

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 pairs; 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

<p>Arts dramatiques (1)</p> <ul style="list-style-type: none"> -Docteur (1.7) -Émotions dans le miroir (2.4, 2.2) 	<p>Musique/Mouvement (1)</p> <ul style="list-style-type: none"> -J'ai vu Coco le petit singe et ram, sam, sam (mouvements et chansons) (3.1, 5.4) 	<p>Cognitif (5)</p> <ul style="list-style-type: none"> -Casse-tête d'émotions (2.4) -Lettres (3.11) -Création avec blocs en cube (4.3) -La couleur de nos souliers -Associer la nourriture à l'histoire la chenille qui fait des trous 	<p>Arts créatifs/motricité fine (5)</p> <ul style="list-style-type: none"> -Dessin libre -Pansement sur une personne blessée et dessiner par dessus (1.7) -Dessins sur tableau blanc -Tirer et pousser la seringue de docteur -Enfiler des billes sur une corde
<p>Livres/Langage (5)</p> <ul style="list-style-type: none"> -La chenille qui fait des trous (4.15) -Ours brun dis-moi (3.8) -Chez le docteur -Je suis malade (2.1) -La chasse aux dinosaures 	<p>Jeux extérieurs/Motricité globale (10)</p> <ul style="list-style-type: none"> -Courir -Voiturettes -Marcher sur le pont -Balancer sur le bois -Parcours de modules -Escalier -Glissade avec les modules -Balayer -Lancer glace vers le bas -Équilibre avec le balancier de singe 	<p style="text-align: center;">Intérêts des enfants</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Docteur 2. Dinosaures 3. Moyen de transport 	<p>Science/Nature (2)</p> <ul style="list-style-type: none"> -Expérience avec SDG : explosion avec les Mentos et Coke diète -Aller dehors : « D'où vient l'eau? » (4.4)
<p>Sensoriel (5)</p> <ul style="list-style-type: none"> -Bac à sable : dinosaures, os et vaisselle -Fossiles avec la pâte à sel et les os de dinosaures (4.4) -Bac à eau : trousse de médecin -Pâte à modeler parfumée au café -Bac à eau : le bain des animaux (2.3, 4.3) 	<p>Activités pour les lève-tôt</p> <ul style="list-style-type: none"> -Pâte à modeler 	<p>Blocs/Construction (2)</p> <ul style="list-style-type: none"> -Tour avec blocs Jenga (5.3) -Train 	<p>Matériels pour les lève-tôt</p> <ul style="list-style-type: none"> -Dessins