





Pratiques gagnantes selon le groupe d'âge

1^{re}-2^e année : 6-8 ans

<p>Période du repas</p> 	<p>Planifier des jeux pour trouver leur place, piger une couleur de vêtement associée à une table (dîner méli-mélo), des activités de compétition gars/filles, mettre de la musique pendant que les repas chauffent (dîner disco) Instauration d'une période de causerie pour raconter leur fin de semaine (lundi) Prévoir une activité « Objet de la maison que tu veux présenter à tes amis » Utiliser un thème de discussion par midi, demander « Qui a quoi dans son lunch ? » Pour éviter d'exiger le silence complet durant toute la période, prévoir de courts moments précis : prise de présences, messages importants ou fin du repas Prévoir un tableau de responsabilités Faire le rangement en 20 secondes avec les 5 dernières en silence, avec lumière tamisée À la fin du repas, prévoir un moment de défoulement dansant, un temps de repos, permettre des jeux de tables calmes, installer un bac de leurs jeux préférés, des coins : lecture, dessin, massage (balles de tennis dans le dos, capillaire), <i>Légo</i>, etc.</p>	<p>Bon comportement = choix de place le lendemain Comportement désorganisé = manger seul à une table pour un temps précis Table du trophée des « Responsables » ou des « Silencieux » : les enfants iront s'habiller avant les autres ou gagneront un prix. Coupons Bonheur : un élève récompensé à chaque semaine. Vendredi en folie : jeux de la maison permis, musique, danse et coupons pour 1 tirage chez les garçons et 1 tirage chez les filles Décembre : les enfants responsables pourront ouvrir les petites portes du Calendrier de l'Avent affiché.</p>
<p>Jeux dans la cour</p> 	<p>Laisser les enfants choisir leurs activités, offrir des suggestions, des idées pour les aider à s'organiser, embarquer dans leurs jeux tout en restant disponible et vigilant Scinder la période en 2 parties : jeu dirigé avec activités diversifiées et jeu libre Jouer dans une zone spécifique et adaptée au groupe d'âge Faire voir les modules autrement, animer des jeux imaginaires Sortir suffisamment de matériel, disponible pour tous Inclure les dineurs</p>	<p>Jeux sportifs et tournois: hockey, soccer, kickball, ballon-chasseur Jeux de ballon (quilles, capitaine) Tag, élastique, corde à sauter, échasses, craies géantes Recueil de jeux : <i>Ma cour, un monde de plaisir</i> <i>Roche-papier-ciseaux</i> humain, 4 coins sans ballon, <i>Hirondelle (Trois fois passera)</i>, <i>Pâté chinois</i>, <i>Pac-Man</i>, attraper la balle de tennis avec leurs casquettes, frisbee Jeux libres</p>
<p>Jeux de transition</p> 	<p>Former le rang en donnant des caractéristiques : couleur des yeux, des vêtements, du plus petit au plus grand ou l'inverse, gars/filles, etc. Faire des déplacements thématiques : comme des soldats, etc. Donner des défis : devinettes, jeux de mémoire, la chaise... Pour un habillage efficace, distribuer verbalement des médailles d'or, d'argent et de bronze</p>	<p>Petits jeux en cercle sans matériel : <i>Chef d'orchestre, Clin d'œil, Téléphone arabe, etc.</i> <i>1-2-3 Soleil, Jean dit...</i> <i>Bonhomme pendu</i>, mandala, coloriage, <i>Fais-moi un dessin</i>, contes, mimes, quiz Chansons et comptines Jeux de cartes, <i>UNO</i>, casse-tête, boule labyrinthe Livres et affiches : <i>Cherche et trouve</i></p>
<p>Activités de fin de journée</p> 	<p>Prioriser l'extérieur Offrir des ateliers au choix dans les différents locaux disponibles : gymnase, bibliothèque, etc. Pour les activités manuelles, fonctionner par tables, par équipes de travail Créer des activités privilèges et des vendredis spéciaux</p>	<p>Bricolage, ordinateur, WII, cuisine, expériences scientifiques, jeux de concentration Jeux de gymnase, jeux extérieurs, jeux libres Jeux de société, jeux de cartes, livres, dessins, caricatures Jeux de relaxation, mandala</p>
<p><i>Journée pédagogique</i></p>	<p>Planifier de l'animation par le personnel éducateur et des invités spéciaux Utiliser des thématiques selon les mois, les fêtes, les journées internationales Offrir plus de liberté, des permissions spéciales, puisque c'est une journée de congé.</p>	<p>Journée Voyage autour du monde : avec un chandail comme passeport sur lequel on étampe les pays visités, Carnaval de masques Journée à l'envers, Chasse au trésor, Kermesse, Tombola, Défi sportif, la Mini Ville, Journée « Fais ta pizza » Expériences scientifiques</p>
<p>Outils d'intervention</p>	<p>Offrir deux choix Présenter des pictogrammes Nommer des chefs d'équipe Demander à l'occasion, si nécessaire, l'appui de la responsable/technicienne ou de la direction</p>	<p>Utiliser le renforcement positif, les coupons SCP (système de valorisation), un système d'émulation, un tableau de gradation, une feuille de route, un coin réflexion, des balles anti-stress, des lézards lourds, des coussins <i>Disc-O-sit</i>, les avertissements, le décompte de 5 à 0, le retrait de l'activité, le sablier, le <i>Time timer</i>, etc. Créer un magasin scolaire et distribuer des coupons Bonheur Faire un tirage à la fin de la semaine : cadeau, privilège...</p>