



ACTIVITÉS EXTÉRIEURES

DANS LES CENTRES DE LA PETITE ENFANCE ET LES GARDERIES

1.GUIDE



À L'INTENTION DES ÉDUCATRICES ET ÉDUCATEURS DES
CENTRES DE LA PETITE ENFANCE ET DES GARDERIES
DU QUÉBEC

Québec 

Chargé de projet: Daniel Fines

Recherche et rédaction:

Marie Alexandre, enseignante
en techniques d'éducation à l'enfance
Chantal Roussel, enseignante
en techniques d'éducation à l'enfance

Comité de lecture:

Suzanne Alain
Lorraine Belisle
Lucie Côté
Chantal Cournoyer
Bernard Desjardins
Sylvie Desjardins
Nicole Dion
Diane Labelle
Brigitte Lépine
Lise Perron
Sophie Veilleux

Révision linguistique et production:

Direction des communications,
ministère de la Famille et de l'Enfance

Conception graphique:

Communications Bleu Blanc Rouge

Infographie: Claude Guérin

Photo: Josiane Farand

Ministère de la Famille et de l'Enfance

600, rue Fullum, Montréal (Québec) H2K 4S7
1122, chemin Saint-Louis, Sillery (Québec) G1S 4Z5

Téléphone:

- Région de Montréal: (514) 873-2323
- Région de Québec: (418) 643-2323
- Ailleurs au Québec: 1 800 363-0310

Courriel: famille@mfe.gouv.qc.ca

Internet: www.mfe.gouv.qc.ca

ISBN 2-550-38793-7

Dépôt légal-2002-03

Bibliothèque nationale du Québec

© Gouvernement du Québec, 2002



Table des matières

Présentation	5
Introduction	7
1 À la découverte du monde extérieur	9
1.1 L'environnement extérieur: un besoin	10
1.2 Potentiel et richesse des lieux extérieurs	11
1.3 Encadrement et surveillance des activités extérieures	14
2 Le développement de l'enfant de cinq ans ou moins dans un environnement extérieur	17
2.1 Caractéristiques des enfants d'âge préscolaire	18
2.2 Dimension motrice	18
2.3 Dimension socio-affective	21
2.4 Dimension intellectuelle	23
2.5 Droits qu'ont les enfants présentant des limitations fonctionnelles de jouer à l'extérieur	24
2.6 Besoins et intérêts des enfants d'âge préscolaire	24
3 Le rôle professionnel du personnel éducateur	27
3.1 Développement de la pensée experte	28
3.2 Travail du personnel éducateur: processus de résolution de problèmes	28
3.3 Concept du rôle professionnel du personnel éducateur	29
3.4 Application du rôle professionnel	30

Table des matières [SUITE]

Conclusion	37
Bibliographie	38
Ressources en ligne	39

Liste des tableaux

1.1 Répertoire d'activités	11
1.2 Critères d'un site extérieur idéal	13
1.3 Pratiques à valoriser et pratiques à éviter	14
2.1 Caractéristiques des enfants d'âge préscolaire et conséquences associées	19
2.2 Comportements moteurs fondamentaux	20
2.3 Caractéristiques de chacun des stades d'acquisition des comportements moteurs	20
2.4 Application des expériences clés de la dimension motrice dans les activités extérieures	21
2.5 Application des expériences clés de la dimension socio-affective dans les activités extérieures	22
2.6 Application des expériences clés de la dimension intellectuelle dans les activités extérieures	24
3.1 Comparaison dans le traitement de l'information entre les experts et les novices	28

Figure

3.1 Schéma de l'organisation dynamique des processus cognitifs du rôle professionnel	29
--	----

Liste des fiches

3.1 Diagnostic	33
3.2 Conception	34
3.3 Planification	35
3.4 Intervention	36



PRÉSENTATION

Jouer dehors fait partie du quotidien des enfants dans les centres de la petite enfance et les garderies. Nous possédons là un merveilleux moyen de permettre aux enfants de se développer globalement, et c'est l'approche privilégiée par le programme éducatif des centres de la petite enfance.

Source et amorce de nouvelles explorations ou de créations artistiques, chaque instant passé à l'extérieur peut devenir une occasion pour l'enfant de grandir sur les plans psychomoteur, intellectuel, socio-affectif et langagier.

Ce guide inédit sur les activités extérieures, rédigé avec passion par deux enseignantes en techniques d'éducation à l'enfance du cégep de Rivière-du-Loup, s'adresse aux éducatrices et éducateurs des centres de la petite enfance et des garderies. Il leur sera d'une aide précieuse dans l'organisation et la réalisation d'activités enrichissantes pour les enfants, tout en leur suggérant des pistes de réflexion pour adapter ces activités aux besoins des tout-petits et pour innover.

Nous sommes convaincus que les activités et les sorties structurées que l'on présente dans ces pages profiteront aux enfants. Grâce à la démarche qu'il propose et aux fiches d'activités qui l'accompagnent, ce guide vient combler un besoin bien réel et, à ce titre, il trouvera assurément une place de choix dans le coffre à outils de tous ceux et celles qui veillent au développement des enfants, les parents bien sûr, mais tout particulièrement les éducatrices et les éducateurs.

Pierre Roy
Sous-ministre



INTRODUCTION

La nature contribue au plein épanouissement de l'être humain. Avidé de découvrir et de comprendre l'univers, l'enfant gardera toute sa vie l'empreinte de son contact quotidien avec le monde naturel. À cet égard, le présent guide, conçu spécifiquement pour le personnel éducateur des centres de la petite enfance et des garderies, constitue un outil permettant d'exploiter de manière optimale l'environnement extérieur (cour attenante à l'installation et autres lieux à proximité et plus éloignés) au profit des enfants de cinq ans ou moins.

Les éléments qui le composent sont regroupés en trois chapitres. Le premier présente les bases théoriques concernant les avantages et les possibilités du jeu à l'extérieur pour le développement de l'enfant. Les orientations privilégiées sont les suivantes : reconnaître le potentiel et la richesse des lieux extérieurs, donner une place importante à l'activité extérieure dans l'horaire de la journée, considérer l'environnement extérieur comme le prolongement des aires de jeu intérieures et valoriser l'engagement professionnel du personnel éducateur pour l'apprentissage, l'encadrement et la sécurité des enfants.

Le deuxième chapitre touche plus spécifiquement l'apport de l'espace de jeu extérieur aux dimensions motrice, socio-affective et intellectuelle du développement de l'enfant et donne des exemples d'application de différents types d'apprentissage dans lesquels les jeux extérieurs engagent l'enfant.

Le troisième chapitre présente le rôle professionnel du personnel éducateur dans le développement de la pensée experte et se termine par un exemple d'application de ce rôle durant la période d'activités à l'extérieur auprès d'un groupe d'enfants de deux à cinq ans.

Le personnel éducateur peut adapter et combiner les éléments du guide en fonction des objectifs de développement de l'enfant. Les activités suggérées offrent des possibilités infinies et font appel à l'imagination créatrice aussi bien du personnel que de l'enfant.

Un recueil de 65 fiches d'activités pour tous les groupes d'âge et pour toutes les saisons complète ce guide.

Les auteures remercient tout spécialement Karyne Fortin et Nathalie Landry ainsi que tous les enfants du Centre de la petite enfance de Rivière-du-Loup pour leur collaboration à la conception des activités.



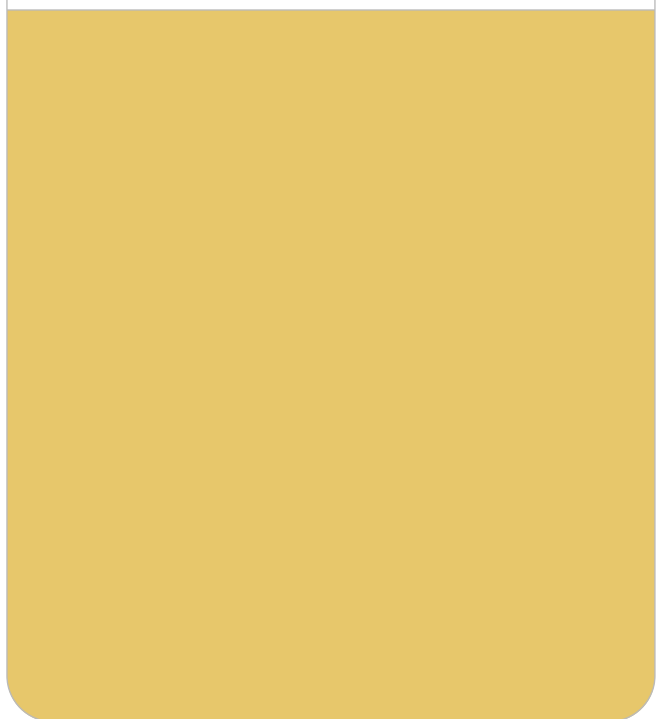
CHAPITRE

1

2

3

À la découverte du monde extérieur



La plus grande classe au monde est à l'extérieur... l'avons-nous oublié ?

De nos jours, on semble privilégier l'intérieur comme lieu d'apprentissage pour les enfants, les moments passés dehors étant considérés souvent comme des périodes de récréation où l'enfant est laissé à lui-même en « jeux libres ». Cependant, la contribution de la nature au développement de l'enfant dépasse le simple besoin de défoulement. Il offre un système de soutien des expérimentations et des expressions de l'enfant. Le monde du dehors, ce vaste réservoir d'expériences imprévisibles, est un lieu d'apprentissage précieux et irremplaçable. Que l'on songe aux jeux extérieurs d'il y a vingt ou trente ans ou à ceux que l'on observe aujourd'hui, les habiletés développées sont les mêmes et l'attrait exercé par la nature demeure.

Riches d'apprentissage, les activités extérieures sont autant d'occasions de négocier, de pratiquer la coopération, d'attendre son tour, de résoudre des problèmes et de jouer différents rôles au sein d'un groupe. En fait, sauter à la corde, se rouler dans les feuilles, jouer au ballon, courir, collectionner papillons, insectes et roches contribuent largement au développement de l'enfant dans toutes les dimensions de sa personnalité.



1.1 L'ENVIRONNEMENT EXTÉRIEUR : UN BESOIN

Les sensations que fait naître l'environnement naturel ne pourront jamais être reproduites à l'intérieur. Que l'on pense au sifflement du vent dans les oreilles, à son chatouillement sur la peau, aux odeurs des peupliers qui bourgeonnent, à la terre mouillée, au son de la pluie ainsi qu'au concert des insectes. Ces impressions visuelles, tactiles, olfactives, sonores et kinesthésiques restent uniques et cruciales pour le développement de l'enfant.

L'enfant, dans un lieu extérieur, crée un contact réel et une expérience directe avec l'environnement biologique et social. La variété des êtres qui vivent dans la nature l'aide à apprendre la tolérance, à mieux comprendre et interpréter la réalité. Les activités auxquelles il s'adonne en plein air et en pleine lumière lui procurent également un immense bénéfice pour sa santé.

1.1.1 Activité extérieure : avantages et possibilités pour le développement global de l'enfant

En jouant, l'enfant acquiert des habiletés motrices, intellectuelles, affectives et sociales. Il s'exprime véritablement par le jeu. En l'observant, on peut avoir des indices sur ce qui se passe dans son esprit, il nous dévoile une part de ses émotions, de ses difficultés et de ses préoccupations. Le jeu devrait être considéré, par l'adulte, comme l'activité la plus sérieuse de l'enfant.

Le jeu à l'extérieur offre un apprentissage différent de celui que procurent les activités intérieures. Souvent, les enfants calmes et timides à l'intérieur deviennent plus volubiles et aventureux dehors. Il y a échange de compagnons de jeux à l'extérieur par rapport à ce qui se vit à l'intérieur. Le contact avec la faune et la flore est privilégié. C'est également une occasion de mieux connaître les intérêts particuliers et les habiletés des enfants.

1.1.2 Activité extérieure : bienfaits pour la santé

L'expérience de vie ou l'écologie des enfants d'aujourd'hui oblige le personnel éducateur à porter une attention spéciale aux jeux extérieurs comme partie intégrante de l'activité physique à laquelle se livrent quotidiennement ces derniers. En effet, l'ordinateur, la télévision, l'espace réduit dans les maisons et le voisinage non sécuritaire contribuent à les rendre passifs. Les enfants sont 40 pour cent moins actifs qu'il y a trente ans. L'obésité juvénile a augmenté de 50 pour cent. Selon l'Institut canadien de la recherche sur la condition physique et le mode de vie, « trois enfants sur cinq ne font pas suffisamment d'activité physique pour croître et se développer de manière optimale ». Leur niveau d'activité et leur condition physique laissent grandement à désirer.

