

L'étoile de mes intelligences multiples

Cycles 1, 2 et 3



Véronique Garas
et Claudine Chevalier



L'étoile de mes intelligences, cycles 1, 2 et 3

Complément des « Guides pour enseigner autrement selon la théorie des intelligences multiples »¹

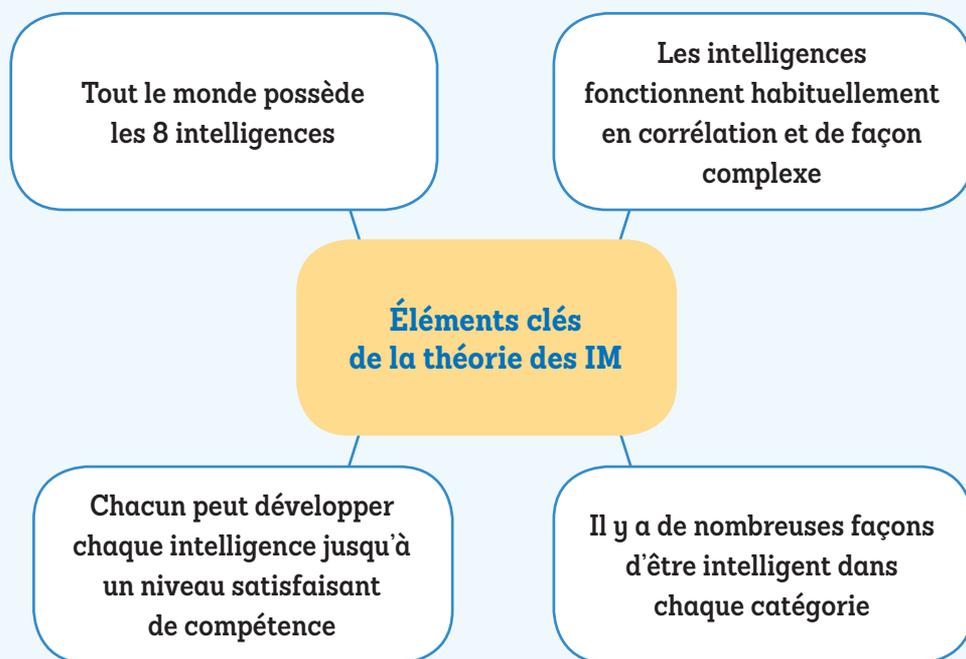
Cette boîte contient les outils nécessaires à la construction, par chaque enfant, de « L'étoile de ses intelligences ». Chaque enfant, du cycle 1 au cycle 3, pourra choisir parmi 120 photos celles dont le contenu correspond le mieux à ses goûts et ses aptitudes.

Les outils proposés permettent aux enseignants comme aux parents de mieux interpréter les stratégies développées intuitivement par l'enfant. L'enfant prendra lui-même conscience progressivement de ses « intelligences » dominantes sur lesquelles il pourra s'appuyer pour comprendre et celles qu'il devra développer pour acquérir les connaissances abordées. Sa confiance en ses possibilités de progresser est ainsi confortée et, pour certains, initiée. Cette confiance en ses propres capacités d'évolution est la condition première de tout apprentissage².

Pour les enseignants, la connaissance des « intelligences dominantes » de leurs élèves leur permet d'organiser une séquence d'apprentissage en prenant en compte leur diversité cognitive et ainsi trouver des modalités « intrinsèques » de motivation des élèves. N'est-ce pas là un outil pour respecter les « zones proximales de développement³ » pour l'apprentissage de chaque élève ?

Nous attirons l'attention de tout enseignant ou parent sur le fait que l'« étoile de mes intelligences » est le **reflet de la personnalité** d'un enfant à un **moment donné** de son développement qui est, par essence, **en constante évolution**. Les expériences et les enseignements qui lui sont proposés lui permettent de développer toutes ses intelligences continuellement...

