

Outils *pour* enseigner autrement

selon la théorie
des intelligences multiples

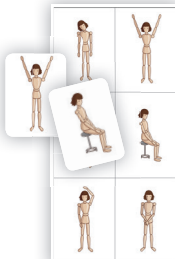
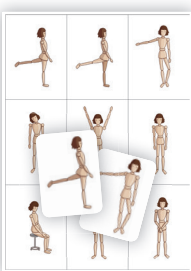
livret pédagogique

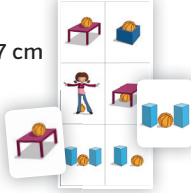
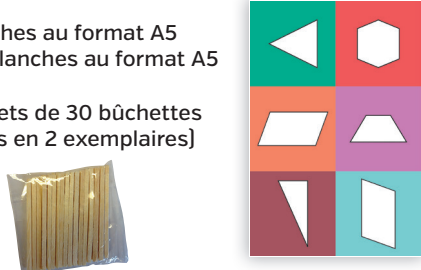


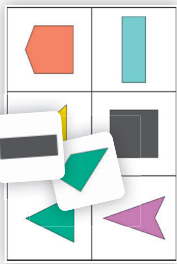
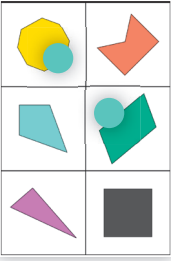
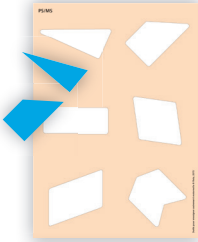
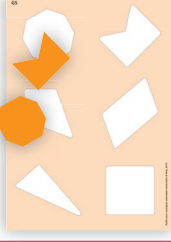
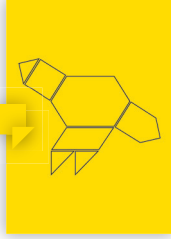
**Claudine Chevalier
et Véronique Garas**

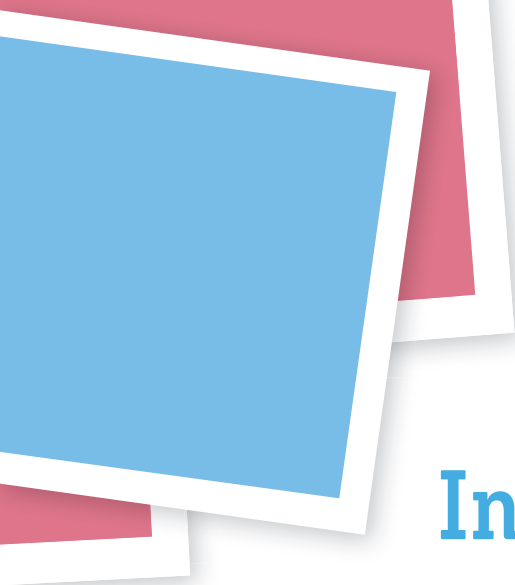


Récapitulatif des outils

TITRE	MATÉRIEL	APPRENTISSAGE CONCERNÉ	INTELLIGENCE(S) SOLLICITÉE(S)	NIVEAUX
ALBUM : LE PLUS FORT, C'EST MOI !	Un album de 12 pages, format 21 x 29,7 cm 	Découverte des intelligences multiples	Verbale/ Linguistique	PS/MS/GS
LES ÉMOTIONS	3 jeux de cartes de 9 x 9 cm : - 20 cartes photos [1 exemplaire]  - 20 cartes dessins [1 exemplaire]  - 10 cartes pictos [2 exemplaires] 	Gérer ses émotions	Naturaliste	PS/MS/GS
LOTO DES POSITIONS	PS - 6 cartes 6,5 x 9 cm - 1 planche 13 x 27 cm [planche et cartes en 2 exemplaires]  MS/GS - Les 6 cartes du jeu PS + 3 cartes MS/GS 6,5 x 9 cm - 1 planche 19,5 x 27 cm [planche et cartes en 2 exemplaires] 	Connaître des parties du corps	Visuelle/spatiale	PS MS/GS

