

Activités

TABLE DES MATIÈRES

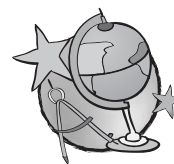
• Activités physique.....	P.3
• Arts plastiques	P.13
• Jeux	P.35
• Musique	P.43
• Sciences	P.51



Activités
physiques



Arts plastiques



Sciences



Jeux



Musique



Course à la brouette

DOMAINE D'APPRENTISSAGE

- | | |
|----------------|-------------------------------------|
| Socio-affectif | • Participer aux jeux de groupe |
| Psycho-moteur | • Coordonner ses mouvements |
| | • Développer la coordination à deux |
| Autre | • Se divertir |

MATÉRIEL

- Ruban à masquer «Masking tape»

DÉROULEMENT

- Les enfants se placent deux par deux. L'un des enfants place les mains au sol pendant que l'autre, debout derrière lui, soulève ses deux jambes à la hauteur des genoux;
- Au signal du meneur de jeu, les brouettes partent;
- Bien entendu, il y a un parcours avec une ligne de départ et une ligne d'arrivée;
- Tracer les lignes avec du ruban à masquer.

REMARQUES

Encourager la participation plutôt que la compétition.



L'habitat des animaux

DOMAINE D'APPRENTISSAGE

Langagier	• Comprendre et utiliser le vocabulaire nécessaire à ses apprentissages
Socio-affectif	• Participer aux jeux de groupe
Psycho-moteur	• Faire le lien entre une partie du corps et sa fonction
	• Coordonner ses mouvements
Cognitif	• Associer les animaux à leur habitat

MATÉRIEL

- Papier léger
- Carton
- Crayons à colorier
- Ruban à masquer «Masking tape»

DÉROULEMENT

- L'éducatrice dessine sur du papier léger trois animaux différents et les découpe. Par exemple, un oiseau, un chien et une grenouille;
- Elle dessine ensuite sur du carton les trois habitations de ces animaux : un nid, une niche et une mare;
- Elle colle au plancher les trois habitats en ligne;
- Elle trace ensuite une ligne de départ avec du ruban à masquer;
- Les enfants se placent à genoux sur la ligne de départ. Ils ont chacun un animal qu'ils doivent amener à son habitat seulement en soufflant dessus

REMARQUES



La cloche silencieuse

DOMAINE D'APPRENTISSAGE

- Motricité globale
- Coordonner ses mouvements
 - Réagir correctement aux stimuli extérieurs

MATÉRIEL

- Un cerceau
- Une clochette ou un petit objet sonore

DÉROULEMENT

- Attacher en haut du cerceau une clochette; soulève ses deux jambes à la hauteur des genoux;
- L'éducatrice tient le cerceau et les enfants doivent à tour de rôle traverser le cerceau sans toucher la clochette.

REMARQUES



Le ballon banderole

DOMAINE D'APPRENTISSAGE

- | | |
|----------------|---|
| Langagier | • Comprendre et utiliser le vocabulaire nécessaire à ses apprentissages |
| Socio-affectif | • Participer aux jeux de groupe |
| Psycho-moteur | • Coordonner ses mouvements |
| Autre | • Développer le schéma corporel |
| | • Se divertir |

MATÉRIEL

- Un bas de nylon
- Un ballon
- Un crochet

DÉROULEMENT

- Placer un ballon dans un bas de nylon et le suspendre au plafond avec un crochet;
- Les enfants doivent le frapper avec différentes parties de leur corps : mains, tête, épaules...

REMARQUES



Le ballon cerise

DOMAINE D'APPRENTISSAGE

Socio-affectif	• Participer aux jeux de groupe
Psycho-moteur	• Coordonner ses mouvements
Autre	• Se divertir

MATÉRIEL

- Un cône rouge utilisé comme borne de sécurité
- Un ballon
- Un bâton de baseball en plastique

DÉROULEMENT

- Placer le ballon sur le cône (comme la cerise sur le sundae);
- L'enfant doit frapper le ballon avec le bâton;
- Les autres amis doivent attraper le ballon;
- Celui qui l'attrape va à son tour frapper le ballon avec le bâton et ainsi de suite.

REMARQUES



Le ballon pied

DOMAINE D'APPRENTISSAGE

Langagier

Socio-affectif

Psycho-moteur

- Comprendre et utiliser le vocabulaire nécessaire à ses apprentissages
- Participer aux jeux de groupe
- Coordonner ses mouvements
- Développer la coordination oeil - pied
- Prendre conscience de son côté dominant

MATÉRIEL

- Des ballons
- Une poubelle ou un panier

DÉROULEMENT

- Coucher une poubelle par terre et demander aux enfants d'essayer d'y entrer le ballon, en le frappant seulement avec les pieds;
- Demander aux enfants de le frapper avec un pied puis avec l'autre.

REMARQUES



Le ballon relais

DOMAINE D'APPRENTISSAGE

Langagier	• Comprendre et utiliser le vocabulaire nécessaire à ses apprentissages
Socio-affectif	• Interagir avec les autres enfants • Participer aux jeux de groupe
Psycho-moteur	• Faire le lien entre une partie du corps et sa fonction • Coordonner ses mouvements • Reconnaître sa position par rapport à son environnement
Autre	• Se divertir

MATÉRIEL

- Un ballon

DÉROULEMENT

- Les enfants forment une ligne droite. Le premier de la ligne tient le ballon;
- Aux consignes de l'éducatrice, il passe le ballon à l'enfant derrière lui sans se retourner, en passant le ballon par-dessus la tête. Le suivant le passe à son tour ainsi de suite.
- Lorsque le ballon a atteint le dernier ami, celui-ci doit se rendre au début de la file et attendre la nouvelle consigne de l'éducatrice;
- La deuxième consigne peut être de passer le ballon entre les jambes;
- La troisième consigne peut être de s'asseoir au sol et de passer le ballon par-dessus la tête...