Les bienfaits de l'activité physique pour l'enfant

Les bienfaits de l'activité physique pour les enfants sont indéniables. L'activité physique quotidienne améliore l'état de leurs os, les rendant plus solides. Elle améliore leur santé mentale et contribue à la croissance. Elle améliore également le rendement en accroissant la capacité d'attention et de concentration. L'habitude de l'activité physique en bas âge a bien des chances de se poursuivre à l'âge adulte. Cela constitue un avantage important pour le maintien de l'état de santé tout en ayant un effet positif sur le comportement et le style de vie [effet apaisant].

Types d'activité physique à offrir aux enfants

Plusieurs études indiquent qu'une activité physique quotidienne vigoureuse est nécessaire à la santé. On recommande de placer dans l'horaire de la journée, entre 20 minutes et une heure d'activité intense pour les enfants de plus de 18 mois. La notion d'intensité fait référence au coût énergétique d'un travail ou d'une activité physique donnée. Il y a généralement trois principaux niveaux d'intensité : faible, modérée et élevée. Une activité dans laquelle l'enfant va jusqu'au bout de ses capacités, c'est-à-dire jusqu'à l'essoufflement, est considérée de niveau élevé. Les bienfaits de ce type d'activité sont nombreux : réduction de la pression sanguine, réduction de la masse grasseuse et du rythme cardiaque, diminution de l'incidence des maladies cardiaques et de certaines formes de cancer, augmentation de la santé des os et des muscles, augmentation de la force et de l'endurance physique.

Atteindre ce niveau d'activité n'est pas aussi simple qu'on pourrait le croire. Une étude démontre que lorsqu'on laisse les enfants jouer librement à l'extérieur, seulement 11 pour cent d'entre eux s'adonnent à une activité physique vigoureuse, alors que 60 pour cent participent à des activités plutôt sédentaires, comme marcher, parler avec d'autres ou jouer sur place.

La mise en place du programme de jeux extérieurs inclut obligatoirement des activités de mouvement invitant les enfants à une grande dépense d'énergie. (VOIR TABLEAU 1.1)



1.2 POTENTIEL ET RICHESSE DES LIEUX EXTÉRIEURS

Lorsqu'on s'y attarde, on constate que l'environnement immédiat des centres de la petite enfance et des garderies s'avère extrêmement riche : un parc situé à proximité, une cour d'école où il y a un immense terrain de balle, un sentier pédestre, une piste cyclable ou les rues du quartier. D'autres sites, peut-être plus éloignés, tels que le bord de la mer, les parcs provinciaux ou nationaux, les boisés, un centre d'interprétation, tous les lieux à vocation spécifique (jardin botanique, ferme, élevage piscicole, érablière, verger) sont autant d'attraits qui peuvent fournir des occasions d'expériences nouvelles à l'extérieur.

1.2.1 Caractéristiques d'un site extérieur idéal

Un site extérieur, qu'il soit à proximité ou éloigné du service de garde, devrait procurer à l'enfant un environnement pourvu d'un ensemble d'éléments qui favorisent son développement global. À n'en pas douter, le type d'espace disponible influence les activités auxquelles se livrent les enfants. Ainsi, un lieu extérieur vaste ou restreint va permettre ou limiter les activités à grand déploiement. De même, l'aménagement extérieur peut être propice ou non à la création artistique ou à des jeux symboliques.

Un site extérieur idéal doit aussi présenter des défis. Il devrait comprendre une variété de texture et de matériel, un jardin, un petit point d'eau ou un ruisseau, des zones plus sauvages, un

TABLEAU 1.1 RÉPERTOIRE D'ACTIVITÉS ¹

Activités de grande mobilité

- Courir, sauter, glisser, sautiller, rouler, lancer, frapper, grimper, transporter, se tenir en équilibre, construire avec de gros blocs ou d'autres matériaux
- Productions artistiques : danse, pièce de théâtre, orchestre

Activités de mobilité moyenne

- Creuser avec sable et eau
- Faire pousser des plantes
- Prendre soin d'animaux
- Théâtre de marionnettes
- Jeu symbolique avec personnages, animaux et véhicules miniatures

Activités de faible mobilité

- Peindre, lire
- Manipuler des objets, faire des casse-tête
- Modeler avec de la glaise et d'autres matériaux.

1. MAUFFETTE, A. G. *Revisiter les environnements extérieurs pour enfants : un regard sur l'aménagement, le jeu et la sécurité*, 1999.

endroit où l'enfant peut s'isoler des autres et un coin de création. On devrait y trouver des structures pour grimper, un carré de sable, une aire gazonnée, et il doit offrir la possibilité de tirer, de conduire ou de pousser des jouets roulants. Le personnel éducateur peut mieux évaluer la richesse d'un site en appliquant ou en reconnaissant certains critères.

Les aires de jeu extérieures, tout en étant le prolongement de l'intérieur, offrent des possibilités différentes. Les activités et les jeux induits par l'environnement extérieur comprennent, plus particulièrement, l'utilisation du sable et de l'eau, la peinture de clôtures et de trottoirs, l'utilisation de craie pour dessiner sur les murs ainsi qu'une aire de construction. L'espace extérieur permet des activités telles que barboter, grimper, se rouler dans le gazon ou dans la neige, faire de la bicyclette ou du tricycle, circuler en voiturette ou courir dans des zones de jeu plus vastes.

Lors de l'aménagement de la cour, il faut planifier celle-ci de façon que les enfants aient la possibilité d'explorer et d'être en contact avec divers éléments paysagers, tels que les endroits ensoleillés et ombragés (sous des arbres), du gazon, des roches, de l'eau. L'intérêt des enfants pour la flore est stimulé par les arbres fruitiers, les arbustes, la vigne et les fleurs.

(VOIR TABLEAU 1.2)

1.2.2 Contraintes du jeu à l'extérieur

L'environnement extérieur représente une source inestimable d'apprentissages. Toutefois, des contraintes inhérentes au climat et à l'environnement peuvent limiter ou même contrecarrer les efforts faits pour amener l'enfant au jeu extérieur. Voici certaines contraintes imposées par les éléments extérieurs et les précautions à prendre à l'égard de chacune d'elles.

Le climat

Le soleil

Les enfants qui passent plus de temps à l'extérieur sont susceptibles d'être exposés aux rayons nocifs du soleil. Les zones ombragées deviennent donc primordiales. Les arbres peuvent procurer la protection voulue ; sinon, il faut prévoir des abris adaptés aux besoins des enfants. La protection solaire appropriée est également de mise.

Le froid

En hiver, les enfants qui sont exposés au froid durant de longues périodes peuvent avoir des engelures. Il est indiqué d'habiller les enfants chaudement avec plusieurs couches de

vêtements, un chapeau et un cache-col. Il est important de surveiller les mains et les pieds (enlever de temps à autre une mitaine afin de vérifier la température des mains), car les extrémités gèlent en premier.

L'environnement

Les plantes

Les enfants en bas âge sont naturellement enclins à porter les choses à leur bouche, cela fait partie de leur développement. La vigilance est de mise lorsque les enfants sont à l'extérieur, particulièrement en ce qui a trait aux plantes et à leurs fruits. Certaines plantes et certains fruits sont plus ou moins dangereux pour la santé, voire mortels s'ils sont ingérés. Si un enfant absorbe une plante ou ses fruits, il est recommandé d'en apporter un échantillon complet (branches, feuilles, fleurs ou fruits) pour l'identifier. On doit absolument éviter de manger une plante si on n'est pas absolument certain qu'elle soit comestible.

Les insectes

Les piqûres d'insectes sont sans gravité, pour la plupart des enfants ; toutefois, pour certains, elles peuvent causer des allergies (apparition de rougeurs localisées jusqu'au choc anaphylactique pouvant entraîner la mort).

Pour prévenir les piqûres d'insectes, il faut éviter de marcher pieds nus dans l'herbe et d'utiliser les parfums, les savons et les shampooings parfumés, car ils attirent les insectes. Les activités extérieures se tiennent en dehors des périodes plus critiques, tels le lever et le coucher du soleil. L'utilisation des insectifuges ou insecticides est permise avec des enfants de plus de deux ans, à condition d'avoir une ordonnance médicale et l'autorisation des parents. Le port de vêtements de couleur claire à manches longues et recouvrant les jambes réduit les surfaces exposées aux piqûres.

Les animaux

Les enfants qui demeurent dans la cour du service de garde sont peu ou pas exposés aux animaux ainsi qu'aux risques de maladies associés à leur contact. Lors de promenades dans un parc ou un boisé, il est important de prévenir les enfants de ne pas toucher à des animaux morts, s'ils en trouvent, et à s'éloigner des animaux sauvages qui viennent trop près ou qui semblent familiers (par exemple, les écureuils). De même, il vaut mieux apprendre aux enfants à ne pas aller spontanément vers un animal domestique, quel qu'il soit, car on ne peut jamais prévoir la réaction de celui-ci.

Les cours d'eau et les piscines

Les cours d'eau et les piscines présentent un attrait particulier pour les enfants. Il ne faut jamais laisser des enfants seuls près des cours d'eau. La surveillance d'un adulte en tout temps est obligatoire. Il est également nécessaire d'installer une barrière adéquate autour des points d'eau situés dans la cour du service de garde. De plus, il faut veiller à respecter les règlements municipaux ainsi que ceux du ministère de l'Environnement.

1.2.3 Importance de l'activité extérieure dans l'horaire de la journée

Il est essentiel pour la croissance et le développement des enfants de jouer dehors tous les jours, en toutes saisons, dans un environnement sécuritaire et confortable. L'organisation physique et matérielle de l'environnement extérieur immédiat doit être pensée de manière à favoriser des périodes de jeux

TABEAU 1.2 CRITÈRES D'UN SITE EXTÉRIEUR IDÉAL

Critères	Questions pour le choix, l'amélioration ou l'enrichissement d'un site
<input type="checkbox"/> Variété des expériences	<ul style="list-style-type: none">• L'enfant a-t-il la possibilité de construire, de rouler, de collectionner, de creuser ou de verser?
<input type="checkbox"/> Possibilité pour l'enfant de s'approprier l'expérience qu'il est en train de vivre	<ul style="list-style-type: none">• Est-ce que les pièces de jeu ou d'équipement ont plus d'un usage?• Peuvent-elles être adaptées et utilisées de multiples façons par les enfants?
<input type="checkbox"/> Niveaux de défis variés et adaptés	<ul style="list-style-type: none">• L'environnement permet-il un éventail d'expériences connues ou non, de pratiquer des jeux ou de relever de nouveaux défis? Par exemple, un jardin est un moyen fantastique pour les enfants d'apprendre les bases scientifiques concernant les saisons, la croissance, le soleil, l'eau et l'origine des légumes.
<input type="checkbox"/> Possibilité de faire des choix	<ul style="list-style-type: none">• L'enfant peut-il maîtriser son environnement et choisir le niveau de risque qu'il se sent prêt à affronter?• Peut-il choisir le type d'activité qui répond à ses goûts du moment?• Le matériel est-il nouveau pour l'enfant?
<input type="checkbox"/> Expression de l'imagination	<ul style="list-style-type: none">• L'imagination de l'enfant est-elle encouragée par la présence de structures telles que maisons, forts, tunnels, ou d'un coin aménagé pour l'expression artistique?• Le matériel offert est-il nouveau pour l'enfant?
<input type="checkbox"/> Possibilité d'acquérir de l'autonomie	<ul style="list-style-type: none">• L'environnement est-il suffisamment sécuritaire pour minimiser le nombre d'interventions de l'adulte au cours des périodes de jeux plus libres passées à l'extérieur?
<input type="checkbox"/> Réponse à toutes sortes d'intérêts	<ul style="list-style-type: none">• L'aire extérieure répond-elle aux intérêts spontanés des enfants et en suscite-t-elle d'autres?
<input type="checkbox"/> Aménagement adaptable	<ul style="list-style-type: none">• Peut-on transformer l'aménagement, placer le matériel et l'équipement de diverses façons afin de l'adapter aux besoins changeants des enfants?
<input type="checkbox"/> Durabilité	<ul style="list-style-type: none">• Le matériel et l'équipement choisis sont-ils durables (solides et sécuritaires) et résistants aux conditions climatiques?
<input type="checkbox"/> Présence des dimensions du développement global	<ul style="list-style-type: none">• Est-ce que l'aire extérieure encourage le jeu multidimensionnel?• Encourage-t-elle le développement du langage, l'intégration de l'enfant à un groupe, l'utilisation de la pensée de l'enfant et l'acquisition des connaissances de base?



extérieurs les plus longues possible. Lorsque le temps passé à l'extérieur s'échelonne sur de courtes périodes, les jeux sont répétitifs alors que des périodes plus longues (au moins 45 minutes) donnent lieu à une grande diversité de comportements ludiques, à des projets plus élaborés.



