

IDÉES POUR INTÉGRER LES INTELLIGENCES MULTIPLES DANS LES APPRENTISSAGES

Maintenant que les enfants ont découvert les intelligences multiples, qu'il ont fabriqué leur fleur des intelligences, voici **61 idées** pour leur permettre d'apprendre mieux en utilisant les intelligences qui sont « faciles et naturelles » pour eux, tout en développant celles qu'ils n'utilisaient pas ou peu.

Mais avant, j'ai quelques conseils pratiques :

- 1. connaître la fleur des intelligences de l'enfant** (ce qui est normalement déjà le cas si vous avez suivi le module dans l'ordre),
- 2. déterminer ses apprentissages "faciles" et "naturels"** : ce sont des apprentissages sur lesquels vous aurez peu d'effort à fournir, l'enfant s'y consacrera facilement, de lui-même et avec enthousiasme.
- 3. déterminer les apprentissages qui sont à l'opposé des intelligences développées par l'enfant** : si vous êtes dans l'optique de l'aider à développer sa fleur des intelligences dans sa totalité, alors vous devrez vous focaliser sur ces apprentissages là, et faire preuve de créativité pour les adapter à son profil d'apprentissage et à son type d'intelligence. Mais vous pouvez aussi laisser l'enfant devenir spécialiste et expert dans une forme d'intelligence : c'était par exemple le cas de Mozart qui a sur-développé son intelligence musicale au point du génie. Je conseille de privilégier au maximum la diversité, et si l'enfant veut se spécialiser, il le fera dans tous les cas, sans notre aide. Mais si nous lui offrons un large panel de possibilités, il pourra peut-être trouver un chemin qui lui plaît auquel il n'aurait pas du tout pensé.

Je vous propose donc maintenant entre 7 et 8 idées concrètes pour adapter les apprentissages à chaque forme d'intelligence, ou d'inclure chaque forme d'intelligence dans le quotidien, pour aider les enfants à développer leur plein potentiel.

D'après l'article L 111-1 du code de la propriété intellectuelle (CPI), ce produit est protégé par le droit d'auteur.

Ainsi donc, il est interdit par la loi de reproduire, de revendre, de modifier tout ou parti de ce document imaginée et réalisée par Anne Estelle Dal Pont et Stéphane Dal Pont du blog plaisir-d-apprendre.com

plaisir-d-apprendre.com

1. L'intelligence verbale et linguistique



- 1. Inventer une histoire :** à partir d'un contexte pré-défini, comme un personnage rigolo, ou un lieu en particulier. L'histoire doit être imaginée et racontée (ou écrite) en respectant les règles du jeu.
- 2. Inventer des mots croisés :** sur un thème précis, par exemple le thème de Noël, ou celui des mammifères, ou encore des fleuves de France... on peut inventer ce jeu sur n'importe quelle leçon, pour inclure cette intelligence dans le domaine que l'on veut faire découvrir ou apprendre à l'enfant.
- 3. Rédiger un journal :** un journal sur la vie de l'école, un journal sur les vacances (sous forme de carnet de voyage), un journal intime sur une période précise, un journal sur la vie de la commune, un journal sur un événement en particulier en Histoire, pour le faire vivre à l'enfant comme s'il était journaliste à l'époque et qu'il devait relater ce qu'il avait vu...
- 4. Créer une longue phrase avec des mots qui commencent par la même lettre :** une façon rigolote de travailler le vocabulaire et l'orthographe. La phrase doit avoir un sens, évidemment.
- 5. Découper une leçon en plusieurs morceaux :** en essayant de remettre dans l'ordre, comme un puzzle, l'enfant intègre chaque morceau pour trouver la logique du texte, et apprend en s'amusant.
- 6. Faire un mot fléché avec les mots les plus importants d'une leçon :** l'enfant n'apprendra que ces mots là, en s'amusant, et tout le reste de la leçon lui reviendra en mémoire grâce à ce petit jeu.
- 7. Écrire un poème de 4 vers, qui rime avec un mot d'une leçon :** par exemple, on découvre l'histoire de Louis XIV, on peut prendre « Le roi Soleil » et inventer un poème qui rime avec « Soleil », comme « Je suis le roi soleil, je veux que tout le monde s'émerveille, il n'y a pas de roi pareil, à ma gloire universelle »... ce qui démontre bien l'égo surdimensionné de ce cher Louis.
- 8. Le tic tac boum :** définissez un thème (des mots qui finissent par un son en particulier, des mots d'un champ lexical défini, des mots en lien avec une leçon de géographie...). Mettez le minuteur sur 1 ou 2 minutes. Tout le monde s'assoit en cercle. Donnez un ballon à un premier enfant qui doit donner un mot sur le thème prédéfini et donner le ballon à sa gauche dès qu'il a trouvé. Et ainsi de suite jusqu'à ce que le minuteur sonne. Celui ou celle qui a le ballon en main à ce moment là est éliminé.

