

# INTELLIGENCE KINESTHÉSIQUE

L'intelligence kinesthésique comporte quatre composantes principales :

- *l'expression corporelle* ( danseur, mime, comédien)
- *l'apprentissage par manipulation* (à l'aide de matériel d'apprentissage concret; en touchant ou sentant les parties d'un objet, en expérimentant)
- *l'habileté manuelle et la dextérité fine* ( mécanicien, plombier, ébéniste, couturière, coiffeur, réparateur d'objets délicats, chirurgien)
- *les exercices physiques et les sports* ( sportif, athlète, gymnaste, entraîneur)

Les élèves sont *intelligents avec leur corps* lorsqu'ils démontrent une bonne coordination, utilisent les gestes et le langage corporel, recueillent les objets et les réparent, font du théâtre ou des jeux de rôles, dansent, pratiquent l'athlétisme ou des sports. Ils pensent en mouvements, en gestes, en langage corporel. Ils apprennent souvent mieux quand on a recours au mouvement ou lorsque l'apprentissage est *expérientiel*.

Mario Lemieux, joueur de hockey, illustre bien cette forme d'intelligence.

## MATÉRIEL À PRIVILÉGIER

- matériel de manipulation
- matériel de laboratoire
- logiciels de réalité virtuelle
- matériel sportif
- dés et jetons
- costumes
- accessoires
- matériel de motricité
- outils de construction
- mouvements corporels
- signaux visuels
- exercices corporels



# ACTIVITÉS PÉDAGOGIQUES À PRIVILÉGIER

## INTELLIGENCE KINESTHÉSIQUE

Proposer aux élèves de :

- adopter une posture alerte pour faire des apprentissages<sup>1</sup>
- se détendre grâce à quelques exercices physiques entre les séquences d'un même cours
- lever la main, cligner de l'œil, sourire, s'ils ont compris; ou bien de lever un seul doigt s'ils ont compris un peu et cinq doigts s'ils ont bien compris
- apprendre en marchant
- positionner un point dans le plan cartésien en marchant
- utiliser différentes parties du corps pour mesurer quelque chose
- évaluer la masse d'un objet avec les mains
- représenter avec leur corps des opérations, des fractions, des phrases, des concepts
- créer des graphiques humains (se mettre en ordre pour illustrer des statistiques ou les résultats d'un sondage)
- reconstituer la définition d'un concept en se plaçant en ordre selon le mot ou la série de mots que chacun a reçus
- utiliser le corps humain comme point de référence ou «carte» par rapport à des domaines particuliers de connaissance
- mettre en scène et jouer ce qu'ils étudient ou ce qu'ils ont compris (un concept, une opération, les différentes parties d'une cellule, un fait historique, le sens d'un texte, un mode de vie sain versus un mode de vie malsain....)
- faire des jeux de rôles, de mime (ex. mimer un problème)
- créer une galerie où l'on traverse les différentes périodes de l'histoire, ou bien les genres littéraires, ou bien ...
- fabriquer des maquettes, construire des modèles réduits
- fabriquer un jeu sur un sujet étudié
- utiliser du matériel de manipulation pour intégrer un apprentissage
- fabriquer un mobile avec des solides
- préparer une dégustation



<sup>1</sup> « Des pédagogues ont découvert récemment que la position adoptée habituellement par les élèves exerce une influence déterminante sur les résultats scolaires. Alors qu'il enseignait en Angleterre, le pédagogue Michael Gelb remarqua que lorsqu'il donnait un problème quelconque à résoudre à ses élèves, ceux-ci avaient souvent tendance à se redresser, comme si cela les aidait à mieux réfléchir. Certains chercheurs ont émis l'hypothèse qu'une position avachie ralentirait l'afflux de sang au cerveau et en diminuerait l'oxygénation. Ainsi, en tenant notre corps bien droit, avec la tête dans l'alignement du corps, nous aurions la possibilité d'améliorer le fonctionnement de notre cerveau. Réf. ARMSTRONG, Thomas, *Sept façons d'être plus intelligent*, J'ai Lu, 1993, pp. 118-119