

LES COINS-JEUX A L'ECOLE MATERNELLE (2)

Le jeu c'est le travail de l'enfant, c'est son métier, c'est sa vie. L'enfant qui joue à l'école maternelle s'initie à la vie scolaire, et l'on oserait dire qu'il n'apprend rien en jouant ?

Pauline Kergomard

Hélène Canu, CPC StValery-en-Caux

Mardi 13 novembre 2013

Objectifs :

Installer et/ou organiser des coins-jeux qui permettent, au regard de la théorie des intelligences multiples, à tous les élèves d'y effectuer des apprentissages.

1^{er} temps	Faire le point sur ce qui s'est passé depuis octobre 2012 Relever : - Ce qui semble avoir été amélioré depuis l'animation de l'an passé - Ce qui semble encore poser problème depuis l'animation de l'an passé Analyse et synthèse collective
-----------------------------	--

Ce qui semble avoir été amélioré depuis l'animation de l'an passé

De nouveaux axes, de nouvelles idées dans l'utilisation des coins-jeux et leur exploitation		
Thèmes abordés	Propositions des enseignants	Remarques et conseils
Développer, organiser un coin existant de manière plus pensée	Evolution du coin-cuisine sur l'année Coin cuisine plus structuré Coin cuisine	<i>On voit bien l'importance de cet espace dont le nom revient souvent.</i> <i>Les activités à y proposer peuvent être multiples. On peut envisager de les concevoir en entrant par les verbes puis, d'y associer du matériel. Par exemple : fouetter = petit fouet manuel, grand fouet manuel, fouet mécanique, fouet tournant...</i> <i>Structurer ce coin revient aussi à en penser le rangement.</i>
Organiser différemment l'espace/temps de la classe	Evolution du coin-cuisine sur l'année Coins non permanents mis en place Installation du système de malles/valises quand on n'a pas beaucoup de place Aménagement de la classe (jeux organisés)	<i>Importance de l'évolution d'un coin sur l'année et sur le cycle. Il semble nécessaire d'établir une programmation d'activités à y proposer et d'y associer les outils et consignes.</i> <i>Les coins-jeux peuvent ne pas être permanents. Aux enseignants de décider quels sont les coins-jeux incontournables que les élèves doivent retrouver de la PS à la GS. A côté, associer des coins-jeux temporaires qui peuvent répondre à un projet de classe, à la saison...</i> <i>Aménager la classe revient à faire des choix : qu'est-ce qui est essentiel à ce moment de l'année pour mes élèves ? l'organisation de la classe peut donc être modifiée en fonction des besoins.</i>
Intégrer de nouvelles activités	Tri/numération dans les coins-jeux Coins « manuels » : colle, découpage...	<i>Revoir le document de l'an passé sur lequel vous trouverez la liste des coins-jeux possibles en pensant à toutes les entrées possibles : Jeux d'imitation ; Jeux moteurs ; Jeux de construction ; Jeux de manipulation ; Jeux sensoriels...</i>

