

## Programme d'activités éducatives et culturelles



- Activités et ateliers pour les jeunes de 5 à 12 ans

Pour le club de loisirs éducatifs et culturels L'Atelier des jeunes

Par  
Johanie Ouellet  
Sébastien Ouellet

2021



## Table des matières

Mission, objectifs et thèmes	3
Semaines 1 à 5	4
Semaines 6 à 10	21
Semaines 11 à 15	36
Semaines 16 à 20	52
Semaines 21 à 25	66
Semaines 26 à 30	80
Références	92

## **L'Atelier des jeunes : un club de loisirs culturels et éducatifs**

### Mission de L'Atelier

Favoriser le développement éducatif et culturel des enfants de 5 à 12 ans par la tenue d'ateliers complémentaires aux apprentissages scolaires.

### Objectifs

1. Favoriser le développement de l'enfant par la découverte de sa personnalité et de son identité.
2. Assurer la continuité de l'enseignement et des apprentissages réalisés à l'école.
3. Permettre à l'enfant de participer à des activités de loisir culturel dans un environnement sécuritaire.
4. Permettre à l'enfant de développer des attitudes positives envers les autres enfants, les adultes de son milieu et le milieu scolaire.
5. Favoriser la collaboration « famille - école - communauté ».

Organisation : Sous la forme d'un « camp de jour », vous pouvez inscrire votre enfant à différents ateliers. Le local leur sera accessible lors des activités.

Thème général : « Apprends à te connaître par tes cinq sens »

### Thèmes particuliers

- Langues (français, anglais, espagnol)
- Danse
- Musique
- Cuisine / Petits bedons
- Théâtre
- Nature / biodiversité
- Sciences / expériences
- Bricolage / motricité fine
- Motricité globale / centre psychomoteur (activité le 11 octobre)
- Stratégie / Jeux de société
- Travail d'équipe / compétition / défi « Fort Boyard »
- Cinéma, Yoga, etc.

\*\* L'Atelier n'est pas un service de garde. C'est un club de loisirs culturels et éducatifs régi par la Loi sur les clubs récréatifs du Québec.

\*\*\* Un nombre maximum d'enfants est possible aux différents ateliers.

**Semaine 1**

	<b>Matin</b>	<b>Midi</b>	<b>Soir</b>
<b>Lundi</b>	Activité d'écriture (ou dessin) sur soi	Fabrication du code de vie de l'atelier avec les élèves	Lecture d'un livre au groupe
<b>Mardi</b>	Atelier : Ce que tu aimes lire ou regarder (Discussion de groupe)	Explication des émotions suivi d'une activité motrice	Atelier : Ma passion (Dessin et feuille)
<b>Mercredi</b>	Bricolage avec son nom	Bingo-Bouge	Apprendre à connaître les noms (Zip-Zap et la tornade des prénoms)
<b>Jeudi</b>	Activité brise-glace (Manche à balais)	Pass it on-Uno (Français pour plus petit)	Ma famille (dessin et description arbre généalogique)
<b>Vendredi</b>	Cherche et trouve	Fabriquer un casse-tête collectif	Jeux dans les modules à l'extérieur

**Atelier 1 : Feuille de présentation**

L'élève devra compléter soit en mot soit en dessin une feuille de présentation. Il devra écrire ce qu'il aime, ce qu'il n'aime pas, sa famille, son âge, son repas préféré, sa couleur préférée et son animal préféré. Les élèves peuvent donc présenter leur feuille aux autres élèves pour se faire connaître. Les petits peuvent être accompagnés d'un plus grand. Si le temps le permet, une causerie sur les activités faites en été sera faite.

Objectifs :

1. Apprendre à se connaître.
2. Respect du matériel lors de l'utilisation
3. Créer une dynamique de groupe
4. Favoriser la collaboration des petits et grands

**Atelier 2 : Règle de vie**

Les élèves devront décider des règles de vie qui seront adoptées à l'atelier pendant l'année scolaire. Par la suite, les élèves pourront en équipe faire une affiche qui représente une règle de vie à afficher dans le local.

Objectifs :

1. Favoriser le respect des règles à l'atelier
2. Faire participer les jeunes à l'élaboration des règles
3. Respect du matériel
4. User de créativité pour fabriquer son affiche
5. Favoriser une entente de groupe lors de la conception de l'affiche

### Atelier 3 : Lecture aux groupes

L'atelier sera une lecture aux groupes. (Livre à déterminer) Les élèves devront d'abord faire un survol et prédiction de l'histoire, en commençant par les petits et ensuite les plus grands. À la suite de l'histoire, une appréciation sera donnée par les élèves et un dessin de leur scène préféré de l'histoire peut être fait.

Objectifs :

1. Développe la capacité à soutenir son attention
2. Favorise le développement de l'imagination
3. Stimule la curiosité
4. Développement du langage et de nouveaux vocabulaires

### Atelier 4 : Ce que j'aime lire.

Les élèves pourront discuter en équipe des livres qu'ils aiment lire ou regarder pour les plus jeunes. Ensuite, si l'élève le veut, il pourra dire ce qu'il aime devant tout le groupe.

Objectifs :

1. Apprendre à connaître les autres
2. Écouter les autres
3. Découvrir de nouveaux thèmes de lecture.

### Atelier 5 : Les émotions

L'atelier sera une explication des différentes émotions que l'élève peut ressentir. Il y aura trois activités différentes : des mises en situation, des mimes et des exemples de situations. L'intervenante expliquera aussi comment gérer de façon convenable certaines émotions.

Objectifs :

1. Reconnaître ses propres émotions.
2. Savoir comment gérer ses émotions
3. Apprendre que chaque personne vit ses émotions différemment.



### Atelier 6 : Ma passion

Tout d'abord, il a une explication de ce qu'est une passion pour quelqu'un. Ensuite, en discutant avec les élèves, chacun se trouvera une passion et quelque chose qu'il aime. Aussi, les élèves peuvent trouver une activité qu'ils aimeraient essayer, mais qu'ils n'ont jamais eu la chance de faire.

Objectifs :

1. Participer à une discussion de groupe
2. Découvrir de nouvelles activités
3. Favoriser le respect entre les élèves du groupe

### Atelier 7 : Bricolage avec nom

Les élèves pourront décorer ou colorier leur nom préalablement imprimé de la façon qu'ils veulent. Ils peuvent colorier, faire un collage, etc...

Objectifs :

1. Favoriser l'imagination
2. Favoriser l'autonomie en choisissant lui-même ses méthodes
3. Respect du matériel

### Atelier 8 : Bingo-Bouge

Les élèves participeront à un bingo-bouge. À la place de chiffre, ce sont des mouvements pour bouger qui sont sur les cartes. Donc, à chaque fois que tu as un mouvement, tu dois le faire pour mettre ton pion. Les grands peuvent être placés avec des plus petits pour aider.

Objectifs :

1. Bouger
2. Développer le sens de l'observation des images
3. Écoute de l'intervenant pour bien comprendre
4. Collaboration petit-grand

### Atelier 9 : Apprendre à connaître les élèves du groupe

#### Zip-Zap

Tout le monde est en cercle. Une personne est au centre. Tout le monde se nomme une fois. La personne au centre pointe un des joueurs du cercle et lui dit zip ou zap. S'il dit zip, la personne pointée doit dire le nom du joueur à sa gauche. S'il dit zap, la personne pointée doit dire le nom du joueur à sa droite. Si la personne pointée échoue (ne se souvient plus du nom ou se trompe), elle remplace la personne dans le centre, et la personne dans le centre réintègre le cercle. Si la personne au centre dit "zip-zap", tous les joueurs du cercle changent de place et reforment un nouveau cercle.

#### La tornade des prénoms

Les jeunes se placent en cercle et il y a un jeune au centre. Le meneur dit 2-3 prénoms et les jeunes nommés doivent changer de place entre eux sans que celui du centre prenne leur place. Dans ce cas, la personne qui est sans place, doit rester au centre et essayer de voler la place d'une autre personne le tour suivant. Parfois le meneur annonce une tornade et à ce moment, tous les jeunes doivent changer de place. Il est bon de marquer au sol l'emplacement des jeunes (ou se servir de chaises ou de tapis), pour éviter le désordre lors des déplacements.

Objectifs :

1. Apprendre le nom des autres du groupe
2. Créer une bonne dynamique de groupe
3. Respect des consignes des jeux
4. Écoute des bonnes directives dites par le joueur au centre

### Atelier 10 : activité brise-glace

Les joueurs doivent imaginer que l'objet est un autre objet devant le groupe. Par exemple, un manche à balai peut être un bâton de hockey, mais aussi une brosse à dents.

Objectifs :

1. Développer l'imagination
2. Se dégêner devant le groupe
3. Respect des autres qui parle à l'avant
4. Enlever la gêne de certains élèves

### Atelier 11 : Pass it on- UNO

Les élèves sont tous en cercle. L'intervenante doit montrer une carte à un élève et il doit dire la couleur et faire le geste associé de 10 à 15 secondes. Maternelle à 2e année peuvent le dire en français tandis que les 3e à la 6e année doivent les dire en anglais.

Blue (Bleu) jump to the sky (saute)

Red (rouge): squats (squats)

Yellow (jaune): twist (tourne)

Green (vert): swim (nage)

Objectifs:

1. Dépenser son énergie
2. Écoute des consignes
3. Améliorer la motricité globale
4. Apprentissage de l'anglais

#### Atelier 12 : Ma famille

Les élèves doivent dessiner leur famille s'ils sont de la maternelle jusqu'à la 3e année. De la 4e à la 6e année, les élèves feront un arbre généalogique de la famille. L'intervenante expliquera les liens entre les différentes personnes dans la famille au besoin.

Objectifs :

1. Apprendre les liens familiaux
2. Présenter sa famille aux autres
3. Peut être terminé à la maison pour en apprendre davantage sur sa famille



#### Atelier 13 : Cherche et trouve

Les élèves auront des feuilles de recherche et trouve. Ils pourront le faire individuellement ou en équipe de 2. Ils peuvent faire des compétitions de ceux qui trouvent les choses demandées le plus rapidement ou chacun leur tour.

Objectifs :

1. Développer le sens de l'observation
2. Travailler en équipe
3. Créer des liens entre les élèves

#### Atelier 14 : Fabriquer un casse-tête collectif

Chaque équipe de travail aura à faire un dessin sur un morceau de carton en forme de casse-tête. Ils devront dessiner un dessin en lien avec l'école. Les morceaux seront donc assemblés pour créer un immense casse-tête qui servira de décoration dans les locaux.

Objectifs :

1. User de créativité
2. Travailler en équipe
3. Distribuer des tâches équitablement
4. Respect du matériel utilisé
5. Créer des liens entre les élèves

#### Atelier 15 : Module de jeux extérieurs

Les enfants joueront à l'extérieur dans les modules de jeu.

Objectifs :

1. Attendre son tour
2. Améliorer la motricité globale
3. Respect des autres
4. User d'imagination lors d'inventions de jeux.
5. Dépenser son énergie

## Semaine 2

	Matin	Midi	Soir
<b>Lundi</b>	Congé fête du travail		
<b>Mardi</b>	Causerie sur fin de semaine	Fabrication des décorations de la semaine	Cycle de vie du pommier
<b>Mercredi</b>	Activité de relaxation avec une pomme	Fabrication d'un pommier collectif	Anatomie d'une pomme (Disséquer une pomme)
<b>Jeudi</b>	Lecture Livre sur les pommes	Activité physique avec des pommes	Dégustation de différente sorte de pomme - oxydation
<b>Vendredi</b>	Tour de pomme	Activité motricité globale	Retour activité de la semaine



Thème : Pomme



### Atelier 1 : Causerie de la fin de semaine

Les élèves, à tour de rôle, raconteront leur fin de semaine.

Objectifs :

1. Favoriser une appartenance au groupe
2. Améliorer la compétence de communication en utilisant des phrases complètes
3. Favoriser un bon ton de voix lors de l'activité

### Atelier 2 : Fabrication des décorations de la semaine

Les élèves fabriquent eux-mêmes les décorations du local avec le thème de la semaine. Le thème sera donc les pommes pour cette semaine. Différentes options de bricolage seront offertes.

Objectifs :

1. Respecter le matériel
2. Écouter les consignes
3. Participer aux sentiments d'appartenance du groupe
4. User d'imagination
5. Favoriser la motricité fine

### Atelier 3 : Cycle de vie d'un pommier

Les élèves découvriront le cycle de vie d'un pommier. Ils auront une petite activité à faire s'ils ont bien compris les notions apprises.

Objectifs :

1. Écouter les informations
2. Découvrir de nouvelles choses
3. Développer des compétences scientifiques

#### Atelier 4 : Activité de relaxation avec une pomme

Les élèves seront invités à utiliser une pomme pour se faire un massage comme une balle de tennis. Ils peuvent s'appuyer le dos contre la pomme et contre le mur. Ils font rouler la pomme dans leurs dos. Ils peuvent se coucher sur la pomme et faire rouler la pomme. Ils peuvent se faire un massage de pied avec la pomme sous le pied. Ils peuvent aussi se masser le cou avec celle-ci. De plus, s'il a des élèves du même groupe, ils pourront se faire des massages dans le dos avec la pomme à eux.

Objectifs :

1. Détendre les muscles
2. Améliorer la capacité d'attention
3. Améliorer son humeur
4. Retrouver le calme
5. Découvrir ses sensations corporelles



#### Atelier 5 : Fabrication d'un pommier collectif

Le tronc de l'arbre sera fait en sac de papier brun à l'avance. Les enfants devront fabriquer une pomme et la décorer pour la mettre sur le pommier géant. Les enfants peuvent utiliser n'importe quel matériel, mais doivent conserver les couleurs des pommes.

Objectifs :

1. Sentiment d'appartenance au groupe
2. Respecter le matériel
3. User d'imagination
4. Respect des consignes

#### Atelier 6 : Anatomie de la pomme

Les élèves recevront une pomme coupée et ils découvriront l'anatomie de la pomme. Ils pourront séparer les différentes parties de la pomme. Ils pourront ensuite déguster la pomme s'ils le désirent.

Objectifs :

1. Découverte scientifique
2. Développer l'écoute
3. Motricité fine

#### Atelier 7 : Lecture d'un livre sur les pommes

L'intervenante lira une histoire aux enfants sur le thème des pommes.

Objectifs :

1. Développe la capacité à soutenir son attention
2. Favorise le développement de l'imagination
3. Stimule la curiosité
4. Développement du langage et de nouveaux vocabulaires.

#### Atelier 8 : Activité physique avec des pommes

L'activité peut être faite à l'extérieur. Les élèves feront des courses à l'aide de pommes. Il a différentes courses possibles comme la pomme entre les genoux, la pomme sur la tête ou la pomme sur le coude.

Objectifs :

1. Faire de l'exercice physique
2. Respecter les files d'attente
3. Développer un bon esprit d'équipe
4. Favoriser la motricité globale

### Atelier 9 : Dégustation de différentes pommes – Atelier oxydation

Les élèves seront amenés à goûter différentes sortes de pomme soit les rouges, les jaunes et les vertes. Il peut y avoir différentes sortes de pommes aussi. Par la suite, il y aura une explication de l'oxydation de la pomme.

Objectifs :

1. Développer ses compétences scientifiques
2. Écouter les explications
3. Développer le sens du goût

### Atelier 10 : Tour de pomme

Les élèves feront une tour de pomme avec des cure-dents. Ceux-ci peuvent faire une compétition de la plus haute tour.

Objectifs :

1. Développer motricité fine
2. Travail d'équipe
3. Favoriser une saine compétition

### Atelier 11 : Activité motricité globale

Les élèves tireront un objet sur des pommes placées par terre. Chaque pomme a un exercice physique qu'ils doivent faire.

Objectifs :

1. Développer sa motricité globale
2. Faire de l'exercice physique
3. Développer la concentration
4. Développer le sens de la précision

### Atelier 12 : Causerie sur les apprentissages de la semaine et jeux libres

Les élèves discuteront sur les apprentissages qu'ils ont faits pendant la semaine. Ensuite, les élèves feront des jeux libres.

Objectifs :

1. Favoriser les habiletés sociales
2. Respect du matériel
3. Développer l'autonomie
4. Trouver des solutions à leur conflit sans l'aide

### Semaine 3

	<b>Matin</b>	<b>Midi</b>	<b>Soir</b>
<b>Lundi</b>	Causerie de la fin de semaine	Décoration de la semaine	Causerie sur les abeilles
<b>Mardi</b>	Vocabulaire sur les abeilles	Chasse aux insectes	Bricolage avec papier bulle
<b>Mercredi</b>	Fabrication du miel -Cycle de vie de l'abeille	Jeu de la queue l'abeille	Dégustation produit avec du miel
<b>Jeudi</b>	Pollinisation – Importance des abeilles	La danse des abeilles	Retour sur les apprentissages de la semaine
<b>Vendredi</b>	Pédagogique		



#### Atelier 1 : Causerie de la fin de semaine

Les élèves, à tour de rôle, raconteront leur fin de semaine.

Objectifs :

1. Favoriser une appartenance au groupe
2. Améliorer la compétence de communication en utilisant des phrases complètes
3. Favoriser un bon ton de voix lors de l'activité

#### Atelier 2 : Fabrication des décorations de la semaine

Les élèves fabriquent eux-mêmes les décorations de local avec le thème de la semaine. Le thème sera donc les abeilles pour cette semaine. Différentes options de bricolage seront offertes.

Objectifs :

1. Respecter le matériel
2. Écouter les consignes
3. Participer aux sentiments d'appartenance du groupe
4. User d'imagination
5. Favoriser la motricité fine

#### Atelier 3 : Causerie sur les abeilles

L'éducatrice posera des questions aux enfants pour connaître leur connaissance sur les abeilles.

- Pistes de questions pour une causerie :
- As-tu déjà vu une abeille?
- Selon toi, qu'est-ce que l'abeille a de particulier?
- Nomme d'autres insectes qui peuvent piquer.
- T'es-tu déjà fait piquer par une abeille? Un autre insecte?
- De quelles couleurs sont les abeilles?
- Que fabriquent les abeilles?

- As-tu déjà mangé du miel?
- Est-ce que le miel est sucré ou salé?

Objectifs :

1. Favoriser la discussion de groupe
2. Apprendre de nouvelles connaissances
3. Attendre son tour pour parler
4. Se poser des questions

#### Atelier 4 : Vocabulaire sur les abeilles

Les élèves apprendront de nouvelles notions sur les abeilles.

Objectifs :

1. Développer ses connaissances personnelles.
2. Écoute de l'intervenante
3. Attendre son droit de parole



#### Atelier 5 : Chasse aux insectes

À l'extérieur, les élèves devront trouver le plus d'insectes possible pour les présenter au groupe.

Objectifs :

1. Développer sa motricité fine
2. Développer son sens de l'observation
3. Respect des limites pour la recherche
4. Dépenser de l'énergie

#### Atelier 6 : Bricolage avec papier bulle

Les élèves mettent de la peinture sur du papier bulle pour recréer le dedans d'une ruche d'abeille. Par la suite, les élèves peuvent peindre des petites abeilles dans leur ruche.

Objectifs :

1. Développer motricité
2. Manipulation de différents matériels
3. Respect des consignes données

#### Atelier 7 : Cycle de vie des abeilles et fabrication du miel

Les élèves apprendront le cycle de vie des abeilles à l'aide des photos et feront un mini bricolage par la suite. Pendant ce temps, l'intervenante expliquera comment le miel est formé dans la ruche.

Objectifs

1. Apprendre de nouvelles connaissances
2. Développer sa motricité fine
3. Découper correctement
4. Respect des consignes
5. Respect du droit de parole

#### Atelier 8 : Jeu de la queue de l'abeille

Les élèves devront placer la queue de l'abeille sur celle-ci comme le jeu de la queue de l'âne.

Objectifs :

1. Se repérer dans l'espace
2. Faire preuve d'un esprit de déduction
3. Attendre son tour
4. Aider les autres lors de leur tour



### Atelier 9 : Dégustation des produits avec du miel

Les élèves pourront goûter différents produits avec du miel s'ils le désirent.

Objectifs :

1. Développer son goût pour de nouvelles choses
2. Poser des questions

### Atelier 10 : Pollinisation – Importance des abeilles

Les élèves apprendront l'importance des abeilles et ensuite, ils comprendront mieux le principe de la pollinisation.