REMARQUES

Donner la possibilité à tous les enfants d'être le premier de la file.



Le ballon volé

DOMAINE D'APPRENTISSAGE

Socio-affectif	• Interagir avec les autres enfants • Participer aux jeux de groupe
Psycho-moteur	• Coordonner ses mouvements • Reconnaître sa position par rapport à son environnement
Autre	• Se divertir

MATÉRIEL

- Des ballons de fête

DÉROULEMENT

- Diviser les enfants en petits groupes (2 ou 3 enfants par groupe) et donner un ballon gonflable par équipe;
- Chaque groupe d'enfants doit faire voler son ballon et le maintenir en l'air, sans contact avec le sol, le plus longtemps possible.

REMARQUES

Il est préférable de donner un ballon de couleur différente à chaque équipe; vous éviterez ainsi la confusion.



La feuille bonhomme

COLLAGES

DOMAINE D'APPRENTISSAGE

Langagier	<ul style="list-style-type: none"> • Comprendre et utiliser le vocabulaire nécessaire à ses apprentissages • Participer aux jeux de groupe
Psycho-moteur	<ul style="list-style-type: none"> • Coordonner ses mouvements • Coller adéquatement • Identifier certaines parties du corps
Cognitif	<ul style="list-style-type: none"> • Se situer dans l'espace
Autre	<ul style="list-style-type: none"> • Stimuler l'imagination

MATÉRIEL

- Feuilles de papier de construction ou de récupération
- Feuilles d'arbre séchées et aplaties
- Colle
- Crayons à colorier
- Ciseaux

DÉROULEMENT

- Choisir des feuilles assez grosses et bien formées. Placer les feuilles dans de gros livres pour les aplatir;
- Dire aux enfants qu'on va faire «un bonhomme feuille»;
- Il faut d'abord coller la feuille sur le papier, la pétiole (queue) vers le haut; Dites aux enfants que la feuille est le corps du bonhomme et qu'ils doivent dessiner sa tête, ses bras et ses jambes;
- Ensuite, on peut inviter les enfants à dessiner un décor, une maison, une rue, un arbre, etc.

REMARQUES

Si vous avez accès à un petit bois, les enfants peuvent aller ramasser et choisir les feuilles eux-mêmes.



Mon album

COLLAGES

DOMAINE D'APPRENTISSAGE

Langagier	• Comprendre et utiliser le vocabulaire nécessaire à ses apprentissages
Psycho-moteur	• Coordonner ses mouvements
Cognitif	• Se situer dans l'espace
Autre	• Stimuler l'expression de soi

MATÉRIEL

- Cahier ou plusieurs feuilles brochées ensemble
- Revues, catalogues
- Colle
- Ciseaux

DÉROULEMENT

- L'éducatrice remet à chaque enfant un cahier. Elle leur explique que ce cahier sera un album d'images;
- Dans cet album, ils colleront toutes sortes d'images qu'ils aiment ; des images qui leur font penser à quelque chose de beau ou à quelque chose de triste, selon leur goût;
- L'éducatrice leur dit, également, qu'ils colleront des images dans leur album, une fois par semaine ou toutes les deux semaines;
- L'éducatrice inscrit le nom de l'enfant sur la page couverture accompagné d'un dessin de l'enfant. Elle peut écrire les commentaires des enfants au bas des images. Par exemple, «Je l'ai choisie parce que j'aime les chiens».

REMARQUES

On peut aussi avoir un thème pour chaque semaine. Par exemple, «Cette semaine on colle seulement des images qui nous font rire», etc.



Mon beau sapin

COLLAGES

DOMAINE D'APPRENTISSAGE

- | | |
|---------------|---|
| Langagier | • Comprendre et utiliser le vocabulaire nécessaire à ses apprentissages |
| Psycho-moteur | • Coordonner ses mouvements
• Coller adéquatement |
| Cognitif | • Modeler des formes
• Se situer dans l'espace |

MATÉRIEL

- Papier de construction
- Papier de soie
- Crayons-feutres
- Colle

DÉROULEMENT

- L'éducatrice dessine un sapin au crayon feutre sur une feuille;
- L'enfant doit faire des petites boules de papier de soie et les coller sur la feuille, de façon à remplir l'intérieur du sapin.

REMARQUES

Il est important que les enfants comprennent bien qu'ils doivent coller seulement à l'intérieur du sapin.



Porte-lettres

CONSTRUCTION

DOMAINE D'APPRENTISSAGE

Langagier	• Comprendre et utiliser le vocabulaire nécessaire à ses apprentissages
Psycho-moteur	• Coordonner ses mouvements • Tenir convenablement les ciseaux et découper des formes simples
Autre	• Coller adéquatement • Stimuler la créativité et l'imagination

MATÉRIEL

- Assiettes de carton
- Ciseaux
- Colle ou ruban adhésif
- Bouts de tissu, de laine, de papier, etc.

DÉROULEMENT

- L'éducatrice propose aux enfants de se fabriquer un porte-lettres ou un porte-dessins, etc
- On découpe une assiette en deux et on colle la demie assiette sur une autre assiette complète, face contre face;
- Ensuite, l'enfant décore à son goût le bricolage;
- On peut fixer le tout au mur.

REMARQUES

On peut proposer ce bricolage à l'occasion de Noël, de la fête des mères ou tout simplement l'utiliser en classe pour le courrier.



