24 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 Devinette. 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 8 ans – De 2 à 4 joueurs – Durée : 30 minutes.

Cartes utilisées :

But du jeu : Gagner le maximum de cartes Défis d'après un défi proposé selon une intelligence particulière, en tapant rapidement sur l'une des cartes Intelligence qui correspond.

Principe du jeu :

On pose les 8 cartes Intelligence au centre de la table, la face visible étant le personnage. On mélange les cartes Personnage et on les pose en une pile, face cachée. On choisit le thème qui va être joué pour la partie : Loisirs, Activités, Métiers. Les cartes de ce thème sont mélangées puis partagées entre les joueurs. Chaque joueur pose sa pile de cartes devant lui, face cachée.

Remarques :

- Les défis sont écrits dans le sens de difficulté croissante.
- Les intelligences sont notées sous formes de logos dans les cartes Défis, en-dessous des métiers, loisirs, jeux...

Puis, à tour de rôle, chaque joueur prend la première carte Défis de sa pile.

Variante 1 : Il doit faire deviner aux autres l'un des items (mots, groupe de mots) sur sa carte (un métier, un loisir ou une activité), selon une intelligence particulière. Pour cela, le joueur pioche la première carte Personnage et fait deviner son défi selon le personnage pioché.

- Linguistique : donner deux mots caractéristiques de cet item pour aider les autres joueurs à trouver la réponse.
- Logicomathématique : élaborer une question qui permettra aux autres joueurs de trouver l'item activité, loisir ou métier.
- Intrapersonnelle : c'est un métier / une activité que j'aimerais parce que...
- Interpersonnelle : c'est un métier / une activité qui se caractérise par ... (taille du groupe, les personnes se connaissent ou pas, on parle beaucoup ou pas, but commun ou pas...).
- Visuospatiale : dessiner l'item, les autres joueurs regardent et doivent deviner (papier et crayon non fournis avec le jeu).
- Kinesthésique : mimer ou utiliser une série d'éléments autour de soi pour faire deviner l'item.
- Musicale : fredonner ou chanter une chanson ou faire un bruit lié à l'item.
- Naturaliste : comparer les deux items de la carte sans donner le nom des items. Les joueurs doivent trouver les deux items.

Le premier joueur qui devine l'item doit trouver une des intelligences utilisées par cet item pour gagner la carte. S'il se trompe, la carte n'est pour personne. Puis la carte Personnage jouée est mise de côté. C'est au tour du joueur suivant : il prend une carte Défis et pioche une carte Personnage... Quand les 8 personnages ont été joués, on les remélange et on les remet en pile, face cachée.

Variante 2 (plus simple) : Il lit à haute voix un défi (métiers, activités, jeux, méthodo, loisirs). Les autres joueurs doivent taper le plus vite possible sur une intelligence qui leur semble être une des solutions.

Remarque : **Attention !** On ne peut taper qu'une seule fois par défi !

Le joueur qui a lu la carte Défis annonce alors l'intelligence solution (ou les intelligences, s'il y en a plusieurs). Le joueur qui a tapé le plus vite sur l'une de ces intelligences reçoit la carte Défis, qu'il pose face visible devant lui. Si personne n'a trouvé la bonne solution, la carte Défis est mise de côté.

Fin du jeu : Quand chaque joueur a fait deviner 4 défis (variante 1) ou quand toutes les cartes Défis ont été données ou mises de côté (variante 2), chaque joueur compte le nombre de cartes qu'il a gagnées. Le gagnant est celui qui a le plus de cartes Défis.

Règle 3 - Le TriCats - Les métiers

À partir de 8 ans – Pour 2 joueurs / 2 équipes – Durée : 15 minutes.

Cartes utilisées :



But du jeu : Gagner 8 cartes Métiers.

Principe du jeu : Les 8 cartes Intelligence sont placées au milieu de la table. Les 20 cartes Métiers sont mélangées puis placées en une pile. Ensuite, à tour de rôle, les joueurs prennent une carte Métiers et annoncent le métier par oral ainsi que le nombre d'intelligences indiquées (les plus importantes pour ce métier).

L'autre joueur doit alors trouver les intelligences pour ce métier. Il gagne la carte s'il trouve les bonnes intelligences. Puis c'est à son tour de piocher une carte Métiers et d'annoncer un métier...

Le premier joueur qui gagne 8 cartes Métiers gagne la partie.

Remarque : Si c'est le premier joueur qui a commencé la partie, le second a le droit à un dernier défi, pour avoir autant de défis. Il gagne lui aussi la partie s'il atteint 8 cartes.

Règle 4 - Découvre tes talents

À partir de 8 ans – Pour 2 joueurs (règle 5 pour 2 à 4 joueurs) – Durée : 15 à 30 minutes.

Cartes utilisées :



selon la variante jouée.

But du jeu : Parler de soi 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.

2) Parlons des loisirs : Le joueur pose les 7 cartes Avis devant lui :

(1) J'aime, (2) Je n'aime pas, (3) Je suis indifférent, (4) Je pratique, (5) Je ne pratique pas, (6) J'ai ce talent, (7) Je n'ai pas ce talent.

Le maître du jeu lui propose une carte Loisirs et un des loisirs de la carte. Le joueur pose une des 3 cartes (1) à (3), une des 2 cartes (4) et (5) et une des 2 cartes (6) et (7), selon son vécu. Il peut ensuite parler avec le maître du jeu du pourquoi de ses réponses. Puis on remet les cartes Avis devant le joueur, et le maître du jeu propose un nouveau loisir.

3) Parlons des métiers : On joue cette fois-ci avec les métiers. Le joueur prend les cartes (1) à (3) (ainsi que les autres cartes si c'est un adulte). Le maître du jeu propose un métier, et le joueur doit donner son avis selon son vécu...

4) Qui suis-je ? Le joueur pose en ligne les cartes Avis : (1) à (3) / (4) et (5) / (6) et (7). Il choisit ensuite une carte Loisirs, Activités ou Méthodo, pour chaque item. 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.

5) Pour 2 à 4 joueurs : Les cartes Intelligence sont posées en cercle. Chaque joueur choisit deux cartes Activités, Loisirs et Méthodo et met ces cartes sous chaque intelligence caractéristique qui lui apporte du bien-être. Le joueur 1 compose ainsi la première couronne, le joueur 2 la deuxième couronne... Puis chacun explique son profil à tour de rôle.

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

Les auteurs du jeu Découvrons nos talents

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
- 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 : enseigner en secondaire avec les intelligences multiples (Auteur : Renaud Keymeulen, Editeur : Averbode-Erasme) :

À travers des expériences vécues, des séquences de cours concrètes pour les branches principales (math, français, langues, sciences, sciences humaines...), de nombreuses fiches outils à télécharger et reproductibles, des propositions d'aménagement de classe, cet ouvrage de pédagogie vous amènera progressivement à intégrer l'utilisation des intelligences multiples, et la ludopédagogie avec vos élèves du secondaire. Documenté, coloré, illustré, pratique, ponctué de témoignages et de pistes de recherche, cet ouvrage sera une source d'inspiration riche et motivante. Un vent frais va souffler entre les bancs !

Plus d'informations : www.editionserasme.be.