Objectifs :

1. Changer son point sur l'importance des abeilles
2. Apprendre de nouvelles connaissances
3. Se poser des questions

### Atelier 11 : La danse des abeilles

Les abeilles dansent pour communiquer. Demandez aux enfants de danser, d'abord sans musique, pour exprimer leurs émotions. Ils pourront, par exemple, sauter et bouger très vite s'ils sont très heureux, danser lentement s'ils sont tristes, etc. Par la suite, faites jouer de la musique rythmée et laissez les enfants danser.

Objectifs :

1. Dépenser de l'énergie
2. Faire preuve de créativité
3. Respect des autres

### Atelier 12 : Retour sur les connaissances de la semaine

Les élèves discuteront sur les apprentissages qu'ils ont faits pendant la semaine. Ensuite, les élèves feront des jeux libres. Ils peuvent fabriquer une affiche qui peut rester dans les locaux pour faire un aide-mémoire des choses apprises.

Objectifs :

1. Favoriser les habiletés sociales
2. Respect du matériel
3. Développer l'autonomie
4. Trouver des solutions à leur conflit sans l'aide d'un adulte



## Semaine 4

	<b>Matin</b>	<b>Midi</b>	<b>Soir</b>
<b>Lundi</b>	Causerie de la fin de semaine	Explication voyage autour du monde- Coloriage carte du monde	Est-ce que tu préférerais ... ?
<b>Mardi</b>	Découverte de l'Amérique	Jeu Québec-Lévis- Tour du monde	Tour du monde- Tour en spaghetti et guimauve
<b>Mercredi</b>	Carte des pays	Fabrication d'avion en papier – Vol a l'extérieur	Activité extrême autour du monde
<b>Jeudi</b>	États des États-Unis	Danse du monde	Création de passeport
<b>Vendredi</b>	Noël autour du monde	MBUBE MBUBE 	Fabrication de carte postale



### Atelier 1 : Causerie de la fin de la semaine

Les élèves, à tour de rôle, raconteront leur fin de semaine.

Objectifs :

1. Favoriser une appartenance au groupe
2. Améliorer la compétence de communication en utilisant des phrases complètes
3. Favoriser un bon ton de voix lors de l'activité

### Atelier 2 : Explication voyage autour du monde-coloriage carte du monde

L'intervenante expliquera qu'ils feront un voyage autour du monde en lien avec la semaine de la culture. Ils découvriront différentes cultures et pays durant la semaine. Ensuite, ils pourront colorier une carte du monde.

Objectifs :

1. Découvrir de nouvelles cultures et régions du monde
2. Faire preuve de précision dans le coloriage de la carte
3. Écouter l'intervenante

### Atelier 3 : Est-ce que tu préférerais ... ?

À l'aide de cartes déjà faites, les élèves devront répondre aux questions posées en choisissant une des deux options.

Objectifs :

1. Faire un choix pensé et expliquer le pourquoi
2. Découvrir les choix des autres
3. Se questionner sur ses choix

### Atelier 4 : Découverte de l'Amérique

Les élèves découvriront différentes informations sur l'Amérique comme l'histoire de celle-ci, les paysages et les animaux qui s'y retrouvent.

Objectifs :

1. Apprendre de nouvelles choses
2. Développer sa culture
3. Écouter l'intervenante
4. Poser des questions qu'ils ont des questionnements.

#### Atelier 5 : Jeu Québec-Lévis-Tour du monde

Le jeu consiste à ce que les élèves soient tous sur une ligne d'un côté et il y a une autre ligne l'autre côté du terrain. Il y a un côté qui est nommé Québec et l'autre Lévis. Il y a un maître de jeu au milieu qui nomme la destination. Si les élèves sont à Québec et que le maître de jeu nomme Lévis, les élèves doivent aller à Lévis sans se faire toucher par le maître du jeu. Si le maître du jeu nomme Tour du monde, les élèves doivent faire un aller-retour.

Objectifs :

1. Dépenser leur énergie
2. Respecter les règles
3. Écouter les consignes du maître de jeu

#### Atelier 6 : Tour du monde- Tour en spaghetti et guimauve

L'intervenante montrera différents tours qui existent dans le monde. Par la suite, les élèves devront faire une tour la plus solide possible avec du spaghetti et de la guimauve. La plus solide remporte.

Objectifs :

1. Développer la motricité
2. Respect des consignes
3. Travailler en équipe
4. Écoute des consignes

#### Atelier 7 : Carte des pays

Les élèves découvriront les cartes des pays. Ils pourront les colorier s'ils le veulent à tour de rôle, car ils seront dans un plastique pour écrire avec des crayons effaçables.

Objectifs :

1. Apprendre de nouvelles connaissances
2. Développer sa culture
3. Écouter l'intervenante
4. Reconnaître les pays

#### Atelier 8 : Fabrication d'avion en papier – Vol à l'extérieur

Les élèves seront invités à faire des avions en papier pour les faire voler à l'extérieur par la suite.

Objectifs :

1. Développer la motricité
2. Respect des consignes pour faire l'avion
3. Respecter les limites du terrain pour faire voler les avions
4. Travailler en équipe

#### Atelier 9 : Activité extrême autour du monde

L'intervenante nommera des activités extrêmes à faire autour du monde. Elle demandera ensuite aux élèves s'il aimerait faire l'activité ou non et pourquoi.



Objectifs :

1. Se poser des questions
2. Expliquer nos choix
3. Écoute l'intervenante
4. Attendre son tour pour parler
5. Apprendre de nouvelles connaissances.

#### Atelier 10 : Les États-Unis

Les élèves pourront découvrir les différents états des États-Unis et découvrir les caractéristiques de chacun des États.

Objectifs :

1. Apprendre de nouvelles connaissances
2. Développer sa culture
3. Écouter l'intervenante

#### Atelier 11 : Danse du monde

Les élèves pourront faire différentes danses dans le monde. Ils les verront sur l'ordinateur et pourraient les imiter par la suite.

Objectifs :

1. Dépenser de l'énergie
2. Apprendre de nouvelles connaissances sur différentes cultures

#### Atelier 12 : Création d'un passeport

Les élèves compléteront un passeport et comprendront ce qu'est un passeport.

Objectifs :

1. Comprendre ce qu'est un passeport
2. Développer motricité fine
3. Connaître ses informations personnelles

#### Atelier 13 : Noël des pays

Les élèves découvriront les différences et les traditions de Noël dans différents pays.

Objectifs :

1. Apprendre de nouvelles connaissances
2. Développer sa culture
3. Écouter l'intervenante
4. Poser des questions qu'ils ont des questionnements.

#### Atelier 14 : MBUBE MBUBE

Mbube mbube : un jeu est très populaire dans les villages et les cours d'école de l'Afrique du sud.

1. Les enfants forment un cercle et deux personnes ont les yeux bandés. La première est le lion et l'autre est l'antilope. Le but du jeu : le lion doit attraper l'antilope.
2. Le jeu commence et les autres enfants débutent en appelant le lion en disant « Mbube! Mbube! » (que l'on prononce « m-boo-bay », qui signifie « lion » en zoulou).
3. Plus l'antilope est près du lion, plus les enfants chantent « Mbube! Mbube! » fort et rapidement.
4. Et lorsqu'elle s'en éloigne, ils chantent lentement et beaucoup moins fort.

- Si le lion n'a pas attrapé l'antilope à l'intérieur d'une minute, un nouveau lion est choisi. Et si le lion l'attrape, une nouvelle antilope est choisie. Le jeu continue et ainsi de suite.

Objectifs :

- Dépenser de l'énergie
- Écoute des consignes
- Développer l'esprit d'équipe

#### Atelier 15 : création d'une carte postale

Les élèves feront une carte postale.

Objectifs :

- Développer motricité fine
- Écrire les salutations correctement

### Semaine 5

	<b>Matin</b>	<b>Midi</b>	<b>Soir</b>
<b>Lundi</b>	Causerie de la fin de semaine	Chasse au trésor sur l'automne	Causerie sur l'automne
<b>Mardi</b>	Les arbres	Bricolage automne	Message secret
<b>Mercredi</b>	J'ai... Qui a ...	Carte pour bouger	Pourquoi les feuilles changent de couleur ?
<b>Jeudi</b>	Qui suis-je...	Chasse aux feuilles	Silhouette de feuille
<b>Vendredi</b>	Serpent-Échelle d'automne	Sauter dans les feuilles	Retour sur la semaine en apprentissage



#### Atelier 1 : Causerie de la fin de semaine

Les élèves, à tour de rôle, raconteront leur fin de semaine.

Objectifs :

- Favoriser une appartenance au groupe
- Améliorer la compétence de communication en utilisant des phrases complètes
- Favoriser un bon ton de voix lors de l'activité

#### Atelier 2 : Chasse au trésor sur l'automne

Les élèves feront une chasse au trésor sur des éléments de l'automne à l'extérieur.

Objectifs :

1. Développer motricité fine
2. Développer son sens de l'observation
3. Respect des limites de terrain pour la recherche
4. Dépenser de l'énergie

### Atelier 3 : Causerie sur l'automne

Les élèves pourront discuter avec l'intervenante sur les sujets suivants :

- Que trouve-t-on dans la nature? Lors d'une promenade, que peut-on observer?
- Peux-tu nommer des sortes d'arbres?
- Qu'est-ce qui caractérise la météo de l'automne? Est-ce qu'il y a beaucoup de pluie? De vent? De soleil?
- Qu'utilise-t-on pour se protéger de la pluie?
- À quoi sert le soleil?
- Qu'arrive-t-il aux arbres en automne?
- Quelles sont les particularités de l'automne par rapport aux autres saisons?
- Quels vêtements porte-t-on pendant l'automne?
- Quelle est la fête que les enfants adorent pendant l'automne?
- Aimes-tu l'automne?
- Quels fruits peut-on cueillir pendant l'automne?

Objectifs :

1. Favoriser la discussion de groupe
2. Apprendre de nouvelles connaissances
3. Attendre son tour pour parler
4. Se poser des questions

### Atelier 4 : Les arbres

Les élèves découvriront les différentes parties de l'arbre que l'on retrouve dans nos forêts.

Objectifs :

1. Développer ses connaissances personnelles.
2. Écoute de l'intervenante
3. Attendre son droit de parole

### Atelier 5 : Bricolage sur l'automne

Les élèves seront invités à faire un bricolage sur l'automne. Les élèves placeront des feuilles qu'ils iront chercher à l'extérieur pour faire la crinière du lion.

Objectifs :

1. Respecter le matériel
2. Écouter les consignes
3. Favoriser la motricité fine
4. Faire preuve de minutie

### Atelier 6 : Message secret

Les élèves devront décoder un message à l'aide d'images sur l'automne.

Objectifs :

1. Faire preuve de logique
2. Développer le sens de l'observation
3. Apprentissage de l'écriture

### Atelier 7 : J'ai... qui a...

Les élèves joueront avec un jeu de cartes. Les élèves demandent aux autres s'ils y ont l'image sur leur carte. La personne qui l'a demandé alors à l'autre son image ainsi de suite.

Objectifs :

1. Respect du matériel
2. Respect des consignes
3. Attendre son tour
4. Favoriser des discussions

#### Atelier 8 : Carte pour bouger

Les élèves seront invités à faire les exercices que l'intervenante nomme selon ses cartes

Objectifs :

1. Dépenser de l'énergie
2. Respect des consignes
3. Développer ses connaissances en bougeant



#### Atelier 9 : Pourquoi les feuilles changent de couleur ?

Les élèves apprendront pourquoi les arbres changent de couleur.

Objectifs :

1. Développer ses connaissances personnelles.
2. Écoute de l'intervenante
3. Attendre son droit de parole

#### Atelier 10 : Qui suis-je?

Les élèves devront deviner les devinettes dites par l'intervenante en levant la main.

Objectifs :

1. Développer ses connaissances personnelles.
2. Écoute de l'intervenante
3. Attendre son droit de parole

#### Atelier 11 : Chasse aux feuilles

Les élèves devront trouver des feuilles et les trier par couleur sur le bon carton.

Objectifs :

1. Dépenser de l'énergie
2. Respect des consignes
3. Développer ses connaissances en bougeant

#### Atelier 12 : Silhouette de feuille

Les élèves seront invités à faire un bricolage sur l'automne. Les élèves devront colorer autour d'une feuille avec différentes couleurs.

Objectifs :

1. Respecter le matériel
2. Écouter les consignes
3. Favoriser la motricité fine
4. Faire preuve de minutie

#### Atelier 13 : Serpent-Échelle d'automne

Les élèves pourront jouer au jeu de serpent-échelle version automne. Les blés d'Inde permettent de monter et les branches d'arbre de descendre.

Objectifs :

1. Respecter le matériel

2. Écouter les consignes
3. Favoriser la motricité fine
4. Jouer chacun son tour

#### Atelier 14 : Sauter dans les feuilles

Les élèves pourront ramasser le plus de feuilles possible pour faire une montagne de feuilles et ils pourront ensuite sauter dedans et jouer avec les feuilles.

Objectifs :

1. Dépenser de l'énergie
2. Respect des consignes
3. Travailler en équipe
4. Respect des autres

#### Atelier 15 : Retour sur les connaissances de la semaine

Les élèves discuteront sur les apprentissages qu'ils ont faits pendant la semaine. Ensuite, les élèves feront des jeux libres. Ils peuvent fabriquer une affiche qui peut rester dans les locaux pour faire un aide-mémoire des choses apprises.

Objectifs :

1. Favoriser les habiletés sociales
2. Respect du matériel
3. Développer l'autonomie
4. Trouver des solutions à leur conflit sans l'aide d'un adulte.



**Semaine 6**

	<b>Matin</b>	<b>Midi</b>	<b>Soir</b>
<b>Lundi</b>	Causerie de la fin de semaine	Nous imitons les animaux	Les animaux de la forêt
<b>Mardi</b>	Les empreintes d'animaux	Quelle heure est-il monsieur le loup ?	Origami
<b>Mercredi</b>	Devinette	Attention aux ours !	Son de animaux
<b>Jeudi</b>	Je vais en forêt et j'apporte...	Histoire à jouer, la chasse à l'original	Mime
<b>Vendredi</b>	Coloriage	Sac sensoriel	Retour sur la semaine

**Atelier 1 : Causerie de la fin de la semaine**

Les élèves, à tour de rôle, raconteront leur fin de semaine.

Objectifs :

1. Favoriser une appartenance au groupe
2. Améliorer la compétence de communication en utilisant des phrases complètes
3. Favoriser un bon ton de voix lors de l'activité

**Atelier 2 : Nous imitons les animaux**

Les élèves seront invités à marcher les animaux qui seront annoncés par l'éducatrice.

Objectifs :

1. Bouger à l'extérieur
2. Comprendre le monde qui les entoure
3. Encourager un enfant timide à verbaliser ses pensées
4. Permettre aux enfants de commencer à décoder le fonctionnement de la société dans laquelle ils évoluent
5. Stimuler l'imaginaire et la créativité des enfants, en leur permettant de devenir quelqu'un d'autre et de s'inventer des caractéristiques, habiletés et pouvoirs particuliers
6. Donner aux enfants l'opportunité d'adopter certains comportements normalement répréhensibles, dans un cadre contrôlé et non risqué.

**Atelier 3 : Les animaux de la forêt**

Les élèves apprendront les différents animaux qui se retrouvent dans nos forêts.

Objectifs :

1. Apprendre de nouvelles choses
2. Écouter l'intervenante
3. Poser des questions qu'ils ont des questionnements.

**Atelier 4 : Les empreintes d'animaux**

Les élèves apprendront à reconnaître les empreintes des différents animaux que l'on retrouve dans nos forêts.

Objectifs :

1. Apprendre de nouvelles choses
2. Écouter l'intervenante
3. Poser des questions qu'ils ont des questionnements.
4. Reconnaître les empreintes d'animaux dans la forêt

#### Atelier 5 : Quand heure est-il monsieur le loup ?

Les autres joueurs se mettent en ligne derrière le loup et demandent : «Quelle heure est-il monsieur le Loup?». Le loup répond en donnant une heure (par exemple 10 heures) et les autres joueurs marchent alors le nombre de pas correspondant à l'heure mentionnée (dans ce cas 10 pas). Ainsi les joueurs se rapprochent de plus en plus du loup. Mais le loup peut choisir de répondre « C'est l'heure du souper! ». Et dans ce cas, il se retourne et poursuit les autres joueurs qui doivent essayer d'atteindre la ligne de départ. Le joueur touché par le loup devient loup à son tour. Et le jeu continue.

Objectifs :

1. Dépenser leur énergie
2. Respecter les règles
3. Écouter les consignes du maître de jeu



#### Atelier 6 : origami animaux

Les élèves feront des animaux en origami.

Objectifs :

1. Faire preuve de minutie
2. Respecter les consignes

#### Atelier 7 : Devinette

Les élèves répondront à des devinettes sur les animaux de la forêt.

Objectifs :

1. Développer le raisonnement de l'enfant
2. Faire preuve de logique
3. Attendre son droit de parole
4. Apprendre à se représenter un objet absent, une personne absente, une situation passée ou future.
5. Faire de l'inférence
6. Enrichir le langage oral

#### Atelier 8 : Attention aux ours !

Déroulement :

- 1) Les participants se placent sur une ligne au fond du terrain.
- 2) On désigne un joueur pour être l'ours, il se place à l'autre bout en petite boule (comme s'il dormait)
- 3) Les participants doivent s'approcher le plus possible de l'ours sans faire de bruit pour ne pas le réveiller
- 4) Lorsque l'ours entend un bruit, il se réveille et essaie d'attraper les participants
- 5) Lorsqu'il touche un participant, celui-ci devient un ours avec le premier.

Objectifs :

1. Dépenser leur énergie
2. Respecter les règles
3. Écouter les consignes du maître de jeu

### Atelier 9 : Sons des animaux

Les élèves devront deviner qu'elles sont les bruits des animaux qu'ils entendent.

Objectifs :

1. Développer son sens de l'ouïe
2. Faire preuve de logique
3. Attendre son droit de parole

### Atelier 10 : Je vais en forêt et j'apporte...

Le premier commence en disant: «Je pars en voyage, j'apporte dans ma valise...» et l'enfant choisit ce qu'il apporte, par exemple un manteau. Le deuxième poursuit: «Je pars en voyage, j'apporte dans ma valise un manteau...», et ajoute autre chose, par exemple des lunettes, et ainsi de suite jusqu'à ce qu'on ait fait le tour du cercle. L'enfant qui oublie un objet est éliminé.

Objectifs :

1. Développer la mémoire
2. Attendre son tour
3. Écouter les autres

### Atelier 11 : Histoire à jouer, la chasse à l'original

L'intervenante lira l'histoire pour faire participer les élèves à l'histoire.

Objectifs :

1. Enlever la gêne
2. Participer activement
3. Écouter l'intervenante

### Atelier 12 : Mime

Les élèves devront piger une carte et mimer devant les autres l'animal pigé.

Objectifs :

1. Interpréter avec le corps
2. Se dégêner
3. Attendre son droit de parole
4. Apprendre à lire une image

### Atelier 13 : Coloriage

Les élèves pourront faire des coloriages sur les animaux de la forêt.

Objectifs :

1. Relaxer
2. Améliorer sa concentration
3. S'appliquer sur son coloriage
4. Améliorer les habiletés motrices
5. Améliorer l'attention, la concentration, la créativité et l'estime de soi
6. Exprimer leur créativité



### Atelier 14 : Sac sensoriel

Les enfants feront des sacs sensoriels. Ils devront aller à l'extérieur ramasser des feuilles pour créer leur propre sac sensoriel.

Avec des feuilles, de l'eau et de l'huile

Objectifs :

1. Développer le sens du toucher
2. User de créativité

### Atelier 15 : Retour sur les connaissances de la semaine

Les élèves discuteront sur les apprentissages qu'ils ont faits pendant la semaine. Ensuite, les élèves feront des jeux libres. Ils peuvent fabriquer une affiche qui peut rester dans les locaux pour faire un aide-mémoire des choses apprises.

Objectifs :

1. Favoriser les habiletés sociales
2. Respect du matériel
3. Développer l'autonomie
4. Trouver des solutions à leur conflit sans l'aide d'un adulte.

