

Domaine et compétences

Social: 1.1 Se faire des amis, 1.2 Résoudre des conflits et problèmes sociaux, 1.3 S'introduire dans un groupe de pair, 1.4 Aider, 1.5 Interagir de façon positive et respectueuse, 1.6 Collaborer, 1.7 Faire preuve d'empathie, 1.8 Accepter le point de vue d'une autre personne, 1.9 Interagir avec les adultes

Affectif: 2.1 La notion de soi, 2.2 La formation de l'identité, 2.3 L'estime de soi, 2.4 La reconnaissance et l'expression de ses émotions, 2.5 La maîtrise de l'attention, des émotions et du comportement, 2.6 Une attitude positive face à l'apprentissage

Communication, la langue et l'alphabétisation: 3.1 L'utilisation de la communication (verbale, non verbale), 3.2 L'utilisation du français et de la langue maternelle de l'enfant, 3.3 Le vocabulaire, 3.4 La conversation avec ses pairs et les adultes, 3.5 L'utilisation du langage descriptif (expliquer, analyser et prolonger la conversation), 3.6 L'écoute des autres, 3.7 Le plaisir d'apprendre à lire et à écrire, 3.8 L'utilisation et compréhension du pouvoir (lecture et écriture), 3.9 La relation d'histoires après coup, 3.10 La conscience phonologique, 3.11 La reconnaissance des lettres, 3.12 La compréhension de l'orientation et des conventions habituelles de l'écriture, 3.13 L'équivalence entre les mots parlés et les mots écrits, 3.14 Le début de l'écriture (lettres de l'alphabet et certains mots fréquemment utilisés)

Cognitif: 4.1 L'autocontrôle, 4.2 Résolution de problèmes, 4.3 La représentation, 4.4 Le questionnement, 4.5 L'observation, 4.6 La collecte et l'organisation de l'information, 4.7 Réflexion et l'atteinte d'une conclusion, 4.8 Communication des conclusions, 4.9 Raisonnement logique, 4.10 Classification, 4.11 L'établissement de séries, 4.12 Le calcul, 4.13 La détermination de la quantité, 4.14 La comparaison des quantités, 4.15 Représentation des nombres, 4.16 la description et la détermination des nombres ordinaux et des positions, 4.17 Compréhension des formes bidimensionnelles et tridimensionnelles, 4.18 La reconnaissance des constantes, 4.19 La mesure (longueur, poids, capacité, température, temps et l'argent), 4.20 Les opérations numériques simples, 4.21 L'utilisation des symboles et des opérations numériques, 4.22 L'utilisation des relations spatiales, des directions, des cartes

Physique: 5.1 Augmenter le niveau d'activité, l'endurance et la variété dans les types d'activités et de compétences, 5.2 Motricité globale, 5.3 Motricité fine, 5.4 Les compétences auditives et la musique

Blocs/Construction (1)

Création et construction avec blocs variés (1.6)

Jouer avec les camions

Livres/Langage (5)

Cercle de parole (3.6)

Écouter de la musique française (3.2)

Lire des bandes dessinées (3.7)

Jeux de groupe pour se connaître (4.3)

Jeux d'imagination avec les dinosaures, crocodiles et requins

Science & Nature (2)

Trouver des trésors dans la forêt (4.5)

Trouver des feuilles, roches et bâtons dans la cour pour faire des bricolages (4.5)

Mélanger les couleurs de la peinture

Arts créatifs/sensoriel (5)

Peinturer afin de stimuler l'imagination

Papillons avec filtres de café

Tampons de Bingo (5.3)

Bac à sable (Exploration sensorielle)

Bac de lumières (4.5)

Masques avec assiettes de papier (3.5)

Créations avec pâte à modeler (1.6)

Inventer le jeu de Gardemon

Jeux extérieurs/Motricité globale (10)

La balançoire / Jouer avec les gros xylophones

Gymnastique (5.1)

Danse

Soccer (1.6)

4 coins

Jeux d'imagination

Explorer dans la forêt

Monter un filet (5.2)

Jouer avec les gros tambours (5.4)

Jeux sorcier/ sorcière (1.6) (5.1)

Intérêts des enfants

1. Balançoire

2. Jeux de sorcier/sorcière

3. Dessiner des personnages de Gardemon

Autres: Musique et mouvements
Littératie
Arts dramatiques - Cuisiner
Cognitif et manipulation - Train et pistes (3.6)