1.3 ENCADREMENT ET SURVEILLANCE DES ACTIVITÉS EXTÉRIEURES

Le personnel éducateur doit exercer une surveillance et un encadrement adéquats auprès des enfants, le nombre de blessures subies par ces derniers étant directement lié au manque de surveillance. Cette supervision active de l'adulte est un facteur clé qui permet à l'enfant de faire ses apprentissages en toute confiance et en toute sécurité.

Rappelons qu'il faut, en tout temps, faire preuve de vigilance.

Le personnel éducateur est en mesure de reconnaître les risques associés aux lieux extérieurs. Il établit les règles à respecter pour les adultes et les enfants, et s'assure que tout le monde les connaît et les applique.

En plus de superviser l'activité des enfants, le personnel éducateur participe activement à leurs jeux. À cet égard, certaines pratiques sont à valoriser. **(VOIR TABLEAU 1.3)**

Afin de réduire les risques de blessure et de mortalité des enfants qui jouent à l'extérieur, il est primordial de prendre conscience de quatre facteurs importants.

1.3.1 Premier facteur de risque : supervision inadéquate de la part des adultes

Souvent, à l'extérieur, les enfants sont laissés à eux-mêmes en jeux libres sans supervision active de l'adulte. Ce dernier agit comme si la qualité de l'équipement et l'organisation de l'environnement suffisaient à en assurer la sécurité et rendaient la surveillance inutile. Une aire de jeu sans supervision active de l'adulte est une aire de jeu dangereuse.

L'enfant n'est pas à l'abri des blessures. Cependant, la vue d'ensemble du terrain et l'anticipation de certains comportements peuvent en réduire l'incidence (érafures aux genoux, œil au beurre noir ou fractures), et lorsqu'un accident survient, l'enfant reçoit les premiers soins plus rapidement si la surveillance est adéquate.

L'adulte est également là pour aider les enfants à faire les bons choix, en donnant des instructions sur les façons de jouer ou d'utiliser le matériel, sur les règles de vie et de sécurité à respecter.



TABLEAU 1.3 PRATIQUES À VALORISER ET PRATIQUES À ÉVITER

À valoriser	À éviter
<input type="checkbox"/> Le personnel éducateur prend part aux jeux des enfants et les soutient.	<ul style="list-style-type: none"> • Les périodes de jeux à l'extérieur sont des temps de relaxation pour le personnel éducateur et des périodes pour parler avec les autres adultes.
<input type="checkbox"/> Le personnel éducateur manifeste son intérêt pour les jeux extérieurs en continuant à travailler et à dialoguer avec les enfants.	<ul style="list-style-type: none"> • Le personnel éducateur adopte une position de retrait par rapport aux enfants.
<input type="checkbox"/> Le personnel éducateur interagit avec les enfants afin de mieux connaître leurs champs d'intérêt.	<ul style="list-style-type: none"> • Le personnel éducateur s'assoit pendant que les enfants jouent librement entre eux.
<input type="checkbox"/> Le personnel éducateur favorise une approche teintée d'un enthousiasme naturel.	<ul style="list-style-type: none"> • Le personnel éducateur n'intervient qu'en cas de conflit.
<input type="checkbox"/> Le personnel éducateur s'habille de façon à pouvoir grimper, rouler, creuser, participer aux activités des enfants.	<ul style="list-style-type: none"> • Le personnel éducateur porte des vêtements qui empêchent l'aisance de ses mouvements ou qui sont peu appropriés à la saison ou à l'activité.

L'enfant est naturellement poussé vers l'action : frapper, courir, lancer, sauter; tout cela contribue à augmenter le risque de blessures. L'interaction entre les enfants peut également entraîner des collisions ou des conflits. Encore une fois, la supervision active de l'adulte permet d'éviter certains accidents. Le personnel éducateur se poste à proximité des enfants pour être prêt à intervenir dans les situations présentant les plus grands risques.

La clé de la supervision active repose sur la capacité de voir ce qui se passe, d'anticiper et de se déplacer constamment à travers les aires de jeu.

Comment exercer une surveillance efficace ?

- Avant que les enfants ne sortent dans l'aire de jeu, vérifier s'il y a du verre brisé, des clous, de grands bâtons ou des branches d'arbres, des objets transportés par le vent. Il est aussi nécessaire de vérifier si l'équipement a pu être vandalisé;
- Porter sur soi une trousse « minimale » de premiers soins, comprenant pansements, mouchoirs, gants de caoutchouc ou de latex pour se protéger du sang;
- Si possible, porter sur soi un téléavertisseur, un téléphone cellulaire ou sans fil ou un walkie-talkie en état de fonctionnement;
- Circuler dans les aires de jeu afin de prévenir d'éventuels accidents. Éviter de demeurer stationnaire. Circuler au hasard à travers la cour;
- Vérifier dans les aires de jeu les « zones aveugles » (les aires en dehors du champ de vision) et circuler autour de ces zones plus souvent;
- Communiquer respectueusement avec les enfants.

1.3.2 Deuxième facteur de risque: aire de jeu et équipements non adaptés à l'âge des enfants

Les enfants ont des comportements différents selon leurs niveaux de développement, autant sur les plans intellectuel et socio-affectif que moteur. Ils ont besoin de défis mais ceux-ci doivent être adaptés à leur âge ainsi qu'à leur niveau de développement. On s'entend pour dire que les aires et les équipements de jeux doivent répondre à certaines caractéristiques spécifiques. Ils doivent être adaptés aux enfants de deux ans ou moins, de deux à cinq ans et de cinq à douze ans, selon le cas.

1.3.3 Troisième facteur de risque: surfaces dures

Au Canada, plus de 140 000 enfants se blessent chaque année à cause de la présence de surfaces d'amortissement trop dures sous les équipements de jeux. Vérifiez que les matériaux répondent aux normes de sécurité: la terre et le gazon ne conviennent pas pour absorber des chutes. Même lorsque le matériel absorbant répond aux normes, il convient d'en vérifier la capacité d'amortissement quotidiennement et, dans le cas du sable, de le travailler ou d'en rajouter au besoin.

1.3.4 Quatrième facteur de risque: manque d'entretien ou entretien inadéquat des équipements

Comme pour une voiture, l'équipement des aires de jeu extérieures a besoin d'un entretien adéquat et régulier. Tout bris doit être immédiatement réparé. Plusieurs accidents peuvent survenir à cause de négligence dans l'entretien de l'équipement.

1.3.5 Autres éléments à considérer pour assurer la sécurité des enfants à l'extérieur

Vêtements

Il faut veiller à ce que rien, dans la tenue vestimentaire des enfants, ne puisse rester accroché: éviter le plus possible les foulards, les cordons de vêtements, les capuchons. Le personnel et le service de garde doivent également sensibiliser les parents, par une lettre circulaire ou un autre moyen, à l'importance de munir les enfants de vêtements « sécuritaires ».

Comportements

Le personnel éducateur encourage les comportements positifs chez les enfants, contribuant ainsi à réduire les comportements perturbateurs ou dangereux.

Il s'assure également de bien observer les façons de jouer des enfants, tout en enrichissant leurs jeux. Il aide les enfants à résoudre les conflits qui surgissent: cela constitue une excellente façon de prévenir les coups, en évitant que certaines situations ne dégénèrent. Il doit également se rappeler d'appliquer (avec beaucoup de constance) les quelques règles bien définies, qui sont connues des enfants et qui, parfois même (idéalement), ont été déterminées avec eux.

Risques calculés

Dans la cour, mais aussi dans la programmation des activités, il est nécessaire de prévoir des lieux et des activités où les enfants peuvent prendre certains risques (par exemple : une aire de saut, une « corde à Tarzan » ou une activité suggérant un défi particulier). Ces mesures éviteront que les enfants plus hardis ne cherchent d'autres défis trop dangereux pour eux, mettant en péril leur propre sécurité. À se rappeler constamment : tous les équipements et structures de jeux extérieurs doivent être adaptés à l'âge des enfants et répondre à la norme du CSA (Association canadienne de normalisation) sur les aires et les équipements de jeu.

1.3.6 Les sorties : des règles strictes

Les sorties offrent des occasions enrichissantes d'explorer d'autres facettes de l'environnement extérieur. Elles sont de beaux prétextes et de belles invitations, tant pour les enfants que pour les adultes qui les accompagnent, à découvrir de nouveaux lieux qu'ils n'auraient pas l'occasion de connaître autrement. Bien conçues et planifiées, ces sorties à l'extérieur du cadre quotidien servent à favoriser de nouveaux apprentissages pour le développement global de l'enfant.

Il faut évaluer de façon rigoureuse les risques inhérents à de telles activités. Obtenir l'autorisation écrite des parents est l'une des premières étapes à franchir lorsqu'on désire faire une sortie avec les enfants. On doit préciser par qui et comment le transport sera effectué. On doit prévoir la présence d'un autre adulte pour la sortie. Il est nécessaire de planifier la sortie en fonction de l'âge, des capacités et de l'endurance des enfants. De plus, il est utile de demander aux parents de prévoir des vêtements adéquats ainsi que des chaussures appropriées. Le personnel éducateur prévoit une trousse de premiers soins ainsi que tout autre élément essentiel (eau, collation), apporte une liste à jour des numéros de téléphone des personnes à appeler en cas d'urgence et effectue une visite préalable des lieux afin de mieux planifier l'activité et de vérifier que ces lieux répondent aux besoins et aux capacités des enfants. Même dans les parcs publics, il faut s'assurer que les équipements de jeu sont sécuritaires. De plus, avant la sortie, il faut bien expliquer aux enfants le déroulement prévu ainsi que les consignes de sécurité.

Il est primordial d'informer les parents accompagnateurs des risques inhérents à la sortie, des mesures à prendre ainsi que des règlements à suivre afin d'assurer la sécurité des enfants. Pour apprendre, l'enfant a besoin d'un cadre de vie sain, confortable et sécuritaire.

Privilégier le jeu extérieur et reconnaître toute la richesse des différents sites à exploiter avec les enfants est au cœur du propos de ce chapitre. La connaissance des contraintes liées à l'environnement extérieur, l'encadrement et la prévention sont des outils indispensables pour mener à bien cette tâche. Il s'avère également primordial que le personnel éducateur fasse preuve de créativité et d'imagination pour aplanir les difficultés dans l'attribution d'une place de choix aux activités extérieures dans l'horaire de la journée. Sa présence enthousiaste et son engagement dans un processus de supervision active permettent d'assurer la sécurité des enfants et de les soutenir dans leur démarche d'apprentissage.

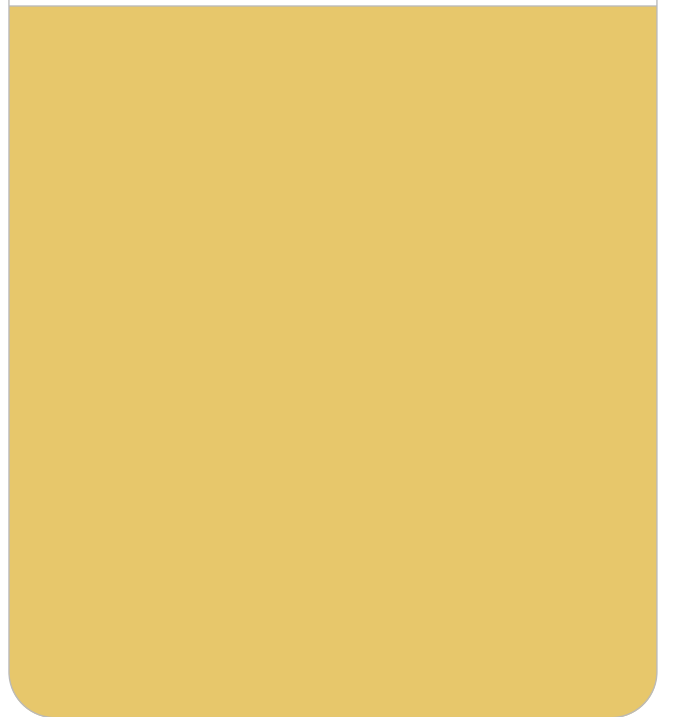


1

2

3

**Le développement de l'enfant
de cinq ans ou moins dans un
environnement extérieur**



« Venez les enfants, allons dehors ! ». En lançant cette phrase, le personnel éducateur engage chaque enfant, souvent inconsciemment, dans un processus d'apprentissage multidimensionnel relié à son développement global.

