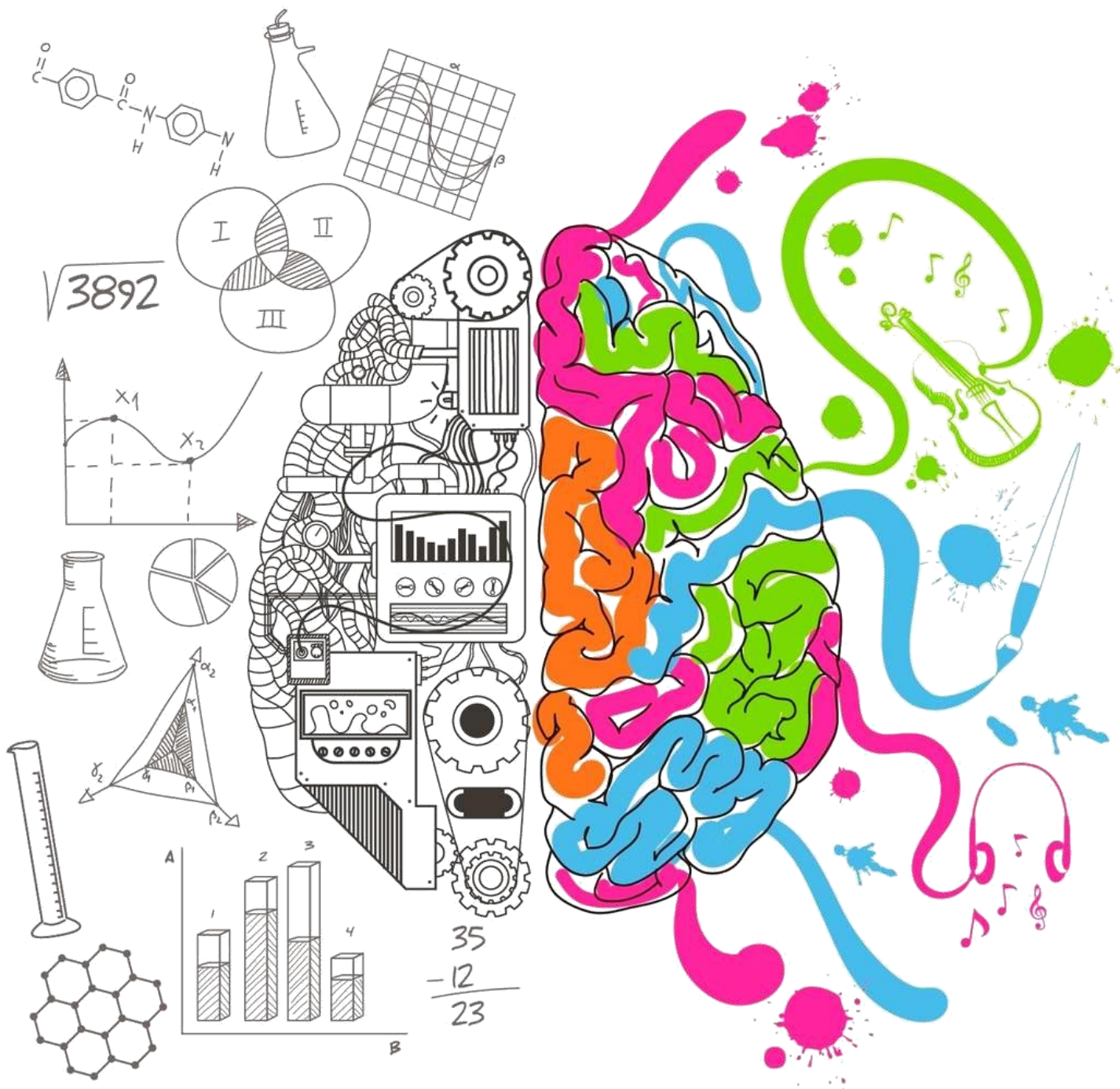




FAMILY
PURSUIT

INTELLIGENCE EN QUESTION

Construction d'un jeu utilisant les
intelligences multiples, réalisé dans le
cadre du cours d'intelligence en
question de Madame Brasseur

Janvier 2017

JEU DE BASE

1.1 Présentation du jeu

C'est un jeu basé sur le Trivial Pursuit traditionnel. Celui-ci est adapté à des enfants du 3^e cycle de primaire par des changements opérés au niveau des thèmes et des questions se trouvant dans le jeu.