2. L'intelligence logico-mathématique



- 1. Chronologie** : après une leçon d'histoire, proposez différents éléments, l'enfant doit les remettre dans le bon ordre (quel événement est arrivé avant quel autre). Vous pouvez le faire avec des dates, mais aussi avec des mots ou des images.
- 2. Construire quelque chose** : donnez des pailles et des élastiques, et demandez aux enfants de construire quelque chose, ce qu'ils veulent.
- 3. Le château le plus haut** : donnez des cartes (de jeux) et proposez à l'enfant de construire le château le plus haut et le plus solide. Laissez-le tester ses idées, recommencer, faire autrement. L'apprentissage est dans le processus pour atteindre le résultat.
- 4. La suite logique** : proposez une suite de dates, et l'enfant doit deviner de quels types d'événements il s'agit (par exemple les dates de début de règne des grands rois de France, ou les dates des différentes périodes de l'Histoire, ou les dates des grandes guerres). Vous pouvez aussi proposer une suite logique avec des noms de personnes, et l'enfant doit deviner à quelle catégorie ces personnes appartiennent (des auteurs, des inventeurs...).
- 5. Le défi des symboles** : pour appréhender les calculs autrement, dessinez des opérations en remplaçant les chiffres par des symboles ou des dessins. L'enfant, avec le résultat de l'opération, doit deviner quel chiffre se cache derrière chaque symbole.
- 6. La boîte à défis** : chaque matin, à tour de rôle, un enfant pioche un défi dans une boîte. Vous écrivez les défis au fur et à mesure, pour réviser des notions déjà apprises. L'enfant qui a pioché le défi le lit à voix haute, et tout le monde essaie de trouver la solution. Par exemple : compter de 2 en 2 jusqu'à 20 ; compter à rebours de 5 en 5, de 50 à 0 ; inverser l'ordre des chiffres proposés sur le papier (par exemple 23, donne 32 / ou 547 donne 745) ; additionner plusieurs dizaines ; multiplier par 100 ; poser une division et donner le résultat ; les nombres entiers, etc.
- 7. Le jeu de cartes** : avec des cartes à jouer (le Uno ou un jeu de cartes classiques avec seulement les cartes avec des chiffres), distribuez une carte à chaque enfant. Demandez-leur de se regrouper avec d'autres enfants pour former le résultat que vous avez défini (par addition, soustraction ou même multiplication ou division selon le niveau des enfants). Vous pouvez aussi faire une variante en posant les cartes sur une table, face contre le sol, sauf une qui indique un premier chiffre : le premier joueur pioche une carte, fait un calcul avec la carte déjà retournée et annonce le résultat. Il pose sa carte face visible sur la première. Le joueur suivant pioche une carte et fait le calcul avec la carte du joueur précédent. Et ainsi de suite, jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de cartes. On peut jouer ainsi avec additions, soustractions, multiplications et divisions.
- 8. L'intrus** : suite à une leçon ou un cours en particulier, proposez des images ou des mots en lien avec ce qui a été découvert et appris. Glissez un intrus dedans. Demandez à l'enfant de trouver l'intrus et d'expliquer son choix.