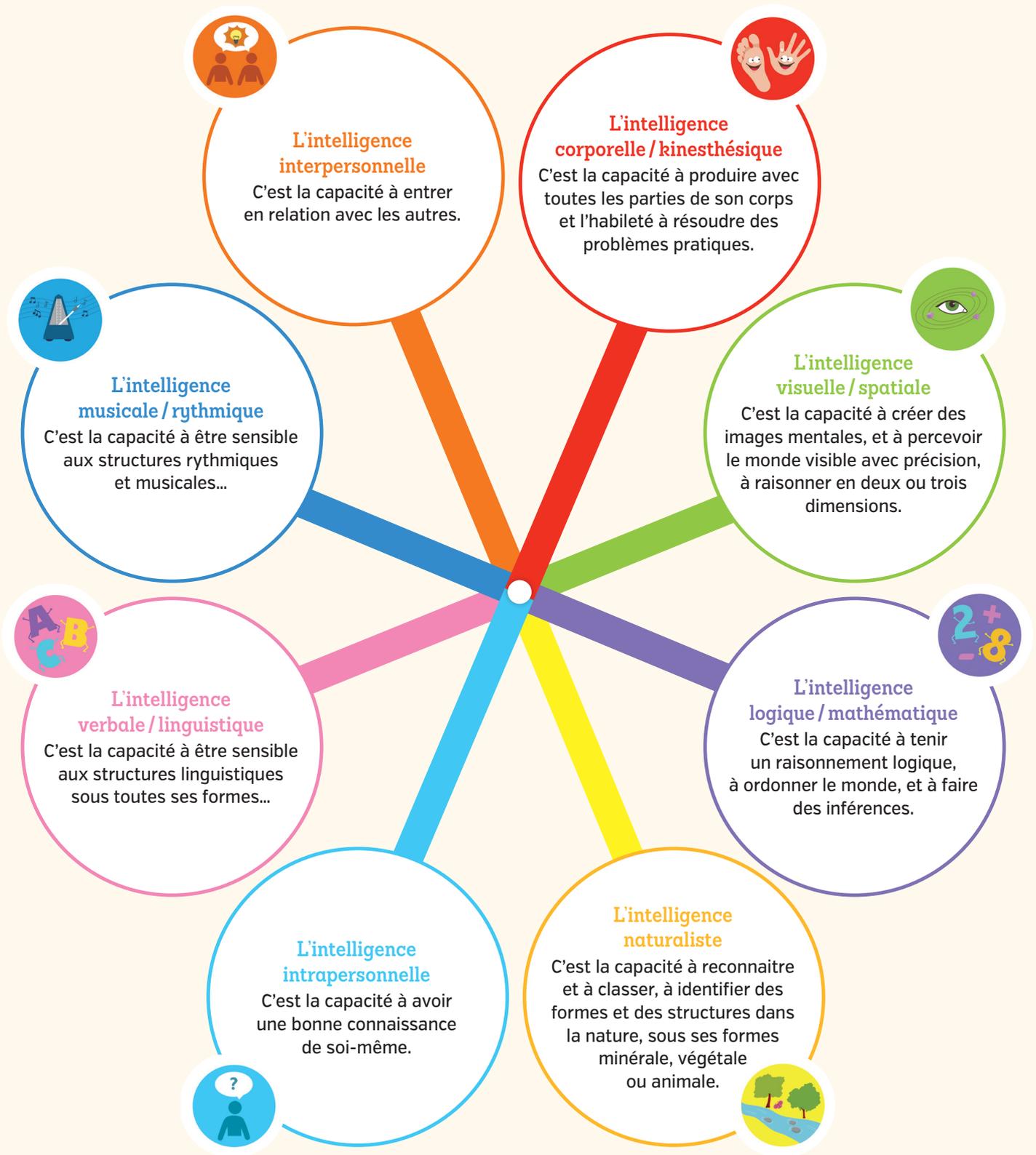
Quelques éléments de la théorie des intelligences multiples d'Howard Gardner



¹ Véronique Garas, Claudine Chevalier, *Guide pour enseigner autrement, maternelle*, Éditions Retz, 2011; *Guide pour enseigner autrement, Cycle 2*, Éditions Retz, 2013; *Guide pour enseigner autrement, Cycle 3 Nouvelle édition*, Éditions Retz, 2018.

² Germain Duclos, *L'estime de soi, un passeport pour la vie*, Éditions Hôpital Ste-Justine, Montréal, 2000.

³ « Zone prochaine (ou proximale) de développement », concept majeur dans la construction théorique de Vygotski. Lev Vygostki, *Pensée et Langage*, Éditions La Dispute, 1997.