Notre jeu comportera un plateau composé de cases colorées correspondant aux thèmes des questions tout comme dans le véritable Trivial Pursuit. Ces thèmes sont repris sous forme de questions énoncées sur des cartes.

Au niveau des thèmes, il y aura :

- "Français" correspondant aux cases jaunes ;
- "Mathématique" correspondant aux cases bleues ;
- "Éveil" correspondant aux cases vertes ;
- Question(s) "mystère(s)" correspondant aux cases roses.

Dans le thème « français », nous trouverons des questions portant sur l'orthographe, les analyses de phrase (grammaire) ou encore la conjugaison et les accords (ceux-ci varient en fonction du cycle visé.)

Dans le thème « mathématique », nous aurons des questions portant sur les calculs rapides, les opérations, les tables de multiplication, les problèmes, les grandeurs, les polygones, etc.

Dans le thème « Éveil », nous trouverons tout ce qui touche à la science, l'histoire, la géographie, etc.

Pour terminer, pour les questions mystères, ce sont des sortes de défis avec un temps imparti pour la résolution du problème en question.

1.2 Principe du jeu

Jeu d'équipes dont la progression dépend des capacités de chacune d'elles à répondre à des questions en rapport avec des matières allant de la première à la sixième année de l'école primaire. Il consiste à ce que les joueurs essayent de remporter les 4 personnages de la famille des 4 grands pôles des matières. Pour y arriver, il faut bien répondre, au plus de questions possibles afin de pouvoir se rapprocher des pôles pour enfin s'y poser en répondant avec succès à la question correspondante. Lorsqu'une équipe

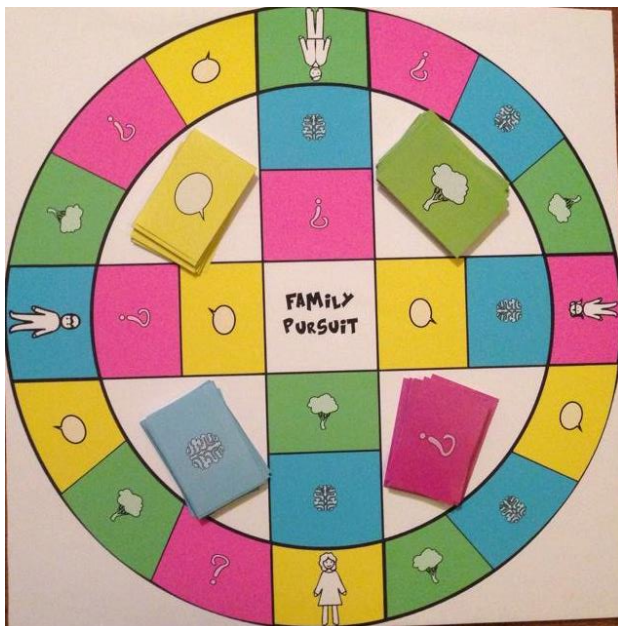
arrive à se poser sur l'un des pôles et qu'elle répond correctement à la question qui lui est posée, elle remporte un membre de la famille qu'elle doit recomposer. La première équipe qui rassemble la famille (un personnage par pôle donc 4 au total) a gagné.

1.3 Matériel

Jeu composé de :

- Un plateau (Le plateau comporte 4 grands pôles des matières correspondant aux quatre sujets des questions du jeu, à savoir, le français, les mathématiques, l'éveil et de la culture générale. Un ilot se trouve au centre du plateau et correspond au point de départ et d'arrivée de toutes les équipes. À partir de ce point de départ, quatre chemins s'offrent aux équipes et mènent à un pôle des matières, facilement reconnaissable grâce aux couleurs jaune, rose, bleu et vert. Chacun des chemins est composé de cases de couleurs différentes qui correspondent elles aussi à des sujets qui seront exploités à travers des questions posées tout au long du jeu.)
- Des cartes et de personnages (qui font office de gain quand on a répondu correctement à une question)
- Des pions.
- Des cartes de couleur, selon la discipline (la carte "français" en jaune, la carte "mathématique" en bleu, la carte "éveil" en vert et la carte "défi/mystère" en rose.)