3. L'intelligence kinesthésique



- 1. Le mime** : demandez à l'enfant de mimer un roi, un événement historique, un animal qui vit dans un environnement en particulier, un mot (d'une catégorie précise comme un verbe, un adjectif ou un nom) et même, pourquoi pas, une poésie ?
- 2. Les calculs en mouvements** : reprenez le jeu de cartes (idée numéro 7 de l'intelligence logico-mathématique), et pour certains résultats, ajoutez des gestes. Par exemple, lorsque nous avons travaillé soustractions et additions avec Djanaé, quand on obtenait 10, on sautait en l'air. Quand on obtenait 2, on tapait le coude droit puis le coude gauche sur la table. Pour 3, on tapait 3 fois des pieds, entre 12 et 15, on se levait et on tournait... Vous pouvez aussi présenter les calculs avec des cailloux ou des graines, pour manipuler les quantités. Si vous avez un trampoline, l'enfant peut sauter tout en donnant les résultats de ses tables de multiplications. Enfin, vous pouvez faire des étiquettes de calculs et des étiquettes de résultats, tout dispatcher dans une salle et demander aux enfants de prendre une étiquette calcul et de se déplacer pour la poser sur l'étiquette résultat correspondante.
- 3. Le théâtre** : adaptez un cours d'histoire en scène de théâtre pour vivre et enregistrer l'information avec tout son corps. Faites de même avec l'apprentissage d'une langue étrangère. Les mises en situation sont toujours plus funs.
- 4. Chasse au trésor** : cachez des indices pour résoudre un problème ou un calcul. Vous pouvez aussi cacher une consigne d'un exercice de rédaction en plusieurs endroits.
- 5. La balle** : voici comment jouer avec un exercice participatif comme trouver les catégories des mots dans une phrase, ou les accords, ou appliquer des règles grammaticales. Écrivez la phrase en grand sur une ardoise ou un tableau. Lancez la balle à un enfant. Il est désigné pour apporter le premier élément de réponse. L'enfant peut alors faire un mouvement rigolo comme tourner autour de sa chaise, ou sauter à pieds joints 2 fois. S'il connaît la réponse et qu'il a juste, il lance la balle à un autre. S'il ne sait pas, ou s'il se trompe, il lance quand même la balle à un autre qui va venir l'aider, en faisant lui aussi le même mouvement. La balle n'est donc pas l'élément à éviter à tout prix, mais juste une occasion de participer en se dégourdisant les jambes. Le mouvement à faire est choisi par les enfants (pour éviter qu'ils se sentent humiliés). On change de mouvement à chaque nouvel exercice.
- 6. Le coloriage** : donnez le même mandala à chaque enfant. Pour chaque leçon ou exercice terminé, demandez-leur de colorier une partie avant de passer à la suite. Très ludique et créatif, cela permet de reposer un peu les neurones tout en faisant quelque chose avec ses mains.
- 7. Le cross crawl** : c'est un mouvement de braingym. La braingym est une méthode fondée sur le fait que le mouvement est à la base de l'apprentissage. C'est une gymnastique qui améliore la concentration, l'attention et la mémoire. Le cross crawl consiste à toucher son genou gauche avec son coude droit, puis de toucher son genou droit avec son coude gauche. Faire cet exercice rapidement, puis lentement. Parfois les yeux ouverts, parfois les yeux fermés.