Organiser différemment les apprentissages	Les coins-jeux font maintenant partie des ateliers dirigés Utiliser le coin de jeux en atelier comme une activité à part entière Ne pas toujours laisser les enfants « libres » mais les « guider » Les coins-jeux intégrés petit à petit en ateliers Intégrer les coins-jeux aux ateliers ; un à la fois	A - Atelier/coin jeux : définitions Dans son ouvrage, « Apprentissages progressifs de l'écrit à l'école maternelle », INRP, Hachette Education, Mireille Brigaudiot (page 255) donne la définition suivante du mot « atelier » : On appelle « atelier » la situation dans laquelle un groupe d'enfants travaille à une même table, à une même tâche. Soit ils coopèrent pour la réaliser, soit ils résolvent individuellement et échangent verbalement. Un coin jeu est un espace de transition entre la maison et l'école. C'est un espace sécurisant pour l'enfant car ce dernier y retrouve des objets familiers. Cet espace peut aider les enfants à créer des repères spatiotemporels à leur mesure, à effectuer des apprentissages à partir de situations familiales. Il n'y a pas donc pas opposition mais une complémentarité. En nommant ces lieux « espaces », c'est l'enseignant qui en détermine l'objectif d'apprentissage. B – Ne pas oublier de laisser les enfants en activité libre... les coins-jeux ne doivent pas être uniquement « cadrants » C – Une activité « libre » mais supervisée par l'enseignant : La bonne idée mathématique (voir sur le site AGEEM 7602, rubrique « Nos dossiers pédagogiques » http://ageem7602.eklablog.com/)
Intégrer la composante « langage »	Langage au coin-cuisine lors du rangement, de l'installation, du tri... ... Au coin-cuisine pour faire des séances de langage (matériel, aliments). Idem au jeu de la marchande.	Les coins-jeux sont des supports essentiels aux activités de langage : - <u>de communication</u> : langage extériorisé adressé à un interlocuteur, qui repose sur des capacités d'écoute, d'échange, et d'organisation de discours adaptés à la situation - <u>en situation</u> : langage factuel, qui accompagne une situation vécue par les interlocuteurs qui échangent ; accompagne l'action, la verbalise, met des mots sur des objets, des actions, des événements observés et vécus. Le langage permet de mettre « le monde en mots ». Langage du JE/TU - Ici et maintenant - <u>d'évocation</u> : langage précis, cohérent et intelligible qui s'utilise pour décrire, raconter, informer, argumenter, rendre compte... permet d'exprimer la temporalité (position relative des événements les uns par rapport aux autres, superposition et succession des durées), les positions et relations spatiales et les relations logiques ; langage décontextualisé, c'est-à-dire du « dit » qui est décroché du « faire ». Voir http://eduscol.education.fr/cid48415/apprentissage-de-la-langue-francaise.html

Ce qui semble encore poser problème depuis l'animation de l'an passé

Thèmes abordés	Propositions des enseignants	Remarques et conseils
faire évoluer les coins-jeux	Coins jeux identiques du début à la fin de l'année	<i>Une programmation en deux ou trois étapes doit être établie en fonction d'objectifs qu'on souhaite voir atteindre. C'est cette programmation qui permettra d'avoir assez de lisibilité pour faire évoluer le coin-jeu.</i> <i>Quant à l'intégration du nouveau matériel voir les conseils dans le tableau précédent.</i>
	Intégrer du nouveau matériel (coin cuisine...)	
	Réorganiser le coin poupées	
	Développer d'autres coins-jeux	
	Enrichir et faire évoluer les coins-jeux les uns après les autres	
	Faire progresser les coins	
Gérer l'espace-classe	Gérer le manque de place	<i>Il faut faire des choix ! Et se poser la question : « qu'est-ce qui est important pour mes élèves en ce moment ? »</i> <i>On ne peut pas tout inclure dans sa classe. Il faut donc réfléchir à ce que l'on choisit à tel moment ou à tel autre.</i> <i>Les espaces hors classe (couloirs, cour de récréation...) peuvent aussi être investis sous le regard d'un adulte.</i>
Installer de nouveaux coins	Installer de nouveaux coins de construction	<i>Suivant l'âge des enfants, la période de l'année, les projets de classe, des coins-jeux peuvent être installés, de manière temporaire ou définitive. Cela relève du choix de l'enseignant.</i> <i>Certains coins sont plus difficiles à installer car ils requièrent le calme.</i> <i>Dans le rapport IGEN 2011 sur l'école maternelle, on note « Pas de possibilités dans les classes d'écoute d'histoires racontées ou par un adulte indépendamment de sa présence physique ».</i> <i>C'est donc un problème récurrent.</i> <i>Néanmoins, de nombreux exemples sont accessibles sur des sites d'école http://www4.ac-nancy-metz.fr/ia54-nancy1/ecole-maternelle-montet-nancy/spip.php?article1217 avec, souvent, cette recommandation « Il est judicieux d'installer ce coin qui peut être bruyant un peu à l'écart de la classe : salle de repos par exemple, et de l'utiliser davantage le matin. »</i> <i>Permettre aux élèves de participer à la création du coin-jeu peut être une des composante de sa réussite. Les parents d'élèves peuvent aussi participer en apportant du matériel qui servira pour un coin-jeu temporaire.</i>
	Créer des coins-valises	
	Installer des coins d'activités autonomes (motricité fine, graphisme, manipulation...)	
	Créer un coin-écoute. Comment ?	
	Difficulté à mettre en place un coin musical et un coin écoute	
	Installer un coin calme : écoute, repos...	
	Créer le parcours du circuit de voitures avec les élèves.	
Place de l'enseignant	Organiser des groupes pour être avec eux	<i>L'enseignant ne peut être partout et toujours avec tous ses élèves. Là encore, il doit donc opérer des choix.</i> <i>S'il n'est pas avec les élèves, c'est le matériel qu'il aura choisi de mettre dans les coins-jeux qui permettra aux élèves de l'investir.</i>
Philosophie du coin-jeu	Intégrer un coin lors des ateliers	<i>Revoir les conseils donnés dans le tableau précédent.</i> <i>Le langage est omniprésent en maternelle. On peut dire qu'il n'y a pas d'activité sans langage. Par contre, d'autres domaines peuvent être intégrés : mathématique, sciences, arts visuels...</i>
	Utiliser les coins pour d'autres apprentissages que le langage	