PHOTOS DU JEU :



1.4 Effectifs :

Cinq équipes en compétition pour un même objectif : obtenir les 4 personnages en premier. Chacune d'elle comportera 4 ou 5 élèves ou moins en fonction du nombre d'élèves qui souhaitent jouer. Lorsqu'une équipe tombe sur une case, de n'importe quelle couleur qu'elle soit, c'est l'équipe à sa droite qui lui lit la question, sauf pour les cases roses qui correspondent au défi à faire deviner à l'équipe adverse

1.5 Le jeu commence :

Tout d'abord, le professeur et les élèves conviennent de 5 équipes. Celles-ci peuvent être définies par le professeur ou par les élèves. Le jeu est alors placé au milieu de deux tables regroupées par exemple et les équipes se placent autour. Chacune des équipes choisit son pion de couleur afin de suivre la progression des joueurs tout au long du jeu. Elles placent leurs pions au milieu du plateau à l'endroit prévu comme étant le départ. Le professeur dépose les « cartes questions » à côté du plateau et les regroupe par couleur.

1.6 Déroulement du jeu :

Les équipes lancent le dé chacune à leur tour. En fonction du nombre affiché par le dé, plusieurs opportunités d'itinéraire s'offrent à elles. Les joueurs peuvent donc choisir, en fonction de l'endroit où leur personnage peut se placer, un thème parmi le français, les mathématiques, l'éveil ou la question défi.

Rappelons que ces thèmes sont donnés en fonction de la couleur de la case. L'équipe exprime son choix, l'équipe à sa droite pioche une carte dans le tas placé à côté du plateau et lit la question à voix haute à l'équipe.

Les joueurs se concertent en équipe et donnent leur réponse. Si celle-ci n'est pas correcte, l'équipe reste au même endroit, si au contraire, la réponse est correcte, elle peut relancer le dé et essayer de répondre correctement à une autre question avec un maximum de deux lancés de dés pour garder une certaine dynamique au jeu et entre les équipes.

1.7 Fin du jeu :

Le jeu se termine lorsqu'une équipe a réussi à reconstituer toute sa famille, c'est-à-dire, les deux enfants et les deux parents. Pour cela, l'équipe doit avoir réussi à répondre correctement aux questions se trouvant sur les quatre grands pôles des matières (français, mathématique, éveil et défi), avant de revenir se placer sur la case centrale du jeu.

1.8 Caractéristiques du jeu :

Ce jeu permet aux élèves de tester leurs connaissances de manière ludique. Il peut néanmoins être adapté à d'autres cycles en changeant les questions. L'institutrice pourrait s'en servir pour voir ce qu'elle doit revoir avec ses élèves et se rendre compte des difficultés de chacun sans les accabler par une évaluation ou envisager le jeu comme une nouvelle forme d'évaluation.

1.9 Constatation

Nous avons remarqué que ce jeu travaillait déjà plusieurs intelligences : linguistique, logico-mathématique, spatiale (déplacement sur le plateau), kinesthésique (cartes mystères : mimes, dessins), interpersonnelle (travail en équipe), naturaliste (éveil) mais lors de l'aménagement du jeu, nous allons développer ces différentes intelligentes et en ajouter.

AMÉNAGEMENT DU JEU POUR TRAVAILLER SUR LES INTELLIGENCES MULTIPLES

Le principe du jeu reste le même, mais nous avons repris les différentes intelligences et repris différents types de questions ainsi que différentes actions qui font appel à ces intelligences.

Comme dans le jeu initial, nous avons mis un exemple pour chaque question, mais nous laissons l'opportunité aux institutrices ou personnes qui utilisent ce jeu de personnaliser les questions en fonctions des besoins et des compétences des élèves.

Ci-dessous les différents types de questions ou les moments où nous travaillons une certaine intelligence :

Intelligence spatiale :

Ce ne sont pas que des questions, c'est le fait que ce soit un plateau et qu'il faut utiliser des stratégies pour arriver d'un point à l'autre.