L'activité à l'extérieur familiarise l'enfant avec la nature et le monde autour de lui. En agissant seul ou avec les autres, et en s'engageant véritablement dans l'action, il éveille ses sens et son intelligence. Par conséquent, la valeur pédagogique de l'activité extérieure est inestimable. L'enfant s'approprie les notions de base de ce qui l'entoure. La complexité et la diversité des éléments qu'il trouve dans les lieux extérieurs stimulent chacune des dimensions de son développement.

2.1 CARACTÉRISTIQUES DES ENFANTS D'ÂGE PRÉSCOLAIRE

Observons un instant un enfant de deux ou trois ans qui marche sur le trottoir en tenant la main d'un adulte. Que peut-on remarquer? Vers quoi se porte son attention? Qu'arriverait-il à cet enfant s'il se retrouvait seul? Eh bien! l'enfant de cet âge cueille une fleur sur le bord du trottoir, ramasse un morceau de papier, suit un papillon qui passe... son attention est facilement détournée.

Les gens qui sont appelés à côtoyer quotidiennement les enfants savent que ces derniers ont besoin d'une surveillance et d'un encadrement constants. Les caractéristiques des enfants, et les conséquences qui en découlent, ont des effets directs sur le travail du personnel éducateur. **[VOIR TABLEAU 2.1]**

Dès sa naissance, l'enfant, en s'engageant dans une activité extérieure, sollicite toutes les facettes de son être.

La connaissance de l'évolution des dimensions motrice, socio-affective et intellectuelle du développement global de l'enfant par le personnel éducateur est un gage de réussite dans l'utilisation des lieux extérieurs pour des activités significatives. À cet égard, le monde extérieur regorge de richesses permettant l'apprentissage d'expériences clés en relation avec le développement global de l'enfant du préscolaire.

De plus, la volonté d'offrir des expériences de jeux aux enfants présentant des limitations fonctionnelles facilite grandement l'intégration de ceux-ci et renforce les comportements pro-sociaux de l'ensemble du groupe.

2.2 DIMENSION MOTRICE¹

Parmi les caractéristiques du développement moteur, il faut retenir la loi de la progression céphalocaudale et le principe proximodistal dans l'évolution du contrôle moteur des parties du corps. Dans le premier cas, le contrôle musculaire de l'axe corporel vient de la tête et s'étend vers les jambes. Dans le second cas, le contrôle moteur évolue parallèlement du centre vers la périphérie (du tronc vers les membres) : par exemple, le contrôle des membres supérieurs s'exerce d'abord sur l'épaule et le bras, ensuite le poignet et la paume et enfin les doigts de la main.

2.2.1 Progrès moteurs du poupon et du trottineur

Au cours de sa première année, le poupon contrôle, par ordre d'apparition, le cou en tant que soutien antigraavitaire² de la tête et le mouvement de rotation afin de suivre du regard. Par la suite, le contrôle du haut du dos et du bassin permet le redressement du tronc par une poussée des bras. Il parvient ensuite à la position assise. Finalement, la position verticale et la maîtrise de la marche apparaissent avec le contrôle des membres inférieurs.

La maturation³ seule ne suffit pas à l'apparition et au perfectionnement des comportements moteurs. Il faut que le poupon ou le trottineur soit amené à les exercer et à les reproduire le plus souvent possible. Ses principales sources de motivation à l'action lui viennent de l'attrait sensoriel des éléments de l'environnement. De toutes les modalités sensorielles, la vision est celle qui joue le rôle le plus déterminant dans son développement moteur. Le bébé redresse la tête et change la position de son corps afin de découvrir son environnement proche et lointain. Il saisit et manipule des objets repérés par le regard et convoités. Il se déplace pour se rapprocher des êtres ou des objets reconnus. La richesse du monde extérieur stimule l'activité motrice du bébé par la présence d'objets ou de réalités immobiles (bois, roches, sable, arbre, trottoir, rue) ou d'objets et d'êtres vivants en mouvement (feuilles au vent, balançoires, insectes). Les couleurs et les textures de la nature le pousseront vers les explorations motrices : attraper, tourner, ramper, prendre, s'étirer, ramasser.

Au cours de la deuxième année, l'observation du bébé le conduit à imiter les comportements des plus grands de son entourage, comme grimper sur un plan fortement incliné ou monter un

1. PAOLETTI, R. *Éducation et motricité de l'enfant de deux à huit ans*, Gaétan Morin Éditeur, Montréal, 1999.
2. Antigraavitaire : dans toutes nos activités, nous devons neutraliser la force d'attraction terrestre qui nous attire vers le bas, en déployant une activité musculaire antigraavitaire, c'est-à-dire dirigée vers le haut et de force équivalente.
3. La maturation se définit comme le processus, génétiquement déterminé, par lequel un organe, ou un ensemble d'organes, atteint un état de développement optimal qui le rend apte à assurer avec aisance et efficacité la fonction pour laquelle il est conçu.



TABLEAU 2.1 CARACTÉRISTIQUES DES ENFANTS D'ÂGE PRÉSCOLAIRE ET CONSÉQUENCES ASSOCIÉES ⁴

Caractéristiques	Conséquences
<input type="checkbox"/> Les jeunes enfants ne peuvent prévoir la vitesse et la direction d'objets en mouvement.	<ul style="list-style-type: none">• Ils sont vulnérables aux collisions.
<input type="checkbox"/> Les jeunes enfants ont un angle de vision de moins de 70%.	<ul style="list-style-type: none">• Ils ne voient pas toujours les choses venir.
<input type="checkbox"/> Les jeunes enfants ne voient pas les dangers (rue, profondeur) et sont faciles à distraire.	<ul style="list-style-type: none">• Il faut les protéger.
<input type="checkbox"/> Les jeunes enfants sont en voie d'apprendre à maîtriser leur corps.	<ul style="list-style-type: none">• Ils ont de la difficulté à s'arrêter, à tourner et à changer de direction rapidement.
<input type="checkbox"/> Les jeunes enfants développent progressivement leur coordination mais n'ont pas encore maîtrisé toutes les formes de mouvement.	<ul style="list-style-type: none">• Ils trébuchent, glissent, tombent en courant, en sautillant ou lorsqu'ils grimpent.
<input type="checkbox"/> La paroi du crâne des enfants est plus mince et leur tête est proportionnellement plus volumineuse.	<ul style="list-style-type: none">• Ils sont plus vulnérables aux traumatismes à la tête.
<input type="checkbox"/> Les jeunes enfants n'ont pas beaucoup de force dans la partie supérieure ou abdominale du corps.	<ul style="list-style-type: none">• Ils vont facilement perdre prise et tomber.
<input type="checkbox"/> La taille des jeunes enfants varie de 0,5 à 1,20 m.	<ul style="list-style-type: none">• Ils sautent sans tenir compte de la hauteur, ni de la surface de réception.
<input type="checkbox"/> En raison de leur petite taille, les enfants détectent plus facilement les objets sur le sol.	<ul style="list-style-type: none">• Ils vont remarquer ce qu'il y a par terre et l'utiliser.
<input type="checkbox"/> Les enfants ont de moins en moins d'occasions d'exercer leur motricité globale, aussi bien à l'intérieur qu'à l'extérieur.	<ul style="list-style-type: none">• Ils sont exposés à des troubles respiratoires et cardiaques, à une diminution de la densité osseuse et aux blessures. Ils ont des difficultés de discrimination perceptive. Le développement de leurs qualités physiques (équilibre, endurance et coordination) risque d'être compromis.
<input type="checkbox"/> Les enfants sont curieux et imprévisibles.	<ul style="list-style-type: none">• Ils utilisent le matériel de façon inédite et parfois dangereuse. Ils ignorent les interdits.
<input type="checkbox"/> Les enfants de moins de trois ans sont insensibles à la sécurité des autres. Certains enfants sont extrêmement impulsifs et manquent de jugement ou aiment prendre de grands risques.	<ul style="list-style-type: none">• Ils sont une source importante de danger pour eux-mêmes et autrui.
<input type="checkbox"/> Les enfants sont excités quand ils jouent.	<ul style="list-style-type: none">• Ils oublient les recommandations.

4. MAUFFETTE, A. G. *Revisiter les environnements extérieurs pour enfants : un regard sur l'aménagement, le jeu et la sécurité*, 1999.

escalier ou une échelle verticale. Par exemple, marcher dehors avec un habit de neige représente en soi un exploit.

2.2.2 Progrès moteurs de l'enfant de deux à sept ans

Entre deux ans et sept ans, l'enfant amorce une période de sa vie qui va déterminer son devenir moteur par la constitution des comportements moteurs fondamentaux. Ces comportements servent d'assise à toutes les autres formes de mouvements hautement spécialisés et sont au centre des disciplines athlétiques, sportives et artistiques. C'est, en fait, le patrimoine

moteur de l'enfant. Ces comportements sont généralement regroupés en trois catégories : la locomotion, la manipulation et la stabilisation. **[VOIR TABLEAU 2.2]**

L'acquisition des comportements moteurs par l'enfant est jalonnée de stades précis. L'accès à un nouveau stade pour un comportement moteur donné dépend de la qualité et de la quantité des expériences motrices vécues par l'enfant. Un stade fait référence aux séquences caractéristiques de l'évolution d'un comportement moteur. Au nombre de trois, ils sont communément appelés initial, intermédiaire et final. **[VOIR TABLEAU 2.3]**

TABLEAU 2.2 COMPORTEMENTS MOTEURS FONDAMENTAUX⁵

Locomotion	Manipulation	Stabilisation
<input type="checkbox"/> Mouvement de base <ul style="list-style-type: none"> • Marcher • Courir • Enjamber • Sauter • Se déplacer à cloche-pied 	<input type="checkbox"/> Dans un but de propulsion <ul style="list-style-type: none"> • Lancer • Donner un coup de pied • Frapper (bâton) • Frapper (main) • Dribbler • Rouler 	<input type="checkbox"/> Stabilisation axiale <ul style="list-style-type: none"> • Courber • Étirer • Pivoter • Tourner • Balancer • Chuter • Élever
<input type="checkbox"/> Formes combinées <ul style="list-style-type: none"> • Galoper • Se déplacer en pas chassés • Se déplacer à cloche-pied en alternance⁶ • Grimper 	<input type="checkbox"/> Dans un but de capture <ul style="list-style-type: none"> • Attraper • Bloquer du pied 	<input type="checkbox"/> Postures stationnaires et dynamiques <ul style="list-style-type: none"> • Garder l'équilibre • Se mettre en équilibre, tête en bas • Rouler • S'élaner • Arrêter • Feindre de partir d'un côté et s'élaner de l'autre

5. PAOLETTI, R. *Éducation et motricité de l'enfant de deux à huit ans*. Gaétan Morin Éditeur, Montréal, 1999.

6. Pas et saut à cloche-pied : pas avec jambe droite et saut à cloche-pied sur pied droit, reprendre de la jambe gauche.

TABLEAU 2.3 CARACTÉRISTIQUES DE CHACUN DES STADES D'ACQUISITION DES COMPORTEMENTS MOTEURS

Stade initial	Stade intermédiaire	Stade final
<input type="checkbox"/> L'action se limite aux mouvements des membres qui contribuent à l'effet final souhaité. <input type="checkbox"/> Les autres parties du corps suivent tant bien que mal. <input type="checkbox"/> L'enchaînement des mouvements du début à la fin est approximatif et incomplet. <input type="checkbox"/> L'amplitude des déplacements est extrêmement limitée.	<input type="checkbox"/> La coordination des séquences de l'action s'améliore. <input type="checkbox"/> Le contrôle moteur est en net progrès. <input type="checkbox"/> Les synergies musculaires s'affirment davantage. <input type="checkbox"/> Les déplacements gagnent en amplitude. <input type="checkbox"/> Les mouvements sont étriqués et maladroits. <input type="checkbox"/> L'enchaînement manque de fluidité.	<input type="checkbox"/> Les mouvements s'enchaînent de manière coordonnée et fluide. <input type="checkbox"/> Les synergies musculaires agissent efficacement. <input type="checkbox"/> L'action se fait en continuité et avec une bonne amplitude. <input type="checkbox"/> Le modèle des mouvements constitutifs du comportement moteur est solidement établi.