### Semaine 7

	<b>Matin</b>	<b>Midi</b>	<b>Soir</b>
<b>Lundi</b>	Congé action de grâce		
<b>Mardi</b>	Causerie de la fin de semaine	Chasse aux dindons	Coloriage
<b>Mercredi</b>	Histoire de l'action de grâce	Jeux de société	Cherche et trouve
<b>Judi</b>	Menu préféré	Brasse tes plumes	Film Mission dindon
<b>Vendredi</b>	Gratitude	Bingo action de grâce	Suite Film Mission dindon

### Atelier 1 : Causerie de la fin de la semaine

Les élèves, à tour de rôle, raconteront leur fin de semaine.

Objectifs :

1. Favoriser une appartenance au groupe
2. Améliorer la compétence de communication en utilisant des phrases complètes
3. Favoriser un bon ton de voix lors de l'activité

### Atelier 2 : Chasse aux dindons

Cachez les dindons dans votre local et demandez aux enfants de partir à la chasse aux dindons. L'enfant qui trouve le plus de dindons pourrait les cacher pour la prochaine ronde.

Objectifs :

1. Dépenser leur énergie
2. Respecter les règles
3. Développer le sens de la vue
4. Bien s'entendre et travailler en harmonie avec les autres

### Atelier 3 : Coloriage

Les élèves pourront colorier des coloriages de l'Action de grâce.

Objectifs :

1. Relaxer
2. Améliorer sa concentration
3. S'appliquer sur son coloriage

4. Améliorer les habiletés motrices
5. Améliorer l'attention, la concentration, la créativité et l'estime de soi
6. Exprimer leur créativité

#### Atelier 4 : Histoire de l'Action de grâce

Les élèves connaîtront ce qu'est la fête de l'Action de grâce. Ils découvriront certaines informations cocasses sur celle-ci.

Objectifs :

1. Apprendre de nouvelles choses
2. Écouter l'intervenante
3. Poser des questions qu'ils ont des questionnements.

#### Atelier 5 : Jeu de société

Les élèves joueront à un jeu de société qui a le thème de l'Action de grâce.

Objectifs :

1. Respecter le matériel
2. Écouter les consignes; attendre son tour
3. Favoriser la motricité fine
4. Développer le sens de la compétition
5. Poursuivre le jeu jusqu'au bout
6. Accepter de perdre

#### Atelier 6 : Cherche et trouve

Les élèves feront un cherche et trouve sur le thème de l'Action de grâce sur des feuilles.

Objectifs :

1. Développer son sens de l'observation
2. Améliorer sa concentration
3. Développer son sens de la vue

#### Atelier 7 : Menu préféré

Les élèves pourront dessiner les choses qu'ils aiment manger.

Objectifs :

1. Déterminer ses goûts
2. S'appliquer sur son coloriage
3. Partager ses goûts avec les autres

#### Atelier 8 : Brasse tes plumes

Pour chaque enfant, vous devrez avoir une boîte de mouchoirs en papier vide. Faites 2 trous de chaque côté de la boîte de chacun et enfiler un long morceau de ruban de bord en bord. Utilisez les rubans pour attacher la boîte de chaque enfant dans son dos. Glissez 10 plumes dans la boîte de chacun. À votre signal, les enfants devront danser et branler leurs fesses de manière à faire tomber les plumes. Quelle belle façon de faire bouger les enfants!

Objectifs :

1. Dépenser leur énergie
2. Respecter les règles
3. Développer une saine compétition

#### Atelier 9 : Film mission dindon

Les élèves écouteront un film sur l'Action de grâce.

Objectifs :

1. Rester en silence
2. Développer son sens de la vue
3. Connaître de nouvelles choses

**Atelier 10 : Gratitude**

Les élèves découvriront ce qu'est une gratitude et devront dessiner quelque chose qu'ils remercient d'avoir dans leur vie

Objectifs :

1. Découvrir de nouvelles connaissances
2. Être reconnaissant pour quelque chose
3. S'appliquer en dessin

**Atelier 11 : Bingo action de grâce**

Les élèves joueront au bingo sur le thème de l'Action de grâce.

Objectifs :

1. Reconnaître les éléments de l'Action de grâce
2. Écoute des consignes

**Atelier 12 : Film mission dindon**

Les élèves écouteront un film sur l'Action de grâce.

Objectifs :

1. Rester en silence
2. Développer son sens de la vue
3. Connaître de nouvelles choses

**Semaine 8**

	<b>Matin</b>	<b>Midi</b>	<b>Soir</b>
<b>Lundi</b>	Causerie de la fin de semaine	Bouge d'halloween	Causerie Halloween
<b>Mardi</b>	Tic-tac-toe	Danse du monstre	Recette monstrueuse
<b>Mercredi</b>	Coloriage	Cache-cache	Bannière d'halloween
<b>Jeudi</b>	Signet d'halloween	Capture le fantôme	La fois que j'ai eu très peur
<b>Vendredi</b>	Pédagogique		

**Atelier 1 : Causerie de la fin de la semaine**

Les élèves, à tour de rôle, raconteront leur fin de semaine.

Objectifs :

1. Favoriser une appartenance au groupe
2. Améliorer la compétence de communication en utilisant des phrases complètes
3. Favoriser un bon ton de voix lors de l'activité

**Atelier 2 : Bouge d'Halloween**

Les élèves suivront les indications que l'intervenante nommera sur les cartes.

Objectifs :

1. Dépenser leur énergie
2. Respecter les règles

### Atelier 3 : Causerie sur l'Halloween

L'éducatrice posera des questions aux enfants pour connaître leur connaissance sur l'Halloween.

- Peux-tu m'expliquer ce qu'est Halloween? Que fait-on la journée de l'Halloween?
- Qu'est-ce qui te fait peur (le noir, les monstres, les insectes, etc.)?
- Comment te déguiserais-tu cette année? Décris ton costume.
- Décris une sorcière, un fantôme, un monstre.
- Connais-tu les consignes de sécurité pour Halloween? Peux-tu en nommer une?
- Qu'est-ce qui te fait penser à Halloween?
- Quels bonbons sont tes préférés? Quels sont les bonbons que tu n'aimes pas... ou que tu aimes le moins?

Objectifs :

1. Favoriser la discussion de groupe
2. Apprendre de nouvelles connaissances
3. Attendre son tour pour parler
4. Se poser des questions

### Atelier 4: Tic-tac-toe Halloween

Les élèves pourront jouer en équipe de deux au Tic-tac-toe avec la version d'Halloween.

Objectifs :

1. Respecter les règles
2. Attendre son tour
3. User de stratégie

### Atelier 5 : Danse du monstre

Mettez de la musique pour faire danser les enfants, mais quand la musique s'arrête, les enfants doivent se figer sur place. On élimine un par un les enfants qui n'ont pas arrêté de danser. Et le dernier a gagné.

Objectifs :

1. Dépenser leur énergie
2. Respecter les règles
3. User de créativité
4. Améliorer sa motricité globale

### Atelier 6 : Recette monstrueuse

Les élèves devront inventer une recette monstrueuse. Le monstre Gros Bedon est chargé de la préparation du grand buffet des monstres, qui aura lieu la nuit d'Halloween. Il devra préparer différents mets afin de satisfaire l'appétit d'ogre de tous les monstres. Malheureusement, il manque un peu de temps. Il te confie donc une mission, toi, son assistant (ou assistante!). Oui oui! Toi! Tu devras donc concocter une recette spéciale qui saura plaire à tous les monstres invités.

Voici quelques précisions.

- 1- Les monstres adorent tout ce qui est dégoûtant.
- 2- Des légumes frais? Non merci! Eurk!
- 3- Par contre, la chair fraîche, amenez-en!
- 4- La grande majorité des monstres adorent les insectes croquants.

Gros Bedon t'a préparé un plan afin de t'aider à concocter la recette parfaite. N'oublie pas les précisions! Sinon Gros Bedon n'acceptera pas ta recette

Objectifs :

1. User de créativité
2. Suivre les indications
3. Être original
4. Présenter aux autres sa recette
5. Favoriser la discussion

#### Atelier 7 : Coloriage

Les élèves feront des coloriages sur le thème de l'Halloween.

Objectifs :

1. Relaxer
2. Améliorer sa concentration
3. S'appliquer sur son coloriage
4. Améliorer les habiletés motrices
5. Améliorer l'attention, la concentration, la créativité et l'estime de soi
6. Exprimer leur créativité



#### Atelier 8 : Cache-cache

Les élèves joueront à Cache-cache.

Objectifs :

1. Développer son sens de la vue
2. Rester silencieux
3. User de stratégie pour trouver une bonne cachette
4. Bouger

#### Atelier 9 : Bannière d'Halloween

Les élèves vont colorier une bannière collectivement. Chacun aura un bout à colorier pour décorer le local.

Objectifs :

1. Faire un travail collectif
2. Relaxer
3. Améliorer sa concentration
4. S'appliquer sur son coloriage
5. Améliorer les habiletés motrices
6. Améliorer l'attention, la concentration, la créativité et l'estime de soi
7. Exprimer leur créativité

#### Atelier 10 : signet d'Halloween

Les élèves vont colorier des signets de l'Halloween pour lorsqu'ils liront des livres à l'atelier.

Objectifs :

1. Relaxer
2. Améliorer sa concentration
3. S'appliquer sur son coloriage
4. Améliorer les habiletés motrices
5. Améliorer l'attention, la concentration, la créativité et l'estime de soi
6. Exprimer leur créativité

#### Atelier 11 : Capture le fantôme

Les élèves joueront au jeu de capture le drapeau qui sera modifié pour capturer le fantôme.

Divisez le groupe en deux équipes. Chaque équipe dispose d'un côté du terrain de jeu, c'est leur camp. Une ligne neutre divise le milieu du terrain, si vous la traversez, vous êtes dans le camp adverse. Chaque équipe dispose également d'un drapeau visible ou non (au choix) à un bord de leur camp.

Lorsque vous êtes dans le camp de votre propre équipe, vous êtes en sécurité. Si vous êtes attrapé sur le territoire de votre adversaire, vous devez vous rendre à la prison de votre adversaire. L'Objectifs est d'entrer dans le camp de l'adversaire et de déplacer son drapeau de votre côté. Si vous accomplissez ceci sans vous faire attraper, votre équipe gagne.

La capture du drapeau peut se faire grâce à des stratégies d'équipe ou par différentes ruses. La pratique de cette activité exige un minimum d'espace intérieur ou extérieur et une surface peu accidentée.

Pour capturer le drapeau, il faut arriver à atteindre la zone où il se trouve. Une fois dans cette zone, on ne peut plus se faire attraper, mais il reste le retour à faire. Si lors du retour on se fait attraper, il faut lâcher le drapeau et aller en prison. L'équipe adverse ne peut pas ramener son drapeau à l'endroit initial, il doit rester sur place. Le but étant d'être la première équipe à ramener le drapeau adverse dans son camp.

Des stratégies doivent être mises en place, chacun a alors un rôle : défenseur du drapeau, ou attaquant.

Prison : si vous êtes capturé et mis en prison, vous pouvez être libéré si un membre de votre équipe fait tout le chemin pour vous toucher, sans se faire toucher lui-même par les adversaires.

Objectifs :

1. Dépenser leur énergie
2. Respecter les règles
3. User de créativité
4. Améliorer sa motricité globale

### Atelier 12 : La fois où j'ai eu le plus peur...

Les élèves expliqueront la fois où ils ont eu le plus peur dans leur vie.

Objectifs :

1. Être à l'aise de parler en public
2. Avoir un bon ton de voix
3. Utiliser de l'intonation

### Semaine 9

	Matin	Midi	Soir
Lundi	Causerie sur fin de semaine	Jeu d'halloween	Quesque tu préférerais ?
Mardi	Ma plus grande peur	<u>Batadouble</u> d'halloween	J'ai... qui a...
Mercredi	Blague d'halloween	La chasse d'halloween	Info sur mon halloween
Jeudi	Atelier inférence costume	Bingo Halloween	Continue l'histoire
Vendredi	Coin-coin d'halloween	Chasse aux bonbons	Histoire de peur

### Atelier 1 : Causerie sur fin de semaine

Les élèves, à tour de rôle, raconteront leur fin de semaine.

Objectifs :

1. Favoriser une appartenance au groupe
2. Améliorer la compétence de communication en utilisant des phrases complètes
3. Favoriser un bon ton de voix lors de l'activité

### Atelier 2 : Jeu d'Halloween

Le plus jeune joueur commence ou celui qui fait le plus gros score au dé. Puis on joue chacun son tour dans le sens des aiguilles d'un monstre... euh d'une montre !

Le premier joueur qui arrive sur la case des bonbons a alors le droit de choisir son bonbon en premier ! Le deuxième arrivé se servira ensuite et ainsi de suite.

Objectifs :

1. Jouer en équipe
2. Attendre son tour
3. Respecter les consignes
4. User d'imagination pour les gages

### Atelier 3 : Que préfères-tu ?

À l'aide de cartes déjà faites, les élèves devront répondre aux questions posées en choisissant une des deux options.

Objectifs :

1. Faire un choix pensé et expliquer le pourquoi
2. Découvrir les choix des autres
3. Se questionner sur ses choix

### Atelier 4 : Ma plus grande peur

Les élèves expliqueront qu'elles sont leurs plus grandes peurs comme peur exemple les araignées ou le noir.

Objectifs :

1. Discuter de ses peurs
2. Parler en public
3. Partager ses faiblesses
4. Poser des questions
5. Attendre son droit de parole



### Atelier 5 : Batadouble d'Halloween

Un jeu de rapidité et d'observation. Le but du jeu ? Être le plus rapide à trouver un symbole identique entre 2 cartes. Celui qui trouve en premier remporte la carte.

Pour jouer, c'est simple comme un jeu de bataille. Répartissez toutes les cartes entre chaque joueur (de 2 à 5 joueurs max), le premier qui trouve le symbole en commun entre 2 cartes remporte la carte de l'autre. Le premier joueur à remporter toutes les cartes gagne la partie.

Objectifs :

1. Améliorer sa rapidité
2. Développer son sens de la vue

### Atelier 6 : J'ai... qui a..

Les élèves joueront avec un jeu de cartes. Les élèves demandent aux autres s'ils y ont l'image sur leur carte. La personne qui l'a demandé alors à l'autre son image, ainsi de suite.

Objectifs :

1. Respect du matériel
2. Respect des consignes
3. Attendre son tour
4. Favoriser des discussions

#### Atelier 7 : Blague d'Halloween

L'intervenante racontera des blagues sur le sujet de l'Halloween.

Objectifs :

1. Écouter l'intervenante
2. Développer son sens de l'humour



#### Atelier 8 : La chasse d'Halloween

Les élèves devront suivre les consignes de l'intervenante et trouver dans le local ce qui est demandé.

Objectifs :

1. Développer sa rapidité
2. Développer son sens de la vue
3. Travailler en équipe
4. Respect des autres

#### Atelier 9 : Info sur mon Halloween

Les élèves rempliront une feuille avec les informations sur leur Halloween de cette année comme leur costume, leurs friandises préférées, un dessin de citrouille et un dessin de leur plus grande peur.

Objectifs :

1. Développer motricité fine
2. S'appliquer au niveau du coloriage
3. Montrer notre travail aux autres

#### Atelier 10 : Atelier inférence costume

L'intervenante lira des vignettes et les élèves devront deviner quels sont les costumes qui sont décrits. Tu dois associer la bonne définition de costume de l'enfant à l'image.

Objectifs :

1. Faire de l'inférence
2. Se poser des questions
3. Lever sa main
4. Écouter les définitions



#### Atelier 11 : Bingo Halloween

Les élèves jouent au bingo sur la thématique de l'Halloween.

Objectifs :

1. Écouter les consignes
2. Améliorer la motricité fine
3. Améliorer la mémoire visuelle

#### 4. Développe la précision et la minutie

##### Atelier 12 : Continue l'histoire

L'intervenante lira une partie d'une histoire et les élèves devront compléter avec les informations demandées.

Objectifs :

1. User de créativité
2. Parler en avant des autres
3. Se dégêner

##### Atelier 13 : Coin-coin d'Halloween

Les élèves feront un coin-coin de l'Halloween

Objectifs :

1. Développer motricité fine
2. Suivre les consignes
3. Jouer en équipe de deux

##### Atelier 14 : Chasse aux bonbons

Les élèves chercheront des bonbons dans les locaux pour en ramasser le plus possible.

Objectifs :

1. Développer le sens de la vue
2. Respecter les autres
3. Partager équitablement

##### Atelier 15 : Histoires de peur

L'intervenante lira des histoires de peur aux élèves dans le noir.

Objectifs :

1. Écouter l'intervenante
2. Respecter ceux qui ont peur



## Semaine 10

	<b>Matin</b>	<b>Midi</b>	<b>Soir</b>
<b>Lundi</b>	Causerie de la fin de semaine	Jeu du détective	Vocabulaire du thème + création carte agent secret
<b>Mardi</b>	Empreinte digitale	Entraînement pour devenir un vrai agent secret	Partir à la recherche d'indice (labyrinthe)
<b>Mercredi</b>	Création d'un code secret	Entraînement au tir	Dessiner silhouette des personnes
<b>Jeudi</b>	Jeu de mémoire trace de pas	Passer entre les rayons lasers	Création d'un portrait-robot
<b>Vendredi</b>	Cherche et trouve	Message à l'encre invisible	Énigmes

### Atelier 1 : Causerie sur fin de semaine

Les élèves, à tour de rôle, raconteront leur fin de semaine.

Objectifs :

1. Favoriser une appartenance au groupe
2. Améliorer la compétence de communication en utilisant des phrases complètes
3. Favoriser un bon ton de voix lors de l'activité

### Atelier 2 : Jeu du détective

Il y a un maître de jeu au milieu. Celui-ci va se cacher dans une autre pièce tandis que les autres joueurs assis en rond désignent une personne qui fera des gestes que les autres imiteront. Le premier joueur revient et doit trouver quel joueur change les gestes.

Objectifs :

1. Développer le sens de la vue
2. Être discret
3. Participer correctement

### Atelier 3 : Vocabulaire du thème + création carte agent secret

Les élèves apprendront de nouvelles notions sur les agents secrets et les détectives. Par la suite, les enfants créeront leur propre carte d'agent secret pour la semaine.

Objectifs :

1. Développer ses connaissances personnelles.
2. Écoute de l'intervenante
3. Attendre son droit de parole
4. Se mettre dans la peau d'un personnage

### Atelier 4 : Empreinte digitale

Les élèves feront leurs empreintes de doigts et les compareront aux autres. Ils apprendront aussi les formes d'empreintes possibles et détermineront les leurs.

Objectifs :

1. Observer leurs empreintes
2. Trouver des différences avec les autres
3. Apprendre de nouvelles notions

#### Atelier 5 : Entraînement pour devenir un vrai agent secret

Les élèves s'entraînent à devenir de vrais agents secrets en faisant des exercices qui seront dictés par les intervenantes.

Objectifs :-

1. Respect des consignes
2. Dépenser de l'énergie

#### Atelier 6 : Partir à la recherche d'indices (labyrinthe)

Les élèves feront des labyrinthes sur papier selon leur niveau scolaire.

Objectifs :

1. Développer le sens de l'observation
2. Recherche de solution
3. Se souvenir de nos erreurs
4. Faire preuve de raisonnement



#### Atelier 7 : Création d'un code secret

Les élèves créeront leurs propres codes secrets selon certains modèles et ils pourront faire déchiffrer leurs codes aux autres.

Objectifs :

1. User d'imagination
2. Appliquer les codes correctement
3. Faire preuve de raisonnement

#### Atelier 8 : Entraînement au tir

Les élèves devront, à l'aide d'une balle, tirer sur une cible pour devenir le meilleur tireur parmi les agents secrets.

Objectifs :

1. Améliorer sa précision
2. User de coordination
3. Être précis
4. Améliorer motricité globale

#### Atelier 9 : Dessiner silhouette des personnes

Avec des feuilles blanches, les élèves dessinent leurs silhouettes avec l'aide d'un autre ami comme les silhouettes sur les scènes de crime.

Objectifs :

1. Faire preuve de minutie en dessinant
2. Voir son corps dans une autre proportion
3. Travailler en équipe

#### Atelier 10 : Jeu de mémoire trace de pas

Les élèves joueront à un jeu de mémoire avec des traces de pas.

Objectifs :

1. Développer sens de l'observation
2. Améliorer de la mémoire

#### Atelier 11 : Passer entre les rayons laser

Les élèves se créeront un passage des cordes à différents endroits et ensuite, ils devront passer entre les rayons laser sans les toucher.

