





Pratiques gagnantes selon le groupe d'âge

Multiâge : 5-12 ans

<p>Période du repas</p> 	<p>Utiliser les recueils d'activités <i>Dîners animés 1 et 2</i> pour proposer des petits jeux avant, durant ou après le repas : Tic-tac-toe géant, <i>Fais-moi un dessin</i> Mettre de la musique pendant le dîner et chanter une chanson après Créer des dîners spéciaux : repas à l'envers, etc. En cas de pluie, préparer un petit bricolage, un cahier de jeux et activités Encourager l'entraide pour différentes tâches : ouvrir un thermos, couper la viande, ramasser un dégât, chauffer un plat... Présenter les tâches à faire et les activités possibles à l'extérieur : leur demander de « s'inscrire » avant de sortir</p>	<p>Pour faciliter l'intégration d'un enfant de maternelle, installer à sa table un ami de sa classe ou son grand frère, sa grande sœur, son (sa) cousin(e) Réserver une table pour les grands</p>
<p>Jeux dans la cour</p> 	<p>Permettre des activités spéciales : vélo au SG, etc. Leur faire découvrir les jeux de notre enfance</p>	<p>Chasse au trésor <i>4 coins</i>, <i>1-2-3 Soleil</i>, cerceaux musicaux, balle au mur Dessin et peinture sur neige Jeux de rôles Jeux de ballon : ballon-chasseur, kickball, <i>ballon bond</i>, <i>ballon carré</i>, <i>ballon Master</i>, <i>ballon virus</i> Jeux libres</p>
<p>Jeux de transition</p> 	<p>Utiliser un horaire et une minuterie Utiliser un toutou comme mascotte, comme chef de rang, comme annonceur de la prochaine activité, comme rappel de consigne Varier le bac de livres pour offrir une panoplie qui répond aux besoins de tous les âges</p>	<p><i>Jean dit, Qui suis-je ?</i> Jeu du téléphone, <i>7-up</i>, <i>Choc électrique</i>, <i>Air-Terre-Mer</i> Cherche et trouve Jeux de couleurs, jeux de mains et comptines Jeux de rôles Massage pizza</p>
<p>Activités de fin de journée</p> 	<p>S'inspirer des activités sur le site de WIXX Avec les grands, planifier des activités structurées au gymnase et leur permettre de les animer Organiser des tournois, une ligue inter-SG Changer d'activités à tous les 15-20 minutes Présenter des activités plus complexes pour encourager les petits à se surpasser Présenter des jeux plus simples pour encourager les grands à jouer pour le plaisir Diviser le gymnase en sections, le local en coins avec des règles précises Prévoir des activités de bricolage variées avec le même matériel Prévoir des projets personnels à long terme pour les grands Profiter du TNI et de la Wii (<i>Just Dance</i>) Prévoir des jeux individuels calmes et un moment de relaxation à la fin des activités dirigées</p>	<p>Jeux au gymnase : courses à relais, jeux de ballon, badminton Activités culinaires et expériences scientifiques Jeux de cartes et de société Danse, zumba, théâtre et mimes Corde à sauter Carré de sable avec un bac de seaux et de pelles Glissement sur la neige</p>
<p><i>Journée pédagogique</i></p>	<p>Planifier par thématiques, consulter les collègues et les enfants Varier les combinaisons de groupe par âges Profiter de la présence d'un boisé pour aller se promener dans la nature et faire des activités en lien avec ce thème</p>	<p>Journée sportive avec différents défis Journée Insectes</p>
<p>Outils d'intervention</p>	<p>Utiliser des pictogrammes, les balles anti-stress Régler des conflits simples avec un <i>Roche-papier-ciseaux</i> Donner toujours des choix Impliquer les jeunes pour trouver des solutions</p>	<p>Établir un système d'émulation avec des chèques privilèges Donner des privilèges et réserver certaines activités seulement pour les grands</p>