La chenille

CONSTRUCTION

DOMAINE D'APPRENTISSAGE

- | | |
|---------------|---|
| Psycho-moteur | <ul style="list-style-type: none">• Coordonner ses mouvements• Tenir convenablement les ciseaux et découper des formes simples |
| Autre | <ul style="list-style-type: none">• Coller adéquatement• Stimuler l'imagination |

MATÉRIEL

- Boîtes d'oeufs
- Ciseaux
- Cure-pipes
- Crayons à colorier
- Peinture

DÉROULEMENT

- Découper le fond de la boîte d'oeufs dans le sens de la longueur;
- Donner une moitié à chaque enfant;
- Celui-ci pique un cure-pipe à travers chaque bosse, de façon à former deux pattes.

REMARQUES

Le cocotier

CONSTRUCTION

DOMAINE D'APPRENTISSAGE

Cognitif	• Identifier et nommer des couleurs
Psycho-moteur	• Coordonner ses mouvements
	• Tenir convenablement les ciseaux et découper des formes simples
	• Coller adéquatement
Autre	• Se divertir et stimuler l'imagination

MATÉRIEL

- Rouleau de papier essuie-tout
- Papier de construction vert et brun
- Colle
- Ciseaux.

DÉROULEMENT

- Recouvrir le rouleau de 3 pouces. Garder le plus long bout, l'entourer d'une feuille de papier vert et laisser dépasser le papier à un bout;
- Bien coller le papier sur le rouleau;
- Entourer encore une fois de papier brun puis d'un papier vert et finalement d'un papier brun;
- Une fois les papiers collés, couper en lanières les bouts de papier qui dépassent;
- Découper les quatre épaisseurs de papier ensemble;
- Découper jusqu'à rouleau;
- Rabattre les bandes de papier vers le bas de façon à former les feuilles du cocotier.

REMARQUES

On peut ajouter sous les branches des petites noix de coco faites en papier de soie mis en boule...



L'oiseau-main

DESSINS

DOMAINE D'APPRENTISSAGE

Psycho-moteur	• Coordonner ses mouvements • Coller adéquatement • Identifier certaines parties du corps
Cognitif	• Se situer dans l'espace
Autre	• Stimuler l'imagination

MATÉRIEL

- Feuilles de papier de construction ou de récupération
- Colle
- Crayons à colorier
- Ciseaux
- Ouate, autres matériaux du même genre

DÉROULEMENT

- L'éducatrice donne à chaque enfant une feuille et des crayons;
- L'enfant trace le contour de sa main sur la feuille. Elle lui fait remarquer que sa main ressemble à un oiseau si on lui dessine un oeil sur le pouce
- Tout le monde transforme sa main en oiseau. Ensuite, on peut le garnir de plumes, de ouate, etc.

REMARQUES

On peut demander aux enfants de le découper et de le suspendre.

Les feuilles

IMPRESSIONS

DOMAINE D'APPRENTISSAGE

Psycho-moteur	<ul style="list-style-type: none">• Coordonner ses mouvements• Coller adéquatement• Coller adéquatement
Cognitif	<ul style="list-style-type: none">• Se situer dans l'espace
Autre	<ul style="list-style-type: none">• Stimuler l'imagination et imprimer des objets texturés

MATÉRIEL

- Des feuilles fraîchement cueillies
- Gouache
- Pinceaux
- Papier

DÉROULEMENT

L'éducatrice indique chaque étape au fur et à mesure pour aider l'enfant :

1. Mets de la gouache sur l'envers de la feuille, avec ton pinceau (un papier protecteur est d'abord placé sur la table);
2. Soulève délicatement la feuille par la tige et tu la renverses sur un papier propre;
3. Recouvre le tout d'un autre papier protecteur;
4. Presse bien avec tes mains. Lorsque tu enlèves le papier protecteur et la feuille encrée, tu trouveras sur le papier propre, l'impression de ta feuille.

REMARQUES

Tu peux utiliser la même feuille plusieurs fois, en appliquant de la peinture avant chaque impression. On complétera le dessin en ajoutant certains éléments, comme une tête ou des bras pour former un personnage, par exemple.



Masques d'animaux

MASQUES

DOMAINE D'APPRENTISSAGE

Langagier	<ul style="list-style-type: none"> • Mémoriser des chansons ou des comptines • Raconter une histoire en ordre séquentiel
Socio-affectif	<ul style="list-style-type: none"> • Interagir avec les adultes et les autres enfants • Participer aux jeux de groupe • Identifier certaines parties du corps
Psycho-moteur	<ul style="list-style-type: none"> • Découper à l'aide de ciseaux • Tracer des formes simples
Autre	<ul style="list-style-type: none"> • Stimuler l'imagination

MATÉRIEL

- Carton bristol
- Crayons feutre ou peinture et pinceau
- Ciseaux

DÉROULEMENT

- Dans un livre illustré, l'éducatrice montre aux enfants des images d'animaux.
- Chaque enfant choisit l'animal qu'il préfère et il en examine tous les détails;
- L'éducatrice demande aux enfants : «Quelle est la forme de la tête, des yeux ?», «Quelle est la couleur ?», etc;
- L'éducatrice perce des trous à la place des yeux;
- L'enfant peinture ou colorie le masque à son choix;
- Voir les modèles.