Objectifs :

1. Amélioration de motricité globale
2. Faire preuve de minutie
3. Dépenser de l'énergie

#### Atelier 12 : Création d'un portrait-robot

En équipe de deux, les élèves dessinent le portrait-robot d'un autre élève dans le groupe.

Objectifs :

1. S'appliquer en dessinant
2. Reproduire le plus exactement possible
3. Développer le sens de l'observation
4. Travailler en équipe

#### Atelier 13 : Cherche et trouve

Les élèves auront des feuilles avec des cherches et trouves à faire.

Objectifs :

1. Améliorer son sens de la vue
2. Améliorer sa concentration
3. Observer correctement le nombre de formes
4. Développer sa rapidité

#### Atelier 14 : Message à l'encre invisible

Les élèves écrivent ou dessinent à l'encre invisible (jus de citron) et les élèves découvriront les messages à l'aide d'une chandelle.

Objectifs :

1. Améliorer ses compétences scientifiques

#### Atelier 15 : Énigmes

Les élèves devront trouver les énigmes que les intervenantes leur diront.

Objectifs :

1. Attendre son droit de parole
2. User de logique
3. User de raisonnement



**Semaine 11**

	<b>Matin</b>	<b>Midi</b>	<b>Soir</b>
<b>Lundi</b>	Causerie de la fin de semaine	Observer les nuages	Fabrication d'un pluviomètre
<b>Mardi</b>	Exercice de respiration	Création bâton de pluie	Cycle de l'eau
<b>Mercredi</b>	Dessiner des grenouilles	Fabriquer cadran solaire	Bricolage parapluies
<b>Jeudi</b>	Formation des arc-en-ciel	Créer un nuage dans un pot	Coloriage
<b>Vendredi</b>	Pédagogique		

**Atelier 1 : Causerie sur fin de semaine**

Les élèves, à tour de rôle, raconteront leur fin de semaine.

Objectifs :

1. Favoriser une appartenance au groupe
2. Améliorer la compétence de communication en utilisant des phrases complètes
3. Favoriser un bon ton de voix lors de l'activité

**Atelier 2 : Observer les nuages**

L'intervenante montrera diverses sortes de nuages aux élèves. Ensuite, les élèves iront à l'extérieur pour les observer s'ils en reconnaissent et ensuite, ils pourront reconnaître des formes dans ceux-ci.

Objectifs :

1. Apprendre de nouvelles connaissances
2. Développer le sens de l'observation
3. Faire preuve d'imagination

**Atelier 3 : Fabrication d'un pluviomètre**

Le pluviomètre indique la quantité de précipitation en millimètres tombée par mètre carré.

1. Couper le haut de la bouteille en plastique à l'aide d'un couteau.
2. Utiliser le goulot comme un entonnoir en le retournant sur la bouteille.
3. Fixer l'ensemble avec le ruban adhésif.
4. Couper et coller une bande de ruban adhésif à partir de la base de la bouteille. Pour graduer le pluviomètre, il suffit de mesurer le rayon en mm de l'ouverture de l'entonnoir (Ra) et celui du fond de la bouteille (Rb). Appliquer ensuite la formule  $Ra^2$  divisé par  $Rb^2$  pour connaître la distance en mm entre chaque gradation sur le pluviomètre, votre

gradation = 1mm d'eau tombée. Reporter ainsi le résultat obtenu sur la bande avec votre feutre indélébile.

5. Placer votre pluviomètre dans votre jardin, sur une surface plate et bien dégagée, en le retenant au sol avec des pierres, entre des briques ou en le fixant sur un tuteur.

6. Reporter quotidiennement la quantité d'eau qui s'est accumulée dans votre pluviomètre en pensant à le vider après chaque relevé.

Objectifs :

1. Développer ses connaissances scientifiques
2. Écouter l'intervenante
3. Suivre les instructions

#### Atelier 4 : Exercice de respiration

Les enfants feront des exercices de respiration pour apprendre comment se calmer.

Objectifs :

1. Se relaxer
2. Améliorer la concentration
3. Améliorer l'équilibre
4. Écouter l'intervenante

#### Atelier 5 : Création d'un bâton de pluies

Les bâtons de pluie viennent du Chili, là où se trouve l'un des déserts les plus secs du monde.

À l'origine, les bâtons de pluie étaient fabriqués dans des cactus creux et secs : on enlevait les épines pour les replanter dans le cactus dans l'autre sens et on y glissait quelques petits cailloux avant de sceller l'extrémité : ces petits cailloux produisaient alors le son de la pluie quand on retournait le bâton et on les utilisait au cours de cérémonies pour faire venir la pluie.

Objectifs :

1. Faire un projet collectif
2. Apprendre de nouvelles connaissances
3. Suivre les consignes
4. Manipuler du matériel

#### Atelier 6 : Cycle de l'eau

Quelques questions à poser :

« Selon vous, d'où viennent la pluie et la neige? »

“« Si je voulais trouver de l'eau liquide dans notre collectivité ou dans notre environnement, où devrais-je chercher? Où pourrais-je trouver de l'eau sous d'autres formes? » (p. ex., eau liquide : flaque, rivière, fleuve, lac, océan, étang, ruisseau, nappe phréatique, rosée, citerne pluviale, arroseur, fontaine; eau solide : neige, glace, patinoire, glaçon, givre; eau gazeuse [vapeur d'eau] : brouillard, brume, vapeur, haleine par temps froid).

Le cycle de l'eau (ou cycle hydrologique) décrit la circulation continue de l'eau sur Terre. Le Soleil réchauffe l'eau, ce qui provoque l'évaporation des molécules d'eau liquide, qui s'élèvent dans l'atmosphère sous forme de vapeur. À mesure que la vapeur d'eau gagne en altitude dans l'atmosphère, la température baisse, ce qui entraîne sa condensation et sa transformation en gouttelettes d'eau liquide. Quand ces gouttelettes deviennent trop lourdes, elles tombent sur Terre sous forme de précipitations (pluie, neige, grésil ou grêle).

Objectifs :

1. Observer les composantes
2. Développer ses compétences scientifiques



### 3. Écouter l'intervenante

#### Atelier 7 : Dessiner des grenouilles

Les élèves apprendront à dessiner des grenouilles par étape.

Objectifs :

1. Suivre les consignes
2. S'appliquer dans le dessin
3. Développer motricité fine

#### Atelier 8 : Fabriquer un cadran solaire

Comment faisaient nos ancêtres pour lire l'heure avant l'arrivée des montres et des téléphones portables ?! Avec très peu de matériel, on peut faire des choses très ingénieuses et ultra simples comme fabriquer un cadran solaire pour pouvoir lire l'heure sans aucune technologie. Et oui, c'est possible !

#### **Fabriquer un cadran solaire**

Fabriquer un cadran solaire avec des enfants est une activité ludique pour aborder des notions scientifiques plus ou moins complexes en fonction de leur âge ou occuper les enfants dans les heures chaudes des vacances d'été en développant leur sens de l'observation.

Ils peuvent ainsi :

- découvrir le déplacement des ombres,
- visualiser le temps qui passe,
- comprendre le mouvement de la Terre par rapport au soleil...

Objectifs :

1. Développer le sens de l'observation
2. Développer la créativité
3. Développer la motricité fine
4. Apprentissage du temps qui passe
5. Comprendre le mouvement de la terre par rapport au soleil

#### Atelier 9 : Bricolage parapluie

Les élèves feront un bricolage sur le thème des parapluies.

Objectifs :

1. Développer la motricité fine
2. Respecter les consignes
3. Faire preuve de minutie

#### Atelier 10 : Formation des arcs-en-ciel

Les élèves apprendront la formation des arcs-en-ciel.

Magique, l'arc-en-ciel est un phénomène météorologique naturel qui fascine et intrigue les enfants. Formation, couleurs, expliquez-leur d'où viennent les arcs-ciels et comment en reproduire un facilement.

Expliquer aux enfants l'apparition et les couleurs d'un arc-en-ciel

Un arc-en-ciel apparaît quand les rayons du soleil passent à travers les gouttes de pluie qui tombent. Il arrive aussi qu'un arc-en-ciel se forme sur des cascades ou même sur de l'eau avec un jet de vapeur. En traversant chaque goutte, la lumière du soleil est réfractée (déviée) et divisée en une bande de lumières colorées.

Les couleurs d'un arc-en-ciel s'étendent du rouge au violet en passant par l'orange, le jaune, le vert, le bleu et l'indigo. En réalité un arc en ciel est composé d'une infinité de couleurs, mais l'œil humain ne voit seulement qu'un dégradé de 7 couleurs.

Objectifs :

1. Apprendre des nouvelles connaissances
2. Écouter l'intervenante
3. Être attentif
4. Poser des questions



### Atelier 11 : Créer un nuage en pot

Procurez-vous le matériel. Trouvez le matériel nécessaire avant de commencer et gardez-le sous la main. Voici ce qu'il vous faut :

- une bouteille de soda en plastique avec son bouchon (dans l'idéal de deux litres et transparente, retirez l'étiquette pour mieux voir l'intérieur)
  - des allumettes.
  - de l'eau
2. Versez l'eau chaude dans la bouteille. Utilisez l'eau chaude du robinet. Versez-en suffisamment pour recouvrir le fond sur 2 cm.
    - Ne mettez pas d'eau bouillante dans la bouteille en plastique. Elle pourrait s'abîmer et l'expérience pourrait ne pas fonctionner. Cependant, l'eau doit quand même être chaude. Essayez de ne pas dépasser 50 °C.
    - Faites tourner un peu l'eau à l'intérieur pour réchauffer les bords.
  3. Allumez une allumette. Soufflez dessus après quelques secondes. N'oubliez pas que cette étape doit être effectuée par un adulte.
  4. Jetez l'allumette brûlée dans la bouteille. Penchez-la d'une main et insérez la tête de l'allumette dans le goulot. Laissez la fumée qui s'en dégage remplir la bouteille. Elle va ensuite disparaître. Jetez l'allumette.
  5. Vissez le bouchon. Attrapez la bouteille par le haut pour ne pas appuyer sur les côtés avant de visser le bouchon. Cela évite à la fumée de s'en échapper.
  6. Appuyez fort sur les bords. Faites-le trois ou quatre fois. Attendez quelques secondes et appuyez sur les bords, cette fois-ci en les maintenant appuyés plus longtemps avant de relâcher.
  7. Observez la formation du brouillard. Vous devriez voir votre nuage personnel dans la bouteille! Lorsque vous appuyez sur le corps de la bouteille, vous forcez les particules d'eau à se condenser. Lorsque vous relâchez la bouteille, l'air se dilate, ce qui fait baisser la température. Lorsqu'il se refroidit, les particules peuvent se coller plus facilement les unes aux autres, cela les amène à s'accumuler et à former de petites gouttes autour des molécules de fumée.

- Cela imite le processus naturel de formation des nuages. Les nuages dans le ciel sont faits de gouttelettes d'eau qui se sont accumulées autour de particules de poussière, de fumée, de cendre ou de sel.

Objectifs :

1. Comprendre le phénomène des nuages
2. Développer ses compétences scientifiques
3. Écouter l'intervenante

### Atelier 12 : Coloriage

Les élèves feront des coloriages sur le thème de la pluie.

Objectifs :

1. Faire preuve de minutie
2. Colorier entre les lignes
3. Développer motricité fine



### Semaine 12

	<b>Matin</b>	<b>Midi</b>	<b>Soir</b>
<b>Lundi</b>	Causerie de fin de semaine	1-2-3 soleil	Causerie Qu'est-ce que je peux faire pour ma planète ?
<b>Mardi</b>	Bonne habitude	Marelle	Composte
<b>Mercredi</b>	Dessine ce que tu recycles	Jean dit..	Animaux en voie de disparition
<b>Jeudi</b>	Les 3 R	Dictée sportive	4 choses à propos de la terre
<b>Vendredi</b>	Dégradation des objets	Course cerceau	Coloriage

### Atelier 1 : Causerie sur fin de semaine

Les élèves, à tour de rôle, raconteront leur fin de semaine.

Objectifs :

1. Favoriser une appartenance au groupe
2. Améliorer la compétence de communication en utilisant des phrases complètes
3. Favoriser un bon ton de voix lors de l'activité

### Atelier 2 : 1-2-3 soleil

Un enfant est le soleil et compte « 1-2-3 soleil » contre un mur. Les autres enfants démarrent d'une ligne assez loin et doivent avancer pendant que le soleil est couché. Quand le soleil se lève (l'enfant se retourne), les enfants se figent. Ceux qui bougent sont éliminés. Le gagnant est celui qui arrive au soleil le premier.

Objectifs :

1. Dépenser de l'énergie
2. Améliorer sa concentration
3. Bien suivre les consignes

### Atelier 3 : Causerie Qu'est-ce que je peux faire pour ma planète ?

Les élèves discuteront de ce qu'ils font présentement pour aider la planète au quotidien.

Objectifs :

1. Avoir une conscience écologique
2. Écouter les autres
3. Aider la planète
4. Partager ses idées aux autres

### Atelier 4 : Bonne habitude

L'intervenante expliquera de bonnes actions à faire au quotidien pour que les enfants puissent aider la planète.

Objectifs :

1. Avoir une conscience écologique
2. Écouter les autres
3. Aider la planète
4. Partager ses idées aux autres



### Atelier 5 : Marelle

Les élèves peuvent dessiner une marelle par terre à l'extérieur ou à l'intérieur selon la température. Ils peuvent créer leur propre marelle et la faire essayer aux autres.

Objectifs :

1. Améliorer l'équilibre
2. Améliorer coordination
3. Dépenser de l'énergie

### Atelier 6 : Composte

Les élèves apprendront les bases du compostage et les bienfaits de celui-ci.

Objectifs :

1. Avoir une conscience écologique
2. Écouter l'intervenante
3. Aider la planète
4. Partager ses idées aux autres

### Atelier 7 : Dessine ce que tu recycles

Les élèves dessinent les articles qu'ils recyclent à la maison ou à l'école.

Objectifs :

1. Avoir une conscience écologique
2. Aider la planète
3. S'appliquer en dessin
4. Développer motricité fine

### Atelier 8 : Jean dit

Un enfant joue le rôle de Jean, et se tient devant le groupe.

Jean dit aux enfants quoi faire, mais les autres ne doivent obéir à la consigne que si elle commence par « Jean dit... ». Par exemple, si Jean dit « Jean dit : touche ton nez », les

autres enfants doivent toucher leur nez. Si Jean dit « Saute sur place », les autres enfants ne doivent pas sauter.

Dans la version habituelle du jeu, les enfants qui ne suivent pas les consignes de Jean ou qui suivent cette consigne même lorsqu'il n'a pas dit « Jean dit... » sont éliminés.

Dans cette variante du jeu, les enfants ne sont pas éliminés. Tout le monde continue à jouer après avoir fait une activité, par exemple dix sauts en étoile (« jumping jacks »).

Changer souvent de « Jean ».

Objectifs :

1. Motricité
2. Écoute des consignes
3. Améliorer sa concentration



#### Atelier 9 : Animaux en voie d'extinction

Les élèves découvriront les principaux animaux qui sont en voie de disparition.

Objectifs :

1. Avoir une conscience écologique
2. Écouter l'intervenante
3. Aider la planète
4. Apprendre de nouvelles connaissances

#### Atelier 10 : Les 3 R

Les élèves découvriront ce que sont les 3 R par l'intervenante. Ils parleront de comment ils peuvent les utiliser au quotidien.

Objectifs :

1. Écouter l'intervenante
2. Aider la planète
3. Partager ses idées aux autres
4. Apprendre de nouvelles connaissances
5. Avoir une conscience écologique

#### Atelier 11 : Dictée sportive

Les enfants choisissent à tour de rôle une lettre et l'intervenante déterminera l'activité à faire.

Objectifs :

1. Bouger
2. Écouter la consigne
3. Connaître ses lettres

#### Atelier 12 : Quatre choses à propos de la terre

Les élèves devront dessiner 4 choses qu'ils savent à propos de la terre.

Objectifs :

1. Avoir une conscience écologique
2. Aider la planète
3. Partager ses idées aux autres
4. Faire preuve de minutie dans ses dessins
5. Développer sa motricité fine

#### Atelier 13 : Dégradation des objets jetés

Les élèves comprendront l'impact que les objets ont lorsqu'ils se désintègrent. Ils pourront alors diminuer l'utilisation de ceux-ci.

Objectifs :

1. Avoir une conscience écologique
2. Écouter l'intervenante
3. Aider la planète
4. Apprendre de nouvelles connaissances

#### Atelier 14 : Course avec cerceau

Les enfants pourront faire différentes courses avec des cerceaux.

Objectifs :

1. Bouger
2. Développer une saine compétition
3. Être créatif

#### Atelier 15 : Coloriage

Les élèves feront des coloriages sur le thème de l'écologie

1. Faire preuve de minutie dans ses dessins
2. Développer sa motricité fine
3. Rester concentrer
4. Avoir une conscience écologique
5. Aider la planète
6. Partager ses idées aux autres
7. Faire preuve de minutie dans ses dessins
8. Développer sa motricité fine



### Semaine 13

	<b>Matin</b>	<b>Midi</b>	<b>Soir</b>
<b>Lundi</b>	Causerie de fin de semaine	Ange dans la neige	Création fausse neige
<b>Mardi</b>	Fabriquer des flocons dans des filtres à café	Création bonhomme de neige	Paysage d'hiver tout d'encre et de sel
<b>Mercredi</b>	Tour de verre et balle de neige	Début d'un fort	jello sky with fluffy clouds
<b>Jeudi</b>	Combien il y a-t-il d'eau dans la neige ?	Snow <u>volcano</u>	Bataille de boule de neige (papier)
<b>Vendredi</b>	Pédagogique		

#### Atelier 1 : Causerie sur fin de semaine

Les élèves, à tour de rôle, raconteront leur fin de semaine.

Objectifs :

1. Favoriser une appartenance au groupe
2. Améliorer la compétence de communication en utilisant des phrases complètes
3. Favoriser un bon ton de voix lors de l'activité

### Atelier 2 : Ange dans la neige

Les enfants pourront faire des anges dans la neige en essayant de les faire les plus parfaits possibles.

Objectifs :

1. Motricité globale
2. Bouger
3. Faire preuve d'agilité

### Atelier 3 : Création fausse neige

Faire de la neige avec du bicarbonate de soude et de l'après-shampooing : pour cette formule, il suffit de mélanger 750 g de bicarbonate de soude et 150 ml d'après-shampooing. Mélangez à la main et n'hésitez pas à ajuster les dosages pour obtenir une bonne texture pour votre neige artificielle. Si elle est trop collante, ajoutez du bicarbonate de soude. Si elle est trop sèche, ajoutez de l'après-shampooing.

Objectifs :

1. Développer ses compétences scientifiques
2. Manipuler du matériel
3. Écouter l'intervenante

### Atelier 4 : Fabriquer des flocons dans des filtres à café

Objectifs :

1. Faire preuve de créativité
2. Utiliser des ciseaux
3. Écouter les consignes
4. Motricité fine



### Atelier 5 : Création bonhomme de neige

Les élèves pourront faire des bonhommes de neige à l'extérieur.

Objectifs :

1. Faire preuve de créativité
2. Travailler en équipe
3. Motricité globale

### Atelier 6 : Encre et gros sel

Les enfants fabriquent un paysage d'hiver avec du gros sel et de la peinture.

Objectifs :

1. Suivre les consignes
2. Améliorer sa motricité fine
3. Être créatif



### Atelier 7 : Tour de verre et balle de neige

Les enfants doivent faire tomber la tour de verre avec une balle.

Objectifs :

1. Améliorer la précision
2. Améliorer motricité globale

### Atelier 8 : Début d'un fort collectif

Les élèves pourront faire un fort collectif qui pourra continuer tout le long de l'hiver.

Objectifs :

1. Travail d'équipe
2. Motricité globale
3. Bouger
4. Sentiment d'appartenance à un groupe

Atelier 9 : jello sky with fluffy clouds

Verser une couche de jello dans le fond du bocal en verre.

Ajouter un peu de crème fouettée et le pousser contre le verre. Si elle ne va pas où vous voulez, il suffit de l'essuyer du verre et essayer un peu plus ajouter plus de jello et de crème fouettée l'un à la suite de l'autre.