Le stade initial de la plupart des comportements moteurs fondamentaux se situe entre deux et trois ans, le stade intermédiaire entre quatre et cinq ans alors que le stade final se situe entre six et sept ans.

Chaque enfant qui ne présente aucun déficit congénital ou acquis possède le potentiel nécessaire pour acquérir les comportements moteurs fondamentaux selon les séquences observées. Il existe des moments dans la vie de l'enfant qui sont particulièrement favorables à l'apprentissage de ces comportements. Les jeux moteurs spontanés et les activités organisées favorisent l'émergence et l'affinement des comportements fondamentaux.

2.2.3 Expériences clés de la dimension motrice dans les activités extérieures

Les habiletés motrices sont découpées en habiletés à développer selon l'âge des enfants. Voici un exemple d'application de certains types d'apprentissage pouvant se faire grâce aux jeux extérieurs de l'enfant. **[VOIR TABLEAU 2.4]**

Le personnel éducateur assure l'éducation posturale ainsi que le développement de la motricité globale, manuelle et graphique de l'enfant en proposant des façons différentes de sauter, de faire des ponts, de construire des parcours sur gazon, de se déplacer comme un insecte qui vole ou rampe, de transporter du sable ou de l'eau, de participer à des jeux de mouvements coopératifs. Il rejoint alors les enfants qui ne s'engagent pas naturellement dans les activités motrices.



2.3 DIMENSION SOCIO-AFFECTIVE

L'enfant, en explorant et en connaissant les espaces extérieurs, développe la conscience de soi. Afin qu'il acquière une image positive de lui, il a besoin d'identifier clairement ses réalisations, de vivre l'expérience de la réussite et d'être convaincu de sa capacité de continuer à grandir. Le regard des autres est le témoin de ce qu'il accomplit : courir vite, sauter loin, se sentir courageux. Dès sa première année de vie, le bébé montre des comportements dits « semi-sociaux », comme par exemple sourire, offrir un jouet. Dans sa deuxième année de vie, il montre un certain intérêt pour les pairs du même âge. Une organisation sociale s'amorce. L'interaction continue avec son environnement fait en sorte que les réactions des autres à ses comportements et à ses attitudes lui donnent l'occasion de développer ses habiletés sociales.

Le développement social de l'enfant est marqué par son désir d'aider l'adulte. En imitant ses gestes, l'enfant fait l'apprentissage des rôles. Mais au fur et à mesure qu'il atteint divers niveaux de maturité, la distance physique entre lui et l'adulte s'accroît. Les relations entre pairs se multiplient et deviennent plus complexes avec l'affinement du potentiel moteur, cognitif et linguistique. La fréquence des interactions sociales positives et négatives continue d'augmenter, facilitant l'acquisition de comportements sociaux. La coopération et les jeux sociaux augmentent alors qu'il y a une diminution progressive des jeux parallèles.

TABLEAU 2.4 APPLICATION DES EXPÉRIENCES CLÉS DE LA DIMENSION MOTRICE DANS LES ACTIVITÉS EXTÉRIEURES ⁷

Expériences clés	Activités extérieures
<input type="checkbox"/> Bouger sans se déplacer	<ul style="list-style-type: none"> • S'accroupir dans le carré de sable, se tourner pour saisir un objet, lancer un ballon ou une balle
<input type="checkbox"/> Bouger en se déplaçant	<ul style="list-style-type: none"> • Courir dans un vaste espace, se rouler dans une pente gazonnée, sauter dans le sable, grimper dans l'échelle de la glissoire
<input type="checkbox"/> Bouger avec des objets	<ul style="list-style-type: none"> • Se déplacer sur un tricycle, une voiture à pédales ou mue par les pieds, botter un ballon, frapper une balle ou un volant avec une raquette, lancer un ballon dans un panier suspendu ou par terre
<input type="checkbox"/> Suivre des séquences de mouvements en respectant un rythme commun	<ul style="list-style-type: none"> • Se déplacer à la vitesse d'un oiseau, d'un insecte ou d'un écureuil, se balancer au bruit du vent
<input type="checkbox"/> Ressentir et reproduire un rythme régulier	<ul style="list-style-type: none"> • Faire des mouvements en écoutant le bruit d'un camion qui recule

7. HOHMANN, M., et autres. *Partager le plaisir d'apprendre, guide d'intervention éducative au préscolaire*, Montréal, Gaétan Morin Éditeur, 1993.

Par son contact quotidien avec l'extérieur, l'enfant vit au rythme plus lent de la nature. En jouant un rôle, en démolissant une construction, en se nichant dans un coin douillet ou en se promenant dans la nature, l'enfant utilise des moyens de diminuer les tensions. Le seul fait d'avoir un espace vital est relaxant et abaisse de façon significative le taux d'agressivité. Selon Anne Gillain Mauffette, le manque de contact régulier avec la nature pourrait être une des raisons majeures du degré élevé de stress tant chez les adultes que chez les enfants en milieu urbain.

L'espace de jeu extérieur est aussi lieu de rencontre et de communication. Il est occasion de développement et d'application des habiletés sociales. Les enfants y vivent l'acceptation ou le rejet, la naissance et la fin des premières amitiés ainsi que l'apprentissage de la coopération. C'est dehors que les réputations et l'estime de soi se construisent. Les relations entre

les pairs sont marquées par des variations imprévisibles et brusques. L'enfant joue avec les autres, mais il aime aussi le jeu parallèle. Il observe les autres. Il peut attendre son tour.

2.3.1 Expériences clés de la dimension socio-affective dans les activités extérieures

Les aspects du développement socio-affectif sont découpés en habiletés à développer selon l'âge des enfants. Certaines expériences clés ont des applications concrètes et peuvent se faire grâce aux jeux extérieurs de l'enfant. **(VOIR TABLEAU 2.5)**

En pensant judicieusement au matériel, en proposant des activités de niveaux de difficulté variés et en prévoyant des procédures d'accès, de sortie et de retour dans les jeux, le personnel éducateur encourage les interactions positives entre les enfants. Ainsi, l'enfant peut s'arrêter et réintégrer l'activité sans un sentiment d'échec.

TABLEAU 2.5 APPLICATION DES EXPÉRIENCES CLÉS DE LA DIMENSION SOCIO-AFFECTIVE DANS LES ACTIVITÉS EXTÉRIEURES⁹

Expériences clés	Activités extérieures
<input type="checkbox"/> Faire des choix et les exprimer, élaborer des projets et prendre des décisions	<ul style="list-style-type: none"> • L'enfant choisit sa réalisation à partir de l'eau et du sable. Il : <ol style="list-style-type: none"> 1) élabore son projet : fabriquer des gâteaux, construire des maisons ou des routes, creuser des lacs, faire flotter des bateaux ou d'autres objets; 2) choisit la façon de le réaliser : mélanger, brasser, amonceler, verser, creuser, remplir, tapoter, sasser, modeler, éclabousser; 3) dit avec qui il compte le réaliser : seul, à côté des autres enfants, avec un ami ou en groupe.
<input type="checkbox"/> Résoudre les problèmes qui surgissent durant la période de jeu	<ul style="list-style-type: none"> • Il explique son point de vue à un ami s'il est en désaccord à propos de la construction d'un chemin ; il partage des petites voitures et l'espace pour circuler.
<input type="checkbox"/> Développer son autonomie en répondant à ses besoins personnels	<ul style="list-style-type: none"> • L'enfant choisit un coin de la cour pour s'isoler car il ressent le besoin d'être seul un certain temps.
<input type="checkbox"/> Exprimer ses sentiments à l'aide des mots	<ul style="list-style-type: none"> • Il exprime ses sentiments lorsqu'un autre enfant ne respecte pas le tour des autres dans la glissoire, ou lors de bousculades ou de disputes pour obtenir la voiturette.
<input type="checkbox"/> Participer aux activités de groupe	<ul style="list-style-type: none"> • Il participe à des activités auxquelles tous les enfants du groupe ou plusieurs enfants de groupes variés participent, par exemple lorsqu'on joue au parachute à l'extérieur.
<input type="checkbox"/> Être sensible aux sentiments, aux intérêts et aux besoins des autres	<ul style="list-style-type: none"> • Il invite un ami à jouer avec lui dans le carré de sable, lui offre un camion pour l'aider à réaliser le chemin qu'il est en train de construire.
<input type="checkbox"/> Créer des liens avec les enfants et les adultes	<ul style="list-style-type: none"> • Les enfants plus jeunes sont invités à jouer à proximité des enfants d'autres groupes plus âgés. • Les enfants plus âgés fournissent de l'aide pour s'asseoir sur une table ou pour remonter une glissoire.

9. HOHMANN, M., et autres, *op. cit.*

2.4 DIMENSION INTELLECTUELLE

Explorer le monde, pour l'enfant, c'est comprendre et s'approprier la réalité. Au cours du processus de formation de la pensée, l'enfant construit des relations entre des objets semblables et traite de façon identique des situations et du matériel présentant les mêmes caractéristiques. Dans les activités extérieures, l'enfant exerce ses habiletés cognitives fondamentales telles que : observer, comprendre, choisir, associer, appairer, mesurer et collectionner.

2.4.1 Période sensorimotrice

Au cours de la période sensorimotrice, durant les deux premières années de la vie, le monde extérieur comble l'intérêt intellectuel du poupon et du trottineur. Parce qu'il est curieux, le moindre stimulus attire son attention. Il observe, écoute les bruits et explore. Il utilise plusieurs formes de déplacements afin de savoir jusqu'où il peut se rendre. Il n'est pas rare que la balade d'exploration débute à quatre pattes, se poursuive pour un court instant sur deux pieds et se termine sur les fesses en utilisant les pieds et les bras pour avancer. Il essaie d'atteindre un objet qu'il voit. Il se laisse caresser par le vent, chatouiller par la pluie. La découverte d'une surface gazonnée est en soi une expérience scientifique hautement organisée. Le bébé est couché ou assis dans l'herbe. Il observe, écoute les bruits des insectes et la brise, il touche les brins d'herbe et les porte à sa bouche. Grâce à ce protocole, il associe la texture, l'odeur et le goût de l'objet «herbe». L'interaction entre les impressions sensorielles et les activités motrices sont les moteurs de son apprentissage.

Le monde du dehors procure plusieurs variations de stimuli grâce, entre autres, aux surfaces de terrain différentes, aux pentes et aux dénivellations, aux textures lisses de la pierre, granuleuses des trottoirs, soyeuses du gazon et froides de la neige.

Dans son espace extérieur, il bouge librement. Il roule, pousse, tire et déplace des roches, du sable, des bouts de bois. Il compare et associe les stimuli sensoriels enregistrés lors de l'exploration et classe alors l'objet examiné selon ses caractéristiques.

2.4.2 Période préopératoire

Dans sa période préopératoire, qui s'étend de deux à sept ans, l'enfant a un besoin immense d'apprendre, combiné à une inconscience totale du danger. Particulièrement entre quatre et cinq ans, l'enfant est prêt à créer et à comprendre des règles. Déjà, il fait la différence entre les règles d'une activité et les règles de conduite relatives à la dimension morale du développement et il est capable d'incorporer les deux types de règles dans un jeu coopératif de mouvement.

L'espace extérieur permet l'exercice d'une habileté cognitive fondamentale : la capacité de faire des choix. En choisissant son activité et la façon de l'accomplir, il entrevoit une variété de moyens pour un but : par exemple, se suspendre, éviter ou attraper un objet. L'environnement extérieur est rempli de défis, sinon à réussir, du moins à relever. L'enfant grimpe sur le plus haut banc de neige, attrape la couleuvre, court derrière le papillon, regarde le monde à l'envers les pieds suspendus à la branche ou à une barre d'équipement de jeux moteurs dans un parc.

2.4.3 Expériences clés de la dimension intellectuelle dans les activités extérieures

Les collections de pierres, les coquillages aux couleurs variées, les fleurs aux caractéristiques bien particulières, les jeux dans un espace rempli de sable contribuent à développer les habiletés à classer les objets, à faire des séries, à compter et à s'approprier les notions d'espace et de temps. L'enfant prend conscience de l'espace en expérimentant les notions de dessus/dessous, avant/arrière. Par les montagnes et les vallées, il s'initie à la géographie et aux concepts de la géométrie (ouvert/fermé, près/loin). **(VOIR TABLEAU 2.6)**

Le personnel éducateur propose aux enfants de faire des constructions, d'observer et de différencier, par exemple, certaines caractéristiques des fleurs, d'organiser leurs propres circuits et de déplacer le matériel. Ils font ainsi l'apprentissage de la direction, de la distance et de la profondeur, et ils évaluent leurs propres habiletés.