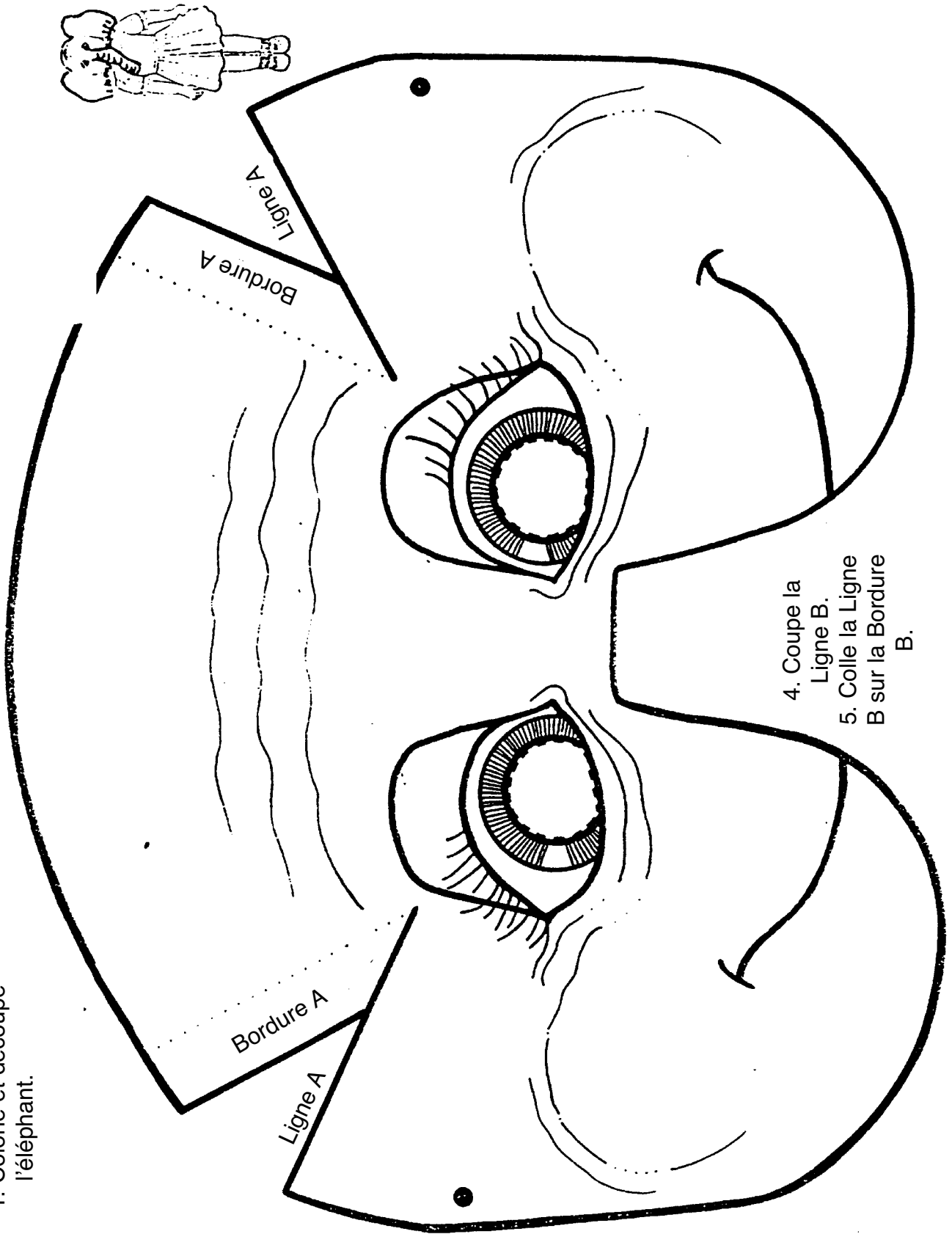
REMARQUES

Les enfants peuvent se servir des masques pour l'Halloween ou pour toutes autres occasions.