Objectifs :

1. Découvrir le sens du goût
2. Manipuler des objets
3. Écouter l'intervenante



Atelier 10 : Combien y a-t-il d'eau dans la neige ?

Il suffit de rentrer une quantité de neige de l'extérieur et de regarder combien de neige peut faire d'eau.

Objectifs :

1. Améliorer ses compétences scientifiques
2. Respecter les consignes

Atelier 11 : Snow volcano

Nous avons empilé un tas de neige autour d'un petit bocal en verre, ce qui rend le haut du niveau de la neige avec le haut du bocal, a ajouté les ingrédients pour le bicarbonate de soude et le vinaigre réaction et se tenait en arrière pour regarder le volcan de neige en éruption!

Objectifs :

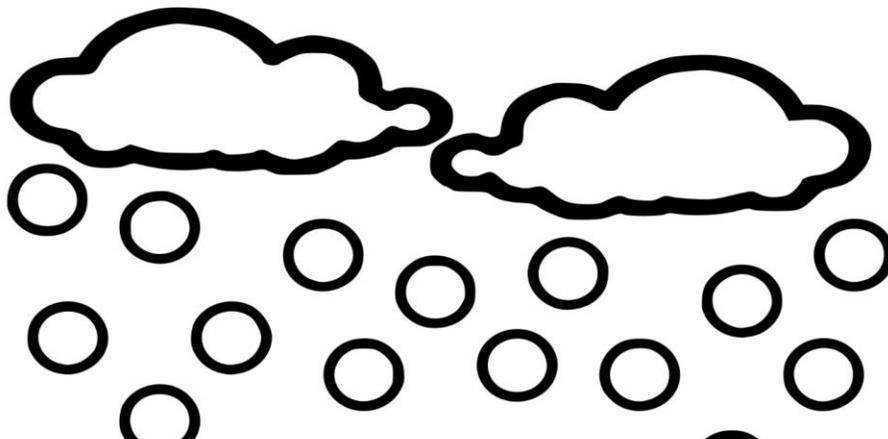
1. Améliorer ses compétences scientifiques
2. Respecter les consignes

Atelier 12 : Bataille de boule de neige (papier)

Les enfants feront une bataille de boule de papier à l'intérieur.

Objectifs :

1. Participer et faisant attention aux autres
2. Respecter les autres
3. Écouter les consignes



### Semaine 14

	<b>Matin</b>	<b>Midi</b>	<b>Soir</b>
<b>Lundi</b>	Causerie de fin de semaine	Jeu moteur de Noël	Mot étiquette de Noël
<b>Mardi</b>	Céréale de Noël	Parcours trace père Noël	Chandail laid de Noël
<b>Mercredi</b>	Cahier de passe-temps	Équilibre sur arbre	Signet de Noël
<b>Judi</b>	Tic-tac-toe de Noël	Jeu de ballon	Coloriage
<b>Vendredi</b>	Napperon de Noël	Tag	Chocolat chaud

#### Atelier 1 : Causerie sur fin de semaine

Les élèves, à tour de rôle, raconteront leur fin de semaine.

Objectifs :

1. Favoriser une appartenance au groupe
2. Améliorer la compétence de communication en utilisant des phrases complètes
3. Favoriser un bon ton de voix lors de l'activité

#### Atelier 2 : Jeu moteur de Noël

Les élèves devront faire les gestes demandés par l'intervenante.

Objectifs :

1. Améliorer la motricité
2. Écoute des consignes
3. Améliorer sa concentration

#### Atelier 3 : Mot étiquette de Noël

Les élèves apprendront des notions sur Noël pour améliorer son vocabulaire.

Objectifs :

1. Développer ses connaissances personnelles.
2. Écoute de l'intervenante
3. Amélioration de son vocabulaire
4. Attendre son droit de parole

#### Atelier 4 : Céréale de Noël

Les élèves pourront déguster des céréales de Noël. (rice krispies )

Objectifs :

1. Développer le sens du goût
2. Découvrir de nouvelle saveur
3. Discuter avec les autres

#### Atelier 5 : Parcours d'agilité des traces du père Noël

Les élèves pourront placer les traces du père Noël à différents endroits pour se créer un parcours d'agilité et d'équilibre.

Objectifs :

1. Améliorer l'équilibre
2. Améliorer l'agilité
3. Développer la motricité globale

#### Atelier 6 : Chandail laid de Noël

Les élèves se créeront des gilets laids de Noël.

Objectifs :

1. Écouter les consignes
2. Être créatif
3. S'appliquer au niveau des dessins

#### Atelier 7 : Cahier passe-temps

Les élèves compléteront les activités de leurs choix dans le cahier de passe-temps.

Objectifs :

1. Travailler calmement
2. Améliorer la concentration
3. Suivre les consignes

#### Atelier 8 : Équilibre sur arbre

Les élèves devront aller porter des boules le plus rapidement possible sur les bouts des branches en gardant leur équilibre. Ils seront en équipe et l'équipe qui termine en premier gagne.

Objectifs :

1. Améliorer son équilibre
2. Développer sa rapidité
3. Travailler en équipe

#### Atelier 9 : Signet de Noël

Les élèves coloreront des signets de Noël.

Objectifs :

1. Travailler calmement
2. Améliorer la concentration
3. S'appliquer au niveau des dessins

#### Atelier 10 : Tic-tac-toe de Noël

Les élèves joueront au Tic-tac-toe de Noël en équipe.

Objectifs :

1. Être stratégique
2. Attendre son tour
3. Jouer calmement



### Atelier 11 : Jeu de ballon

Les élèves seront libres de jouer avec des ballons et choisiront leur jeu avec les autres élèves.

Objectifs :

1. Faire des bons choix
2. Jouer respectueusement
3. Bouger



### Atelier 12 : Coloriage

Les élèves feront des coloriages sur le thème de Noël.

Objectifs :

1. Faire preuve de minutie dans ses dessins
2. Développer sa motricité fine
3. Rester concentrer
4. Partager ses idées aux autres
5. Faire preuve de minutie dans ses dessins
6. Développer sa motricité fine

### Atelier 13 : Napperon de Noël

Les élèves coloreront des napperons de Noël.

Objectifs :

1. Faire preuve de minutie dans ses dessins
2. Développer sa motricité fine
3. Rester concentrer
4. Partager ses idées aux autres
5. Faire preuve de minutie dans ses dessins
6. Développer sa motricité fine

### Atelier 14 : Tag

Les élèves pourront jouer à la tag à l'extérieur.

Objectifs :

1. Bouger
2. Être rapide
3. Respecter les autres

### Atelier 15 : Chocolat chaud

Les élèves pourront déguster un chocolat chaud.

Objectifs :

1. Développer le sens du goût
2. Discuter avec les autres



## Semaine 15

	<b>Matin</b>	<b>Midi</b>	<b>Soir</b>
<b>Lundi</b>	Causerie de fin de semaine	Ballon chasseur	Lettre au père Noël ou Loup garou de Noël
<b>Mardi</b>	Mandala de Noël	Soccer	Chandail laid de Noël
<b>Mercredi</b>	Passe-temps des fêtes	Hockey	Signet de Noël
<b>Jeudi</b>	Tic-tac-toe de Noël	Cerceau	Coloriage
<b>Vendredi</b>	Napperon de Noël	Ballon	Histoire à écouter

### Atelier 1 : Causerie sur fin de semaine

Les élèves, à tour de rôle, raconteront leur fin de semaine.

Objectifs :

1. Favoriser une appartenance au groupe
2. Améliorer la compétence de communication en utilisant des phrases complètes
3. Favoriser un bon ton de voix lors de l'activité

### Atelier 2 : Ballon chasseur

En début de partie, un joueur est désigné pour être le chasseur. Il peut se déplacer comme il veut, et doit toucher les autres joueurs avec le ballon. Les autres joueurs sont le gibier. Ils évoluent dans la zone de jeu, mais n'ont pas le droit d'en sortir. Lorsque le chasseur tire sur un gibier, celui-ci peut repousser le ballon, mais uniquement avec les mains ou les avant-bras. Si le ballon touche une autre partie de leur corps, le gibier touché devient lui aussi chasseur.

Dès que les chasseurs sont deux, ou plus, il leur est interdit de changer de place. Mais ils peuvent se faire des passes. La partie s'arrête lorsqu'il ne reste plus qu'un gibier entouré de chasseurs. Le gibier restant a gagné.

Objectifs :

1. Être rapide.
2. Faire preuve de rapidité et de précision.
3. Jouer en équipe
4. Respecter les consignes

### Atelier 3 : Lettre au père Noël

Les enfants, qui le voudront, pourront écrire une lettre au père Noël version covid. Les plus grands pourront jouer au jeu du loup-garou version de Noël. (Les grands savent comment jouer)

Objectifs :

1. Écrire une lettre (dessiner)
2. Jouer de façon stratégique.



#### Atelier 4 : Mandala de Noël

Les élèves feront des mandalas sur le thème de Noël.

Objectifs :

1. Faire preuve de minutie dans ses dessins
2. Développer sa motricité fine
3. Rester concentrer
4. Partager ses idées aux autres
5. Faire preuve de minutie dans ses dessins
6. Développer sa motricité fine

#### Atelier 5 : Soccer

Les élèves pourront jouer au soccer.

Objectifs :

1. Être rapide.
2. Faire preuve de rapidité et de précision.
3. Jouer en équipe
4. Respecter les consignes

#### Atelier 6 : Chandail laid de Noël

Les élèves se créeront des gilets laids de Noël.

Objectifs :

1. Écouter les consignes
2. Être créatif
3. S'appliquer au niveau des dessins

#### Atelier 7 : Cahier passe-temps

Les élèves compléteront les activités de leurs choix dans le cahier de passe-temps.

Objectifs :

1. Travailler calmement
2. Améliorer la concentration
3. Suivre les consignes

#### Atelier 8 : Hockey

Les élèves pourront jouer au hockey à l'extérieur.

Objectifs :

1. Être rapide.
2. Faire preuve de rapidité et de précision.
3. Jouer en équipe
4. Respecter les consignes

#### Atelier 9 : Signet de Noël

Les élèves coloreront des signets de Noël.

Objectifs :

1. Travailler calmement
2. Améliorer la concentration
3. S'appliquer au niveau des dessins

#### Atelier 10 : Tic-tac-toe de Noël

Les élèves joueront au Tic-tac-toe de Noël en équipe.

Objectifs :

1. Être stratégique



2. Attendre son tour
3. Jouer calmement

#### Atelier 11 : jeu de cerceau

Les élèves pourront faire des jeux de cerceau à l'extérieur.

1. Respecter les consignes
2. Bouger
3. Développer son agilité

#### Atelier 12 : Coloriage

Les élèves feront des coloriages sur le thème de Noël.

1. Faire preuve de minutie dans ses dessins
2. Développer sa motricité fine
3. Rester concentrer
4. Partager ses idées aux autres
5. Faire preuve de minutie dans ses dessins
6. Développer sa motricité fine

#### Atelier 13 : Napperon de Noël

Les élèves coloreront des napperons de Noël.

1. Faire preuve de minutie dans ses dessins
2. Développer sa motricité fine
3. Rester concentrer
4. Partager ses idées aux autres
5. Faire preuve de minutie dans ses dessins
6. Développer sa motricité fine

#### Atelier 14 : Jeu de ballon

Les élèves seront libres de jouer avec des ballons et choisiront leur jeu avec les autres élèves.

Objectifs :

1. Faire des bons choix
2. Jouer respectueusement
3. Bouger

#### Atelier 15 : Histoire à écouter

Les élèves écouteront des histoires de Noël.

Objectifs :

1. Écouter l'intervenante
2. Être attentif
3. Rester silencieux



**Semaine 16**

	<b>Matin</b>	<b>Midi</b>	<b>Soir</b>
<b>Lundi</b>	Causerie de fin de semaine	Jeu moteur de Noël	Mandala de Noël
<b>Mardi</b>	Histoire de Noël à écouter	Soccer	Chandail laid de Noël
<b>Mercredi</b>	Cahier de passe-temps	Ballon chasseur	Signet de Noël
<b>Jeudi</b>	Tic-tac-toe de Noël	Jeu de ballon	Coloriage
<b>Vendredi</b>	Napperon de Noël	Tag	Jeux libres

**Atelier 1 : Causerie sur fin de semaine**

Les élèves, à tour de rôle, raconteront leur fin de semaine.

Objectifs :

1. Favoriser une appartenance au groupe
2. Améliorer la compétence de communication en utilisant des phrases complètes
3. Favoriser un bon ton de voix lors de l'activité

**Atelier 2 : Jeu moteur de Noël**

Les élèves devront faire les gestes demandés par l'intervenante.

Objectifs :

1. Motricité
2. Écoute des consignes
3. Améliorer sa concentration

**Atelier 3 : Mandala de Noël**

Les élèves feront des mandalas sur le thème de Noël.

Objectifs :

1. Faire preuve de minutie dans ses dessins
2. Développer sa motricité fine
3. Rester concentrer
4. Partager ses idées aux autres
5. Faire preuve de minutie dans ses dessins
6. Développer sa motricité fine

**Atelier 4 : Histoire à écouter**

Les élèves écouteront des histoires de Noël.

Objectifs :

1. Écouter l'intervenante
2. Être attentif
3. Rester silencieux

#### Atelier 5 : Soccer

Les élèves pourront jouer au soccer.

Objectifs :

1. Être rapide.
2. Faire preuve de rapidité et de précision.
3. Jouer en équipe
4. Respecter les consignes

#### Atelier 6 : Chandail laid de Noël

Les élèves se créeront des gilets laids de Noël.

Objectifs :

1. Écouter les consignes
2. Être créatif
3. S'appliquer au niveau des dessins

#### Atelier 7 : Cahier passe-temps

Les élèves compléteront les activités de leurs choix dans le cahier de passe-temps.

Objectifs :

1. Travailler calmement
2. Améliorer la concentration
3. Suivre les consignes

#### Atelier 8 : Ballon chasseur

En début de partie, un joueur est désigné pour être le chasseur. Il peut se déplacer comme il veut, et doit toucher les autres joueurs avec le ballon. Les autres joueurs sont le gibier. Ils évoluent dans la zone de jeu, mais n'ont pas le droit d'en sortir. Lorsque le chasseur tire sur un gibier, celui-ci peut repousser le ballon, mais uniquement avec les mains ou les avant-bras. Si le ballon touche une autre partie de leur corps, le gibier touché devient lui aussi chasseur.

Dès que les chasseurs sont deux, ou plus, il leur est interdit de changer de place. Mais ils peuvent se faire des passes. La partie s'arrête lorsqu'il ne reste plus qu'un gibier entouré de chasseurs. Le gibier restant a gagné.

Objectifs :

1. Être rapide.
2. Faire preuve de rapidité et de précision.
3. Jouer en équipe
4. Respecter les consignes

#### Atelier 9 : Signet de Noël

Les élèves coloreront des signets de Noël.

Objectifs :

1. Travailler calmement
2. Améliorer la concentration
3. S'appliquer au niveau des dessins

#### Atelier 10 : Tic-tac-toe de Noël

Les élèves joueront au Tic-tac-toe de Noël en équipe.

Objectifs :

1. Être stratégique
2. Attendre son tour
3. Jouer calmement



### Atelier 11 : Jeu de ballon

Les élèves seront libres de jouer avec des ballons et choisiront leur jeu avec les autres élèves.

Objectifs :

1. Faire des bons choix
2. Jouer respectueusement
3. Bouger

### Atelier 12 : Coloriage

Les élèves feront des coloriages sur le thème de Noël.

1. Faire preuve de minutie dans ses dessins
2. Développer sa motricité fine
3. Rester concentrer
4. Partager ses idées aux autres
5. Faire preuve de minutie dans ses dessins
6. Développer sa motricité fine

### Atelier 13 : Napperon de Noël

Les élèves coloreront des napperons de Noël.

1. Faire preuve de minutie dans ses dessins
2. Développer sa motricité fine
3. Rester concentrer
4. Partager ses idées aux autres
5. Faire preuve de minutie dans ses dessins
6. Développer sa motricité fine

### Atelier 14 : Tag

Les élèves pourront jouer à la tag à l'extérieur.

Objectifs :

1. Bouger
2. Être rapide
3. Respecter les autres

### Atelier 15 : Jeux libres

Les élèves choisiront le jeu libre qu'ils veulent.

Objectifs :

1. Faire un choix de jeu judicieux
2. Jouer calmement
3. Choisir de bons compagnons de jeu



## Semaine 17

	Matin	Midi	Soir
<b>Lundi</b>	Causerie du temps des fêtes	Fabrication d'un fort	Retour sur les règles de groupe et les règles d'hygiène
<b>Mardi</b>	Lecture histoire sur la neige	Fabrication d'un fort (Suite)	Coloriage image hiver
<b>Mercredi</b>	Bac sensoriel neige	Construction bonhomme de neige	Bataille de boule de neige(papier)
<b>Jeudi</b>	Comment la neige se fabrique-t-elle ?	Concours création boule de neige	Décore ton ski-doo
<b>Vendredi</b>	Jeu de mémoire	Ange dans la neige	Peinture cube de glace coloré

### Atelier 1 : Causerie sur leur temps des fêtes

Les élèves, à tour de rôle, raconteront leur temps des fêtes.

Objectifs :

1. Favoriser une appartenance au groupe
2. Améliorer la compétence de communication en utilisant des phrases complètes
3. Favoriser un bon ton de voix lors de l'activité

### Atelier 2 : Fabrication d'un fort

Les enfants pourront fabriquer un fort collectivement.

Objectifs :

1. Travailler en équipe. Demander l'avis des autres.
2. Faire attention à la structure

### Atelier 3 : Retour sur les règles de groupe et les règles d'hygiène

Les élèves feront un retour sur les règles d'hygiène et de vie pour le retour après les fêtes.

Objectifs :

1. Favoriser le respect des règles à l'atelier
2. Écoute des consignes

### Atelier 4 : Lecture histoire sur la neige

L'intervenante lira une histoire aux enfants sur le thème de la neige.

Objectifs :

1. Développe la capacité à soutenir son attention
2. Favorise le développement de l'imagination
3. Stimule la curiosité
4. Développement du langage et de nouveaux vocabulaires.

### Atelier 5 : Fabrication d'un fort (suite de l'atelier 2)

Les enfants pourront fabriquer un fort collectivement.

Objectifs :

1. Travailler en équipe.
2. Demander l'avis des autres

#### Atelier 6 : Coloriage image de l'hiver

Les élèves feront des coloriages sur le thème de Noël.

1. Faire preuve de minutie dans ses dessins
2. Développer sa motricité fine
3. Rester concentrer
4. Partager ses idées aux autres
5. Faire preuve de minutie dans ses dessins
6. Développer sa motricité fine

#### Atelier 7 : Bac sensoriel

Les élèves pourront jouer avec un bac sensoriel.

Objectifs :

1. En apprendre un peu plus sur les éléments naturels (eau, sable, boue, feuilles, etc.)
2. Développer leur motricité fine en manipulant des accessoires, des matières premières et différents outils.
3. Observer et réfléchir à leur influence sur les différents matériaux par leurs actions directes.
4. Apprendre à résoudre des problèmes et faire des comparaisons.
5. Explorer différents concepts comme vide/plein, dedans/dehors, doux /rugueux, mouillé/sec, flotte/coule, beaucoup/peu, etc.
6. Explorer les couleurs, les formes, les textures.
7. Relâcher des tensions en manipulant les différents matériaux.
8. Socialiser avec d'autres enfants et créer des liens, partager le même espace, échanger sur les différentes actions posées, etc.
9. Écouter les sons produits par les différents matériaux.
10. Construire des structures en 3D avec certains matériaux.
11. Apprendre de nouveaux mots, développer leur vocabulaire.
12. Imaginer différents scénarios et différentes situations.

#### Atelier 8 : Construction bonhomme de neige

Les élèves construiront des bonhommes de neige.

Objectifs :

1. Améliorer motricité globale
2. Faire preuve de minutie
3. Déterminer les bonnes grosseurs des boules du bonhomme
4. User de créativité

#### Atelier 9 : Bataille de boule de neige(papier)

Les enfants feront une bataille de boule de papier à l'intérieur.

Objectifs :

1. Participer et faisant attention aux autres
2. Respecter les autres
3. Écouter les consignes

#### Atelier 10 : Comment la neige se fabrique-t-elle ?

Les élèves découvriront comment la neige se crée dans le ciel.

