





Pratiques gagnantes selon le groupe d'âge

3^e à 6^e année : 9-12 ans

<p>Période du repas</p> 	<p>Si possible, aller dehors en premier, pour décompresser, avoir son propre local Déterminer les règles avec eux, les illustrer et les afficher pour faire des rappels Varier les places à table : Places désignées par un jeu, tables attirées selon les demandes des jeunes, changement à tous les jours selon les groupes d'amis Mettre de la musique en mangeant, tamiser les lumières Faire des midis spéciaux : dîner à l'envers, midi rigolade, etc. Créer des rondes de discussion, favoriser les échanges sur un sujet Prévoir un système de récupération avec des bacs : poubelle, recyclage et compost Prévoir un tableau de responsabilités, utiliser un dé pour les tâches à faire</p>	<p>Activité récompense ou table privilège pour les jeunes qui agissent bien Concours « Subway » pour stimuler les jeunes à ne rien oublier (vêtements et autres): tout apporter = 1 chance de gagner Planification d'activités sans matériel (ou presque) pour les tables plus turbulentes Mettre des revues à consulter à leur disposition Pour un jeune qui parle quand ce n'est pas le bon moment : lui demander de venir s'asseoir à côté de soi</p>
<p>Jeux dans la cour</p> 	<p>S'assurer d'un équilibre entre jeu animés/structurés et jeux libres Respecter leurs choix d'activités et leur besoin de liberté Sortir beaucoup de matériel pour jouer, apporter des variantes aux jeux Être un modèle de vie active : jouer avec les jeunes, s'impliquer dans leurs activités, les encourager, miser sur le plaisir de jouer plutôt que la compétition Profiter du parc-école et proposer des défis physiques : celui qui s'accroche le plus longtemps à la barre, qui se balance le plus haut, etc. Leur faire préparer une activité, les impliquer auprès des autres groupes pour animer</p>	<p>Jeux de balles et ballons : hockey, soccer, baseball, kickball, ballon capitaine, <i>King</i>, Football frisbee Corde à sauter, <i>4 coins</i> Dessin sur la neige Répertoires d'activités : WIXX et <i>Ma cour, un monde de plaisir</i> Prendre un jeu de société et le réaliser grandeur nature</p>
<p>Jeux de transition</p> 	<p>Trouver d'autres moyens, considérés comme « bébé », que fermer les lumières pour obtenir le silence, etc. Prévoir une trousse d'activités avec peu ou sans matériel Les surprendre à l'occasion : lancer du soulier</p>	<p><i>La bombe, Choc électrique, Ni oui/Ni non, 7-up, Devine c'est quoi ?</i> (objets insolites) Lecture, dessin libre, cahier à colorier, labyrinthes, mandalas Quiz, Espion/détective, mimes, yoga, jeux d'observation, jeux de mots</p>
<p>Activités de fin de journée</p> 	<p>Reconnaître leur besoin de bouger, d'aller dehors après l'école Travailler en duo pour offrir toujours 2 choix d'activités Proposer une planification selon leurs intérêts avec un accès à différents locaux selon un horaire précis Avoir le choix de participer ou non, leur laisser la possibilité d'observer avant de vouloir embarquer : activités plus libres, plus dirigées, obligatoires quelques fois, projets collectifs à moyen et long terme Prévoir un élément déclencheur, une activité spéciale, un invité, une récompense, une armoire de jeux juste pour eux Utiliser le TNI, les tablettes et l'ordinateur pour des projets techno</p>	<p>Activités culinaires, expériences scientifiques, arts plastiques, activités sportives au gymnase, jeux de table, jeux à l'ordinateur Jeux extérieurs, jeux libres Air hockey, mini-hockey, babyfoot Création de bracelets, bijoux, tricoton et autres activités manuelles Improvisation, théâtre, chorégraphie, magie, spectacle Montage musical, cinéma, montage photos, jeux avec la caméra, power point, création de jeux interactifs Jeux de cartes : jeu de la cuillère, <i>Jungle Speed, Trou de beigne, Loups-garous, Hockey cartes, Wanted</i></p>
<p><i>Journée pédagogique</i></p>	<p>Impliquer les jeunes dans le choix des thématiques et des activités Afficher des pancartes avec les activités à venir et des photos souvenirs Offrir une programmation organisée et structurée Répartir les groupes multiâge dans différents locaux selon la demande Faire différent des plus jeunes, se jumeler avec d'autres groupes de grands pour sortir (écoles voisines) Utiliser les ressources de la ville et de la communauté Offrir des billets de félicitations pour une journée réussie</p>	<p>Sorties, jeux extérieurs, tournois sportifs Choix entre expériences scientifiques et recettes à la cuisine, bricolage au SG, jeux actifs au gymnase, activité spéciale à la salle polyvalente... Dessin géant au rétroprojecteur, film et popcorn en lien avec le thème Kermesse avec récompenses Skate park, patinoire, maison des jeunes, vélo-route, cinéma, ferme, Cercle des fermières, commerçants, etc.</p>
<p>Outils d'intervention</p>	<p>Faire preuve de constance au niveau des consignes Utiliser l'humour pour dédramatiser Utiliser les gestes, les yeux plutôt que la parole, les techniques d'impact Au dîner : ramasser son dégât, aller manger dans un autre groupe (avec les plus jeunes) Dans la cour d'école : marcher avec l'adulte pour se calmer</p>	<p>Établir un système de récompenses: billets étoiles, pierres précieuses Utiliser une carte de bonnes actions et obtenir des privilèges Faire une réflexion écrite au SG, retirer du groupe pour une activité, déterminer ensemble un geste de réparation Demander l'aide de la TES pour la résolution de conflits, pour les problèmes persistants et les périodes de réflexion</p>