Éléphant

1. Colorie et découpe l'éléphant.

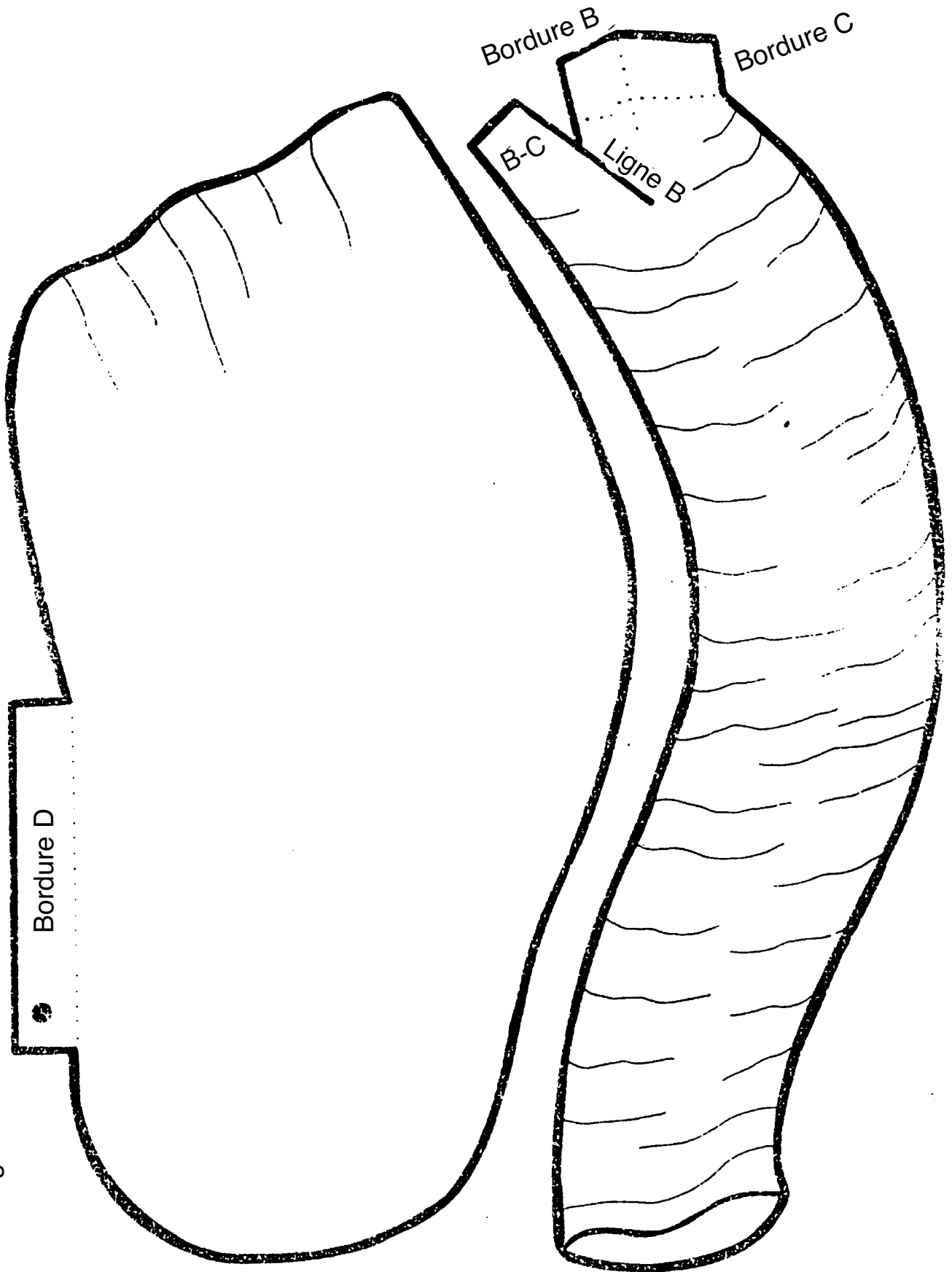


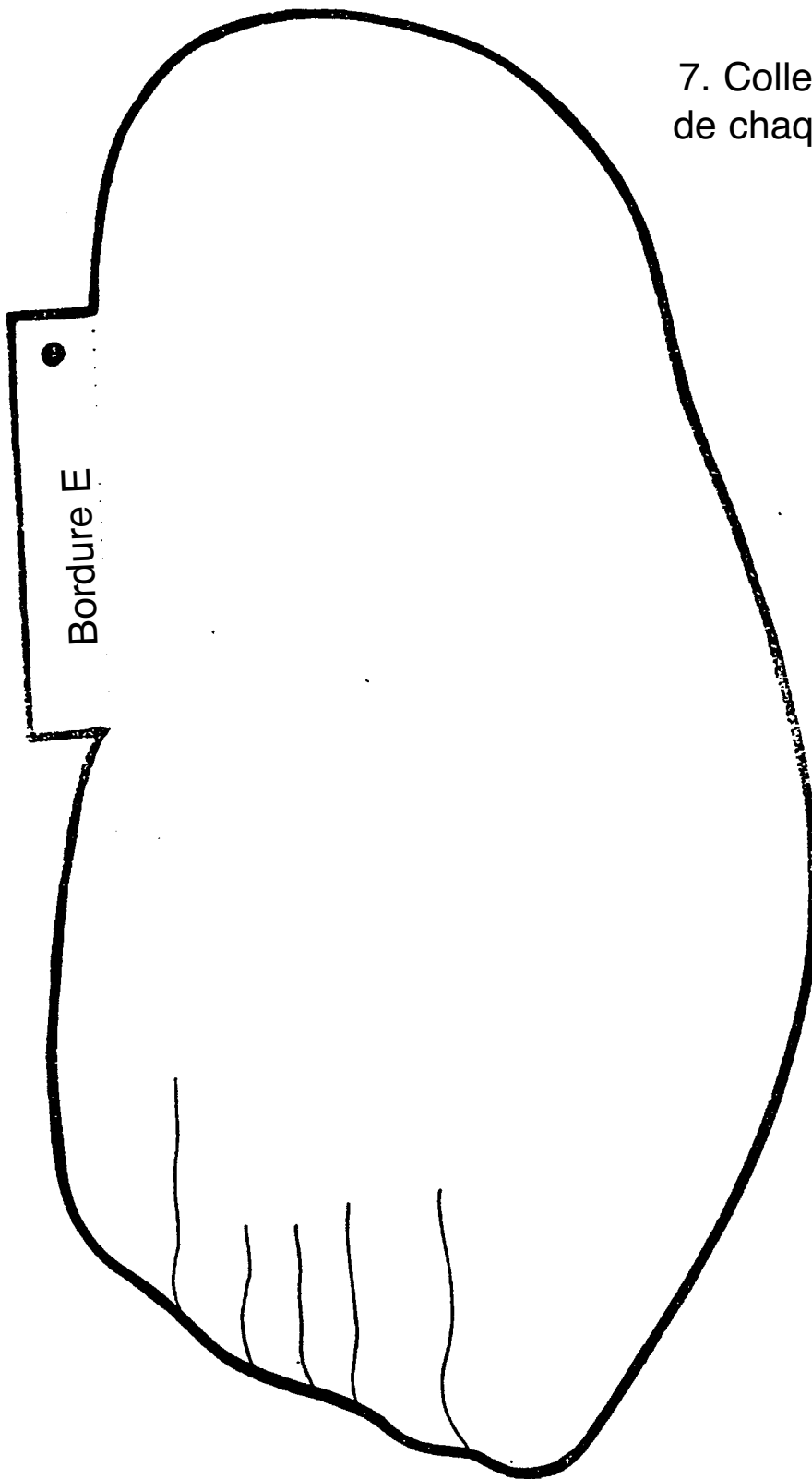
2. Coupe la Ligne A.
3. Colle la Ligne A sur la Bordure A.

