

FICHE OUTIL - ATELIER 10C

Jeu de cartes pour progresser.

Peut-on mesurer l'intelligence ? Les tests de QI donnent l'impression que oui. Pourtant ils ne déterminent que deux aspects de notre intelligence, l'aspect logico-mathématique et les compétences verbo-linguistiques. En plus, les tests de QI présentent l'intelligence comme une mesure prise une fois pour toutes, une donnée fixe. Pour Carol Dweck*, l'intelligence n'est pas une donnée fixe, mais bien un ensemble de facultés qui peuvent être cultivées et croître. Il suffit de changer d'état d'esprit ! Elle qualifie cet état mental de « growth mindset » ou « état d'esprit de développement ».

Pour progresser et changer d'état d'esprit, on peut adopter des croyances positives sur ses capacités à persévérer, relever les défis, dépasser les erreurs et les obstacles, se poser des questions pour comprendre...

Il s'agit de traquer les petites phrases dévalorisantes ou signes de rigidité, axées sur la personne et ses manques, pour les transformer en injonctions positives. Afin de vous y aider, nous vous proposons ce jeu de cartes.

Consignes pour utiliser le jeu de cartes

Voici des cartes à imprimer et découper. Elles contiennent des injonctions positives que les enfants peuvent utiliser pour s'encourager, pour développer l'intelligence et la persévérance, pour eux-mêmes et pour les autres.

Présenter les cartes aux enfants : *Voici des cartes spéciales pour nous encourager et nous remettre en action quand on en a besoin. Ce sont des cartes qui permettent à notre cerveau de voir les difficultés autrement, comme des défis et des obstacles à surmonter. Elles encouragent à se poser des questions pour mieux comprendre, car nous en avons tous la capacité, et nous poussent à persévérer.*

Différentes utilisations de ces cartes sont possibles.

1. Parmi les cartes étalées sur une table, chaque élève choisit la carte qui le remettrait en action.
2. Parmi les cartes étalées sur une table, chaque élève choisit une carte pour l'offrir à un(e) ami(e).
3. Par groupe de 5 élèves environ, ils reçoivent le jeu avec toutes les cartes (ou la moitié). Ils les lisent à tour de rôle et en discutent entre eux pour savoir si c'est une carte qui aide ou pas, s'ils la comprennent bien, etc. Ensuite, ils choisissent ensemble quelles sont les 3 cartes qui les aident le plus. Le groupe peut alors présenter ces 3 cartes aux autres élèves et leur expliquer en quoi elles sont précieuses.
4. La classe choisit ensemble la carte du jour en fonction du programme et des activités.

*Cfr « Changer d'état d'esprit, Une nouvelle psychologie de la réussite », éditions Mardaga.