TITRE	MATÉRIEL	APPRENTISSAGE CONCERNÉ	INTELLIGENCE(S) SOLLICITÉE(S)	NIVEAUX
LES PARTIES DU CORPS (1)	- 2 planches au format A5 - 6 cartes filles 6 x 6 cm - 6 cartes garçons 6 x 6 cm - 1 dé avec les faces « parties du corps » (planches en 2 exemplaires, cartes en 3 exemplaires) 	Connaître des parties du corps	Verbale/linguistique	MS/GS
LES PARTIES DU CORPS (2)	- 2 planches au format A4 - 6 cartes filles 6 x 6 cm - 6 cartes garçons 6 x 6 cm (à réutiliser dans le jeu « Les parties du corps (1) ») (planches en 2 exemplaires) 	Connaître des parties du corps	Visuelle/spatiale	MS/GS
MEMORY DES POSITIONS	PS/MS - 6 cartes 6,5 x 9 cm - 1 planche au format 13 x 27 cm (planche et cartes en 2 exemplaires)  GS - Les 6 cartes du jeu PS/MS + 3 cartes GS 6,5 x 9 cm - 1 planche au format 19,5 x 27 cm (planche et cartes en 2 exemplaires) 	Situer un objet par rapport à une personne (ou un objet) PS/MS : sur, sous, à côté de, entre, dans, derrière. GS : sur, sous, à côté de, entre, dans, devant, derrière, à droite de, à gauche de.	Intrapersonnelle	PS/MS GS
LA MARCHANDE DE FIGURES (PS/MS) LA MARCHANDE D'ALLUMETTES (GS)	PS/MS - 2 planches au format A5 - 12 cartes 7 x 7 cm (planches et cartes en 2 exemplaires)  GS - 5 planches au format A5 - Les 2 planches au format A5 - 3 paquets de 30 bûchettes (planches en 2 exemplaires) 	Distinguer des catégories de figures polygonales	Visuelle/spatiale	PS/MS GS

TITRE	MATÉRIEL	APPRENTISSAGE CONCERNÉ	INTELLIGENCE(S) SOLLICITÉE(S)	NIVEAUX
LE LOTO DES FORMES	PS/MS – 18 cartes 7 x 7 cm – 3 planches au format A5 (planches et cartes en 2 exemplaires)  GS – Les 3 planches du jeu PS/MS + 6 planches au format A5 (planches et cartes en 2 exemplaires) – Des jetons 	Distinguer des catégories de figures polygonales	Interpersonnelle Visuelle/spatiale	PS/MS GS
JEU DE KIM DES FORMES	PS/MS – 3 planches au format A5 : formes à encastrer évidées – formes géométriques prédécoupées (planches et formes géométriques en 1 exemplaire)  GS – Les 3 planches PS/MS + 6 planches au format A5 – les formes géométriques prédécoupées de la PS/MS + celles de la GS (planches et formes géométriques en 1 exemplaire) 	Distinguer des catégories de figures polygonales	Kinesthésique/ corporelle	PS/MS GS
JEU DES FORMES	– 10 planches format A5 – formes géométriques (planches et formes en 1 exemplaire) 	Distinguer des catégories de figures polygonales	Intrapersonnelle	MS/GS
LOTO DES ESPACES	– 5 planches de loto format A5 – 30 cartes 6 x 6 cm (planches et cartes en 1 exemplaire) 	Lire une image	Logique/ mathématique	MS/GS
PAYSAGES PUZZLE	4 puzzles au format A4 (en 1 exemplaire) 	Lire une image	Visuelle/spatiale	MS/GS



Introduction

Les outils et jeux proposés dans cette boîte à outils ont été conçus pour faciliter la mise en œuvre des activités proposées aux enseignants dans l'ouvrage pour la maternelle *Guide pour enseigner autrement selon la théorie des intelligences multiples*. Il s'agit de permettre à **l'enseignant** de satisfaire au mieux son souhait de **différenciation pédagogique** et à **chaque élève ses besoins personnels**. Ces outils pédagogiques prennent appui sur la théorie des intelligences multiples telle que l'a proposée Howard Gardner. On pourra se reporter à l'ouvrage pp. 9-10 et 25-26.

Pour chaque jeu sont identifiés :

- l'objectif d'apprentissage visé ;
- l'intelligence prioritairement sollicitée ;
- le niveau pour lequel le jeu a été conçu ;
- un indicateur de durée ;
- le dispositif conseillé.

Ainsi, chaque enseignant pourra, en fonction de la personnalité de l'élève, proposer à chacun de débiter un apprentissage en s'appuyant sur l'(les) intelligence(s) déjà bien développée(s). L'élève aura alors pris confiance en sa capacité à aborder cet apprentissage. Il acceptera ensuite plus facilement de travailler le concept ou la notion en question sous un aspect plus formel (qui est nécessaire pour acquérir une maîtrise du sujet). Il développera par là-même ses autres intelligences.

Utilisation de l'album

Le plus fort, c'est moi ! *Intelligence verbale/linguistique*

Objectifs : Prendre conscience de ses intelligences.

Niveaux : PS/MS/GS.

Durée : Au gré de l'enseignant.

Dispositif : Collectif.

Les « tout-petits » entrant à l'école maternelle découvrent petit à petit leur personnalité, leurs compétences. Pour les aider à mieux se connaître et à percevoir qu'il y a de multiples façons « d'être intelligent », on leur lira l'album *Le plus fort, c'est moi !*