4. Coupe la Ligne B.
5. Colle la Ligne B sur la Bordure B.

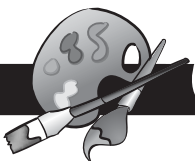


6. Colle la Bordure C
sous la face de l'éléphant
dans la région du nez.





7. Colle les Bordures D et E de chaque côté de la tête de l'éléphant.



Colle cuite

RECETTES

DOMAINE D'APPRENTISSAGE

MATÉRIEL

- 1/2 tasse de farine
- eau
- colorant végétale
- essence quelconque

DÉROULEMENT

- Ajouter l'eau à 1/2 tasse de farine jusqu'à ce que le mélange ait la consistance d'une crème;
- Laisser mijoter 5 minutes en remuant sans cesse;
- Ajouter quelques gouttes de colorant à la colle si désiré;
- Vous pouvez également ajouter une essence pour lui donner une odeur agréable;
- Après usage, garder la colle dans un contenant hermétique au réfrigérateur.

REMARQUES

La colle cuite dure plus longtemps que la colle non cuite. Il n'y a aucun danger pour l'enfant s'il y goûte.



Colle maison

RECETTES

DOMAINE D'APPRENTISSAGE

MATÉRIEL

- 1 tasse de farine
- 1/2 tasse de fécule de maïs
- 3/4 tasse de sel
- 2 tasses d'eau bouillante
- 1 cuil. à table d'alun
- quelques gouttes de thé des bois

DÉROULEMENT

- Faire dissoudre le sel et l'alun dans l'eau bouillante; d'une crème;
- Tamiser la fécule de maïs, la farine et délayer le tout avec de l'eau tiède;
- Ajouter le reste de l'eau bouillante;
- Laisser cuire jusqu'à transparence;
- Ajouter ensuite les quelques gouttes de thé des bois;
- Cette colle peut être utilisée sur la majorité des papiers.

REMARQUES

Elle se conserve dans un contenant.



La pâte à modeler maison

RECETTES

DOMAINE D'APPRENTISSAGE

Psycho-moteur

Autre

• Modeler des formes

• Se divertir

MATÉRIEL

- 1 tasse de sel
- 2 tasses de farine
- 1 tasse d'eau
- 3 cuil. à table d'huile
- quelques gouttes de colorant

DÉROULEMENT

- Bien mélanger le tout;
- Garder cette boule de pâte dans un contenant en plastique hermétiquement fermé.

REMARQUES



La pâte à modeler «playdough»

RECETTES

DOMAINE D'APPRENTISSAGE

Psycho-moteur

Autre

• Modeler des formes

• Se divertir

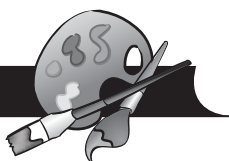
MATÉRIEL

- 1 tasse de farine
- 1 cuil. à table de crème à tartre
- 1/2 tasse de sel
- 1 tasse d'eau
- 2 cuil. à table d'huile végétale
- colorant alimentaire si désiré

DÉROULEMENT

- Mélanger l'eau et l'huile végétale dans un chaudron;
- Ajouter les autres ingrédients et chauffer le tout de 3 à 5 minutes en remuant jusqu'à ce qu'une boule se forme et se détache du chaudron;
- Refroidissez le mélange un peu avant de le mettre au réfrigérateur, dans un contenant scellé.

REMARQUES



La pâte à modeler sans cuisson

RECETTES

DOMAINE D'APPRENTISSAGE

- | | |
|---------------|----------------------|
| Psycho-moteur | • Modeler des formes |
| Autre | • Se divertir |

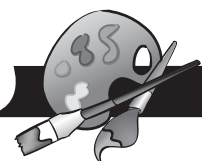
MATÉRIEL

- 3 tasses de farine
- 1 1/2 de sel
- 1 1/2 d'eau
- 1/2 tasse de d'huile végétale (ou savon à vaisselle)
- colorant alimentaire si désiré

DÉROULEMENT

- Mélanger la farine et le sel et ajouter graduellement à l'eau colorée et l'huile en remuant;
- La pâte peut être conservée au réfrigérateur;
- Elle durcit à l'air libre et peut ensuite être décorée.

REMARQUES



La pâte à sel

RECETTES

DOMAINE D'APPRENTISSAGE

Psycho-moteur
Autre

- Modeler des formes
- Se divertir

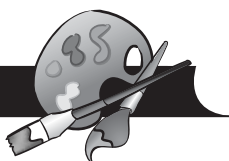
MATÉRIEL

- 1 tasse de farine
- 4 tasses de farine
- 1 1/2 tasse d'eau (ou plus au besoin)
- four à 350 F
- Peinture , crayons-feutres
- vernis (facultatif)

DÉROULEMENT

- Mélanger la farine et le sel;
- Ajouter l'eau lentement;
- Rouler la pâte (au moins 5 cm d'épaisseur);
- Tailler avec des moules à biscuits ou donner la forme voulue;
- Faire un trou pour les suspendre;
- Cuire 45 minutes ou une heure selon l'épaisseur;
- Refroidir et décorer avec de la peinture ou des crayons-feutres;
- Mettre un vernis pour donner du lustre et mieux le conserver.

REMARQUES



Mousse à neige

Ivory neige (savon pour vêtements)

RECETTES

DOMAINE D'APPRENTISSAGE

- | | |
|---------------|----------------------|
| Psycho-moteur | • Modeler des formes |
| Autre | • Se divertir |

MATÉRIEL

- 1/2 tasse d'eau
- 1 tasse de savon Ivory neige
- gouache en poudre
- feuille de papier de construction foncée

DÉROULEMENT

- Délayer 1 tasse de savon dans 1/2 tasse d'eau
- Ajouter la gouache si désiré, pour décorer;
- Battre au malaxeur jusqu'à ce que le mélange soit épais;
- Mettre dans un bol;
- Dessiner avec les doigts sur le papier.