4. L'intelligence visuelle - spatiale



- 1. Lettres personnages** : demandez à l'enfant d'écrire son prénom ou donnez lui un mot important d'une leçon, et dites-lui de transformer chaque lettre en personnage.
- 2. Œuvres d'art** : abordez des notions d'histoire, de géographie ou de sciences au-travers d'une œuvre d'art : de la peinture, une architecture, un dessin, une photo. Vous trouverez de nombreuses idées sur Internet, des images à imprimer ou même parfois des explications de certaines œuvres en vidéo sur Youtube.
- 3. Le lapbook** : demandez à l'enfant de réunir les informations les plus importantes d'une leçon et d'en faire un lapbook. Un lapbook est un livret fait à la main, avec du papier cartonné comme support sur lequel on colle des vignettes, des fenêtres à ouvrir, des languettes à faire glisser, des graphiques ou des dessins, pour représenter les informations importantes d'un thème. L'enfant organise visuellement ce qu'il a compris.
- 4. La frise chronologique** : ayez toujours une frise chronologique temporelle pour que l'enfant se repère lorsque vous abordez tel ou tel événement historique. De même, pour chaque matière, présentez une frise pour aller du point A (la leçon numéro 1) au point d'arrivée (la dernière leçon de l'année). L'enfant visualise son avancée et où ça se situe.
- 5. La mindmap** : notez au centre d'une feuille au format A4-paysage le titre de la leçon ou du chapitre. L'enfant va ensuite tracer des ramifications pour noter les grands thèmes de la leçon, puis des plus petites ramifications pour chaque sous-thème. En une feuille, sont résumées les informations principales avec des mots clairs, précis, des couleurs, des pictogrammes ou symboles pour encore mieux mémoriser. La mindmap est un outil très efficace.
- 6. Des couleurs** : adoptez un code couleur qui sera toujours le même : le thème en noir / en rouge les titres / en vert les sous titres / soulignés en rouge les mots importants. Visuellement, l'enfant retrouvera toujours les informations primordiales et les enregistre plus facilement.
- 7. Le parcours** : à l'image du « palais de la mémoire », organisez un parcours que l'enfant fait très souvent : le chemin entre le portail de l'école et sa classe, ou le chemin entre la maison et le parc. Répertoriez 5 éléments fondamentaux d'une leçon et placez les à 5 endroits stratégiques sur le chemin. Ces 5 éléments peuvent être représentés par des personnages, des objets ou autres. Par exemple, pour une leçon de géographie, pour apprendre les 5 continents. Placez une image d'une girafe à l'étape 1 (par exemple devant le portail), la tour Eiffel à l'étape 2 (sous le préau), un kangourou à l'étape 3 (devant l'entrée du bâtiment), un manchot à l'étape 4 (dans le couloir), la statue de la liberté à l'étape 5 (dans la salle de classe). La girafe pour l'Afrique, la tour Eiffel pour l'Eurasie, le kangourou pour l'Océanie, le manchot pour l'Antarctique et la statue de la liberté pour l'Amérique. Pour se remémorer facilement les continents, l'enfant n'aura plus qu'à se revoir faire son parcours, et les images lui reviendront très vite.
- 8. Le puzzle** : pour une poésie, un petit texte à mémoriser, ou une leçon assez courte, découpez le papier en plusieurs morceaux. L'enfant doit reconstituer le puzzle.