- Faire un dessin : tu dois faire deviner (un mot/action) à ton équipe en utilisant que la moitié de ta feuille - en utilisant que les bords – en utilisant que le côté gauche – etc.
- Jeu de construction : château de cartes avec au moins 1 niveau.

Intelligence kinesthésique :

- Mimer : réaliser un mime à faire deviner à son équipe en 30 secondes.
- Danser : reproduire une suite de mouvements présents sur une carte.
- Habilité : écrire un mot à l'aide de son côté récessif.
- Psychomotricité fine : enfiler un maximum de perles sur un fil en une minute.
- Memory Tactile(1) : différentes pièces présentant différentes textures sont sur la table, elles vont par paire. L'enfant les yeux bandés doit toutes les associer en une minute.
- Plasticine : faire deviner un mot/action à l'aide de plasticine.

Intelligence musicale :

- Reconnaître un son, un bruit (ex : claquement de portes, chasse d'eau, bic qui saute, ...)
- Créer des effets sonores : un enfant crée un son, et chacun des membres de l'équipe rajoute un son au fur et à mesure jusqu'à réaliser un ensemble sonore.
- Inventer une chanson : avec 3 mots imposés et sur le rythme d'une chanson au choix.
- Travailler avec le rythme : une équipe ou le professeur émet un rythme et une autre répond en reproduisant le même rythme, battre du pied un rythme que les autres doivent reproduire ensuite.
- Gargariser, muser ou siffler une chanson donnée pour la faire deviner à son équipe.

Intelligence linguistique

- Faire le téléphone sans-fil : « Les orchidées sont jolies et il faut bien s'en occuper. »
- Donner une expression et expliquer la signification : « Que veut dire donner sa langue au chat? »
- Écrire une question : « Ecris une question pour l'équipe à ta droite. »
- Décrire une action à voix haute en évitant certains mots (Tabou).
- Questions grammaire, vocabulaire, conjugaison
 - Grammaire : « Justifie correctement l'homophone dans une phrase (Ex avec a-à : Le hibou ... des plumes ... ses pattes.) »
 - Vocabulaire : « Crée des mots à partir de lettres imposées (Boggle). »
 - Conjugaison : « Conjugue le verbe s'amuser à l'imparfait-futur simple-etc.»
- Pendu : un joueur reçoit un mot de l'équipe de gauche et doit tenter en 7 coups de le faire deviner à son équipe.
- Carte Cranium.
- Épeler des mots : un joueur reçoit une image et doit épeler sans écrire et sans faute le mot, l'action à son équipe. Si le mot est orthographié correctement et que l'équipe détermine le mot, l'épreuve est réussie.

Intelligence logico-mathématique

- Calcul mental :
 - tables de multiplication (9x5, 8x6, 7x7, ...),
 - les 4 opérations (177 + 528, 1125 - 99, 11x20, 64 : 8).
- Calcul écrit : 4 opérations avec passage à la dizaine (1478 – 395, 3556 + 4521, 3216 - 478, 260 x 13, 725 : 5).
- Sudoku à réaliser dans un temps imparti.
- Tangram : une forme à reproduire dans un temps imparti avec toutes les pièces à disposition.
- Géométrie : réaliser une carte d'identité d'un polyèdre tiré au sort.
- Les chiffres romains : écrire un nombre donné en chiffre romain ou des chiffres romains à retranscrire en chiffres arabes.
- Résolution de problème sous forme de devinette : « Un escargot est au fond d'un puits de 10 mètres. Chaque matin il monte de 3 mètres et chaque nuit il descend de 2 mètres. Combien de jours lui faudra-t-il pour sortir de ce puits? »
- Suite logique de chiffres (600, 300, 150, ...).

- Casse -tête (allumettes => dessin et dire de déplacer un certain nombre d'allumettes pour obtenir une forme).

Intelligence interpersonnelle

C'est le fait de travailler en groupe et de répondre aux questions en groupe. Pas de question particulière.

Intelligence intrapersonnelle

C'est le fait de s'évaluer, de prendre ses responsabilités car chaque élève devra effectuer à tour de rôle différentes activités (mimes, dessin, lecture,...).