REMARQUES



Je trouve des mots

DOMAINE D'APPRENTISSAGE

Langagier

- Participer aux activités de langage
- Comprendre et utiliser le vocabulaire nécessaire à ses apprentissages
- Démontrer sa compréhension

MATÉRIEL

- Illustrations d'objets qui commencent par la même syllabe (chat, chapeau, chasseur, chameau, etc.)

DÉROULEMENT

- L'éducatrice rassemble une bonne quantité d'illustrations d'objets divers;
- Elle demande aux enfants de former un cercle;
- Elle montre une illustration et demande de l'identifier;
- Ensuite, elle demande aux enfants de trouver l'illustration d'un objet qui commence par le même son. Par exemple, si elle montre le chat, les enfants doivent trouver une image commençant par «cha».

REMARQUES



Le chien-guide et l'aveugle

DOMAINE D'APPRENTISSAGE

Langagier	• Utiliser le vocabulaire nécessaire à ses apprentissages
Socio-affectif	• Interagir avec les autres enfants • Participer aux jeux
Cognitif	• Percevoir la position spatiale d'un objet par rapport à la sienne
Psycho-moteur	• Développer le sens de l'orientation et du toucher

MATÉRIEL

- Des bandeaux (1 par équipe)

DÉROULEMENT

- Les enfants sont regroupés deux par deux. L'un joue le rôle de l'aveugle, un bandeau sur les yeux, l'autre, le rôle du chien-guide;
- Le chien guide son maître dans le local par des indications verbales en le tenant par la main. L'aveugle doit essayer de se situer et tenter de découvrir certains objets en les touchant.

REMARQUES



On refait la paire

DOMAINE D'APPRENTISSAGE

- | | |
|----------------|--|
| Socio-affectif | <ul style="list-style-type: none">• Interagir avec les autres enfants• Participer aux jeux |
| Cognitif | <ul style="list-style-type: none">• Comparer et classer des objets• Exprimer ses observations |

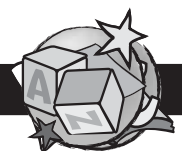
MATÉRIEL

- Aucun

DÉROULEMENT

- Tout le monde enlève ses souliers (l'éducatrice aussi);
- On les place au centre de la pièce ou du cercle, pêle-mêle;
- Au signal de l'éducatrice, on doit reconstituer les paires de souliers;
- Ensuite, on peut classer les paires de soulier par ordre de grandeur, par couleur, etc.

REMARQUES



Trouvons l'image

DOMAINE D'APPRENTISSAGE

Langagier	<ul style="list-style-type: none">• Comprendre et utiliser le vocabulaire nécessaire à ses apprentissages
Socio-affectif	<ul style="list-style-type: none">• Suivre certaines règles
Cognitif	<ul style="list-style-type: none">• Identifier et nommer des couleurs• Reconnaître les différences et les ressemblances
Psycho-moteur	<ul style="list-style-type: none">• Tenir convenablement des ciseaux• Coller son image adéquatement

MATÉRIEL

- Revues et catalogues
- Ciseaux
- Colle

DÉROULEMENT

- L'éducatrice remet aux enfants des revues, des catalogues et une paire de ciseaux;
- Elle dit aux enfants qu'ils doivent trouver et découper dans les revues et catalogues, l'objet ou l'animal qu'elle nommera;
- Elle commence avec des choses simples qu'on retrouve à coup sûr dans les revues. Par exemple un objet rouge ou bien des yeux;
- Ensuite elle augmente le degré de difficultés. Par exemple un chat ou une fleur.

REMARQUES

Il est important que l'éducatrice nomme une chose à la fois et qu'elle attende que tout le monde trouve une image. Si un enfant ne trouve rien, il peut demander l'aide d'un ami.



Vis-à-vis

DOMAINE D'APPRENTISSAGE

- | | |
|----------------|--|
| Socio-affectif | • Interagir avec les autres enfants
• Participer aux jeux |
| Psycho-moteur | • Identifier certaines parties du corps |

MATÉRIEL

- Aucun

DÉROULEMENT

- Les enfants sont en équipe de deux;
- Ils doivent mettre en contact les parties du corps nommées par l'éducatrice;
- Par exemple dos à dos, face à face, main à main, coude à coude, oreille à oreille, etc.;
- Au signal «vis-à-vis» on change de partenaire.

REMARQUES



Je chiffonne

DOMAINE D'APPRENTISSAGE

- | | |
|----------------|---|
| Langagier | • Comprendre et utiliser le vocabulaire nécessaire à ses apprentissages |
| Psycho-moteur | • Faire le lien entre une partie du corps et sa fonction |
| Motricité fine | • Plier une feuille
• Déchirer une feuille |

MATÉRIEL

- Des feuilles de papier de récupération et des ciseaux

DÉROULEMENT

- Faire découvrir aux enfants les divers bruits que l'on peut faire avec une feuille de papier;
- L'éducatrice leur remet une feuille et leur propose de chiffonner, déchirer ou secouer le papier, frotter deux feuilles ensemble, taper sur le papier, souffler sur le papier, parler en faisant vibrer le papier dans sa bouche, le déchirer vite ou lentement, etc .;
- Écouter les suggestions des enfants. Demander aux enfants la différence entre les sons. Celui-ci est plus fort, plus doux. J'aime mieux celui-là, l'autre m'agace.

REMARQUES

On peut demander aux enfants de faire l'activité en suivant le rythme d'une chanson.