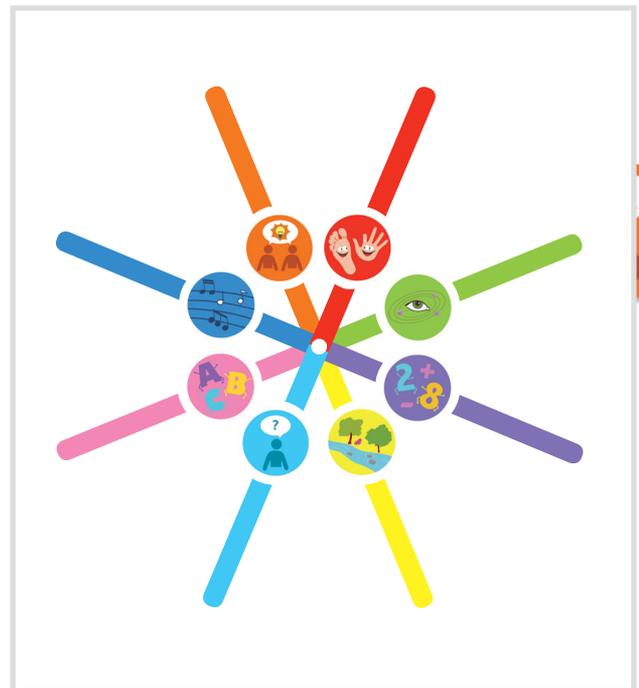


Contenu de la boîte

Pour les cycles 1 et 2 :

120 cartes-images (15 par intelligence dont 5 plus particulièrement destinées aux élèves du cycle 2).

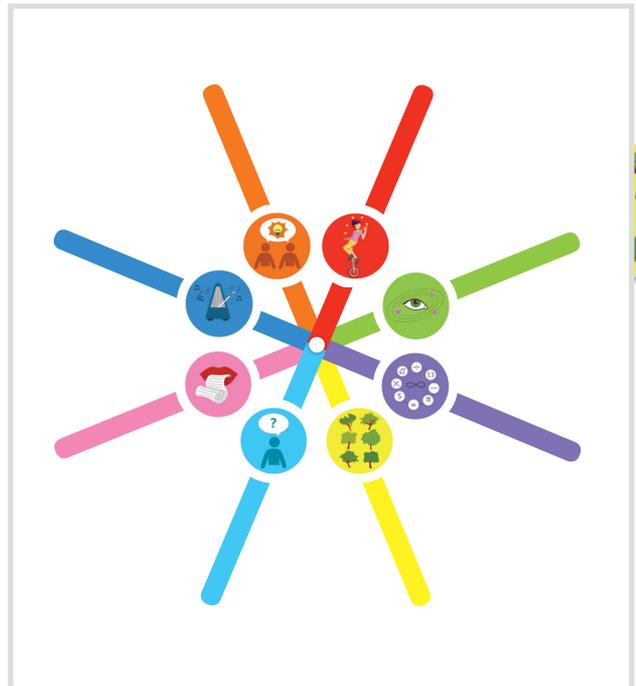
Un plateau de jeu :



Contenu de la boîte

Pour le cycle 3 :
120 cartes-images (15 par intelligence).

Un plateau de jeu :





Conseils pour l'emploi des outils proposés dans la boîte

- **Phase 1 :** L'adulte *dispose toutes les photos sur une table*, bien lisiblement, sans ordre particulier.
- **Phase 2 :** L'enfant *regarde attentivement les photos*, prend son temps, les observe... puis fait son choix en prenant celles qui l'attirent le plus (parce que l'activité lui plait, qu'il la connaît, qu'il aimerait la faire, la découvrir...) quelle qu'en soit la raison.
- **Phase 3 :** Le choix *s'arrête à 10 photos* pour chacun (toutes les branches de l'étoile peuvent être concernées ou non).
- **Phase 4 :** L'enfant *dispose les photos sur les branches de l'étoile du plateau de jeu*. Il explique son choix à l'adulte qui l'aidera à positionner la photo sur la bonne branche¹. Exemple: la piscine peut être mise sur la branche kinesthésique si l'enfant dit « aimer nager » mais mise en interpersonnelle si la réponse est « aimer nager avec les autres, jamais seul » !
- **Phase 5 :** Une fois les photos positionnées, le prénom bien mis en évidence, *l'adulte prend en photo l'étoile ainsi complétée*. Celle-ci sera reproduite ensuite sur une feuille.
- **Phase 6 :** Une fois la prise de vue faite, les photos sont remises en place pour l'enfant suivant.
- **Phase 7 : Lecture de l'étoile :** *Une fois que chacun a réalisé son étoile*, celles-ci sont affichées, et les enfants peuvent commenter leur portrait, constater les similitudes et/ou différences chez leurs camarades.

