

Présentation des ressources numériques

Tous les documents sont à télécharger sur : <http://intelligence-multiples.editions-retz.com>

Documents pour l'enseignant·e

Le conte « Il était une fois... huit intelligences »

Le conte présente les huit intelligences aux élèves. Il est sous forme d'un diaporama où le texte peut être lu ou écouté (en lançant le diaporama, la version audio du conte est automatiquement lancée).

Document de mise en œuvre du conte

Une mise en œuvre pédagogique du conte est également proposée. On y retrouve le texte du conte (en noir), les informations pour l'enseignant·e (en orange) et les questions pour les élèves (en vert).

Les modules filmés en classe

Trois vidéos illustrant la mise en œuvre des ateliers sont disponibles sur le site compagnon :

- Français - Modules 2 (Entrer dans l'univers du théâtre au XVII^e siècle) et 4 (Distinguer les propositions subordonnées)
- Histoire - Module 2 (L'Europe de la révolution industrielle)

Documents pour la classe

Classés par disciplines et par module, tous les documents utiles à la mise en œuvre des ateliers sont disponibles en téléchargement sur le site compagnon.

• Textes

• Images et cartes à vidéoprojecter ou à imprimer



Introduction **Atelier 7 - Conseils pour la mise en œuvre pédagogique du conte.**

1. Le conte est privilégié dans son intégration à une séance de travail. L'enseignant·e peut demander de colorier ce qui se présente dans cette présentation, ce qui les aide à mémoriser. On retrouve une fiche de travail pour accompagner leur écriture avec leur choix de la fée.

2. Dans un second temps, pendant la lecture de la fée, les élèves peuvent être amenés à compléter le conte.

3. Il faut être attentif que ce conte soit vu par les élèves. Les élèves doivent comprendre les différents termes d'intelligence et être capables de décrire les lieux et les personnages. Il est ainsi important de lire les élèves. Les élèves doivent être attentifs à ce qu'ils voient et à ce qu'ils entendent. Ils doivent être attentifs à ce qu'ils voient et à ce qu'ils entendent. Ils doivent être attentifs à ce qu'ils voient et à ce qu'ils entendent.

4. Il est important de lire les élèves. Les élèves doivent être attentifs à ce qu'ils voient et à ce qu'ils entendent. Ils doivent être attentifs à ce qu'ils voient et à ce qu'ils entendent. Ils doivent être attentifs à ce qu'ils voient et à ce qu'ils entendent.

5. Il est important de lire les élèves. Les élèves doivent être attentifs à ce qu'ils voient et à ce qu'ils entendent. Ils doivent être attentifs à ce qu'ils voient et à ce qu'ils entendent. Ils doivent être attentifs à ce qu'ils voient et à ce qu'ils entendent.

1. Lire **Le conte** - **Atelier 2 - Niveau 1 - La fée de la pluie**

Le conte est un genre littéraire qui raconte une histoire imaginaire. Il est souvent écrit pour les enfants et les adolescents. Le conte est un genre littéraire qui raconte une histoire imaginaire. Il est souvent écrit pour les enfants et les adolescents. Le conte est un genre littéraire qui raconte une histoire imaginaire. Il est souvent écrit pour les enfants et les adolescents.

2. Lire **L'Europe de la révolution industrielle** - **Atelier 1 - L'Europe de la révolution industrielle**

Le conte est un genre littéraire qui raconte une histoire imaginaire. Il est souvent écrit pour les enfants et les adolescents. Le conte est un genre littéraire qui raconte une histoire imaginaire. Il est souvent écrit pour les enfants et les adolescents. Le conte est un genre littéraire qui raconte une histoire imaginaire. Il est souvent écrit pour les enfants et les adolescents.

1. Lire **Mars et océans** - **Atelier 3 - Fiche élève**

Le conte est un genre littéraire qui raconte une histoire imaginaire. Il est souvent écrit pour les enfants et les adolescents. Le conte est un genre littéraire qui raconte une histoire imaginaire. Il est souvent écrit pour les enfants et les adolescents. Le conte est un genre littéraire qui raconte une histoire imaginaire. Il est souvent écrit pour les enfants et les adolescents.

2. Lire **La découverte de l'Amérique** - **Atelier 1 - Fiche élève**

Le conte est un genre littéraire qui raconte une histoire imaginaire. Il est souvent écrit pour les enfants et les adolescents. Le conte est un genre littéraire qui raconte une histoire imaginaire. Il est souvent écrit pour les enfants et les adolescents. Le conte est un genre littéraire qui raconte une histoire imaginaire. Il est souvent écrit pour les enfants et les adolescents.

• Cartes à jouer

• Fiches élèves et corrigé

1. **Cartes à jouer** - De la prise de la Bourgogne au roi Charles - Annexes 13 - Jeu de cartes de 30 cartes

Cartes à jouer illustrées avec portraits de rois et reines, accompagnées de questions de compréhension et de connaissances.

1. **Fiches élèves et corrigé** - Conquêt et Venetie - Fiche élève

Non, prénom: _____ Date: ____/____/____

QCM (/3)

- La bataille de Crécy fut grande.
 - à Troyes
 - à Poitiers
 - à Azincourt
- Charles VII fut roi de France.
 - à partir de 1418
 - à partir de 1429
 - à partir de 1453
- Charles VII fut roi de France.
 - à partir de 1418
 - à partir de 1429
 - à partir de 1453

Intelligence spatiale (/5)

- Complète l'échelle de la bataille de Crécy.
- Reconstitue l'ordre de bataille de la bataille de Crécy.
- Quand l'armée française est en difficulté, quel est le rôle de Charles VII ?
- Quel est le rôle de Jeanne d'Arc ?
- Quel est le rôle de la bataille de Crécy ?

Rebus (/2)

Indica (à la place d'élèves et d'adultes) :

Recherche de mots :

Recherche les mots suivants dans le rebus :

- Charles VII
- Jeanne d'Arc
- France
- Angleterre
- Bataille de Crécy
- 1418
- 1429
- 1453

• Plateau de jeu

1. **Plateau de jeu** - De la prise de la Bourgogne au roi Charles - Annexes 14 - Plateau de jeu

Plateau de jeu géographique montrant les routes de la conquête de la Bourgogne, accompagné de règles de jeu et de cartes de questions.

Règles de jeu :

- Le jeu se joue à deux joueurs.
- Chaque joueur dispose de 10 pions.
- Le jeu se joue sur un plateau géographique.
- Les pions sont placés sur les villes.
- Les questions sont tirées au hasard.
- Le joueur qui répond correctement gagne le pion.
- Le jeu se termine quand un joueur n'a plus de pions.

Documents à vidéoprojecter ou à imprimer