Je joue mon nom

DOMAINE D'APPRENTISSAGE

Langagier	• Reconnaître son prénom
Socio-affectif	• Participer à la vie de groupe
	• Donner différentes caractéristiques
Autre	• Se divertir

MATÉRIEL

- Aucun

DÉROULEMENT

- Tout le monde s'assoie en cercle;
- L'éducatrice frappe dans ses mains en prononçant chaque syllabe du nom de l'enfant. Par exemple, «Ma» (frappe) - «rie» (frappe);
- Ensuite, elle demande à tous les enfants d'épeler un nom en frappant dans leurs mains et ainsi de suite pour le nom de chaque enfant.

REMARQUES

On peut aussi s'amuser à frapper d'autres messages. Par exemple, les mots de vocabulaire, le nom de ta maman, etc.



Les bruits de mon corps

DOMAINE D'APPRENTISSAGE

- | | |
|-------------------|---|
| Langagier | • Comprendre et utiliser le vocabulaire nécessaire à ses apprentissages |
| Socio-affectif | • Participer aux activités de langage |
| Motricité globale | • Participer aux jeux de groupe |
| | • Identifier certaines parties du corps et leurs caractéristiques |
| | • Faire le lien entre une partie du corps et sa fonction |

MATÉRIEL

- Aucun

DÉROULEMENT

- L'éducatrice tourne le dos aux enfants et fait des bruits avec différentes parties de son corps :
- elle claque des doigts ;
- elle se tape sur les cuisses ;
- elle fait claquer sa langue (cheval au trot) ;
- elle se gonfle les joues et laisse sortir l'air d'un coup ;
- elle tape des pieds, des mains, sur son ventre ;
- elle renifle ;
- elle siffle ;
- etc.;
- Ensuite, après chaque bruit, elle demande aux enfants d'identifier avec quelle partie du corps elle a fait le bruit.

REMARQUES

On peut demander à un enfant de faire les bruits.



Ma bouche travaille

DOMAINE D'APPRENTISSAGE

Langagier

- Participer aux activités de langage
- Comprendre les consignes données et les messages simples

MATÉRIEL

- Aucun

DÉROULEMENT

- L'éducatrice demande aux enfants de répéter avec elle les bruits qu'elle fera:
- quand le fruit est bon = m - m - m ;
- lorsque la poule est joyeuse = c - c - c ;
- on éteint la chandelle = f - f - f ;
- on scie du bois = s - s - s ;
- une abeille butine = z - z - z ;
- on demande le silence = ch - ch - ch ;
- en avant le cheval = u - u - u ;
- on endort la poupée = a - a - a ;
- oh ! que c'est beau = o - o - o.

REMARQUES

Exagérer la prononciation avec la bouche, les lèvres, les joues, les gencives et la langue.



Où te caches-tu ?

DOMAINE D'APPRENTISSAGE

Socio-affectif	<ul style="list-style-type: none">• Interagir avec les autres enfants• Participer aux jeux de groupe
Psycho-moteur	<ul style="list-style-type: none">• Faire le lien entre une partie du corps et sa fonction
Cognitif	<ul style="list-style-type: none">• Percevoir la position spatiale d'un objet par rapport à la sienne
Autre	<ul style="list-style-type: none">• Se divertir

MATÉRIEL

- Cadran à «tic-tac» ou boîte à musique

DÉROULEMENT

- Les enfants sont assis en cercle au centre de la pièce. Ils ont les yeux bien fermés;
- L'éducatrice cache le cadran dans la pièce, pas trop loin des enfants pour commencer;
- Ensuite, elle demande aux enfants d'ouvrir bien grandes leurs oreilles et de chercher en silence le cadran.

REMARQUES



Pédale, pédalons

DOMAINE D'APPRENTISSAGE

Socio-affectif	<ul style="list-style-type: none">• Interagir avec les autres enfants• Participer aux jeux de groupe
Psycho-moteur	<ul style="list-style-type: none">• Faire le lien entre une partie du corps et sa fonction• Coordonner ses mouvements
Autre	<ul style="list-style-type: none">• Se divertir

MATÉRIEL

- Aucun

DÉROULEMENT

- L'éducatrice invite les enfants à une promenade en pédalo. Deux par deux, les enfants se couchent sur le sol, l'un en face de l'autre, de façon à se toucher les pieds;
- Tout le monde chante une chanson les deux pieds collés à ceux de son partenaire. Ils doivent suivre le rythme de la chanson en pédalant.

REMARQUES

La chanson peut varier selon le thème. Par exemple, «Violette à bicyclette».



Tourbillon de couleurs

DOMAINE D'APPRENTISSAGE

- | | |
|-----------|---|
| Langagier | • Comprendre et utiliser le vocabulaire nécessaire à ses apprentissages |
| Cognitif | • Identifier et nommer les couleurs
• Mesurer à l'aide d'objets concrets
• Manipuler adéquatement le matériel |

MATÉRIEL

- Un plateau
- Lait
- Colorant alimentaire (différentes couleurs)
- Quelques gouttes de savon à vaisselle

DÉROULEMENT

- Vous avez besoin d'un grand plateau de quelques centimètres de haut;
- Dans le plateau, vous versez le lait pour qu'on n'y voit plus le fond (pas plus d'un centimètre d'épaisseur);
- Ensuite, vous ajoutez le colorant alimentaire dans le lait, par petites gouttes dispersées. Il est important de ne mettre que quelques gouttes et qu'elles soient de couleurs différentes;
- Les gouttes doivent être à 5-6 centimètres de distance minimum les unes des autres;
- Lorsque les gouttes sont mises, laissez tomber 2 à 3 petites gouttes de savon à vaisselle (éparpillées dans le plateau);
- Maintenant, regardez la réaction;
- Si le mouvement diminue, vous pouvez ajouter du savon et ce jusqu'à ce que les couleurs se soient toutes mélangées et qu'il n'y ait plus de mouvement.

REMARQUES