Lorsque toutes les étoiles sont réalisées il est possible d'obtenir le profil de la classe en regroupant dans un tableau² le nombre de photos par intelligence. Les dominantes de la classe sont alors visibles et permettent à l'enseignant.e de comprendre davantage le fonctionnement du groupe.



¹ Cf. pp. 7-10.

² Présentation des Intelligences Guide cycle 3 Nouvelle édition.



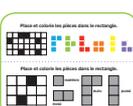
Quelques remarques permettant de comprendre les choix d'images

Lorsqu'un enfant, surtout très jeune, choisit une image qu'il aime ou qui représente une action ou des objets qui symbolisent une activité favorite, son interprétation ne correspond pas toujours à celle de l'adulte.

Il est donc nécessaire de le comprendre pour l'aider à déterminer sur quelle branche [« intelligence »] de l'étoile il va positionner son image.

Quelques questions posées par l'adulte peuvent aider: Pourquoi as-tu choisi cette image? Qu'aimes-tu dans cette image? Qu'y vois-tu?

Les tableaux ci-dessous donnent quelques exemples de réponses possibles de l'enfant et mettent en correspondance l'intelligence adéquate qui n'est pas toujours l'intelligence initialement décrite dans la présentation générale des photos.

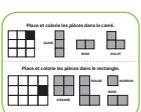
Choix cycles 1 et 2					
	L'enfant voit, aime, parle de...	Intelligences sollicitées		L'enfant voit, aime, parle de...	Intelligences sollicitées
	Le paysage.	Naturaliste		Trier.	Naturaliste
	La petite fille.	Interpersonnelle/ Intrapersonnelle		Voir des couleurs, parler des couleurs	Visuelle/Spatiale
	Trier, organiser, repérer les différences.	Naturaliste		Trier, organiser, repérer les différences.	Naturaliste
	Aimer les doudous.	Intrapersonnelle		Observer les couleurs.	Visuelle/Spatiale
	Observer un animal.	Naturaliste		Expliquer l'orage.	Naturaliste
	Dessiner.	Corporelle/ Kinesthésique		Avoir peur de l'orage.	Intrapersonnelle
	Comparer, compter, associer.	Logique/ Mathématique		Chercher comment faire.	Logique/ Mathématique
	Mettre la table.	Corporelle/ Kinesthésique		Déplacer la boule.	Corporelle/ Kinesthésique
	Associer les pièces.	Visuelle/Spatiale		Un circuit de voitures.	Visuelle/Spatiale
	Essayer de placer les pièces.	Corporelle/ Kinesthésique		Déplacer la voiture.	Corporelle/ Kinesthésique
	Les couleurs.	Visuelle/Spatiale		Reconnaître en imaginant le visage connu.	Visuelle/Spatiale
	Remplir des espaces.	Corporelle/ Kinesthésique		Jouer avec un ami.	Interpersonnelle
	Regarder les images.	Visuelle/Spatiale		Observer les figures.	Visuelle/Spatiale
	Faire parler le chien.	Verbale/ Linguistique		Résoudre un problème	Logique/ Mathématique



	Écrire des histoires.	Verbale/ Linguistique		Faire parler les marionnettes.	Verbale/ Linguistique
	Écrire au tableau avec la craie.	Corporelle/ Kinesthésique		Jouer avec un copain.	Interpersonnelle
	Lire une histoire.	Verbale/ Linguistique		Raconter un secret.	Verbale/ Linguistique
	Aimer être seul.	Intrapersonnelle		Faire un câlin.	Interpersonnelle
	Nommer les vêtements.	Verbale/ Linguistique		Aider.	Interpersonnelle
	S'habiller	Corporelle/ Kinesthésique		Grimper et sauter.	Corporelle/ Kinesthésique
	Écouter une histoire.	Verbale/ Linguistique		Jouer avec les autres.	Interpersonnelle
	Être ensemble.	Interpersonnelle		Jouer au foot.	Corporelle/ Kinesthésique
	Jouer avec un copain.	Interpersonnelle		Mettre la table.	Corporelle/ Kinesthésique
	Jouer à la balle.	Corporelle/ Kinesthésique		Aider.	Interpersonnelle
	Aider sa maman.	Interpersonnelle		Danser sur la musique en rythme.	Musicale/ Rythmique
	Porter des cartons.	Corporelle/ Kinesthésique		Danser.	Corporelle/ Kinesthésique
	Jouer au ballon.	Corporelle/ Kinesthésique		Taper un rythme.	Musicale/ Rythmique
	Jouer avec les autres.	Interpersonnelle		Être ensemble.	Interpersonnelle
	Écouter de la musique.	Musicale/ Rythmique			
	Être ensemble.	Interpersonnelle			
	Écouter de la musique.	Musicale/ Rythmique			
	Être seul.e.	Intrapersonnelle			