2 ^{ème} temps	Les intelligences multiples dans l'enseignement : diversifier pour mieux différencier ! La théorie des intelligences multiples au service de l'installation et du fonctionnement des coins-jeux <u>Etape A</u> Rappeler la théorie des intelligences multiples suite à l'animation de Véronique Garas ayant eu lieu sur Lillebonne l'an passé <u>Etape B</u> Réfléchir: - Au choix de coins/jeu répondant aux différentes IM - A l'installation d'un coin/jeu qui répondrait aux différentes IM
------------------------	--

« Il n'y a pas 2 apprenants qui apprennent de la même manière. » a écrit R. Burns.

Différencier les propositions pédagogiques de telle façon que chaque élève trouve à un moment ou à un autre une « prise » sur le savoir enseigné.

On trouve ainsi de multiples portes d'entrée pour permettre aux élèves d'aborder un nouvel apprentissage.

Cette diversité offre aux élèves une nouvelle façon d'appréhender, comprendre et d'intégrer de nouveaux savoirs.

Pour plus de documentation au sujet de la théorie des intelligences multiples en maternelle, se rendre sur le site de l'AGEEM 7602 <http://ageem7602.eklablog.com/> puis aller à la rubrique « Journées académiques ».

Vous y trouverez le compte rendu de la JOURNEE ACADEMIQUE 2013, AGEEM 7602, mercredi 10 avril 2013 - Théâtre Montdory, rue du Général Giraud, Barentin dont le thème était « *Les intelligences multiples dans l'enseignement : Diversifier pour mieux différencier !* »

L'intervenante était Claudine Chevalier

PIUMF mathématiques, retraitée UPEC IUFM Créteil
co auteur des ouvrages « *Guide pour enseigner autrement selon la théorie des intelligences multiples* », Retz

- *Guide pour enseigner autrement au cycle 3* paru en 2009
- *Guide pour enseigner autrement au cycle 1* paru en 2011