5. L'intelligence naturaliste



- 1. Faire des listes** : classer, trier, faire des listes de mots, des listes de dates, des listes de calcul... l'enfant écrit ses propres listes et raye au fur et à mesure les éléments appris, ou les choses faites.
- 2. Des exemples de la nature** : autant que possible, intégrez des éléments de la nature comme exemples pour mieux comprendre les leçons. Par exemple, proposez des additions avec des portées de lapines, ou des dictées sur des balades en forêt ou à la mer...
- 3. Sortir** : autant que faire se peut, proposez à l'enfant d'aller dehors : l'enfant aimera découvrir le calcul en ramassant des châtaignes, apprendre à émettre des hypothèses en observant les empreintes, s'entraîner à l'orthographe en faisant une chasse au trésor au parc, perfectionner la géométrie en réalisant du landart (c'est-à-dire en utilisant les feuilles, les cailloux et tout ce qu'on trouve dehors pour créer une œuvre artistique symétrique), etc. La nature est la première source d'apprentissage au monde. Et elle est encore gratuite ! Profitons-en.
- 4. L'info insolite** : on est tous gourmands d'informations rigolotes, originales, marquantes. Pour chaque leçon, essayez de trouver une histoire ou une info insolite en lien avec la nature, pour marquer les esprits. L'enfant, en se souvenant de l'info insolite, se souviendra mieux de sa leçon.
- 5. Classer** : proposez différentes phrases sur des étiquettes ou des bouts de papier. L'enfant doit les classer pour réunir toutes celles qui appartiennent à la même discipline, ou au même chapitre, ou encore à la même leçon. En le faisant manuellement, l'enfant classe aussi toutes les informations apprises dans son cerveau.
- 6. Le geste écolo** : une fois par semaine (ou plus souvent si l'idée plaît), proposez un geste écolo. Pendant la semaine, tout le monde essaie de mettre en pratique ce geste en particulier, et surtout, cherche à trouver des liens avec les autres apprentissages. Rigolades garanties pour un sujet très sérieux.
- 7. Un coin de nature** : on a besoin de nature pour se concentrer et être apaisé. Installez un coin de nature avec les enfants, avec des plantes, des trésors trouvés dehors. Changez régulièrement le décor, en fonction des saisons et des trouvailles en extérieur. Quand l'enfant en a besoin, il sait où regarder, ou pourquoi pas, il peut aussi s'asseoir à côté pour toucher, et ainsi gagner en attention et en concentration.
- 8. Le chemin des arbres** : imprimez des images qui représentent les différentes étapes d'un cours d'Histoire, ou des calculs sans leur résultats, ou encore des bouts d'une leçon importante. Accrochez ces papiers à des branches d'arbres, de manière à ce qu'ils pendent. L'enfant doit trouver les papiers et les remettre dans l'ordre, ou alors dire à quoi lui fait penser l'image, ce qu'elle représente, ou encore à donner les résultats des calculs proposés. Apprendre en ayant la tête en l'air en pleine nature, c'est quand même plus fun !

6. L'intelligence inter-personnelle



- 1. Les photos** : chaque semaine, donnez une photo représentant une personnalité connue (que les enfants ne connaissent pas forcément), et expliquez ce que cette personne a apporté au monde. Par exemple : Mère Thérèse ou Einstein qui tire la langue. Choisissez aussi des personnes moins connues voir inconnues et demandez ensuite aux enfants de trouver à leur tour quelqu'un dans leur entourage qui a fait quelque chose de bien.
- 2. Le copain mystère** : comme pour l'idée du père Noël secret, un enfant reçoit un copain mystère chaque mois. Il doit faire attention à lui, lui témoigner des petites attentions, l'encourager, l'aider, le féliciter. Une super façon de s'ouvrir aux autres, tout en apprenant la collaboration et l'entraide dans les apprentissages.
- 3. Coopérer** : proposez régulièrement des projets et des activités en groupe, en veillant à ce que tout le monde soit bien (il n'est pas question que quelqu'un fasse tout et les autres rien). Ne notez pas ces projets, l'objectif est juste de travailler ensemble pour arriver à un but. La satisfaction d'avoir réussi donnera envie de recommencer, de collaborer, de partager ses idées.
- 4. Le tournoi** : pour réviser en groupe, proposez une question à l'oral avec 3 réponses possibles. Chaque enfant possède 3 papiers avec 1, 2 et 3 écrits en gros. À chaque question, l'enfant lève le papier qui correspond à la réponse qui est juste selon lui. Si sa réponse est bonne, il a un point. S'il ne sait pas ou répond faux, on ne met pas de point, mais on explique toujours la bonne réponse. Et ainsi de suite. Celui ou celle qui a le plus de points choisira le prochain jeu (parmi tous ceux proposés dans ces fiches) pour réviser la prochaine leçon.
- 5. Le papier réponse** : posez une question à un enfant. Il n'a pas le droit de donner la réponse même s'il la connaît. Les autres enfants doivent lui souffler la réponse sur un bout de papier. L'enfant à qui on a posé la question, répond en lisant ce qui est écrit. Si c'est juste, on passe à une question suivante. Sinon, l'enfant pioche une autre réponse donnée par un autre camarade.
- 6. La question-puzzle** : voici une autre forme de puzzle. Vous pouvez poser une question en deux ou trois parties. Donnez une partie à chaque enfant. Les enfants doivent retrouver qui détient l'autre morceau de son papier. À deux ou 3, les enfants doivent ensuite répondre à la question posée. Posez des questions différentes si vous avez un grand groupe d'enfants, de manière à ce que personne n'apporte la même réponse. Chaque groupe lit ensuite sa question et donne sa réponse à l'oral devant tout le monde.
- 7. Le devoir-cadeau** : demandez à chaque enfant de rédiger une rédaction, ou de faire un résumé d'une leçon, ou encore de répondre à quelques questions. Réunissez les devoirs et distribuez-les au hasard. Chaque enfant reçoit donc un devoir-cadeau qu'il lira à tous. Une façon d'apprendre à collaborer autrement, et surtout de travailler sans avoir « peur » de répondre mal ou de ne « pas faire assez bien », puisque personne ne sait qui a écrit quoi.