Intelligence naturaliste

- Faire un classement selon un critère précisé (taille, couleur, origine, ...) entre différents enfants mais l'enfant ne précise pas son critère et c'est le restant de l'équipe qui doit le deviner.
- Faire les différences et ressemblances entre au moins deux images ou deux objets de la classe par exemple.
- Faire le dessin d'un insecte observé à la loupe ou au microscope.

Les modifications apportées pour travailler toutes les intelligences seraient de modifier les cases roses en différentes sortes de questions et tomber une fois sur une case musicale, kinesthésique, spatiale... Ce qui permettrait de travailler un maximum d'intelligences au sein du jeu.

Ci-après, vous trouverez quelques exemples de cartes afin d'illustrer notre propos.

Fais un dessin d'une maison sur la moitié gauche de ta feuille (l'équipe)	Réalise un château de cartes (l'équipe)
Mime un escargot à ton équipe en 30 secondes (1 de l'équipe)	Reproduis une suite de mouvements présents sur une carte (l'équipe)
Ecris le mot "chambre" à l'aide de ton côté récessif/ main gauche si tu es droitier et main droite si tu es gaucher (1 de l'équipe)	Enfile un maximum de perles sur un fil en une minute (1 de l'équipe)
Mémoire Tactile (1) Demander matériel (1 de l'équipe)	Fais deviner le mot "bonhomme de neige" à l'aide de plastiline (1 de l'équipe)
Reconnais le plus de sons possibles (seul ou équipe au choix)	Crée un son à l'aide d'une cuillère. Chacun des membres de l'équipe rajoute un son au fur et à mesure jusqu'à réaliser un ensemble sonore. (l'équipe)
Trouve une chanson contenant le mot soleil (compétition entre les équipes)	une équipe ou le professeur émet un rythme et une autre répond en reproduisant le même rythme, battre du pied un rythme que les autres doivent reproduire ensuite. (compétition entre les équipes)

Fais le téléphone sans-fil : « Les orchidées sont jolies et il faut bien s'en occuper. » (l'équipe)	Que veut dire donner sa langue au chat? (1 de l'équipe)
Ecris une question pour l'équipe à ta droite (l'équipe)	Fais deviner le mot "avion" sans dire "voler", "ailes", "ciel" (1 de l'équipe)
Justifie correctement l'homophone dans une phrase : avec a-à : Le hibou ... des plumes ... ses pattes. (1 de l'équipe)	Remets les lettres dans le bon sens : o - h - l - t - a - o - c - c (l'équipe)
Conjugué le verbe s'amuser à l'imparfait (1 de l'équipe)	Reçois un mot de l'équipe de gauche et tente en 7 coups de le faire deviner à ton équipe (1 de l'équipe)
Fais épeler par un membre de ton équipe le mot "hippopotame" sans qu'il écrive et sans qu'il fasse de faute. (l'équipe)	CARTE CRANIUM

Réalise l'opération suivante sans l'écrire : $177 + 528$ (1 de l'équipe)	Prends une feuille, réalise l'opération en calcul écrit : 260×13 (1 de l'équipe)
Prends la fiche "Sudoku" et complète-le en moins de deux minutes (1 de l'équipe)	Prends la fiche "Forme" et reproduis-la grâce aux pièces du Tangram (l'équipe)
Réalise la carte d'identité d'un losange (l'équipe)	Traduis MMXI en chiffres arabes (1 de l'équipe)
Un escargot est au fond d'un puits de 10 mètres. Chaque matin il monte de 3 mètres et chaque nuit il descend de 2 mètres. Combien de jours lui faudra-t-il pour sortir de ce puits? (l'équipe)	Continue la suite logique : 1200, 600, 300, ... (1 de l'équipe)
Prends la fiche "Casse-tête" et déplace un certain nombre d'allumettes pour obtenir la forme demandée (l'équipe)	

Fais un classement d'animaux selon la taille et fais le deviner à ton équipe : vache - mouton - mouche - girafe (1 de l'équipe)	Trouve les différences et ressemblances entre au moins deux images ou deux objets de la classe (l'équipe)
Fais le dessin d'un moustique observé à la loupe ou au microscope	