2.5 DROITS QU'ONT LES ENFANTS PRÉSENTANT DES LIMITATIONS FONCTIONNELLES DE JOUER À L'EXTÉRIEUR

Les enfants présentant des limitations fonctionnelles ont les mêmes besoins de jeux que les enfants au développement typique. Ces enfants ont besoin d'expériences similaires en utilisant des moyens adaptés à leurs conditions. Le personnel éducateur, dans sa volonté d'intégration de tous les enfants, reconnaît les besoins et les forces particulières de chacun, de manière à aménager un environnement propice à l'apprentissage, et il tente de créer des liens sociaux basés sur l'acceptation réciproque et l'entraide.

Pour ce qui est de la dimension motrice, le principal défi réside dans l'acquisition de la maîtrise du corps et des mouvements moteurs fondamentaux. Le personnel éducateur apprend à l'enfant à monter un escalier en utilisant les structures de jeux de l'environnement extérieur. Il adapte et modifie le matériel en utilisant, par exemple, des balles sonores ou des tricycles adaptés.

Pour ce qui est de la dimension sociale, les enfants présentant des limitations fonctionnelles ont tendance à moins se mêler aux autres enfants à l'extérieur qu'à l'intérieur. Ils participent aussi à moins d'activités et ne sont en relation avec les enfants au développement typique que lorsque le personnel éducateur est présent. Il semble que les interventions du personnel éducateur à l'extérieur influencent le niveau d'intégration des enfants. Les enfants ayant des difficultés plus grandes ont besoin de l'aide du personnel éducateur pour profiter pleinement de l'environnement extérieur. En organisant des activités orientées ou dirigées, le personnel éducateur augmente les échanges entre les enfants. De plus, il propose des jouets et de l'équipement mobile tels que hamac, balançoire à deux. Ainsi, des enfants de niveaux d'habiletés différents peuvent jouer côte à côte et établir des liens d'amitié.

2.6 BESOINS ET INTÉRÊTS DES ENFANTS D'ÂGE PRÉSCOLAIRE

Les enfants pensent différemment des adultes, ils répondent à leur manière aux stimuli sensoriels de leur environnement. Ils réagissent à ce qui les entoure en fonction de leur compréhension du monde, de leur personnalité, de leurs goûts et des besoins qu'ils ont à satisfaire.



TABLEAU 2.6 APPLICATION DES EXPÉRIENCES CLÉS DE LA DIMENSION INTELLECTUELLE DANS LES ACTIVITÉS EXTÉRIEURES⁹

Expériences clés	Activités extérieures
<input type="checkbox"/> Reconnaître et décrire les formes	<ul style="list-style-type: none"> L'enfant observe des fleurs, il peut y voir des formes rondes ou ovales dans les pétales, des formes plus allongées (tiges). Il peut, entre autres, reconnaître les caractéristiques propres à la fleur du pissenlit.
<input type="checkbox"/> Utiliser les concepts de <i>quelques</i> et de <i>tous</i>	<ul style="list-style-type: none"> Avec des cailloux, on peut faire un dessin en utilisant quelques cailloux ou tous les cailloux que l'on a devant soi. On peut dire qu'il y a quelques cailloux qui sont ronds alors que tous sont gris par exemple.
<input type="checkbox"/> Ordonner plusieurs objets selon une série	<ul style="list-style-type: none"> L'enfant ramasse des brindilles ou de petites branches et en compare la longueur.
<input type="checkbox"/> Comparer le nombre d'objets	<ul style="list-style-type: none"> Il cueille des fleurs, rassemble la cueillette avec d'autres enfants.
<input type="checkbox"/> Compter des objets	<ul style="list-style-type: none"> Il observe et compte les oiseaux dans un arbre.
<input type="checkbox"/> Expérimenter et décrire des intervalles de temps	<ul style="list-style-type: none"> Verser du sable à l'aide d'un entonnoir et sans entonnoir permet de voir si le temps nécessaire pour ces deux opérations est identique.

9. HOHMANN, M. et autres, *op. cit.*

Le besoin de mouvement

Les enfants ont besoin de bouger, de faire du bruit, de sauter, de courir, de galoper, de sautiller, de crier. La vie à l'intérieur leur impose certaines limites et exige d'eux qu'ils réfrènt constamment leurs pulsions de mouvement. Les activités extérieures leur permettent, au contraire, de se laisser aller à un peu de fantaisie, de se libérer et de satisfaire ces besoins.

Le besoin d'interaction sociale

Les enfants recherchent le contact des autres enfants et des adultes, ils veulent parler, rire, jouer. Il est nécessaire de fournir à l'enfant en bas âge le plus d'occasions possibles d'être en contact avec d'autres enfants. Les activités extérieures permettent de répondre à ce besoin puisque plusieurs groupes peuvent s'y retrouver en même temps, ce qui favorise les relations sociales avec des enfants d'âges variés. Les compagnons de jeux peuvent également changer car les enfants ne sont plus limités à leur groupe.

Le besoin de solitude

Parfois, les enfants sentent le besoin d'être seuls ou avec un ami dans un lieu plus intime. Ils ont besoin de se retirer pour réfléchir, se calmer, observer ce qui se passe, en retrait. Le personnel éducateur a tendance à vouloir favoriser les échanges et le jeu en grand groupe, mais on oublie parfois le besoin d'intimité qui peut se manifester en tout temps au cours de la journée. Les enfants aiment les recoins, les cachettes, les petites cabanes, les grandes herbes, les arbres. De tels lieux les incitent au « faire semblant », à jouer aux « bons » et aux « méchants ». Peut-être que ces lieux procurent un sentiment de sécurité et une certaine forme de liberté. Toutefois, on devra s'assurer que la surveillance demeure adéquate.

Le besoin d'expression

Les enfants éprouvent le besoin de s'exprimer. Ils veulent agir, transformer, faire, défaire. Ils ont besoin d'avoir un certain pouvoir sur leur environnement. En aménageant ou en modifiant l'environnement, les enfants en font ainsi un lieu d'appartenance auquel ils s'identifient en y laissant leurs traces. Ce besoin d'expression se traduit également par le besoin d'imiter les adultes, de se sentir grands, de réaliser des choses.

Le besoin de se sentir compétent

En aménageant leur environnement, les enfants ont la possibilité d'exercer un certain pouvoir sur les choses. Ils se sentent alors valorisés et compétents. Les défis font également partie de leur vie : ils ont besoin de sentir qu'ils progressent, qu'ils évoluent, mais en ayant constamment le sentiment d'être en sécurité et bien guidés par l'adulte responsable.

Les enfants sentent également le besoin de faire des choix à leur mesure. Il faut leur en fournir l'occasion, car elle développe la confiance en soi et la capacité de répondre soi-même à ses besoins.

Le besoin de contact quotidien avec la nature

Les enfants doivent avoir la possibilité de jouer et de travailler avec les éléments de la nature : semer des graines dans un potager et arroser celui-ci, jardiner, reconnaître les plantes et les fruits, jouer avec de l'eau et du sable. Les végétaux et les animaux doivent faire partie de leur vie.

Le besoin de collectionner

Les jeunes enfants sont de petits collectionneurs nés. Leurs poches sont pleines de trésors lorsqu'ils entrent, car tout est prétexte à collection : roches, plumes, petits bâtons, etc.

Le besoin de sécurité

Les enfants ont besoin de la présence et du contact d'un adulte qui veille sur eux dans une aire de jeu plus vaste (cour ou autre lieu). Les éléments de l'environnement adaptés à leurs capacités et à leurs besoins ainsi que le contact avec d'autres enfants, qui s'établit dans les règles d'une microsociété (respect des autres), contribuent à fournir le sentiment de sécurité essentiel à l'apprentissage. Les lieux extérieurs devraient également être accueillants et confortables. Des couleurs vives, des formes arrondies, des plantes et des fleurs peuvent contribuer à les rendre agréables.

Le besoin de beauté et de stimulation sensorielle

Les enfants sont fascinés par une fleur, un oiseau coloré, une coccinelle, un papillon, avec lesquels ils apprécient être en contact. Ainsi, les enfants sont invités à observer, à sentir, à goûter, à toucher et à entendre (faune, flore). Leurs sens sont stimulés par cette vie qui fourmille autour d'eux.



CHAPITRE

1

2

3

**Le rôle professionnel
du personnel éducateur**

La réalisation du mandat éducatif des centres de la petite enfance et des garderies élargit et enrichit les fonctions du personnel éducateur. Du programme éducatif du ministère de la Famille et de l'Enfance émerge un profil professionnel répondant aux réalités familiales et sociales des années 2000.

La qualité du personnel éducateur est déterminante dans la mise en œuvre d'un programme efficace auprès des enfants. Ce personnel est l'un des pivots essentiels de la qualité des services de garde des centres de la petite enfance et des garderies. C'est pourquoi un chapitre est entièrement consacré à l'exercice du rôle professionnel de ces travailleuses et travailleurs de première ligne.

Être éducatrice et éducateur, c'est faire face à des situations complexes dans l'exploitation de l'environnement extérieur avec son groupe d'enfants. C'est gérer simultanément la structuration des lieux et des activités tout en appliquant un mode d'intervention démocratique adapté aux besoins individuels de chacun des enfants. Comment répondre à la fois aux besoins de développement global des enfants, tenir compte des caractéristiques de ceux-ci et utiliser différents lieux extérieurs souvent non apprivoisés et peu aménagés? L'organisation de l'ensemble de ces éléments est un défi auquel tout personnel éducateur fait face quotidiennement.



3.1 DÉVELOPPEMENT DE LA PENSÉE EXPERTE

Sol dans les monologues, Céline Dion en chanson ou Alain Dubuc en journalisme : on peut dire que chacune de ces personnalités est un expert dans son domaine d'activité. Mais comment pense un expert? Peut-on dégager une constante de l'expertise?



TABLEAU 3.1 COMPARAISON DANS LE TRAITEMENT DE L'INFORMATION ENTRE LES EXPERTS ET LES NOVICES

Experts	Novices
<input type="checkbox"/> Organisation des connaissances en schémas ¹	<input type="checkbox"/> Nombre restreint de connaissances
<input type="checkbox"/> Rappel aisé et rapide des configurations les plus fréquentes	<input type="checkbox"/> Connaissances non reliées entre elles
<input type="checkbox"/> Référence à ses schémas devant une situation donnée	<input type="checkbox"/> Construction du rappel pièce par pièce dans une situation donnée

1. Le schéma est une architecture de connaissances, un réseau où les connaissances sont reliées entre elles selon un mode hiérarchique appartenant à un même domaine de connaissances [Tardif, 1992].

La psychologie cognitive a comparé les processus de pensée des experts et des novices dans des champs d'activités professionnelles variés. Il en ressort que l'expertise se caractérise principalement par l'organisation des connaissances dans le traitement de l'information. **[VOIR TABLEAU 3.1]**



3.2 TRAVAIL DU PERSONNEL ÉDUCATEUR : PROCESSUS DE RÉOLUTION DE PROBLÈMES

L'action quotidienne du personnel éducateur est le résultat d'une multitude d'informations qui prennent leur source dans l'environnement extérieur. Il a des décisions à prendre à l'égard de l'évolution des dimensions du développement physique et moteur, langagier, socio-affectif et intellectuel des enfants de son groupe. Lorsqu'il emmène les enfants à l'extérieur, il a en mémoire les principes du programme éducatif du ministère de la Famille et de l'Enfance ainsi que les objectifs d'apprentissage du développement global de chaque enfant de son groupe. Il a déjà probablement orienté sa programmation à partir de cette connaissance. Il utilise la séquence logique du déroulement de l'activité, les stratégies adaptées aux diverses étapes de l'activité et les modalités d'encadrement du groupe. Avec tous ces éléments en mémoire, il reçoit simultanément des enfants plusieurs informations : des indices verbaux et non verbaux sur la qualité de leur participation, sur leurs intérêts, sur le déroulement de leur processus d'apprentissage, sur la différence du rythme d'apprentissage de chacun.

En plus de cela, il doit activement gérer tout ce qui se passe sur le terrain. Il donne une signification à certaines de ces informations ou certains de ces indices, alors qu'il en ignore d'autres. La mémoire du personnel éducateur exerce un rôle primordial dans son action quotidienne.