7. L'intelligence intra-personnelle



- 1. Du temps en solo :** proposez des temps où chaque enfant a une consigne bien précise et travaille seul, en silence. Vous pouvez mettre un minuteur. Dès qu'il sonne, on sait que ce temps là est fini et qu'on peut mettre en commun ou passer à la suite.
- 2. Question du matin :** posez une question chaque matin. L'enfant doit donner une réponse simple. Par exemple : sa couleur préférée ? Son animal préféré ? L'endroit qu'il préfère au monde ? L'endroit où il aimerait aller ? Une qualité ? Quelque chose qui le rend triste ? Etc.
- 3. Comment je me sens ?** Expliquez à l'enfant que vous allez régulièrement lui demander de réfléchir à comment il se sent. Ce sera jamais au même moment. C'est pour l'aider à mieux connaître ce qui lui plaît, ce qui l'embête, ce qui est facile pour lui, ou pas. Vous pouvez poser cette question en plein milieu d'une explication, en plein exercice, après un exercice, après une balade, etc. L'enfant va alors mettre des mots sur ce qui se passe en lui : je m'ennuie / c'est dur j'ai l'impression de ne pas y arriver et ça m'énerve / je ne comprends rien j'ai envie de pleurer / j'ai réussi je suis trop content / je suis fatigué / je pense à ma maman qui est malade, etc.
- 4. 5 choses que j'ai apprises :** à la fin de la journée, avant de se quitter, demandez à l'enfant de réfléchir à 5 choses qu'il a apprises et retenues aujourd'hui. Pour chaque chose, il ouvre un doigt de sa main. Quand il a cité ses 5 choses, il a sa main toute ouverte. Il peut dire au-revoir avec.
- 5. Les gommettes :** proposez des gommettes de deux couleurs différentes aux enfants. Pour chaque chose découverte, apprise, faite dans la journée, ils peuvent mettre une gommette : une couleur quand c'était facile, une autre quand c'était difficile pour eux. L'enfant apprend à évaluer ses propres capacités et difficultés. Il sait que pour les gommettes « difficiles », il a besoin de plus de temps. Si vous n'avez pas de gommettes, l'enfant peut faire un rond bleu ou un rond vert (ou d'autres couleurs) avec un crayon de couleur.
- 6. Imaginer :** quand on est seul, silencieux, nos idées vagabondent. Proposez des temps de « créativité » au calme. Demandez aux enfants de fermer leurs yeux. Donnez-leur un mot (qui a un lien avec une activité ou une leçon que vous allez aborder plus tard), et demandez-leur, en silence, de voir ce qui se passe dans leur tête avec ce mot. Par exemple, vous avez l'intention d'aborder le sujet de la reproduction des grenouilles, dites-leur le mot « grenouille ». Ensuite, proposez-leur de noter tous les mots ou toutes les images qu'ils ont vues dans leur tête quand vous avez dit ce mot. Mettez en commun, et voyez comment vous pouvez partir de leurs idées actuelles pour parler de la reproduction des grenouilles.
- 7. Le journal intime :** proposez à l'enfant un temps d'écriture, au moins une fois par semaine. Un temps d'écriture où personne ne lira ce qu'il a écrit, à part lui. C'est son journal intime. Il peut raconter sa journée, ou sa semaine, ou juste un événement qui l'a marqué. L'idée n'est pas de le noter, de corriger ses phrases ou ses fautes, mais simplement de le laisser s'exprimer à l'écrit. Si l'enfant est trop jeune pour écrire, ou s'il n'aime pas écrire, il peut dessiner un événement en particulier. C'est son moment à lui.

