





Pratiques gagnantes selon le groupe d'âge

Préscolaire : 4-5 ans

<p>Période du repas</p> 	<p>Accueillir avec un mot gentil, un commentaire positif Demander le sourire et le mot de passe à l'arrivée Utiliser une pancarte pour le lavage des mains par table Faire le décompte des boîtes à lunch Placer les plateaux à la table de la même couleur Identifier les contenants à chauffer (nom avec velcro) Faire regarder le contenu par l'enfant avant de chauffer Déposer un contenant à déchets sur chaque table Prévoir des responsabilités, des livres, du dessin pour ceux qui finissent en premier</p>	<p>Présences en silence, lumière tamisée, musique calme avant de manger ou période de 5 minutes de silence pour manger, avec un sablier Causerie autour d'un thème : Es-tu déjà allé ? Histoire animée, mimée par les enfants Miroir pour vérifier la propreté des visages Routine et annonce des activités à venir Utilisation d'un tableau indiquant l'horaire de la journée, des pictogrammes, des comptines</p>	<p>Système d'émulation collectif : Bol de billes Quand le bol est plein = récompense Tableau d'émulation individuel : 1X pour comportement + 1X pour brossage de dents Former leurs propres équipes pour gagner des morceaux de robots Table gagnante avec panier surprise si bon comportement Privilege d'aller dans l'autre local avec ordi + coin cuisine 5 min Table de Noël : l'enfant invite un ami.</p>
<p>Jeux dans la cour</p> 	<p>Demander aux enseignants d'habiller les enfants pour sortir avant le repas Demander de lever les mains pour montrer les mitaines/gants Expliquer les consignes avant de sortir et jouer Installer des coins pour chaque jeu populaire Demander aux grands volontaires d'animer des jeux</p>	<p>Jeux libres, jeux de ballon Concours dans les modules Psychomotricité : courses, cachette, tag, glissade, hockey, soccer Corde à sauter, 4 coins, ballon-poire, carré de sable, craies géantes <i>Jeu du loup, Couleurs, Le lapin noir, Serpentin</i></p>	
<p>Jeux de transition</p> 	<p>Se déplacer de différentes façons : en espion, en train, en autobus, à pas de souris, comme des abeilles, en imitant des animaux, en suivant les feux de signalisation (vert, jaune, rouge), en dansant et en chantant, sans toucher aux lignes, en nageant la bouche fermée pour ne pas avaler de l'eau, en effaçant sa bouche, en silence pour identifier les bruits de l'école, avec un permis de circuler, etc. Nommer qui va dehors ou aux toilettes en premier: utiliser des éléments de couleurs (ex. ceux qui portent du rouge, etc.), faire la meilleure statue, etc. Pour sortir du local, si c'est trop bruyant, reculer de 10 pas Pour l'habillage : afficher la séquence des vêtements</p>	<p>Musique de détente, chansons, revues, histoires, devinettes, mimes, jeux de rôles, jeux de mains et de pieds, épreuves, etc. <i>Jean dit... Qui suis-je ? Martin pêcheur Attrape la bibitte Bateau dans l'eau</i></p>	
<p>Activités de fin de journée</p> 	<p>Prioriser l'extérieur Accorder du temps pour jouer en petits groupes Planifier selon leurs intérêts Bricolage : morceler le travail en courtes étapes sur quelques jours Cuisine: après avoir participé, aller dessiner la recette Activités sportives : encourager, encourager et encourager Savoir reconnaître qu'une activité ne fonctionne pas et arrêter</p>	<p>Jeux libres, jeux au gymnase Jeux de cartes et de table, jeux de rôles, jeux de construction Coloriage, bricolage, peinture, pâte à modeler Danse, zumba, karaoké, imitation Cuisine, sciences Informatique, tablettes Histoires, films</p>	
<p><i>Journée pédagogique</i></p>	<p>Planifier la journée pour ceux qui restent à l'école et ceux qui vont en sortie Sortir de l'ordinaire : se maquiller, prendre une marche dans le quartier, aller au parc voisin, explorer avec une loupe, faire une expérience scientifique En sortie, fournir un élément voyant qui identifie les enfants du groupe (foulard rouge, dossard, chandail)</p>	<p>Thématique avec déguisements et activités en lien Rotation par ateliers animés par la même personne ce qui permet aux petits de connaître les autres membres de l'équipe Grand jeu collectif multiâge après le dîner</p>	<p>Journée Camping Journée Cirque Journée La Guerre des Tuques Journée Jeux de cartes : faire des châteaux Sortie aux quilles, aux pommes, aux glissades, à la cabane à sucre, Spectacle de magicien</p>
<p>Outils d'intervention</p>	<p>Installer un coin calme pour se retirer, tamiser les lumières Mettre de la musique pour relaxer et réfléchir Utiliser un sablier, une chenille de comportements, un tableau de gradation, des pictogrammes de rappel Chanter une comptine pour rappeler la consigne Écouter l'enfant et expliquer la consigne Pour un problème de groupe : exposer le problème et trouver des solutions ensemble</p>	<p>Nommer des étoiles de la semaine Donner des billets de bonne conduite avec un tirage par mois Distribuer des pattes de chenille et accorder une activité-privilege lorsqu'elle est complète Pour les petits qui chignent, sont mauvais perdants : être à l'écoute et leur permettre de parler de leur frustration, de leur peine, de nommer leurs émotions. Installer un coin pour la résolution de conflits, pour retrouver son calme, son sourire</p>	