Choix cycle 3

	L'enfant voit, aime, parle de...	Intelligences sollicitées		L'enfant voit, aime, parle de...	Intelligences sollicitées
	Le paysage.	Naturaliste		Ramasser les déchets.	Naturaliste
	L'enfant.	Interpersonnelle/ Intrapersonnelle		Travailler ensemble.	Interpersonnelle
	Trier, organiser, repérer les différences.	Naturaliste		Expliquer l'orage.	Naturaliste
	Observer les couleurs.	Visuelle/Spatiale		Avoir peur de l'orage.	Intrapersonnelle
	Observer la nature pour dessiner.	Naturaliste		Mesurer.	Logique/ Mathématique
	Travailler ensemble.	Interpersonnelle		Tirer un trait.	Corporelle/ Kinesthésique
	Résoudre un problème.	Logique/ Mathématique		Mettre en couleurs.	Visuelle/Spatiale
	Manipuler le Rubik's Cube.	Corporelle/ Kinesthésique		Aimer colorier.	Corporelle/ Kinesthésique
	Calculer.	Logique/ Mathématique		Regarder les figures.	Visuelle/Spatiale
	Se faire plaisir.	Intrapersonnelle		Chercher la place des pièces.	Logique/ Mathématique
	Mettre en couleurs.	Visuelle/Spatiale		Écouter une histoire.	Verbale/ Linguistique
	Se servir d'un pinceau.	Corporelle/ Kinesthésique		Être ensemble.	Interpersonnelle
	Observer des images de BD.	Visuelle/Spatiale		Se documenter.	Verbale/ Linguistique
	Faire parler les personnages.	Verbale/ Linguistique		Jouer avec l'ordinateur.	Corporelle/ Kinesthésique
	Écrire pour...	Verbale/ Linguistique		Aider.	Interpersonnelle
	Écrire au tableau avec la craie.	Corporelle/ Kinesthésique		Porter des cartons.	Corporelle/ Kinesthésique
	Jouer à deux.	Interpersonnelle		Jouer avec les autres.	Interpersonnelle
	Jouer au tennis.	Corporelle/ Kinesthésique		Jouer au foot.	Corporelle/ Kinesthésique
	Arroser le jardin.	Naturaliste		Courir.	Corporelle/ Kinesthésique
	Être ensemble.	Interpersonnelle		Observer le paysage, le chien.	Naturaliste

	Jouer au ballon.	Corporelle/ Kinesthésique		Faire ensemble.	Interpersonnelle
	Jouer avec les autres.	Interpersonnelle		Rythmer, chanter.	Musicale/ Rythmique
	Se déplacer dans un labyrinthe.	Corporelle/ Kinesthésique		Être ensemble.	Interpersonnelle
	Se repérer, s'orienter.	Visuelle/Spatiale		Danser.	Musicale/ Rythmique
	Se faire peur.	Intrapersonnelle		Faire un château de sable.	Corporelle/ Kinesthésique
	Avoir mal.	Intrapersonnelle		Aimer la plage et la mer.	Naturaliste
	Se faire aider.	Interpersonnelle		Mettre la table.	Corporelle/ Kinesthésique
		Aider.		Interpersonnelle	
				Chanter.	Musicale/ Rythmique
				Danser.	Corporelle/ Kinesthésique



Les auteurs remercient Claire Garas et Elodie Szygenda
pour la conception des logos redessinés par Jessica Secheret.

ISBN: 978-2-7256-3649-8

© Éditions Retz, 2018

Création de la maquette et mise en page: Cécile Rouyer

Direction éditoriale: Sylvie Cuchin

Édition: Anne Marty

Photos: Véronique Garas et Istock

Projet: 10241982

Imprimé en Chine chez Leo Paper en mai 2018.

