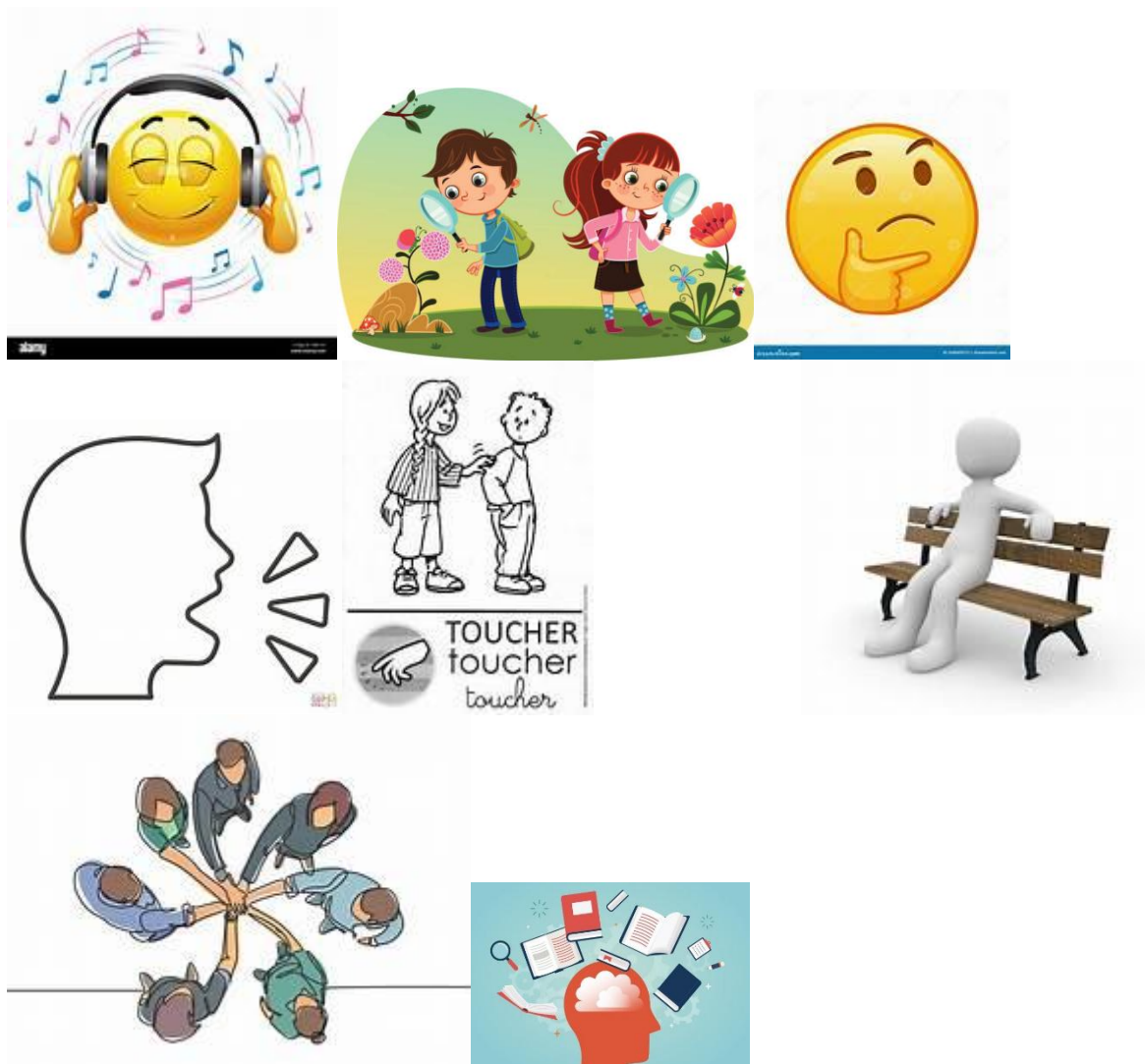


## INTERVENTION PEDAGOGIQUE : 30 min /atelier

### ATELIER MON INTELLIGENCE

Préfères-tu : observer la nature, réfléchir tranquillement, écouter de la musique, parler, toucher, être seule, être avec du monde, retenir tout ce qui t'entoure ?



Les intelligences multiples

Howard GARDNER soutient que l'intelligence est **multiple** : différents fonctionnements cognitifs **interagissent et se complètent**, d'où l'importance de les développer tous et non pas seulement ceux jugés essentiels.