Objectifs :

1. Augmenter ses compétences scientifiques

2. Suivre les consignes
3. Écouter l'intervenante

#### Atelier 11 : Concours création boule de neige

Les élèves devront créer la boule de neige la plus parfaite possible.

Objectifs :

1. Bon esprit de compétition
2. Faire preuve de minutie
3. Améliorer motricité globale

#### Atelier 12 : Décore ton ski-doo

Les élèves colorient un dessin de ski-doo de la manière de leur choix.

Objectifs :

1. Faire preuve de minutie dans ses dessins
2. Développer sa motricité fine
3. Rester concentrer
4. Partager ses idées aux autres
5. Faire preuve de minutie dans ses dessins
6. Développer sa motricité fine

#### Atelier 13 : Jeu de mémoire

Les élèves joueront à un jeu de mémoire.

Objectifs :

1. Développer sens de l'observation
2. Améliorer de la mémoire

#### Atelier 14 : Ange dans la neige

Les élèves feront des anges dans la neige et devront le faire le plus rapidement possible.

Objectifs :

1. Améliorer motricité globale
2. Être minutieux
3. Faire attention aux anges des autres

#### Atelier 15 : Peinture cube de glace colorés

Les élèves pourront faire des dessins avec des cubes de glace qui ont été colorés.

Objectifs :

1. Faire preuve de minutie dans ses dessins
2. Développer sa motricité fine
3. Rester concentrer
4. Partager ses idées aux autres
5. Faire preuve de minutie dans ses dessins
6. Développer sa motricité fine



## Semaine 18

	Matin	Midi	Soir
<b>Lundi</b>	<u>Causerie fin de semaine</u>	Tournoi Bataille de pouce Jeux extérieur	Poule, poule, cochon
<b>Mardi</b>	Lecture de groupe	Le gardien de l'arbre	Coloriage
<b>Mercredi</b>	Mot croisé	Le cercle cannibale	Faire de la neige
<b>Jeudi</b>	Dessin lettre	Tournoi Roche papier ciseau	Choix atelier libre
<b>Vendredi</b>	Pédagogique		

### Atelier 1 : Causerie de fin de semaine

Les élèves, à tour de rôle, raconteront leur fin de semaine.

Objectifs :

1. Favoriser une appartenance au groupe
2. Améliorer la compétence de communication en utilisant des phrases complètes
3. Favoriser un bon ton de voix lors de l'activité

### Atelier 2 : Bataille de pouce

Une bataille de pouces, également appelée combat de pouces, guerre des pouces ou encore bras de fer chinois, est un jeu dont le but est, pour chacun des deux joueurs, de coincer le pouce de l'adversaire avec le sien. Ce jeu se pratique main dans la main, les participants se tenant par les quatre autres doigts repliés en crochet.

Objectifs :

1. Développer sa rapidité
2. Améliore sa motricité
3. Être stratégique

### Atelier 3 : Poule, poule, cochon

On s'assoit en rond et un ami est debout derrière. Il tourne derrière les autres en leur tapant la tête en disant poule, poule poule à chacun. Lorsqu'il dit Cochon! La personne qui est le cochon se lève et doit courir autour du cercle en essayant de rattraper le premier. Celui-ci doit faire un tour complet et s'asseoir avant d'être rattrapé.

Objectifs :

1. Être attentif
2. Être rapide
3. S'asseoir à la bonne place
4. Attendre son tour

### Atelier 4 : Lecture de groupe

L'intervenante lira une histoire aux enfants sur le thème de la neige.

Objectifs :

1. Développe la capacité à soutenir son attention
2. Favorise le développement de l'imagination
3. Stimule la curiosité
4. Développement du langage et de nouveaux vocabulaires.

### Activité 5 : le gardien de l'arbre

Ce jeu est une variante du traditionnel « 1, 2, 3, soleil ». Le but du jeu est d'atteindre un arbre sans se faire remarquer par son gardien aveugle.

Un joueur est choisi pour être le gardien de l'arbre. L'animateur lui bande les yeux et le place à 2 mètres de l'arbre. Les autres joueurs se positionnent dans un rayon de 10 ou 15 mètres autour de l'arbre. L'animateur reste à côté du gardien.

Au signal, les joueurs doivent avancer vers l'arbre jusqu'à le toucher, sans courir et sans se faire entendre du gardien. Si celui-ci perçoit un bruit, il en indique la direction, et l'animateur crie « Halte ! ». Tous les joueurs s'immobilisent alors. Si la direction indiquée par le gardien correspond effectivement à un joueur, celui-ci est éliminé. L'animateur relance le jeu en criant « En jeu ! ».

Le gardien n'a le droit de signaler un bruit suspect que 3 fois maximum le nombre de joueurs participant au jeu. Le premier joueur qui réussit à toucher l'arbre a gagné. Le gardien gagne s'il réussit à détecter tous les joueurs.

Objectifs :

1. Faire preuve de discrétion.
2. Anticiper et économiser ses mouvements.
3. Ne pas bouger
4. Améliorer sa motricité

### Activité 6 : coloriage

Les élèves feront des dessins sur le thème de l'hiver.

Objectifs :

1. Faire preuve de minutie dans ses dessins
2. Développer sa motricité fine
3. Rester concentrer
4. Avoir une conscience écologique
5. Aider la planète
6. Partager ses idées aux autres
7. Faire preuve de minutie dans ses dessins
8. Développer sa motricité fine

### Activité 7 : Mots croisés

Les élèves pourront faire des mots croisés.

Objectifs :

1. Être attentif
2. Être concentré
3. Développer son sens de la vue
4. Apprendre de nouveaux mots

### Activité 8 : Le cercle cannibale

Le cercle cannibale (que l'on appelle aussi poissons-pêcheurs) met en scène des poissons qui doivent éviter de se faire manger... sous peine de devenir à leur tour cannibale.

La moitié des participants – les cannibales – forment un cercle en se donnant la main. Les autres joueurs – les poissons – restent en dehors du cercle, et au début du jeu, doivent être tenus hors de portée de voix des cannibales.

Les cannibales conviennent d'un nombre, entre 1 et 12, puis mettent les bras en l'air et commencent à compter. Durant ce temps les poissons entrent et ressortent du cercle formé par les cannibales en passant entre eux. Lorsque le nombre convenu est prononcé,

les cannibales abaissent subitement les bras, faisant prisonniers les poissons qui se trouvent dans le cercle. Les prisonniers agrandissent le cercle des cannibales, qui conviennent d'un autre chiffre... et on recommence jusqu'à ce que tous les joueurs aient été faits prisonniers. La partie s'arrête au bout du temps imparti, ou lorsque tous les poissons ont été faits prisonniers.

Objectifs :

1. Se présenter au groupe.
2. Connaître les autres membres du groupe.

#### Activité 9 : Faire de la neige

Les élèves fabriquent de la neige.

Objectifs :

1. Découvrir de nouvelles choses
2. Respecter les consignes
3. Écouter l'intervenante
4. Développer ses compétences scientifiques

#### Activité 10 : dessin lettre

Les élèves dessinent leur lettre de leur nom avec des motifs de leur choix.

Objectifs :

1. Faire preuve de minutie dans ses dessins
2. Développer sa motricité fine
3. Rester concentrer
4. Partager ses idées aux autres
5. Faire preuve de minutie dans ses dessins
6. Développer sa motricité fine

#### Activité 11 : Tournoi Roche-papier-ciseau

De façon générale, la pierre bat les ciseaux (en les émoussant), les ciseaux battent la feuille (en la coupant), la feuille bat la pierre (en l'enveloppant). Ainsi chaque coup bat un autre coup, fait match nul contre le deuxième (son homologue) et est battu par le troisième.

Objectifs :

1. Être stratégique
2. Jouer sans compétition
3. Jouer sans tricher

#### Activité 12 : jeux libres

Les élèves choisiront le jeu libre qu'ils veulent.

Objectifs :

1. Faire un choix de jeu judicieux
2. Jouer calmement
3. Choisir de bons compagnons de jeu



## Semaine 19

	<b>Matin</b>	<b>Midi</b>	<b>Soir</b>
<b>Lundi</b>	Pédagogique		
<b>Mardi</b>	Dobble	Carte pour bouger	Coloriage
<b>Mercredi</b>	Jeu de mémoire	J'ai.. <u>qui</u> a.	Message mystère
<b>Jeudi</b>	Tic-tac toe	Fabrication fort	Est-ce que tu préférerais ?
<b>Vendredi</b>	Lecture d'un livre	Glissade soucoupe	Choix activité libre

### Atelier 1 : Dobble

Dobble est le jeu smash-hit d'observation rapide! Chacune des 55 cartes du jeu comporte huit symboles différents, et entre deux cartes il y a toujours exactement un symbole correspondant. C'est à vous de repérer le match !

Objectifs :

1. Développer sa rapidité
2. Développer son sens de la vue

### Atelier 2 : Carte pour bouger

Les élèves imitent des choses pour bouger sur le thème de la neige.

Objectifs :

1. Bouger
2. Imiter les choses

### Atelier 3 : coloriage

Les élèves feront des dessins sur le thème de l'hiver.

Objectifs :

1. Faire preuve de minutie dans ses dessins
2. Développer sa motricité fine
3. Rester concentrer
4. Partager ses idées aux autres
5. Faire preuve de minutie dans ses dessins
6. Développer sa motricité fine



### Activité 4 : Jeu de mémoire

Les élèves pourront jouer au jeu de mémoire sur le thème de la neige.

Objectifs :

1. Pratiquer sa mémoire
2. Améliorer son sens de la vue
3. Attendre son tour si joué en équipe

### Activité 5 : J'ai.. qui a..

Il s'agit de nommer ce que l'on a sur la carte et demander qui a l'objet qui est en bas de la carte. Tout cela à tour de rôle.

Objectifs :

1. Attendre son tour
2. Nommer les bonnes choses
3. Tenir ses cartes correctement

#### Activité 6 : Message mystère

Les enfants devront trouver le message mystère qui est caché à l'aide des images.

Objectifs :

1. Décoder le message
2. Prendre son temps pour choisir les bonnes lettres
3. Apprentissage des lettres et de la lecture.

#### Activité 7 : Tic-tac-toe hiver

Un jeu de réflexion se pratiquant à deux joueurs au tour par tour dont le but est de créer le premier un alignement.

Objectifs :

1. Être stratégique
2. Attendre son tour

#### Activité 8: Fabrication d'un fort

Les enfants pourront fabriquer un fort collectivement.

Objectifs :

1. Travailler en équipe
2. Demander l'avis des autres
3. Faire attention à la structure

#### Activité 9 : Est-ce que tu préférerais ?

Les élèves seront appelés à répondre par un seul choix à une question difficile.

Objectifs :

1. Penser avant de dire sa réponse
2. Élaborer une explication pour sa réponse
3. Attendre son tour

#### Activité 10 : Lecture d'un livre sur l'hiver

Les élèves écouteront une histoire en lien avec la neige.

Objectifs :

1. Écouter l'intervenante
2. Rester en silence
3. Poser des questions si nécessaire

#### Activité 11 : Glissade soucoupe

Les enfants feront des glissades en soucoupe dans la montagne.

Objectifs :

1. Tenir sa soucoupe
2. Glisser correctement
3. Attendre son tour, respecter les autres

#### Activité 12 : Choix activité libre

Les enfants choisiront une activité de leur choix.



Objectifs :

1. Choisir une activité calme
2. Choisir une activité adaptée à soi.
3. Choisir avec qui ils veulent jouer.

### Semaine 20

	<b>Matin</b>	<b>Midi</b>	<b>Soir</b>
<b>Lundi</b>	Causerie de la fin de semaine	Création d'une boîte postale	Coloriage
<b>Mardi</b>	Réglotte de l'amour	Marelle St-Valentin	Cœur en laine
<b>Mercredi</b>	Fiche passe-temps	Tic-tac-toe	Carte de St-Valentin
<b>Jeudi</b>	Espion en recherche de cœur	Cœur en triangle	Chaise musical avec cœur
<b>Vendredi</b>	Pédagogique		

#### Atelier 1 : Causerie de fin de semaine

Les élèves, à tour de rôle, raconteront leur fin de semaine.

Objectifs :

1. Favoriser une appartenance au groupe
2. Améliorer la compétence de communication en utilisant des phrases complètes
3. Favoriser un bon ton de voix lors de l'activité

#### Atelier 2 : Création d'une boîte postale

Les enfants pourront créer une boîte postale pour que les enfants qui le veulent puissent faire des cartes de Saint-Valentin tout le long des deux semaines pour des enfants de l'atelier.

Objectifs :

1. Faire preuve de minutie
2. S'appliquer dans la réalisation
3. S'entraider en équipe

#### Atelier 3 : Coloriage

Les élèves feront des coloriages sur le thème de la Saint-Valentin.

1. Faire preuve de minutie dans ses dessins
2. Développer sa motricité fine
3. Rester concentrer
4. Partager ses idées aux autres
5. Faire preuve de minutie dans ses dessins
6. Développer sa motricité fine



#### Atelier 4 : Réglotte de l'amour

Les élèves doivent placer les réglottes de la bonne grandeur sur la feuille pour recréer le dessin.

Objectifs :

1. Déterminer les bonnes réglettes
2. Différencier les différentes réglettes
3. Faire preuve de minutie pour les placer.

#### Atelier 5 : Marelle Saint-Valentin

Les élèves pourront jouer à la marelle avec des dessins de Saint-Valentin.

1. Dépenser de l'énergie
2. Aller sur la bonne case
3. Développer sa motricité globale
4. Garder son équilibre

#### Atelier 6 : Cœur en laine

Les élèves fabriquent des petits cœurs en laine avec de la laine et du carton.

Objectifs :

1. Faire preuve de minutie
2. Découper correctement

#### Atelier 7 : Fiche passe-temps

Les élèves auront le choix entre différentes fiches passe-temps pour les compléter.

Objectifs :

1. Rester assis à sa place
2. Faire des activités correctement
3. Avoir le choix de l'activité choisie.

#### Atelier 8 : Tic-tac-toe

Un jeu de réflexion se pratiquant à deux joueurs au tour par tour dont le but est de créer le premier un alignement.

Objectifs :

1. Être stratégique
2. Attendre son tour

#### Atelier 9 : Carte de Saint-Valentin

Les élèves pourront faire des cartes de Saint-Valentin pour les mettre dans la boîte postale.

Objectifs :

1. Faire preuve de minutie dans ses dessins
2. Développer sa motricité fine
3. Rester concentrer
4. Partager ses idées aux autres
5. Faire preuve de minutie dans ses dessins
6. Développer sa motricité fine

#### Atelier 10 : Espion recherche de cœur

Les élèves recherchent le plus rapidement possible le nombre de cœurs de chacun des dessins.

Objectifs :

1. Être rapide
2. Compter correctement
3. Être concentré
4. Améliorer le sens de la vue

### Atelier 11 : Cœur en triangle

Les plus grands pourront prendre des triangles et faire un cœur avec celui-ci s'ils sont bien placés.

Objectifs :

1. Copier le modèle et découper minutieusement
2. Coller les cœurs à la bonne place

### Atelier 12 : Chaise musicale avec des cœurs

À la place d'utiliser des chaises, ils utiliseront des cœurs placés par terre. Donc, à chaque élimination, nous enlevons un cœur comme la chaise musicale.

Objectifs :

1. Être rapide
2. Respecter les autres

**Semaine 21**

	<b>Matin</b>	<b>Midi</b>	<b>Soir</b>
<b>Lundi</b>	Causerie de la fin de semaine	Calendrier de l'avent St-Valentin	Carte à gratter St-Valentin
<b>Mardi</b>	Tic-tac-toe	Coloriage	Cœur en laine
<b>Mercredi</b>	Mot caché	Glissage extérieur	Labyrinthe
<b>Jeudi</b>	Carte St-valentin	Marelle St-Valentin	Bingo
<b>Vendredi</b>	Fiche passe-temps	Smoothies de l'amour	Fondue chocolat

**Atelier 1 : Causerie de fin de semaine**

Les élèves, à tour de rôle, raconteront leur fin de semaine.

Objectifs :

1. Favoriser une appartenance au groupe
2. Améliorer la compétence de communication en utilisant des phrases complètes
3. Favoriser un bon ton de voix lors de l'activité

**Atelier 2 : Calendrier de l'avent St-Valentin**

Les élèves pourront décorer leur calendrier de l'avent de la Saint-Valentin qu'ils pourront compléter chaque jour.

Objectifs :

1. Compter les jours
2. S'appliquer en dessinant
3. Développer la patience

**Atelier 3 : Carte à gratter Saint-Valentin**

Les élèves pourront faire des cartes à gratter de la Saint-Valentin pour donner à quelqu'un la journée venue.

Objectifs :

1. Suivre les consignes
2. S'appliquer sur le bricolage
3. Écouter l'intervenante

**Atelier 4 : Tic-tac-toe**

Un jeu de réflexion se pratiquant à deux joueurs au tour par tour dont le but est de créer le premier un alignement.

Objectifs :

1. Être stratégique
2. Attendre son tour

### Atelier 5 : Coloriage

Les élèves feront des coloriages sur le thème de la Saint-Valentin.

1. Faire preuve de minutie dans ses dessins
2. Développer sa motricité fine
3. Rester concentrer
4. Partager ses idées aux autres
5. Faire preuve de minutie dans ses dessins
6. Développer sa motricité fine

### Atelier 6 : Cœur en laine

Les élèves fabriquent des petits cœurs en laine avec de la laine et du carton.

Objectifs :

1. Faire preuve de minutie
2. Découper correctement

### Atelier 7 : Mot caché

Les élèves pourront faire des mots cachés de la Saint-Valentin.

Objectifs :

1. Développer le sens de la vue
2. Développer la concentration
3. Travailler calmement



### Atelier 8 : Glissade à l'extérieur

Les élèves pourront faire de la glissade avec les soucoupes.

Objectifs :

1. Bien tenir sa soucoupe
2. Attendre son tour
3. Aider les autres
4. Développer motricité globale

### Atelier 9 : Labyrinthe

Les élèves pourront faire des labyrinthes sur le thème de la Saint-Valentin.

Objectifs :

1. Développer le sens de la vue
2. Développer la concentration
3. Travailler seul

### Atelier 10 : Carte de Saint-Valentin

Les élèves pourront faire des cartes de Saint-Valentin pour les mettre dans la boîte postale.

Objectifs :

1. Faire preuve de minutie dans ses dessins
2. Développer sa motricité fine
3. Rester concentrer
4. Partager ses idées aux autres
5. Faire preuve de minutie dans ses dessins
6. Développer sa motricité fine

### Atelier 11 : Marelle Saint-Valentin

Les élèves pourront jouer à la marelle avec des dessins de Saint-Valentin.

Objectifs :

1. Dépenser de l'énergie
2. Aller sur la bonne case
3. Développer sa motricité globale
4. Garder son équilibre

**Atelier 12 : Bingo**

Les élèves participeront à un bingo sur le thème de la Saint-Valentin.

Objectifs :

1. Écouter l'intervenante
2. Placer nos pions à la bonne place
3. Rester en silence
4. Améliorer la concentration

**Atelier 13 : Fiche passe-temps**

Les élèves auront le choix entre différentes fiches passe-temps pour les compléter.

Objectifs :

1. Rester assis à sa place
2. Faire des activités correctement
3. Avoir le choix de l'activité choisie.

**Atelier 14 : Smoothies de l'amour**

Les élèves pourront boire un smoothie de la Saint-Valentin.

Objectifs :

1. Faire un choix de fruits
2. Développer le sens du goût
3. Attendre son tour



**Atelier 15 : Fondue au chocolat**

Les élèves pourront déguster une fondue au chocolat.

Objectifs :

1. Développer son sens du goût
2. Choisir ses fruits

**Semaine 22**

	<b>Matin</b>	<b>Midi</b>	<b>Soir</b>
<b>Lundi</b>	Causerie de la fin de semaine	Volcan de neige	Coloriage
<b>Mardi</b>	Manchot expressif	Création d'un labyrinthe dans la neige	Qui va où ?
<b>Mercredi</b>	Qui suis-je ?	Yoga	8 différences
<b>Judi</b>	Informations sur les animaux polaires	Faire geler des ballons en forme œufs	Différences des animaux
<b>Vendredi</b>	Riz dansant	Découverte de notre œuf	Igloo en ouate

### Atelier 1 : Causerie de fin de semaine

Les élèves, à tour de rôle, raconteront leur fin de semaine.

