



**HEADU**

# Explore

THE SEA LIFE

## INTRODUCTION

Explore the sealife est un dispositif d'apprentissage HEADU. Le système Headu permet aux jeunes enfants de jouer, d'apprendre et de développer leur intelligence dans une perspective d'apprentissage qui dure tout au long de la vie.

Explore the sealife est un jeu conçu dans le but de stimuler la pensée scientifique, afin d'aider les enfants à développer leur « mentalité scientifique ». Posséder une mentalité scientifique signifie essayer de comprendre l'origine et la nature des choses.

Dans notre cas, l'activité proposée repose sur une observation précise et parfois mesurée des phénomènes, notamment de la nature et de la mer. Or l'observation représente aussi bien le point de départ que d'arrivée de toute idée scientifique. L'enfant est justement capable, dès le plus jeune âge, d'apprendre à étudier les phénomènes, dans notre cas, à travers une activité de catégorisation des animaux marins. L'enfant comprend que c'est à travers l'observation et l'enregistrement de données qu'il est capable de formuler une idée : Quels animaux peuplent les fonds marins ? Quelles espèces sont les plus présentes ?

## Jeu éducatif STEM

Explore the sealife est un jeu éducatif STEM. S.T.E.M. est l'acronyme de Science (Science), Technologie (Technology), Ingénierie (Engineering) et Mathématiques (Mathematics), proposé par la National Science Foundation, au début des années 90. Les jeux STEM sont des jeux fonctionnels et faciles à comprendre qui proposent aux enfants une approche ludique aux disciplines citées ci-dessus. De tels dispositifs aident l'enfant à développer ses propres habiletés et confèrent un aspect créatif à l'apprentissage impliquant spontanément l'enfant et formant un binôme idéal : apprendre tout en s'amusant.

## Un bonne attitude

Le rôle du parent-éducateur est essentiel puisqu'il doit comprendre le potentiel énorme que possède l'enfant et créer autour de ce dernier un environnement favorable au sein duquel il puisse jouer de manière naturelle, joyeuse et spontanée. Il est très important d'écouter l'enfant, de comprendre ses besoins et ses états d'âme en se montrant à l'écoute et confiant en ses capacités. Une attitude positive est indispensable à la réalisation des objectifs.

## EXPLORE THE SEA LIFE

### A qui s'adresse le jeu

Le jeu s'adresse aux enfants compris entre 5 et 10 ans. Pendant cette période, l'enfant a envie d'explorer et de faire « tout seul », dans l'intimité de son environnement.

### Comment présenter le jeu à votre enfant

Il est judicieux d'utiliser le jeu dans un environnement adapté, c'est-à-dire calme et dépourvu de distractions. Il est également important de donner à l'enfant tout le temps dont il a besoin pour achever le jeu et stimuler sa concentration. Chaque enfant a ses propres rythmes d'apprentissage et le parent-éducateur doit les comprendre et les respecter.



## Contenu

Le kit contient : un puzzle 60x44 de 70 pièces, une torche magique, un feutre effaçable.

## Objectifs d'apprentissage

Avec ce jeu, l'enfant développe une attitude scientifique en s'exerçant à observer attentivement et de manière empirique. Il découvre la magie des fonds marins ainsi que tous les animaux qui les peuplent.

Il développe également :

- la **mémoire** et la **capacité d'observation**, qui lui permettent de relever le nombre de fois qu'un animal ou un objet donné apparaît dans l'illustration.
- la **concentration**, l'activité ludique qui consiste à explorer et rechercher tous les sujets proposés capte et canalise toute son attention.
- la **curiosité**, c'est grâce à elle seule si l'enfant se place spontanément dans une démarche d'apprentissage et de découverte.
- la **créativité** et l'**imagination**, grâce aux illustrations semi-réalistes, l'enfant se projette dans le monde marin en imaginant d'y vivre.
- l'**autonomie**, elle s'acquiert en étant libre d'observer et de faire des recherches au sein d'un environnement familial.

## Intelligences engagées

Ce dispositif d'apprentissage renvoie à la théorie des Intelligences Multiples de Howard Gardner, selon laquelle tout individu dispose dès la naissance de plusieurs modes de pensée, relativement indépendants les uns des autres. Parmi les intelligences dont parle Gardner, voici celles qui sont susceptibles d'être stimulées par ce jeu :

- l'**intelligence spatiale**, permet de reconnaître les relations qui relient les sujets au sein d'un environnement et d'utiliser la mémoire visuelle ;
- l'**intelligence naturaliste**, se manifeste par un intérêt particulier pour les grands phénomènes naturels et envers la vie des animaux et des plantes ;
- l'**intelligence corporelle-kinesthésique**, c'est-à-dire une bonne maîtrise de la manipulation des objets et de la coordination oeil-main ;
- l'**intelligence logico-mathématique**, permet de classer et de synthétiser en appliquant des raisonnements inductifs.

## ACTIVITÉ PROPOSÉE : AIGUISE TA VUE !

Explore the sealife est un puzzle qui met en scène les récifs coraliens : une mer peuplée de requins, d'étoiles de mer, d'hippocampes, de poissons et bien sûr de coraux, mais aussi de plongeurs sous-marins et de masques.

Il est coloré et composé de nombreuses illustrations semi-réalistes qui encouragent l'enfant à effectuer une recherche scientifique, à observer de manière empirique et à partir à la découverte de la beauté des fonds marins et de bien d'autres détails encore ! Alors, deviens un véritable homme-grenouille et plonge à l'aventure entre les récifs coraliens. Dans le kit, tu trouveras tous les instruments nécessaires pour devenir un véritable plongeur.

### Mode de jeu

Après avoir assemblé le puzzle, le joueur, plongé dans la faune marine, part à la recherche de poissons, de requins, de tortues et d'une multitude d'autres détails. Grâce aux carnets fournis dans le kit, il note le nombre de fois qu'il a repéré un sujet ou un objet donné dans l'illustration afin d'étoffer sa recherche. Le kit contient en effet quatre carnets de notes sur lesquels sont représentés les différents sujets, suivis de huit petits cercles vides que l'explorateur devra cocher à chaque fois qu'il aura repéré un sujet donné dans le puzzle. Afin de stimuler l'enfant dans sa recherche et son observation, le nombre de cercles (huit) représentés sur le carnet à côté de chacun des sujets est indépendant du nombre de fois que chacun d'eux apparaît sur le puzzle. A la fin de sa recherche, il devra avoir coché le nombre de cercles correspondant au nombre de fois que le sujet apparaît dans le puzzle.



Mais attention, certains détails ne sont pas visibles à l'œil nu et ne peuvent être repérés qu'à l'aide de la torche magique fournie dans le kit. Les éléments « invisibles » aussi sont représentés sur les carnets de notes, l'enfant doit donc les chercher attentivement et cocher les cercles correspondants avec le feutre effaçable.



Vous venez de compléter votre mission dans les récifs coralliens !

