

Journée pédagogique - Le vendredi 16 juin 2017

Journée pyjama et défis 1 minute pour gagner

- 7 h - 9 h** Arrivé des enfants et jeux libres
- 9 h - 9 h 30** Collation : rôties de blé entier, yogourt aux fraises, ananas
- 9 h 30 - 10 h** Activité scientifique : fabriquer de la peinture 3 dimensions
- 10 h 15 - 11 h** Jeux extérieurs : créations 3 dimensions avec la peinture
Jeu libre (corde à danser, ballon-panier, exploration de la forêt « accompagné d'un adulte »)
- 11 h - 11 h 30** Nettoyage, temps libre et jeux de société
- 11 h 30 - 12 h** Dîner : casserole espagnole au riz brun, poivrons verts et bœuf haché, melon de miel
- 12 h 30 - 1 h** Jeux extérieurs /gymnase: les dinosaures perdus
- 1 h - 1 h 30** Temps de cercle : Écouter l'histoire audio de Melinda Long et David Shannon « Comment je suis devenu pirate ! » et/ou lecture autonome
- 2 h - 2 h 30** Activité : « Bounce off » de golf
- 2 h 30 - 3 h** Collation: carrés « Rice Krispies », beurre de soya, pommes
- 3 h - 5 h** Jeu calme



Peinture 3 dimensions

3 tasses de crème à raser

1 tasse de farine tout-usage

1 tasse de colle blanche

Bien mélanger les trois ingrédients ensemble et séparer dans 4 bols.

Ajouter différentes couleurs de colorant alimentaire, verser dans les sacs à pâtisserie ou des ziplocs et faire un petit trou au bout.

Dessiner sur un carton rigide et faire sécher environ 24 heures.

Les dinosaures perdus

Les enfants se placent autour du parachute géant et madame cache des dinosaures en dessous. Un enfant par équipe est choisi et se glisse sous le parachute pendant que les autres le tiennent bas au sol.

L'enfant qui est à la recherche des dinosaures doit se promener à 4 pattes ou ramper pour trouver tous les dinosaures.

L'équipe qui trouve le plus de dinosaures dans la minute gagne le défi.

« Bounce off » de golf

Placer 5 bols ou contenants un devant l'autre et mettre une étiquette sur chacun. (10, 25, 50, 75, 100 points) Chaque enfant a une minute pour faire bondir les balles de golf et les faire atterrir dans un des contenants ou bols. L'enfant qui accumule le plus de points, gagne la partie.