Les experts parviennent à sélectionner les informations significatives et à coordonner des éléments que les novices relient difficilement entre eux. Le concept de rôle professionnel dont il est question ici est en fait une organisation du « savoir éducateur », qui a pour effet de rendre celui-ci facilement récupérable et accessible. C'est ce qui caractérise, entre autres, l'expertise.

3.3 CONCEPT DU RÔLE PROFESSIONNEL DU PERSONNEL ÉDUCATEUR

Le rôle professionnel du personnel éducateur repose sur un processus de prise de décision au sujet des enfants, de l'organisation de l'environnement et du jeu, y compris le matériel et les activités. Ce processus s'articule selon un système dynamique lui-même formé de quatre processus interreliés : le diagnostic, la conception, la planification et l'intervention. Chacun des processus remplit une fonction spécifique et complète les autres. **[VOIR FIGURE 3.1]**

3.3.1 Diagnostic

Le personnel éducateur tient compte des forces et des besoins de l'enfant afin de faire vivre à celui-ci des expériences d'apprentissage positives et adaptées à son développement global. Le diagnostic porte plus spécifiquement sur la collecte d'information et sur les habiletés à développer chez l'enfant.

Le diagnostic comprend les actions suivantes :

1. Évaluation du programme éducatif et des ressources physiques, humaines et matérielles
2. Observation et consignation des comportements des enfants
3. Information concernant l'écologie de chacun des enfants
4. Évaluation du stade de développement global des enfants
5. Évaluation du degré d'acquisition des apprentissages antérieurs
6. Formulation d'hypothèses d'intervention en collaboration avec les partenaires

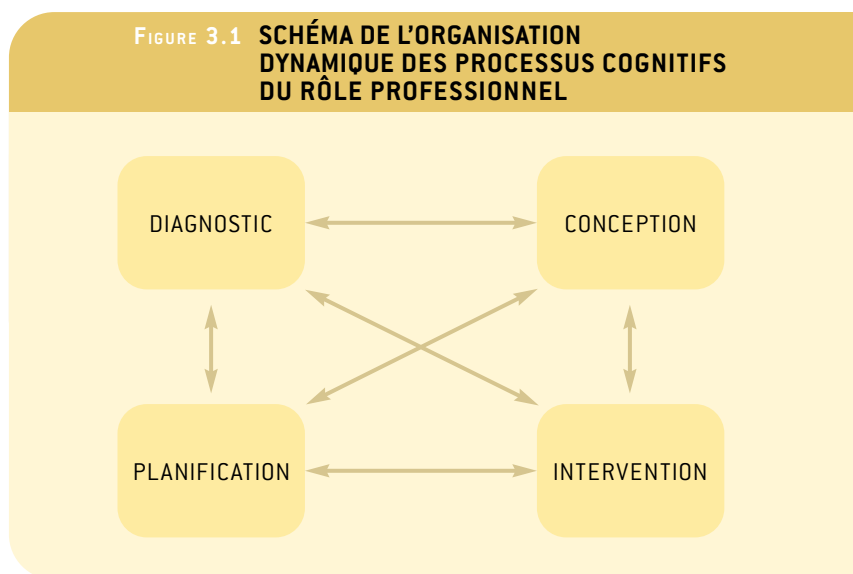
3.3.2 Conception

Le personnel éducateur élabore un programme basé sur les capacités de l'enfant et utilise les théories et les pratiques de l'éducation à l'enfance. Il conçoit le programme d'activités, sélectionne le matériel et l'équipement et harmonise le matériel et les méthodes destinés aux enfants.

La conception comprend les actions suivantes :

1. Inventaire des ressources humaines, physiques et matérielles
2. Sélection et recommandation du matériel et de l'équipement
3. Harmonisation des objectifs visés, des stratégies et des expériences d'apprentissage
4. Conception des expériences d'apprentissage appropriées au développement global de l'enfant en tenant compte des besoins et des intérêts de celui-ci
5. Élaboration des objectifs à court, à moyen et à long terme
6. Répartition équilibrée des moments de la journée (moments calmes et moments actifs)
7. Élaboration de la démarche d'apprentissage à utiliser par l'enfant

FIGURE 3.1 SCHÉMA DE L'ORGANISATION DYNAMIQUE DES PROCESSUS COGNITIFS DU RÔLE PROFESSIONNEL



3.3.3 Planification

Le personnel éducateur planifie à court et à long terme dans la poursuite des buts éducatifs. Il s'informe des ressources appropriées et disponibles et les utilise au mieux. Il crée un environnement et des expériences adaptés et intéressants pour l'enfant. Il structure l'environnement et les activités, fournit les outils éducatifs, conçoit du matériel, établit les règles et les consignes de fonctionnement.

La planification porte sur les actions suivantes:

1. Intégration de l'information de façon significative
2. Aménagement de l'environnement
3. Collaboration avec d'autres adultes
4. Préparation d'expériences d'apprentissage variées
5. Conception du matériel éducatif
6. Établissement des procédures, des règles et des consignes
7. Diversification du matériel éducatif
8. Vérification du fonctionnement de l'équipement

3.3.4 Intervention

Le personnel éducateur guide et soutient les enfants, utilise le jeu comme outil d'apprentissage et répond aux besoins individuels de chacun des enfants.

L'intervention comprend les points suivants:

1. Actions en fonction des règles de régie interne
2. Réponse aux besoins d'hygiène et de sécurité
3. Adaptation de l'environnement
4. Maintien de relations significatives avec chacun des enfants
5. Utilisation des pratiques pédagogiques appropriées
6. Soutien des enfants dans leur processus de résolution de problèmes
7. Valorisation des projets et des jeux des enfants
8. Disponibilité constante auprès des enfants



3.4 APPLICATION DU RÔLE PROFESSIONNEL

Karyne est éducatrice auprès d'un groupe multi-âge dans un centre de la petite enfance de Rivière-du-Loup. L'exemple suivant présente l'application de chacun des processus du rôle professionnel utilisé par celle-ci dans la situation suivante: jeux à l'extérieur.

L'observation se déroule au printemps dans la cour non aménagée. Le groupe se compose de huit garçons et filles de deux à cinq ans: Louis, Charles, Arthur, Laurie, Xavier, Alexandre, Constance, Mélissa. Tout au long de la période, on remarque que de petits groupes se forment et se dispersent spontanément. Voici une description détaillée de certains moments.

3.4.1 Diagnostic

Karyne considère que la période de jeux à l'extérieur en matinée et en fin d'après-midi est primordiale pour les enfants. Elle se dit que la cour offre une occasion de contact social différent. En effet, les enfants ayant des affinités vont se retrouver. De plus, Louis et Charles, les deux frères du groupe, aiment bien jouer ensemble. Elle sait aussi que l'environnement naturel de la cour, avec sa pente gazonnée, représente un matériel de jeu propice à plusieurs types d'apprentissage. Les enfants de son groupe sont à des niveaux d'autonomie différents. D'abord, en ce qui a trait à l'habillement, quelques enfants ne sont pas intéressés à essayer et attendent alors que les plus vieux s'habillent seuls. Lorsque chaque enfant a terminé, ils se rendent près de la porte. Tous les enfants du groupe sortent en même temps.

3.4.2 Conception

Karyne compte bien profiter du moment de l'habillement pour faire en sorte que les enfants exercent leur motricité fine et développent l'estime de soi par une réussite. En songeant au matériel qu'elle veut sortir, Karyne pense aux intérêts des enfants de son groupe. Elle pense à des engins que les enfants pourront utiliser dans la pente. Elle prévoit la voiturette à pédales et le tricycle, car elle a aussi en mémoire la dimension motrice du développement global de l'enfant.

3.4.3 Planification

Karyne sait que la structure de la journée « fournit un plan complet et compréhensible des événements de la journée auquel ils (les enfants) peuvent se référer² ». Elle a donc installé un tableau de l'horaire type de la journée imagé et accessible que les enfants peuvent consulter. Karyne sait que les enfants seront contents en reconnaissant l'activité extérieure. Elle prévoit donc donner le signal visuel rapidement pour aller au vestiaire car elle veut éviter de les faire attendre. Karyne sait que Xavier, Mélissa et Laurie sont capables de prendre seuls leur manteau et leurs bottes. Elle sait qu'elle ira vers Louis et Charles et attendra que ceux-ci signalent qu'ils ont besoin d'aide.

Karyne a déjà rassemblé son matériel la journée précédente lors de la visite des lieux. Elle a aussi reçu toutes les bottes de pluie demandées aux parents la semaine dernière. Elle a débarrassé la cour des débris, des sacs de plastique et des papiers transportés par le vent et pouvant nuire aux enfants. Elle s'est assurée que chaque équipement est en état de marche et convient à l'endroit. Elle prévoit le matériel suivant : le tricycle, trois ballons, deux balles, des seaux, de petites et de grandes pelles, une voiture mue par les pieds, une pompe à essence, une longue corde à sauter et trois bâtons de hockey.

3.4.4 Intervention

Karyne annonce aux enfants la fin de la période du jeu libre. Elle entonne la chanson du rangement et commence à placer des livres sur le présentoir. Elle propose aux enfants de vérifier sur les pictogrammes de l'horaire type la prochaine activité.

Un peu plus tard au vestiaire, Constance ne bouge pas. Karyne la laisse réfléchir et aide Alexandre qui lui tend son manteau. Laurie s'approche de Constance et lui apporte ses bottes. Constance commence à enlever ses souliers. Karyne demande aux enfants qui ont fini de s'habiller de se rendre vers la porte. Karyne fredonne la comptine qui rappelle les consignes de déplacement en ouvrant la porte et tout le monde se dirige vers la cour.

2. HOHMANN, M., WEIKART, P., et autres. *Partager le plaisir d'apprendre : Guide d'intervention éducative au préscolaire*, 2000.

Arrivés à l'extérieur, les enfants suivent Karyne vers la remise, elle distribue le matériel aux enfants regroupés devant l'entrée. Elle apporte aussi la pompe à essence pour compléter le jeu de rôle. Pour elle, la longue corde à sauter représente une occasion de collaboration, elle touchera ainsi la dimension socio-affective du développement.

Alexandre dribble. Karyne note cet intérêt car c'est la première fois que ce comportement apparaît chez lui. Elle consigne le tout. Elle garde en mémoire qu'elle devra organiser une activité d'apprentissage permettant à tous les enfants d'exercer cette habileté car elle sait que le dribble fait partie des comportements moteurs fondamentaux aux stades initial et intermédiaire. Louis et Charles s'approchent de la remise et prennent chacun un bâton de hockey. Sans se parler, ils se renvoient la balle avec la lame du bâton, ils courent tous les deux en direction de celle-ci. Le jeu se déplace sur tout le terrain. Karyne remarque d'abord que les deux petits frères sont heureux d'être ensemble. De plus, les garçons utilisent des stratégies de jeu et de coopération peu habituelles à cet âge. Louis attend la passe de Charles. Charles vise vraiment la lame du bâton de Louis. Aussitôt la balle lancée, plutôt que de s'en rapprocher, il se déplace loin de Louis afin de recevoir la passe et de faire avancer la balle vers un but fictif et changeant. Karyne se rend une fois de plus compte que l'écologie de l'enfant joue un rôle important dans le développement d'habiletés. Elle sait qu'à la maison les cousins plus vieux de Louis et Charles organisent des parties de hockey dans la rue.

Karyne remarque que Constance enfourche le tricycle et circule. Mélissa et Alexandre attrapent la longue corde et tirent chacun à son bout. Simultanément, Laurie monte dans la voiturette et suit le tricycle. Xavier et Arthur poussent la voiturette qui entre en collision avec l'arrière du tricycle. Louis se joint au groupe en apportant avec lui la pompe à essence. Il s'empresse de faire le plein du tricycle, puis de la voiturette. Les véhicules repartent et le groupe se disperse.

