

**Domaine et compétences**

**Social :** 1.1 L'amitié; 1.2 Résolution de conflits et de problèmes sociaux; 1.3 Collaboration; 1.4 La capacité d'aider; 1.5 L'empathie; 1.6 L'adoption du point de vue de quelqu'un d'autre  
**Affectif :** 2.1 La notion de soi; 2.2 Formation de l'identité; 2.3 L'estime de soi; 2.4 La reconnaissance et l'expression des émotions; 2.5 La maîtrise de ses émotions et de son comportement; 2.6 Attitudes positives à l'égard de l'apprentissage (persistance, détermination, curiosité, impression de maîtriser la situation)  
**Communication, la langue et l'alphabétisation :** 3.1 Communication verbale et non verbale; 3.2 Vocabulaire; 3.3 La conversation avec ses pairs et avec les adultes; 3.4 La conscience phonologique et les phonèmes; 3.5 La connaissance de l'écriture; 3.6 La lecture; 3.7 L'écriture  
**Cognitif :** 4.1 L'autocontrôle; 4.2 La résolution de problèmes; 4.3 La représentation; 4.4 La mémoire; 4.5 La recherche; 4.6 Classification; 4.7 La mesure de la longueur, du poids, de la capacité, de la température, du temps et de l'argent; 4.8 Les opérations numériques; 4.9 Les relations spatiales, les directions, les cartes; 4.10 Les relations temporelles; 4.11 Les jeux et leurs règles  
**Physique :** 5.1 La motricité globale; 5.2 La motricité fine

**Blocs/Construction (1)**

Lego

**Livres/Langage (5)**

Journal (Question de la journée)  
 Lecture indépendante  
 Mots cachés  
 Jeu de cartes  
 Bande dessinée

**Science/Nature (2)**

Exploration des nids d'oiseaux  
 Loupes (exploration d'insectes)

**Arts créatifs/sensoriel (5)**

Tampons de bingo  
 Bricolage avec colle chaude  
 Casse-tête (planète)  
 Dessin libre  
 Bande dessinée  
 Oeuf de pâque

**Jeux extérieurs/Motricité globale (10)**

Ballon-panier  
 Danse  
 Corde à danser  
 Trottinettes  
 Ballon-volant  
 Gymnastique  
 Roi du château  
 Tag sur le parc  
 Forêt enchantée  
 Soccer  
 Yoga

**Intérêts des enfants**

1. 4 coins
2. Rois du Château
3. Dessins libre

Autres:

Musique et mouvements Danse  
 Littérature Journal I  
 Arts dramatiques Maison,  
 magasin, caissier/ère  
 Cognitif et manipulation  
 Résolutions de problème ( Le  
 jeu trouble, connexion 4, rush  
 hour)  
 Culturel - Capteur de rêve