Les 8 intelligences	A quoi les reconnaît-on ?		Quels coins-jeux privilégier ?
L'intelligence verbale/linguistique <i>C'est la capacité à être sensible aux structures linguistiques sous toutes ses formes...</i>	<i>Aimer lire, écrire, parler, Raconter ou entendre des histoires, Jouer avec les mots, Exprimer des idées, débattre Expliquer, résumer Apprendre d'autres langues</i>		Espace bibliothèque Espace graphisme Espace écriture Espace coin-écoute Espace marionnettes Tous les espaces d'imitation
L'intelligence musicale/rythmique <i>C'est la capacité à être sensible aux structures rythmiques et musicales...</i>	<i>Fredonner souvent, battre du pied, Chanter, se mettre à danser sur le moindre rythme, Etre sensible au pouvoir émotionnel de la musique, au son des voix et à leur rythme Saisir facilement les accents d'une langue étrangère.</i>		Espace coin-écoute Espace instruments Espace à comptines, chansons, poésies
L'intelligence corporelle / kinesthésique <i>C'est la capacité à produire avec toutes les parties de son corps et l'habileté à résoudre les problèmes.</i>	<i>Faire du sport Apprendre en bougeant Jouer la comédie, danser Manipuler, fabriquer Réparer les objets, les machines Sculpter, créer...</i>		Espace marionnettes Espace déguisement Espace modelage « patouille » Espace bricolage/technologie : « mecano », « lego », « engrenages »... Espace eau/transvasement Espace bac à sable Tous les espaces d'imitation Espace peinture Espace dessin Espace créatif : réservoir de matériel divers
L'intelligence visuelle / spatiale <i>C'est la capacité à créer des images mentales, et à percevoir le monde visible avec précision, raisonner en deux ou trois dimensions.</i>	<i>Avoir un bon sens de l'orientation, Travailler dans l'espace, lire facilement les cartes, les diagrammes, les graphiques Aimer l'art sous toutes ses formes Visualiser avant de construire (faire du dessin technique, des plans)</i>		Espace construction Espace garage Espace peinture Espace dessin Espace créatif : réservoir de matériel divers Espace puzzles Espace jeux de construction : Kapla, lego, duplo, jeu avec cubes, architecte... Espace jeux de société (à plateau...) Espace bricolage/technologie : « mecano », « engrenages »... Espace « défi scientifique »
L'intelligence mathématique / logique <i>C'est la capacité à tenir un raisonnement logique, à ordonner le monde, et à faire des inférences. Cette intelligence a été décrite en détails par Piaget, en tant que « l'intelligence ».</i>	<i>Compter, calculer, ordonner, résoudre des problèmes Explorer, tester des idées et des solutions scientifiques de façon systématique Aimer les structures logiques (chronologie, processus...)</i>		Espaces cuisine, poupées Espace construction Espace jeux de société : logix, memory des nombres, trous avec des formes, dominos, jeux de dés, lotos des nombres, boîtes à compter...

L'intelligence naturaliste C'est la capacité à reconnaître et à classer, à identifier des formes et des structures dans la nature, sous ses formes minérale, végétale ou animale.	<i>Organiser des données (archéologie, géologie...) Sélectionner, collectionner, faire des listes Observer et soigner les animaux Entretenir les plantes, jardiner Marcher dans la nature, faire des relevés Créer des espaces paysagers (écologie)</i>		Espace jardinage Espace élevage Espace « tri » Espace eau/transvasement Espace « création » : réservoir de matériel pour le land art
L'intelligence intra personnelle C'est la capacité à avoir une bonne connaissance de soi-même.	<i>Connaître ses atouts, et ses faiblesses Réfléchir, méditer Savoir définir ses objectifs Donner une opinion personnelle Tenir un journal, un blog Savoir gérer ses émotions</i>		Espace bibliothèque Espace coin-écoute Espace à « ne rien faire » Espace créatif en arts visuels Espace dessin
L'intelligence interpersonnelle C'est la capacité à entrer en relation avec les autres.	<i>Entrer facilement en relation Percevoir les émotions Se mélanger, travailler en coopération S'acclimater facilement, aimer être avec d'autres, avoir des amis, Aimer les activités de groupe Aimer résoudre les conflits, jouer au médiateur.</i>		Espace marionnettes Espace jeux de société Espace jeux de coopération Tous les espaces d'imitation