Objectifs :

1. Favoriser une appartenance au groupe
2. Améliorer la compétence de communication en utilisant des phrases complètes
3. Favoriser un bon ton de voix lors de l'activité

### Atelier 2 : Volcan de neige

Les enfants feront un volcan dans la neige dehors.

Objectifs :

1. Développer ses compétences scientifiques
2. Travailler en équipe
3. Suivre les consignes

### Atelier 3 : Coloriage

Les élèves feront des coloriages sur le thème des animaux polaires.

1. Faire preuve de minutie dans ses dessins
2. Développer sa motricité fine
3. Rester concentrer
4. Partager ses idées aux autres
5. Faire preuve de minutie dans ses dessins
6. Développer sa motricité fine



### Atelier 4 : Manchot expressif

Les enfants colleront la face qu'ils veulent sur le manchot de leur choix.

Objectifs :

1. User d'imagination
2. Reconnaître les émotions
3. Découper correctement
4. Coller correctement

### Atelier 5 : Création d'un labyrinthe de neige

Les enfants feront un gros labyrinthe de neige à l'extérieur.

Objectifs :

1. Travailler en équipe
2. User d'imagination

### Atelier 6 : Qui va où ?

Les élèves doivent placer les pingouins à la bonne place selon les images.

Objectifs :

1. Bien observer
2. Coller à la bonne place
3. Bien découper
4. Associer les bonnes choses

### Atelier 7 : Qui suis-je ?

Les enfants devront associer les devinettes.

Objectifs :

1. Associer les bonnes choses
2. Bien lire les informations

### Atelier 8 : Yoga

Les élèves pourront faire des positions de yoga.

Objectifs :

1. Travailler la motricité
2. Développer la souplesse
3. Développer l'équilibre
4. Se détendre

### Atelier 9 : 8 différences

Les élèves devront trouver les 8 différences sur les deux photos.

Objectifs :

1. Améliorer son sens de la vue
2. Bien observer
3. Travailler calmement

### Atelier 10 : Informations sur les animaux

Les élèves apprendront de nouvelles connaissances sur les animaux polaires.

Objectifs :

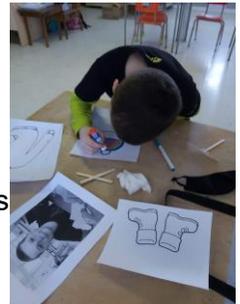
1. Apprendre de nouvelles choses
2. Écouter l'intervenante
3. Poser des questions

### Atelier 11 : Faire geler des œufs en ballon

Dans une balloune, les élèves feront geler de l'eau pour créer des œufs colorés

Objectifs :

1. Choisir une couleur préférée
2. Connaître les états de l'eau



### Atelier 12 : Différences des animaux

Il y a certains animaux qui sont presque identiques et les élèves découvriront les différences entre chaque.

Objectifs :

1. Apprendre de nouvelles connaissances
2. Connaître les caractéristiques de divers animaux
3. Écouter l'intervenante

### Atelier 13 : Riz dansant

Les enfants pourront faire l'activité scientifique du riz dansant. (voir feuille)

Objectifs :

1. Augmenter ses compétences scientifiques
2. Suivre les consignes
3. Écouter l'intervenante

### Atelier 14 : Découverte de notre œuf

Les élèves déballet leur œuf et peuvent jouer avec eux à l'extérieur.

Objectifs :

1. Faire preuve de minutie
2. Choisir qu'est-ce qu'ils feront avec leur œuf
3. Être prudent en le manipulant

### Atelier 15 : Igloo en ouate

Les élèves fabriquent de petits igloos en ouate.

Objectifs :

1. Écouter les consignes
2. Écouter l'intervenante
3. Faire preuve de minutie

## Semaine 23

	<b>Matin</b>	<b>Midi</b>	<b>Soir</b>
<b>Lundi</b>	Causerie de fin de semaine	Drapeau olympique de chaque classe	Fabrication des anneaux olympiques
<b>Mardi</b>	Fabrication du flambeau olympique	Concours de rapidité de mettre des raquettes	Coloriage planche à neige
<b>Mercredi</b>	Concours de lancer	Parcours avec flamme olympique	Glace mini-hockey
<b>Jeudi</b>	Cahier activité	Le stand de tir	Course à relais
<b>Vendredi</b>	Brico silhouette hiver	Remise des médailles	Coloriage

### Atelier 1 : Causerie de fin de semaine

Les élèves, à tour de rôle, raconteront leur fin de semaine.

Objectifs :

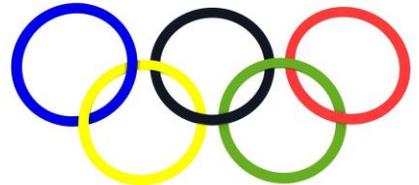
1. Favoriser une appartenance au groupe
2. Améliorer la compétence de communication en utilisant des phrases complètes
3. Favoriser un bon ton de voix lors de l'activité

### Atelier 2 : Drapeau olympique de chaque classe

Les enfants colorient un drapeau pour leur bulle classe aux couleurs de leur choix.

Objectifs :

1. Faire preuve de minutie dans ses dessins
2. Développer sa motricité fine
3. Rester concentrer
4. Partager ses idées aux autres
5. Faire preuve de minutie dans ses dessins
6. Développer sa motricité fine
7. S'accorder sur le choix de couleur
8. Décider qui dessine quoi



### Atelier 3 : Fabrication des anneaux olympiques

Les élèves pourront colorier les anneaux aux couleurs du drapeau olympique.

Objectifs :

1. Choisir qui participe au coloriage
2. S'appliquer sur le coloriage
3. Mettre les bonnes couleurs

4. Placer les bonnes couleurs à la bonne place

#### Atelier 4 : Fabrication du flambeau olympique

Les élèves pourront fabriquer le flambeau olympique qui servira à d'autres activités dans la semaine.

Objectifs :

1. Suivre les consignes
2. S'appliquer dans la réalisation
3. Partager les tâches

#### Atelier 5 : Concours de rapidité de mettre des raquettes

Les élèves devront deux contre deux enfilez les raquettes le plus rapidement possible.

Objectifs :

1. Améliorer la motricité fine
2. Être rapide
3. Les attacher correctement
4. Faire preuve un bon esprit de compétition
5. Faire attention au matériel

#### Atelier 6 : Coloriage de planches à neige

Les élèves colorient des petites planches à neige qui pourront afficher dans le local.

Objectifs :

1. Faire preuve de minutie dans ses dessins
2. Développer sa motricité fine
3. Rester concentrer
4. Partager ses idées aux autres
5. Faire preuve de minutie dans ses dessins
6. Développer sa motricité fine

#### Atelier 7 : Concours de lancer

Les élèves devront user de précision dans ce concours de lancer.

Objectifs :

1. Améliorer sa précision
2. Attendre son tour
3. Améliorer sa motricité globale

#### Atelier 8 : Parcours avec la flamme olympique

Les élèves feront un parcours à obstacles avec la flamme olympique.

Objectifs :

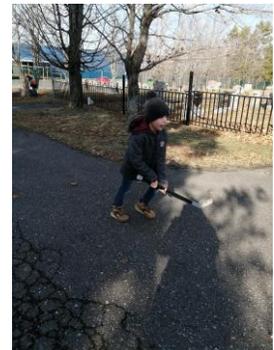
1. Être rapide
2. Améliorer sa motricité globale
3. Attendre son tour
4. Suivre les consignes

#### Atelier 9 : Glace mini-hockey.

Les élèves pourront se faire une glace de mini-hockey dans des plats pour jouer.

Objectifs :

1. Être imaginatif
2. Suivre les consignes
3. Fabriquer son matériel



#### Atelier 10 : Cahier d'activité

Les élèves auront le choix entre différentes fiches passe-temps pour les compléter.

Objectifs :

1. Rester assis à sa place
2. Faire des activités correctement
3. Avoir le choix de l'activité choisie.

#### Atelier 11 : Le stand de tir

Les élèves pourront lancer des boules de neige à l'endroit désigné par l'éducatrice.

Objectifs :

1. Suivre les consignes
2. Respecter les autres
3. Améliorer son tir
4. Améliorer sa motricité globale

#### Atelier 12 : Course à relais

Les élèves feront une course à relais à l'extérieur.

Objectifs :

1. Être rapide
2. Améliorer sa motricité globale
3. Attendre son tour
4. Suivre les consignes

#### Atelier 13 : Brico silhouette hiver

Les élèves pourront faire un fond d'hiver et coller une silhouette du sport de leur choix.

Objectifs :

1. Faire preuve de minutie dans ses dessins
2. Développer sa motricité fine
3. Rester concentrer
4. Partager ses idées aux autres
5. Faire preuve de minutie dans ses dessins
6. Développer sa motricité fine
7. Suivre les consignes

#### Atelier 14 : Remise des médailles

Les élèves se feront des médailles pour la semaine passée.

Objectifs :

1. Faire preuve de minutie dans ses dessins
2. Développer sa motricité fine
3. Rester concentrer
4. Partager ses idées aux autres
5. Faire preuve de minutie dans ses dessins
6. Développer sa motricité fine
7. Suivre les consignes

#### Atelier 15 : Coloriage

Les élèves feront des coloriages sur le thème des jeux olympiques.

Objectifs :

1. Faire preuve de minutie dans ses dessins
2. Développer sa motricité fine

3. Rester concentrer
4. Partager ses idées aux autres
5. Faire preuve de minutie dans ses dessins
6. Développer sa motricité fine



### Semaine 24

	Matin	Midi	Soir
Lundi	Pédagogique		
Mardi	Causerie de la semaine de relâche	Bricolage cabane à sucre	Fabrication de l'eau d'érable
Mercredi	Vocabulaire de cabane à sucre	Cabane à sucre collective	Le jeu du sentier
Jeudi	Fiche passe-temps	Musique folklorique + Démonstration entaillage	Menu de la cabane à sucre
Vendredi	Crêpe avec sirop	Midi carotté + tire d'érable	Coloriage

#### Atelier 1 : Causerie de la semaine de relâche

Les élèves, à tour de rôle, raconteront leur semaine de relâche.

Objectifs :

1. Favoriser une appartenance au groupe
2. Améliorer la compétence de communication en utilisant des phrases complètes
3. Favoriser un bon ton de voix lors de l'activité

#### Atelier 2 : Bricolage cabane à sucre

Les enfants pourront faire un bricolage sur le thème de la cabane à sucre tout au long de la semaine.

Objectifs :

1. Respecter le matériel et écouter les consignes
2. Participer aux sentiments d'appartenance du groupe
3. User d'imagination
4. Favoriser la motricité fine

#### Atelier 3 : Fabrication du sirop d'érable



Les enfants apprendront comment on fait du sirop d'érable.

Objectifs :

1. Favoriser la discussion de groupe
2. Apprendre de nouvelles connaissances
3. Attendre son tour pour parler
4. Se poser des questions

#### Atelier 4 : Vocabulaire sur la cabane à sucre

Les enfants apprendront de nouvelles notions sur les cabanes à sucre.

Objectifs :

1. Développer ses connaissances personnelles.
2. Écouter l'intervenante et attendre son droit de parole

#### Atelier 5 : Cabane à sucre collective

Les enfants fabriquent une érablière en utilisant leur avant-bras avec de la peinture pour faire des érables. Tous les enfants ensemble, cela créera une érablière.

Objectifs :

1. Sentiment d'appartenance au groupe
2. Respecter le matériel
3. Respect des consignes

#### Atelier 6 : Le jeu du sentier

Les enfants joueront à un jeu de société style serpent-échelle, mais sur le thème de la cabane à sucre.

Objectifs :

1. Respecter le matériel et écouter les consignes
2. Favoriser la motricité fine
3. Attendre son tour
4. Développer le sens de la compétition
5. Poursuivre le jeu jusqu'au bout
6. Accepter de perdre

#### Atelier 7 : Fiche passe-temps

Les élèves auront le choix entre différentes fiches passe-temps pour les compléter.

Objectifs :

1. Rester assis à sa place
2. Faire des activités correctement
3. Avoir le choix de l'activité choisie.

#### Atelier 8 : Musique folklorique et démonstration d'entaillage

Les enfants écouteront de la musique folklorique. Pendant ce temps, une éducatrice montrera comment on entaille un érable.

Objectifs :

1. Écouter de la nouvelle musique
2. Développer ses goûts
3. Apprendre de nouvelles connaissances
4. Écouter l'éducatrice

#### Atelier 9 : Menu de la cabane à sucre

Les enfants discuteront sur leur menu de cabane à sucre préféré.

Objectifs :

1. Favoriser la discussion de groupe
2. Apprendre de nouvelles connaissances
3. Attendre son tour pour parler
4. Se poser des questions

Atelier 10 : Crêpe avec sirop

Les enfants pourront déguster de bonnes crêpes avec du sirop d'érable.

Objectif :

1. Développer les goûts

Atelier 11 : Midi carotté + tire d'érable

Les enfants seront invités à s'habiller en carottes et ils pourront déguster de la tire d'érable.

Objectifs :

1. Développer les goûts et le sentiment d'appartenance au groupe.

Atelier 12 : coloriage

Les élèves feront des dessins sur le thème de l'hiver.

Objectifs :

1. Faire preuve de minutie dans ses dessins et développer sa motricité fine
2. Rester concentré
3. Avoir une conscience écologique
4. Partager ses idées avec les autres.

**Semaine 25**

	<b>Matin</b>	<b>Midi</b>	<b>Soir</b>
<b>Lundi</b>	Causerie de la fin de semaine	Glissade extérieur	Devinette
<b>Mardi</b>	Mots caché	Fabrication d'une fort	Labyrinthe
<b>Mercredi</b>	Motricité fine avec des autocollants	Marche	Coloriage
<b>Jeudi</b>	Mots croisé / mots mystère	Tag	La pièce boiteuse
<b>Vendredi</b>	Les ballons volants	Bricolage fleur du printemps	Jeux libres

Atelier 1 : Causerie de la semaine de relâche

Les élèves, à tour de rôle, raconteront leur semaine de relâche.

Objectifs :

1. Favoriser une appartenance au groupe
2. Améliorer la compétence de communication en utilisant des phrases complètes
3. Favoriser un bon ton de voix lors de l'activité

### Atelier 2 : Glissade à l'extérieur

Les élèves pourront faire de la glissade avec les soucoupes.

Objectifs :

1. Bien tenir sa soucoupe
2. Attendre son tour
3. Aider les autres
4. Développer motricité globale

### Atelier 3 : Devinette

Les élèves répondront à des devinettes sur le printemps.

Objectifs :

1. Développer le raisonnement de l'enfant
2. Faire preuve de logique
3. Attendre son droit de parole
4. Apprendre à se représenter un objet absent, une personne absente, une situation passée ou future.
5. Faire de l'inférence
6. Enrichir le langage oral

### Atelier 4 : Mot caché

Les élèves pourront faire des mots cachés sur le printemps.

Objectifs :

1. Développer le sens de la vue
2. Développer la concentration
3. Travailler calmement

### Atelier 5 : Fabrication d'un fort

Les enfants pourront fabriquer un fort collectivement.

Objectifs :

1. Travailler en équipe
2. Demander l'avis des autres
3. Faire attention à la structure

### Atelier 6 : Labyrinthe

Les élèves pourront faire des labyrinthes sur le thème du printemps.

Objectifs :

1. Développer le sens de la vue
2. Développer la concentration
3. Travailler seul

### Atelier 7 : Motricité fine avec des autocollants

Les élèves devront placer des autocollants sur les lignes.

Objectifs :

1. Pratiquer la motricité fine
2. Être précis
3. Coller les autocollants à la bonne place

### Atelier 8 : Marche

Nous allons aller prendre une marche avec les élèves.

Objectifs :

1. Faire de l'activité physique



2. Écouter les consignes
3. Suivre l'intervenante

#### Atelier 9 : Coloriage

Les élèves feront des dessins sur le thème du printemps.

Objectifs :

1. Faire preuve de minutie dans ses dessins
2. Développer sa motricité fine
3. Rester concentrer
4. Partager ses idées aux autres
5. Faire preuve de minutie dans ses dessins
6. Développer sa motricité fine

#### Atelier 10 : Mots croisés et mots mystères

Les élèves feront des mots croisés et des mots mystères.

Objectifs :

1. Développer le sens de la vue
2. Développer la concentration
3. Travailler calmement

#### Atelier 11 : Tag

Les élèves pourront jouer à la tag à l'extérieur.

Objectifs :

1. Bouger
2. Être rapide
3. Respecter les autres



#### Atelier 12 : La pièce boiteuse

Chaque joueur utilise une pièce de monnaie ou une pierre plate qu'il place sur son pied levé. Le but du jeu est d'avancer le plus loin possible sans faire tomber la pièce ou la pierre. Pour se déplacer, les joueurs devront déposer doucement leur pied, comme s'ils boitaient ! Vous pouvez compter le nombre de chutes pour déterminer quel joueur est le plus agile.

Objectifs :

1. Bouger
2. Être agile
3. Se concentrer
4. Respecter les consignes

#### Atelier 13 : Les ballons volants

Les élèves ne devront pas faire tomber les ballons par terre qui voleront dans le local.

Objectifs :

1. Bouger
2. Être rapide.
3. Améliorer le sens de vue

#### Atelier 14 : Brico fleur du printemps

Les enfants pourront faire un bricolage sur le thème du printemps.

Objectifs :

1. Respecter le matériel
2. Écouter les consignes

3. Participer aux sentiments d'appartenance du groupe
4. User d'imagination
5. Favoriser la motricité fine

#### Atelier 15 : Jeux libres

Les élèves choisiront le jeu libre qu'ils veulent.

Objectifs :

1. Faire un choix de jeu judicieux
2. Jouer calmement
3. Choisir de bons compagnons de jeu



**Semaine 26**

	<b>Matin</b>	<b>Midi</b>	<b>Soir</b>
<b>Lundi</b>	Pédagogique		
<b>Mardi</b>	Causerie de la fin de semaine	Midi cabane	Labyrinthe
<b>Mercredi</b>	Mots caché	Marche	Coloriage
<b>Jeudi</b>	Mots croisés Mots mystère	Tag	Bricolage cabane à sucre
<b>Vendredi</b>	Introduction thème de Pâques	Décoration de Pâques	Jeu libre

**Atelier 1 : Causerie de la fin de semaine**

Les élèves, à tour de rôle, raconteront leur semaine de relâche.

Objectifs :

1. Favoriser une appartenance au groupe
2. Améliorer la compétence de communication en utilisant des phrases complètes
3. Favoriser un bon ton de voix lors de l'activité

**Atelier 2 : Midi cabane**

Les élèves pourront déguster un diner de cabane à sucre. Ils pourront discuter de quels produits nous pouvons manger à la cabane à sucre.

Objectifs :

1. Développer ses goûts
2. Apprendre de nouvelles choses

**Atelier 3 : Labyrinthe**

Les élèves pourront faire des labyrinthes sur le thème de Pâques.

Objectifs :

1. Développer le sens de la vue
2. Développer la concentration
3. Travailler seul

**Atelier 4 : Mots cachés**

Les élèves pourront faire des mots cachés.

Objectifs :

1. Développer le sens de la vue
2. Développer la concentration
3. Travailler calmement

**Atelier 5 : Marche**

Nous allons aller prendre une marche avec les élèves.

Objectifs :

1. Faire de l'activité physique
2. Écouter les consignes
3. Suivre l'intervenante

#### Atelier 6 : Coloriage

Les élèves feront des coloriages sur le thème de la cabane à sucre.

Objectifs :

1. Faire preuve de minutie dans ses dessins; développer sa motricité fine
2. Rester concentrer
3. Partager ses idées aux autres
4. Faire preuve de minutie dans ses dessins; développer sa motricité fine

#### Atelier 7 : Mots croisés / mots mystères

Mots croisés et mots mystères

Les élèves feront des mots croisés et des mots mystères.

Objectifs :

1. Développer le sens de la vue
2. Développer la concentration et travailler calmement



#### Atelier 8 : Tag

Les élèves pourront jouer à la tag à l'extérieur.

Objectifs :

1. Bouger; être rapide
2. respecter les autres

#### Atelier 9 : Bricolage cabane à sucre

Les enfants feront un bricolage de cabane à sucre.