Voici les **8 intelligences** décrites par cette théorie :

**Office Central de la Coopération à l'École du Var**

Membre de la Fédération nationale de l'OCCE reconnue d'utilité publique

rue des Ecoles - 83210 SOLLIES-TOUCAS

Tél. : 04 94 13 04 07 - Fax : 04 94 13 05 31 - ad83@occe.coop

Site Internet : [www.occe.coop/ad83](http://www.occe.coop/ad83)



- L'intelligence **naturaliste** est celle qui aime le naturel, le vivant.
- L'intelligence **logico-mathématique** aime le raisonnement, la causalité, la chronologie.
- L'intelligence **musicale** est sensible aux rythmes, aux sonorités
- L'intelligence **verbale-linguistique** s'intéresse au langage, aux jeux de mots
- L'intelligence **kinesthésique** s'appuie sur le geste, le mime, le faire
- L'intelligence **intrapersonnelle** préfère être seule, et s'occuper d'elle-même
- L'intelligence **interpersonnelle** au contraire a besoin de l'interaction avec l'autre
- L'intelligence **visuo-spatiale** mémorise les couleurs, les formes, le positionnement des objets les uns par rapport aux autres

### Les jeux coopératifs au service des entrées cognitives:

Maternelle-CP	CE- CM
Assis en cercle : au centre des éléments des jeux coopératifs : échanges sur les intelligences avec doudou de parole	Assis en cercle : cercle de parole sur l'intelligence : insister individuelle et collective, avec photolangage possible Refaire en fin de séance
Crayon coop	Crayon coop
Respiration : je dessine en fonction de l'inspir/expir	Respiration : dessiner une maison
Les chaussures : 2 cercles, 1 qui fait l'autre 1 qui observe	Les bâtons fixes
En cercle sur des chaises : on tape avec le pied pour faire rentrer le ballon dans la poubelle	En cercle sur des chaises : on tape avec le pied pour faire rentrer le ballon dans la poubelle
Pipofax : s'entourer avec le bâton, le passer	Puzzle de Lewatt
Visio coop	Dessin coopératif: cercle multicolore (nombre de couleurs en fonction du nombre d'élèves) dessinée sur une grande feuille et les élèves doivent le refaire en plus grand en posant ensemble le feutre sur la feuille devant eux
Sonoriser des images placées au centre et sonoriser les images	Sonoriser individuellement une image choisie. Puis montrer une image après l'autre rapidement
Gouttières	Gouttières
La pile : gobelet sur la tête	Toile d'araignée avec corde
BILAN : qu'est ce que tu as préféré ?	BILAN : qu'est-ce que tu as préféré ? Faire seul, à plusieurs, la musique, les mots, les figures géométriques, observer, raisonner....

Grandes feuilles- feutres- poubelle-ballon-pipofax-gouttieres-balle-batons-saladiers-papiers feuilles journal-cailloux-feuilles d'arbres-stylo- un cerceau- Images-Visio coop

### BILAN

Déroulement	CONSEQUENCE	A conserver
Chaque groupe se place autour du tapis de route scotché au sol. « Peur » (personnage vice versa) de parole pour temps d'atelier philo 'qu'est-ce qu'être intelligent ? »	Des photos sont utilisées pour certains groupes afin de déclencher la parole. Entree verbale	Très bon ressenti et bonne participation de tous les groupes. Pour les plus grands, à refaire après les activités afin d'intégrer la notion d'intelligence collective.
Reconnaissance dans le dos	Par 2 autour du tapis, l'un debout derrière l'autre et dessine un des motifs de la feuille posée au sol devant les binômes. Celui qui est assis, s'il devine le dessin du dos met la main sur le dessin. Inverser les rôles	A utiliser pour la découverte des lettres.
Relier les chaussures	Découverte et recherche spatiale (plan horizontal)	Au programme MS
Le crayon : le poser sur le H de hôpital, puis le faire glisser sur la route ; puis glisser une feuille pour faire dessin	Les rôles sont à définir. Les élèves ont plaisir à y revenir pendant les 30 minutes	Utiliser le 10 branches ; garder la progression (d'abord sur le parcours du tapis sans le feutre)
Le ballonsac : une ficelle ou 2 par enfant et mettre le ballon dans le sac	En premier montrer que le sac peut s'ouvrir et se fermer en fonction des mouvements de bras et se déplacer sans le ballon	Idée qui a beaucoup plus même pour les anniversaires
Le pipofax : assis puis en ligne aléatoire du plus petit au plus grand	Réussite collective appréciée mais souci de dextérité	Pas utile
Les bâtons : en cercle, tourner en accrochant le bâton du voisin.	Beaucoup de rires et de concentration nécessaire	Espace obligatoire
Le puzzle : travail en entrée verbale mais également mathématique	Vocabulaire à perfectionner, travail sur	Très bien perçu pour le plus grands

	la patience et langage commun	
Les gouttières : d'abord seul avec son objet et une bille pour tester et connaître ; ensuite l'objectif est introduit	Beaucoup de plaisir et un esprit de déduction assez rapidement mis en place.	Travail sur la consigne à faire au préalable pour que les élèves puissent mener l'activité.
Sonorisation de la forêt : image au sol avec des bols autour qui contiennent des éléments de la nature : en premier faire seul des bruits avec son bol... Puis création d'une œuvre collective.	Attention, écoute, musique et histoire (entrée progressive des animaux et des éléments comme le vent et la pluie) : très complet et beaucoup de plaisir	A refaire

La pause réflexive finale est nécessaire pour qu'ils entendent les préférences de chacun.