Les 8 intelligences	A quoi les reconnaît-on ?		Coin-jeu : Cuisine Matériel, modalités d'organisation
L'intelligence verbale/linguistique <i>C'est la capacité à être sensible aux structures linguistiques sous toutes ses formes...</i>	Aimer lire, écrire, parler, Raconter ou entendre des histoires, Jouer avec les mots, Exprimer des idées, débattre Expliquer, résumer Apprendre d'autres langues		Livre de recettes existant ou conçu par la classe ou l'école : les lire, les dire Affiches Imagier : ustensiles, ingrédients, actions
L'intelligence musicale/rythmique <i>C'est la capacité à être sensible aux structures rythmiques et musicales...</i>	Fredonner souvent, battre du pied, Chanter, se mettre à danser sur le moindre rythme, Etre sensible au pouvoir émotionnel de la musique, au son des voix et à leur rythme Saisir facilement les accents d'une langue étrangère.		Apprendre des comptines, des chants, des poésies en lien avec la cuisine
L'intelligence corporelle / kinesthésique <i>C'est la capacité à produire avec toutes les parties de son corps et l'habileté à résoudre les problèmes.</i>	Faire du sport Apprendre en bougeant Jouer la comédie, danser Manipuler, fabriquer Réparer les objets, les machines Sculpter, créer...		Choisir du matériel divers à partir de verbes : mélanger, tourner, sauter, couper, laver, frotter, rouler, fouetter, écraser, éplucher ...
L'intelligence visuelle / spatiale <i>C'est la capacité à créer des images mentales, et à percevoir le monde visible avec précision, raisonner en deux ou trois dimensions.</i>	Avoir un bon sens de l'orientation, Travailler dans l'espace, lire facilement les cartes, les diagrammes, les graphiques Aimer l'art sous toutes ses formes Visualiser avant de construire (faire du dessin technique, des plans)		Ranger le matériel suivant des consignes verbales ou un schéma écrit Mettre le couvert selon la convention établie ou selon un schéma
L'intelligence mathématique / logique <i>C'est la capacité à tenir un raisonnement logique, à ordonner le monde, et à faire des inférences.</i>	Compter, calculer, ordonner, résoudre des problèmes Explorer, tester des idées et des solutions scientifiques de façon systématique Aimer les structures logiques (chronologie, processus...)		Mettre la table pour X enfants Distribuer autant de... que de... Ranger, classer, trier le matériel
L'intelligence naturaliste <i>C'est la capacité à reconnaître et à classer, à identifier des formes et des structures dans la nature</i>	Organiser des données (archéologie, géologie...) Sélectionner, collectionner, faire des listes Observer et soigner les animaux Entretenir les plantes, jardiner Marcher dans la nature, faire des relevés Créer des espaces paysagers (écologie)		Trier les fruits et les légumes
L'intelligence intra personnelle <i>C'est la capacité à avoir une bonne connaissance de soi-même.</i>	Connaître ses atouts, et ses faiblesses Réfléchir, méditer Savoir définir ses objectifs Donner une opinion personnelle Tenir un journal, un blog Savoir gérer ses émotions		
L'intelligence interpersonnelle <i>C'est la capacité à entrer en relation avec les autres.</i>	Entrer facilement en relation Percevoir les émotions Se mélanger, travailler en coopération S'acclimater facilement, aimer être avec d'autres, avoir des amis, Aimer les activités de groupe Aimer résoudre les conflits, jouer au médiateur.		Jouer au restaurant Jouer un rôle : le papa, la maman, les enfants