Objectifs :

1. Respecter le matériel
2. Écouter les consignes
3. Participer aux sentiments d'appartenance du groupe
4. User d'imagination
5. Favoriser la motricité fine



#### Atelier 10 : Introduction du thème de Pâques

Les enfants pourront commencer à faire des œufs de Pâques pour les mettre dans l'arbre collectif.

Objectifs :

1. Respecter le matériel et écouter les consignes
2. Participer aux sentiments d'appartenance du groupe
3. User d'imagination
4. Favoriser la motricité fine

#### Atelier 11 : Dégustation de Pâques

Les enfants pourront déguster du chocolat.

Objectif :

1. Développer les goûts

#### Atelier 12 : Jeu libre

Les élèves choisiront le jeu libre qu'ils veulent.

Objectifs :

1. Faire un choix de jeu judicieux
2. Jouer calmement et choisir de bons compagnons de jeu

### Semaine 27

	<b>Matin</b>	<b>Midi</b>	<b>Soir</b>
<b>Lundi</b>	Causerie de la fin de semaine	Bricolage lapin de Pâques	Sudoku
<b>Mardi</b>	Je cherche...	La bougeotte de Pâques	Coloriage
<b>Mercredi</b>	Cahier passe-temps	Potage aux carottes	Labyrinthe
<b>Jeudi</b>	Cycle de vie d'une poule	Chasse aux œufs	Dégustation de chocolat
<b>Vendredi</b>	Pédagogique		

#### Atelier 1 : Causerie de la semaine de relâche

Les élèves, à tour de rôle, raconteront leur semaine de relâche.

Objectifs :

1. Favoriser une appartenance au groupe
2. Améliorer la compétence de communication en utilisant des phrases complètes
3. Favoriser un bon ton de voix lors de l'activité

#### Atelier 2 : Bricolage lapin de Pâques

Les élèves feront un bricolage de lapin de Pâques.

Objectifs :

1. Faire preuve de minutie dans ses dessins
2. Développer sa motricité fine
3. Rester concentrer
4. Partager ses idées aux autres
5. Faire preuve de minutie dans ses dessins
6. Développer sa motricité fine

#### Atelier 3 : Sudoku

Les élèves tenteront de résoudre un sudoku de Pâques.

Objectifs :

1. Améliore la mémoire visuelle
2. Améliore la concentration
3. Améliorer le raisonnement
4. Amélioration de la mémoire
5. Améliore les capacités de logique et de déduction

#### Atelier 4 : Je cherche

Les élèves devront trouver des œufs sur une feuille et les comptabiliser.

Objectifs :

1. Développer le sens de l'observation
2. Travailler en équipe
3. Créer des liens entre les élèves

#### Atelier 5 : La bougeotte de Pâques

Les élèves feront des mouvements et de l'exercice sur le thème de Pâques.

Objectifs :

1. Dépenser de l'énergie
2. Respect des consignes
3. Développer ses connaissances en bougeant

#### Atelier 6 : coloriage

Les élèves feront des dessins sur le thème de Pâques.

Objectifs :

1. Faire preuve de minutie dans ses dessins; développer sa motricité fine
2. rester concentrer
3. Partager ses idées aux autres
4. Faire preuve de minutie dans ses dessins; développer sa motricité fine

#### Atelier 7 : Cahier passe-temps

Les élèves compléteront les activités de leurs choix dans le cahier de passe-temps.

Objectifs :

1. Travailler calmement
2. Améliorer la concentration
3. Suivre les consignes

#### Atelier 8 : Potage aux carottes

Les enfants pourront déguster un bon potage aux carottes.

Objectifs :

1. Développer le sens du goût
2. Discuter avec les autres

#### Atelier 9 : Labyrinthe

Les élèves pourront faire des labyrinthes sur le thème de Pâques.

Objectifs :

1. Développer le sens de la vue
2. Développer la concentration
3. Travailler seul

#### Atelier 10 : Cycle de vie d'une poule

Les enfants apprendront le cycle de vie d'une poule.

Objectifs :

1. Apprendre de nouvelles choses
2. Écouter l'intervenante
3. Poser des questions

#### Atelier 11 : Chasse aux œufs

Les élèves devront faire une chasse aux œufs dans le local.

Objectifs :

1. Développer motricité fine
2. Développer son sens de l'observation
3. Respect des limites pour la recherche
4. Dépenser de l'énergie

#### Atelier 12 : Dégustation de chocolat

Les enfants pourront déguster du chocolat s'ils le désirent.

Objectifs :

1. Développer son goût pour de nouvelles choses et poser des questions

### Semaine 28

	Matin	Midi	Soir
Lundi	Causerie de la fin de semaine	Ballon <u>racheteur</u>	Devinette
Mardi	Labyrinthe	Marche	Coloriage
Mercredi	Décoration de l'arbre thématique	Printemps bouge	Bricolage
Jeudi	Mots caché	Soccer	Jeux libres
Vendredi			

#### Atelier 1 : Causerie de la semaine de relâche

Les élèves, à tour de rôle, raconteront leur semaine de relâche.

Objectifs :

1. Favoriser une appartenance au groupe
2. Améliorer la compétence de communication en utilisant des phrases complètes
3. Favoriser un bon ton de voix lors de l'activité

#### Atelier 2 : Ballon racheteur

Les enfants joueront à ballon racheteur à l'extérieur.

Objectifs :

1. Bouger
2. Respecter les règles
3. Être bon joueur

#### Atelier 3 : Devinette

Les élèves répondront à des devinettes sur le printemps.

Objectifs :

1. Développer le raisonnement de l'enfant
2. Faire preuve de logique
3. Attendre son droit de parole
4. Apprendre à se représenter un objet absent, une personne absente, une situation passée ou future.
5. Faire de l'inférence
6. Enrichir le langage oral

#### Atelier 4 : Labyrinthe

Les élèves pourront faire des labyrinthes sur le thème du printemps.

Objectifs :

1. Développer le sens de la vue
2. Développer la concentration

#### Atelier 5 : marche

Nous allons aller prendre une marche avec les élèves.

Objectifs :

1. Faire de l'activité physique
2. Écouter les consignes
3. Suivre l'intervenante



#### Atelier 6 : coloriage

Les élèves feront des dessins sur le thème du printemps.

Objectifs :

1. Faire preuve de minutie dans ses dessins
2. Développer sa motricité fine
3. Rester concentrer
4. Partager ses idées aux autres
5. Faire preuve de minutie dans ses dessins; développer sa motricité fine

#### Atelier 7 : Décoration de notre arbre

Les enfants pourront faire des fleurs pour décorer l'arbre collectif

Objectifs :

1. Faire preuve de minutie dans ses dessins
2. Développer sa motricité fine
3. Rester concentrer
4. Partager ses idées avec les autres
5. Faire preuve de minutie dans ses dessins; développer sa motricité fine

#### Atelier 8 : Printemps bouge

Les enfants feront des activités qui bougent sur le thème du printemps.

Objectifs :

1. Bouger
2. Imiter les choses

#### Atelier 9 : coloriage

Les élèves feront des dessins sur le thème du printemps.

Objectifs :

1. Faire preuve de minutie dans ses dessins
2. Développer sa motricité fine
3. Rester concentrer
4. Partager ses idées aux autres
5. Faire preuve de minutie dans ses dessins; développer sa motricité fine

#### Atelier 10 : Mot caché

Les élèves pourront faire des mots cachés sur le printemps.

Objectifs :

1. Développer le sens de la vue
2. Développer la concentration



### 3. Travailler calmement

#### Atelier 11 : Soccer

Les élèves pourront jouer au soccer.

Objectifs :

1. Être rapide.
2. Faire preuve de rapidité et de précision.
3. Jouer en équipe
4. Respecter les consignes

#### Atelier 12 : Jeux libres

Les élèves choisiront le jeu libre qu'ils veulent.

Objectifs :

1. Faire un choix de jeu judicieux
2. Jouer calmement et choisir de bons compagnons de jeu

### Semaine 29

	<b>Matin</b>	<b>Midi</b>	<b>Soir</b>
<b>Lundi</b>	Causerie de la fin de semaine	Faire voler des plumes	Coloriage oiseau
<b>Mardi</b>	Identification des oiseaux	Observation d'oiseaux	Peinture aux doigts
<b>Mercredi</b>	Origami	Appart à oiseaux	Bac sensoriel
<b>Jeudi</b>	Cahier passe-temps	Oiseau musical	Jeux libres
<b>Vendredi</b>	Pédagogique		

#### Atelier 1 : Causerie de la fin de semaine

Les élèves, à tour de rôle, raconteront leur fin de semaine.

Objectifs :

1. Favoriser une appartenance au groupe
2. Améliorer la compétence de communication en utilisant des phrases complètes
3. Favoriser un bon ton de voix lors de l'activité

#### Atelier 2 : Faire voler des plumes

Le but est de faire voler le plus longtemps possible des plumes en soufflant dessus.

Objectifs :

1. Améliorer son souffle
2. Être rapide
3. Faire attention aux autres

#### Atelier 3 : Coloriage

Les élèves dessinent des oiseaux pour l'arbre collectif.

Objectifs :

1. Faire preuve de minutie dans ses dessins
2. Développer sa motricité fine
3. Rester concentrer
4. Partager ses idées aux autres
5. Faire preuve de minutie dans ses dessins
6. Développer sa motricité fine

Atelier 4 : Décoration de notre arbre

Les enfants pourront faire des fleurs pour décorer l'arbre collectif

Objectifs :

1. Faire preuve de minutie dans ses dessins
2. Développer sa motricité fine
3. Rester concentrer
4. Partager ses idées aux autres
5. Faire preuve de minutie dans ses dessins; développer sa motricité fine

Atelier 5 : Observation d'oiseaux

Les enfants pourront observer les oiseaux et écrire leurs observations sur une feuille.

Objectifs :

1. Développer le sens de la vue
2. Être silencieux
3. Être à l'affût

Atelier 6 : Peinture avec les doigts

Les enfants feront un dessin d'arbre avec leurs doigts.

Objectifs :

1. Respecter le matériel
2. Écouter les consignes
3. Participer aux sentiments d'appartenance du groupe
4. User d'imagination
5. Favoriser la motricité fine

Atelier 7 : origami d'oiseaux

Les élèves feront des animaux en origami.

Objectifs :

1. Faire preuve de minutie
2. Respecter les consignes

Atelier 8 : Appât à oiseau avec Cheerios

Les enfants créeront un appât à oiseaux en Cheerios.

Objectifs :

1. Écouter les consignes
2. Être minutieux
3. Améliorer motricité fine

Atelier 9 : Bac sensoriel

Les élèves pourront jouer avec un bac sensoriel.

Objectifs :

1. En apprendre un peu plus sur les éléments naturels (eau, sable, boue, feuilles, etc.)



2. Développer leur motricité fine en manipulant des accessoires, des matières premières et différents outils.
3. Observer et réfléchir à leur influence sur les différents matériaux par leurs actions directes.
4. Apprendre à résoudre des problèmes et faire des comparaisons.
5. Explorer différents concepts comme vide/plein, dedans/dehors, doux /rugueux, mouillé/sec, flotte/coule, beaucoup/peu, etc.
6. Explorer les couleurs, les formes, les textures.
7. Relâcher des tensions en manipulant les différents matériaux.
8. Socialiser avec d'autres enfants et créer des liens, partager le même espace, échanger sur les différentes actions posées, etc.
9. Écouter les sons produits par les différents matériaux.
10. Construire des structures en 3D avec certains matériaux.
11. Apprendre de nouveaux mots, développer leur vocabulaire.
12. Imaginer différents scénarios et différentes situations.

#### Atelier 10 : Cahier passe-temps

Les élèves compléteront les activités de leurs choix dans le cahier de passe-temps.

Objectifs :

1. Travailler calmement
2. Améliorer la concentration et suivre les consignes

#### Atelier 11 : Oiseaux musicaux

Sur le même principe que le jeu de la chaise musicale, les enfants se promènent dans le local au son de la musique. Lorsque celle-ci s'arrête, les enfants doivent faire vite et trouver un oiseau. Vous pouvez en enlever un à chaque tour pour déterminer un gagnant ou laissez-en pour tous et ainsi faire durer le plaisir.

Objectifs :

1. Être rapide
2. Respecter les autres

#### Atelier 12 : Mot caché

Les élèves pourront faire des mots cachés sur les oiseaux.

1. Développer le sens de la vue
2. Développer la concentration
3. Travailler calmement

#### Atelier 13 : Jeu cherche et trouve

Les élèves feront un cherche et trouve sur des feuilles sur le thème des oiseaux.

Objectifs :

1. Développer son sens de l'observation
2. Améliorer sa concentration

#### Atelier 14 : Coin-coin

Les élèves feront un coin-coin sur le thème des oiseaux.

Objectifs :

1. Développer motricité fine
2. Suivre les consignes
3. Jouer en équipe de deux

#### Atelier 15 : Jeux libre

Les élèves choisiront le jeu libre qu'ils veulent.



Objectifs :

1. Faire un choix de jeu judicieux
2. Jouer calmement
3. Choisir de bons compagnons de jeu

### Semaine 30

	<b>Matin</b>	<b>Midi</b>	<b>Soir</b>
<b>Lundi</b>	Causerie de la fin de semaine	Parc	Canisse Botté
<b>Mardi</b>	Cache-cache	Cherche et trouve extérieur	Québec-Lévis
<b>Mercredi</b>	Cahier passe-temps	Décoration arbre collectif	Jeux de société
<b>Judi</b>	Appréciation musical	Ni oui ni non	Ballon chasseur
<b>Vendredi</b>	Jeu de carte	Marche	Jeux libres

#### Atelier 1 : Causerie de la fin de la semaine

Les élèves, à tour de rôle, raconteront leur fin de semaine.

Objectifs :

1. Favoriser une appartenance au groupe
2. Améliorer la compétence de communication en utilisant des phrases complètes
3. Favoriser un bon ton de voix lors de l'activité

#### Atelier 2 : Parc

Les élèves iront jouer au parc municipal après le dîner.

Objectifs :

1. Faire de l'exercice
2. Respecter les consignes
3. Respecter les autres

#### Atelier 3 : Canisse Botté

Une canisse est gardée par un gardien immobile. Les autres joueurs vont se cacher partout alentour. Au signal, les joueurs doivent furtivement s'approcher et tenter de botter la canisse à l'insu du gardien. Le gardien, quant à lui, tente de nommer tout haut les personnes qu'il aperçoit pour les éliminer.

Objectifs :

1. Faire de l'exercice
2. Être discret
3. Écouter les consignes
4. Suivre les directives du gardien

#### Atelier 4 : Cache-cache

Les élèves joueront à Cache-cache.

Objectifs :

1. Développer son sens de la vue
2. Rester silencieux
3. User de stratégie pour trouver une bonne cachette
4. Bouger

#### Atelier 5 : Recherche et trouve

Les enfants devront trouver les objets sur la liste à l'extérieur.

Objectifs :

1. Développer le sens de l'observation
2. Travailler en équipe
3. Créer des liens entre les élèves

#### Atelier 6 : Jeu Québec-Lévis-Tour du monde

Le jeu consiste à ce que les élèves soient tous sur une ligne d'un côté et il y a une autre ligne l'autre côté du terrain. Il y a un côté qui est nommé Québec et l'autre Lévis. Il y a un maître de jeu au milieu qui nomme la destination. Si les élèves sont à Québec et que le maître de jeu nomme Lévis, les élèves doivent aller à Lévis sans se faire toucher par le maître du jeu. Si le maître du jeu dit Tour du monde, les élèves doivent faire un aller-retour.

Objectifs :

1. Dépenser leur énergie
2. Respecter les règles
3. Écouter les consignes du maître de jeu

#### Atelier 7 : Cahier passe-temps

Les élèves complèteront les activités de leurs choix dans le cahier de passe-temps.

Objectifs :

1. Travailler calmement
2. Améliorer la concentration
3. Suivre les consignes

#### Atelier 8 : Décoration arbre collectif

Les enfants pourront faire des fleurs pour décorer l'arbre collectif

Objectifs :

1. Faire preuve de minutie dans ses dessins
2. Développer sa motricité fine
3. Rester concentrer
4. Partager ses idées aux autres
5. Faire preuve de minutie dans ses dessins
6. Développer sa motricité fine

#### Atelier 9 : Jeux de société

Les enfants pourront prendre un jeu de société pour jouer.

Objectifs :

1. Choisir le bon partenaire
2. Respecter les règles du jeu
3. Respecter les autres
4. Attendre son tour
5. Respecter le matériel

#### Atelier 10 : Appréciation musicale

Les enfants entendront différents styles musicaux et donneront leurs impressions sur chacune.

Objectifs :

1. Écouter de la nouvelle musique
2. Développer ses goûts
3. Apprendre de nouvelles connaissances
4. Écouter l'éducatrice

#### Atelier 11 : Ni oui Ni non

Les enfants joueront à « ni oui ni non » pendant l'heure du dîner. Les enfants n'ont pas le droit d'utiliser les mots oui et non et doivent utiliser des synonymes.

Objectifs :

1. Améliorer sa concentration
2. Penser avant de parler
3. Bien écouter les autres

#### Atelier 12 : Ballon chasseur

En début de partie, un joueur est désigné pour être le chasseur. Il peut se déplacer comme il veut, et doit toucher les autres joueurs avec le ballon. Les autres joueurs sont le gibier. Ils évoluent dans la zone de jeu, mais n'ont pas le droit d'en sortir. Lorsque le chasseur tire sur un gibier, celui-ci peut repousser le ballon, mais uniquement avec les mains ou les avant-bras. Si le ballon touche une autre partie de leur corps, le gibier touché devient lui aussi chasseur.

Dès que les chasseurs sont deux, ou plus, il leur est interdit de changer de place. Mais ils peuvent se faire des passes. La partie s'arrête lorsqu'il ne reste plus qu'un gibier entouré de chasseurs. Le gibier restant a gagné.

Objectifs :

1. Être rapide.
2. Faire preuve de rapidité et de précision.
3. Jouer en équipe
4. Respecter les consignes

#### Atelier 13 : Jeu de cartes

Les enfants pourront se choisir un jeu de cartes.

Objectifs :

1. Attendre son tour
2. Respecter les règles du jeu
3. Respecter les autres
4. Respecter le matériel

#### Atelier 14 : Marche

Nous allons aller prendre une marche avec les élèves.

Objectifs :

1. Faire de l'activité physique
2. Écouter les consignes
3. Suivre l'intervenante

#### Atelier 15 : Jeu libre

Les élèves choisiront le jeu libre qu'ils veulent.

Objectifs :

1. Faire un choix de jeu judicieux
2. Jouer calmement
3. Choisir de bons compagnons de jeu

### Références

Conseil québécois du loisir, répertoire Édu-Loisir, activités de loisir éducatif  
<http://www.edu-loisir.com/repertoire.pdf>

Gouvernement du Québec, Loi sur les clubs de récréation, chapitre C-23  
<http://legisquebec.gouv.qc.ca/fr/ShowDoc/cs/C-23>

Gouvernement du Québec, Loi sur les services de garde éducatifs à l'enfance  
<http://legisquebec.gouv.qc.ca/fr/pdf/cs/S-4.1.1.pdf>

Gouvernement du Québec, Règlement sur les services de garde éducatifs à l'enfance  
<http://legisquebec.gouv.qc.ca/fr/pdf/cr/S-4.1.1,%20R.%202.pdf>

GUIDE POUR SOUTENIR UNE PREMIÈRE TRANSITION SCOLAIRE DE QUALITÉ,  
Gouvernement du Québec ministère de l'Éducation, du Loisir et du Sport, 2010.  
[https://www.mfa.gouv.qc.ca/fr/publication/Documents/GuideSoutenirPremiereTransScolQualite\\_f.pdf](https://www.mfa.gouv.qc.ca/fr/publication/Documents/GuideSoutenirPremiereTransScolQualite_f.pdf)

Cahier d'activités, caisse scolaire  
<https://www.caissescolaire.com/enfants/jeux-et-videos/trousse-suivi>

Cahier d'activités scientifiques, Gouvernement du Canada.  
[http://www.science.gc.ca/eic/site/063.nsf/fra/h\\_97154.html](http://www.science.gc.ca/eic/site/063.nsf/fra/h_97154.html)

Association canadienne d'éducation de langue française  
<https://acelf.ca/ressources/>