8. L'intelligence musicale



- 1. Les rimes** : après une leçon, créez ensemble avec l'enfant un poème ou une chanson avec des rimes. C'est toujours plus rigolo et sympa d'apprendre par coeur une mini chanson qu'un cours rébarbatif.
- 2. Lire à voix haute** : chacun son tour, on peut lire une phrase ou deux à voix haute. Les différents sons permettent de se concentrer de nouveau à chaque nouveau lecteur.
- 3. Taper du pied ou des mains** : intégrez des sons à faire en fonction des matières. Par exemple, pour les calculs à l'oral, vous pouvez tout à fait dire 2 PLUS (sur le « + » vous tapez des mains) 5 ÉGAL (sur le « = » vous claquez des doigts) 7. Attribuez ainsi un son pour chaque signe (+, -, x, /, =) et les calculs vont se transformer en boîte à rythme.
- 4. Mettre de la musique** : proposez de temps en temps des activités et des projets à faire avec un fond sonore. La musique doit être calme et ne pas créer du brouhaha, au contraire. Chacun doit se taire pour travailler en musique.
- 5. Le téléphone arabe** : créez des files de plusieurs enfants. Donnez une question sur un papier aux enfants en bout de file. Ceux-ci doivent chuchoter la réponse à leur voisin, qui doit transmettre ce qu'il a compris à son autre voisin, etc. La réponse chuchotée arrive à l'autre bout de la file. Les enfants qui sont à ce bout là, écrivent la réponse sur un papier. On lit la question à voix haute, puis les différentes réponses.
- 6. Bouts de chanson** : prenez une leçon assez courte. Coupez chaque phrase en deux. Donnez un bout d'une phrase à un enfant, et l'autre à un autre. Chaque enfant qui reçoit sa phrase doit la chanter sur un air qu'on lui donne. Par exemple, la phrase numéro 1 se chante sur l'air de « au clair de la lune ». Les deux enfants qui ont chacun un bout de cette phrase, savent qu'ils doivent chanter leur bout de phrase sur cet air là. Ensuite, tout le monde chante ses phrases en même temps : les enfants doivent se déplacer pour trouver celui ou celle qui chante sur le même air qu'eux afin de reconstituer les phrases. À la fin, on assemble toutes les phrases pour reformer le texte.
- 7. Les sons calmes** : pour aider un enfant à se concentrer, on peut lui proposer d'écouter un son et de dessiner ce que ça représente pour lui. Par exemple, lui faire écouter le bruit de la pluie, du vent, d'un vélo qui roule, ou encore d'un papier qui se déchire. En se concentrant sur le bruit, l'enfant va imaginer des choses, et en les dessinant, il ne se concentre plus que sur le son et le dessin. C'est une façon de revenir au calme, de se concentrer pour travailler ensuite quelque chose qui demande plus de concentration.
- 8. Le jeu des voix** : voici plusieurs voix possibles : voix fâchée / grosse voix d'ogre / voix de bébé qui zozote / voix de gentille dame / voix joyeuse et excitée / voix de souris... Vous pouvez en inventer d'autres si vous le souhaitez. Le jeu est simple : l'enfant répète à voix haute avec la voix désignée un bout d'une leçon, ou une règle, ou ses tables de multiplication. On change ensuite de personne et de voix.