Les 8 intelligences	A quoi les reconnaît-on ?		Coin-jeu : CONSTRUCTION Matériel, modalités d'organisation
L'intelligence verbale/linguistique <i>C'est la capacité à être sensible aux structures linguistiques sous toutes ses formes...</i>	Aimer lire, écrire, parler, Raconter ou entendre des histoires, Jouer avec les mots, Exprimer des idées, débattre Expliquer, résumer Apprendre d'autres langues		Parler de ce qu'on a construit Décrire sa construction Suivre les consignes orales ou écrites Faire une commande de matériel
L'intelligence musicale/rythmique <i>C'est la capacité à être sensible aux structures rythmiques et musicales...</i>	Fredonner souvent, battre du pied, Chanter, se mettre à danser sur le moindre rythme, Etre sensible au pouvoir émotionnel de la musique, au son des voix et à leur rythme Saisir facilement les accents d'une langue étrangère.		
L'intelligence corporelle / kinesthésique <i>C'est la capacité à produire avec toutes les parties de son corps et l'habileté à résoudre les problèmes.</i>	Faire du sport Apprendre en bougeant Jouer la comédie, danser Manipuler, fabriquer Réparer les objets, les machines Sculpter, créer...		Construire, fabriquer... varier le matériel : taille, matière... Manipuler des pièces de plus en plus petites, de plus en plus complexes Empiler, monter des tours Réaliser une construction identique à un modèle réel à un autre endroit
L'intelligence visuelle / spatiale <i>C'est la capacité à créer des images mentales, et à percevoir le monde visible avec précision, raisonner en deux ou trois dimensions.</i>	Avoir un bon sens de l'orientation, Travailler dans l'espace, lire facilement les cartes, les diagrammes, les graphiques Aimer l'art sous toutes ses formes Visualiser avant de construire (faire du dessin technique, des plans)		Lire une fiche de construction, reproduire des modèles Ordonner les pièces en fonction de la fiche/modèle Travailler à plat, en volume Réaliser une construction identique à un modèle réel à un autre endroit avec un plan, un schéma, un dessin
L'intelligence mathématique / logique <i>C'est la capacité à tenir un raisonnement logique, à ordonner le monde, et à faire des inférences.</i>	Compter, calculer, ordonner, résoudre des problèmes Explorer, tester des idées et des solutions scientifiques de façon systématique Aimer les structures logiques (chronologie, processus...)		Trier, classer des éléments pour construire Réaliser une construction identique à un modèle réel à un autre endroit mais en suivant les étapes écrites sur les fiches de construction
L'intelligence naturaliste <i>C'est la capacité à reconnaître et à classer, à identifier des formes et des structures dans la nature</i>	Organiser des données (archéologie, géologie...) Sélectionner, collectionner, faire des listes Observer et soigner les animaux Entretenir les plantes, jardiner Marcher dans la nature, faire des relevés Créer des espaces paysagers (écologie)		
L'intelligence intra personnelle <i>C'est la capacité à avoir une bonne connaissance de soi-même.</i>	Connaître ses atouts, et ses faiblesses Réfléchir, méditer Savoir définir ses objectifs Donner une opinion personnelle Tenir un journal, un blog Savoir gérer ses émotions		Créer sa propre construction Mener à bien sa construction Reprendre une de ses anciennes constructions pour faire « plus »
L'intelligence interpersonnelle <i>C'est la capacité à entrer en relation avec les autres.</i>	Entrer facilement en relation Percevoir les émotions Se mélanger, travailler en coopération S'acclimater facilement, aimer être avec d'autres, avoir des amis, Aimer les activités de groupe Aimer résoudre les conflits, jouer au médiateur.		Jeu de construction à plusieurs avec, éventuellement, un défi : la tour la plus haute possible S'organiser à plusieurs sur un projet commun

Les 8 intelligences	A quoi les reconnaît-on ?		Coin-jeu : GARAGE Matériel, modalités d'organisation
L'intelligence verbale/linguistique <i>C'est la capacité à être sensible aux structures linguistiques sous toutes ses formes...</i>	Aimer lire, écrire, parler, Raconter ou entendre des histoires, Jouer avec les mots, Exprimer des idées, débattre Expliquer, résumer Apprendre d'autres langues		Expliquer ce que l'on est en train de faire Suivre ce qu'un autre enfant dit Raconter l'histoire qui va avec la manipulation des voitures en cours
L'intelligence musicale/rythmique <i>C'est la capacité à être sensible aux structures rythmiques et musicales...</i>	Fredonner souvent, battre du pied, Chanter, se mettre à danser sur le moindre rythme, Etre sensible au pouvoir émotionnel de la musique, au son des voix et à leur rythme Saisir facilement les accents d'une langue étrangère.		
L'intelligence corporelle / kinesthésique <i>C'est la capacité à produire avec toutes les parties de son corps et l'habileté à résoudre les problèmes.</i>	Faire du sport Apprendre en bougeant Jouer la comédie, danser Manipuler, fabriquer Réparer les objets, les machines Sculpter, créer...		Créer une piste de routes Créer son véhicule
L'intelligence visuelle / spatiale <i>C'est la capacité à créer des images mentales, et à percevoir le monde visible avec précision, raisonner en deux ou trois dimensions.</i>	Avoir un bon sens de l'orientation, Travailler dans l'espace, lire facilement les cartes, les diagrammes, les graphiques Aimer l'art sous toutes ses formes Visualiser avant de construire (faire du dessin technique, des plans)		Repérer l'emplacement des véhicules les uns par rapport aux autres Se repérer sur la piste
L'intelligence mathématique / logique <i>C'est la capacité à tenir un raisonnement logique, à ordonner le monde, et à faire des inférences.</i>	Compter, calculer, ordonner, résoudre des problèmes Explorer, tester des idées et des solutions scientifiques de façon systématique Aimer les structures logiques (chronologie, processus...)		Fiches avec l'ordre des voitures et leur quantité
L'intelligence naturaliste <i>C'est la capacité à reconnaître et à classer, à identifier des formes et des structures dans la nature</i>	Organiser des données (archéologie, géologie...) Sélectionner, collectionner, faire des listes Observer et soigner les animaux Entretenir les plantes, jardiner Marcher dans la nature, faire des relevés Créer des espaces paysagers (écologie)		Trier, classer les véhicules
L'intelligence intra personnelle <i>C'est la capacité à avoir une bonne connaissance de soi-même.</i>	Connaître ses atouts, et ses faiblesses Réfléchir, méditer Savoir définir ses objectifs Donner une opinion personnelle Tenir un journal, un blog Savoir gérer ses émotions		
L'intelligence interpersonnelle <i>C'est la capacité à entrer en relation avec les autres.</i>	Entrer facilement en relation Percevoir les émotions Se mélanger, travailler en coopération S'acclimater facilement, aimer être avec d'autres, avoir des amis, Aimer les activités de groupe Aimer résoudre les conflits, jouer au médiateur.		Jouer avec les autres

Les 8 intelligences	A quoi les reconnaît-on ?		Coin-jeu : POUPEES Matériel, modalités d'organisation
L'intelligence verbale/linguistique <i>C'est la capacité à être sensible aux structures linguistiques sous toutes ses formes...</i>	Aimer lire, écrire, parler, Raconter ou entendre des histoires, Jouer avec les mots, Exprimer des idées, débattre Expliquer, résumer Apprendre d'autres langues		Raconter en se mettant à la place de la maman
L'intelligence musicale/rythmique <i>C'est la capacité à être sensible aux structures rythmiques et musicales...</i>	Fredonner souvent, battre du pied, Chanter, se mettre à danser sur le moindre rythme, Etre sensible au pouvoir émotionnel de la musique, au son des voix et à leur rythme Saisir facilement les accents d'une langue étrangère.		Chanter des berceuses
L'intelligence corporelle / kinesthésique <i>C'est la capacité à produire avec toutes les parties de son corps et l'habileté à résoudre les problèmes.</i>	Faire du sport Apprendre en bougeant Jouer la comédie, danser Manipuler, fabriquer Réparer les objets, les machines Sculpter, créer...		Laver les poupées Habiller les poupées
L'intelligence visuelle / spatiale <i>C'est la capacité à créer des images mentales, et à percevoir le monde visible avec précision, raisonner en deux ou trois dimensions.</i>	Avoir un bon sens de l'orientation, Travailler dans l'espace, lire facilement les cartes, les diagrammes, les graphiques Aimer l'art sous toutes ses formes Visualiser avant de construire (faire du dessin technique, des plans)		Habiller une poupée selon un modèle donné
L'intelligence mathématique / logique <i>C'est la capacité à tenir un raisonnement logique, à ordonner le monde, et à faire des inférences.</i>	Compter, calculer, ordonner, résoudre des problèmes Explorer, tester des idées et des solutions scientifiques de façon systématique Aimer les structures logiques (chronologie, processus...)		Répartir les vêtements disponibles
L'intelligence naturaliste <i>C'est la capacité à reconnaître et à classer, à identifier des formes et des structures dans la nature</i>	Organiser des données (archéologie, géologie...) Sélectionner, collectionner, faire des listes Observer et soigner les animaux Entretenir les plantes, jardiner Marcher dans la nature, faire des relevés Créer des espaces paysagers (écologie)		Promener sa poupée
L'intelligence intra personnelle <i>C'est la capacité à avoir une bonne connaissance de soi-même.</i>	Connaître ses atouts, et ses faiblesses Réfléchir, méditer Savoir définir ses objectifs Donner une opinion personnelle Tenir un journal, un blog Savoir gérer ses émotions		
L'intelligence interpersonnelle <i>C'est la capacité à entrer en relation avec les autres.</i>	Entrer facilement en relation Percevoir les émotions Se mélanger, travailler en coopération S'acclimater facilement, aimer être avec d'autres, avoir des amis, Aimer les activités de groupe Aimer résoudre les conflits, jouer au médiateur.		Jouer ensemble