Alexandre, Laurie et Charles jouent avec leur ballon respectif. Ils bottent et courent derrière le ballon partout sur le terrain. Laurie, dans la pente gazonnée, frappe le ballon avec le pied en le dirigeant vers le haut; elle attend que le ballon redescende et elle recommence. L'activité s'arrête après un court instant. Karyne s'approche et fait rouler de petites balles vers le haut de la pente en invitant ceux qui sont près d'elle à essayer. Laurie prend une balle et imite Karyne. La balle ne redescend pas, elle passe sous la clôture et s'immobilise. Laurie appelle les amis. Karyne se dit qu'elle va profiter de cet événement pour soutenir les enfants dans le processus de résolution de problème. Elle demande aux enfants: « Que pouvons-nous faire ? » Alexandre se couche par terre, allonge le bras sous la clôture et essaie de saisir la balle. Karyne le laisse essayer. Alexandre se relève et dit: « On n'est pas capables. » Arthur regarde la scène de loin. Il va chercher un bâton de hockey. Il se couche par terre et, à l'aide du bâton, il atteint la balle et l'attire vers la pente. La balle redescend. Les enfants crient de joie et courent derrière la balle. Alexandre trébuche et se retrouve sur le bas de la pente en roulant. Karyne s'approche de lui et examine son visage, ses genoux et ses mains. Elle lui dit qu'elle va l'épousseter car il a plein d'herbe et de brindilles sur lui. Il sourit, se laisse faire et repart. Karyne retourne auprès d'Arthur et demande: « Quelle belle idée! Pourquoi as-tu pris un bâton ? » Arthur est content et lui dit que « c'est pour rallonger les bras ». Karyne utilise ici le processus d'intervention.

Arthur ramasse une balle abandonnée. Il a déjà une pelle à sable dans sa main. Il lance la balle dans les airs et la frappe avec le bout large de la pelle. Il court derrière la balle, la ramasse et recommence à plusieurs reprises. Karyne n'intervient pas mais note ce fait dans le petit carnet qu'elle emporte avec elle dans sa poche. Elle utilise son processus de diagnostic.

Alexandre et Louis s'étendent sur la petite glissoire et regardent jouer les autres enfants. Charles, Laurie, Xavier et Constance creusent la terre et remplissent ensemble un seul seau. La voiturette arrive, conduite par Mélissa, et s'arrête devant le groupe. Laurie prend une pelletée de terre et la vide dans la voiturette, ensuite elle retourne remplir le seau. Karyne s'approche et regarde les enfants. Elle s'informe du travail accompli, les enfants la rassurent et lui expliquent que les gâteaux seront bientôt prêts. Karyne leur dit qu'elle est très fière de l'efficacité des cuisiniers.

Karyne accepte l'invitation de Constance qui lui tend le bout de la corde à sauter. Constance tourne la corde à un bout et Karyne est à l'autre bout. Karyne se place de façon à voir l'ensemble de la cour. Elle chante la comptine permettant d'harmoniser le rythme de la corde avec le mouvement de Mélissa, qui accroche la corde à chacun des essais. Karyne sait que Mélissa ne réussit pas parce que ses talons ne quittent pas le sol. Karyne laisse la corde. Elle se place devant Mélissa et saute sur place lentement en expliquant à Mélissa que, dans un saut, les talons quittent le sol. Mélissa et Karyne sautent ensemble sans la corde. Karyne ajuste son saut à la même vitesse que celui de Mélissa. Constance se joint à elles. Mélissa sourit car c'est agréable de faire le même geste en même temps que les deux autres. Après un instant, Mélissa veut tourner la corde avec Constance. Karyne se place au centre et saute d'un côté à l'autre de la corde. Pendant qu'elle saute, Karyne se donne comme objectif de regarder les sauts de tous les enfants. Elle se demande si un parcours moteur construit avec les enfants, à partir d'éléments choisis dans l'environnement naturel et comportant du dribble et des sauts, ne serait pas indiqué. Karyne en parlera avec Nathalie, l'éducatrice de l'autre groupe lors de la période de programmation.

Afin d'avoir un portrait global des actions de Karyne dans l'exercice de son rôle professionnel dans la période de jeux extérieurs, voir les fiches diagnostic, conception, planification et intervention. Dans chacune d'elles, on trouve, à gauche, les actions reliées à chacun des processus du rôle professionnel et, à droite, celles réalisées par Karyne dans ce moment de vie à l'extérieur.

FICHE 3.1 DIAGNOSTIC



<p>1 Évaluation du programme éducatif et des ressources physiques, humaines et matérielles</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Elle considère que la période de jeux à l'extérieur en matinée et en fin d'après-midi est primordiale pour les enfants. • Elle se dit que la cour représente une occasion de contact social différent.
<p>2 Observation et consignation des comportements des enfants</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Elle note l'intérêt d'Alexandre pour le dribble. • Elle remarque que Constance enfourche le tricycle et circule.
<p>3 Information concernant l'écologie de chacun des enfants</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Elle sait que les deux frères du groupe aiment bien jouer ensemble et que les cousins plus vieux de Louis et Charles organisent des parties de hockey dans la rue. Formulation d'hypothèses d'intervention en collaboration avec les partenaires.
<p>4 Évaluation du stade de développement global des enfants</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Elle remarque qu'au moment de s'habiller, quelques enfants ne sont pas intéressés à essayer de le faire eux-mêmes et attendent, tandis que les plus vieux s'habillent seuls. • Elle veut regarder la façon de sauter de tous les enfants.
<p>5 Évaluation du degré d'acquisition des apprentissages antérieurs</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Elle remarque le stade initial du dribble d'Alexandre. • Elle sait que Xavier, Mélissa et Laurie sont capables de prendre seuls leur manteau et leurs bottes. • Elle sait que Mélissa ne réussit pas à sauter car ses talons ne quittent pas le sol.
<p>6 Formulation d'hypothèses d'intervention en collaboration avec les partenaires</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Elle parlera de son idée (la sortie avec construction de parcours psychomoteur) avec Nathalie lors de la période de programmation.



FICHE 3.2 CONCEPTION

<p>1 Inventaire des ressources humaines, physiques et matérielles</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Elle sait que l'environnement naturel de la cour avec sa pente gazonnée représente un matériel de jeu propice à plusieurs types d'apprentissage. • Elle pense à des engins que les enfants pourront utiliser dans la pente. • Elle s'est assurée que chaque matériel est en état de marche et convient à l'endroit.
<p>2 Sélection et recommandation du matériel et de l'équipement</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Elle prévoit les éléments suivants : le tricycle, trois ballons, deux balles, des seaux, de petites et de grandes pelles, une voiture mue par les pieds, une pompe à essence, une longue corde à sauter et trois petits bâtons de hockey en plastique.
<p>3 Harmonisation des objectifs visés, des stratégies et des expériences d'apprentissage</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Elle profite du moment de l'habillage pour favoriser le développement de la motricité fine et de l'estime de soi par une réussite. • Elle sait qu'elle ira vers Louis et Charles et attendra que ceux-ci signalent qu'ils ont besoin d'aide. • Elle pense à un parcours moteur monté par les enfants avec des éléments choisis dans l'environnement naturel et comportant du dribble et des sauts.
<p>4 Conception des expériences d'apprentissage appropriées au développement global de l'enfant en tenant compte des besoins et des intérêts de celui-ci</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Elle pense aux intérêts des enfants de son groupe pour les déplacements en voiturette. • Elle se sert de la longue corde à sauter pour susciter une occasion de collaboration et de développement de la dimension socio-affective. • Elle sait que les enfants sont contents en reconnaissant l'activité extérieure.
<p>5 Élaboration des objectifs à court, à moyen et à long terme</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Elle apporte aussi la pompe à essence afin de compléter le jeu de rôle.
<p>6 Répartition équilibrée des moments de la journée (moments calmes et actifs, modes d'encadrement)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Elle sait que la structure de la journée fournit un plan complet des événements de la journée auquel les enfants peuvent se référer.
<p>7 Élaboration de la démarche d'apprentissage à utiliser par l'enfant</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Elle sait que Mélissa ne réussit pas à sauter parce que ses talons ne quittent pas le sol. Elle se place devant Mélissa et saute sur place lentement en lui expliquant que dans un saut les talons quittent le sol. Par la suite, elle saute lentement et adapte la vitesse de ses sauts à celle de l'enfant.

FICHE 3.3 PLANIFICATION



1 Intégration de l'information de façon significative	<ul style="list-style-type: none"> • Elle intègre les dimensions motrice, socio-affective et intellectuelle du développement global de l'enfant.
2 Aménagement de l'environnement	<ul style="list-style-type: none"> • Elle met à la disposition des enfants le tableau des activités de la journée. • Elle se préoccupe des différents jeux dans l'aire extérieure.
3 Collaboration avec d'autres adultes	<ul style="list-style-type: none"> • Elle demande aux parents les bottes de pluie.
4 Préparation d'expériences d'apprentissage variées	<ul style="list-style-type: none"> • Elle apporte et prévoit du matériel dont les caractéristiques et les utilisations sont différentes : les seaux, les bâtons, la corde, le sable.
5 Conception de matériel éducatif	<ul style="list-style-type: none"> • Elle fabrique un tableau imagé et accessible de l'horaire type de la journée. • Elle visite les lieux et vérifie le matériel la veille.
6 Établissement des procédures, des règles et des consignes	<ul style="list-style-type: none"> • Elle donne le signal visuel pour aller au vestiaire. • Elle entonne la comptine des règles à suivre à l'extérieur.
7 Diversification du matériel éducatif	<ul style="list-style-type: none"> • Elle propose du matériel varié permettant différents types d'apprentissage et de projets.
8 Vérification du fonctionnement de l'équipement	<ul style="list-style-type: none"> • Elle débarrasse la cour des débris, des sacs de pastique et des papiers transportés par le vent qui pourraient nuire aux enfants. • Elle s'assure que le tricycle est en état de marche.



FICHE 3.4 INTERVENTION

1 Actions en fonction des règles de régie interne	<ul style="list-style-type: none"> • Elle utilise les moments prévus pour l'activité extérieure et essaie même de les prolonger.
2 Réponse aux besoins d'hygiène et de sécurité	<ul style="list-style-type: none"> • Elle s'approche de l'enfant qui a fait une chute et examine son visage, ses genoux et ses mains. • Elle se place de façon à voir l'ensemble de la cour. • Elle se déplace vers les enfants.
3 Adaptation de l'environnement	<ul style="list-style-type: none"> • Elle se sert de la pente gazonnée pour un jeu de balle.
4 Maintien de relations significatives avec chacun des enfants	<ul style="list-style-type: none"> • Elle dit à l'enfant qu'elle va le débarrasser de l'herbe et des brindilles qu'il a sur lui. • Elle s'approche et regarde les enfants et commente le travail accompli. • Elle accepte l'invitation de Constance qui lui tend le bout de la corde à sauter. • Elle saute à la même vitesse que Mélissa.
5 Utilisation des pratiques pédagogiques appropriées	<ul style="list-style-type: none"> • Elle annonce aux enfants la fin de la période du jeu libre. • Elle entonne la chanson du rangement et commence à placer des livres sur le présentoir. • Elle fredonne la comptine qui rappelle les consignes de déplacement en ouvrant la porte et tout le monde se dirige vers la cour. • Elle chante la comptine permettant d'harmoniser le rythme de la corde avec le mouvement de Mélissa. • Elle se place devant Mélissa et saute sur place lentement en expliquant comment sauter.
6 Soutien des enfants dans leur processus de résolution de problèmes	<ul style="list-style-type: none"> • Elle propose aux enfants de vérifier sur le tableau de l'horaire type quelle est la prochaine activité. • Elle fait rouler de petites balles vers le haut de la pente en invitant ceux qui sont près de la pente à se joindre à elle. • Elle profite d'un événement pour soutenir les enfants dans le processus de résolution de problèmes.
7 Valorisation des projets et des jeux des enfants	<ul style="list-style-type: none"> • Elle retourne auprès d'Arthur et valorise son action. • Elle commente l'efficacité des cuisiniers.
8 Disponibilité constante auprès des enfants	<ul style="list-style-type: none"> • Elle laisse certains enfants faire des essais et elle aide ceux qui lui en font la demande. • Elle est constamment dans le champ de vision des enfants.



CONCLUSION

Le personnel éducateur des centres de la petite enfance et des garderies a la responsabilité de pourvoir aux besoins de développement des enfants qui lui sont confiés. Parmi ces besoins essentiels, celui de se retrouver régulièrement dans un environnement extérieur pour actualiser son potentiel moteur, intellectuel, langagier et socio-affectif est prioritaire.

Même si de nombreuses contraintes viennent entraver la bonne volonté des éducateurs et éducatrices de privilégier des situations d'apprentissage dans des lieux extérieurs, les aspects positifs et les bienfaits pour la santé des enfants d'exercer leurs habiletés en plein air et en pleine lumière compensent largement l'investissement de temps et d'efforts.

La connaissance des dimensions du développement, des besoins, des intérêts et des caractéristiques propres aux enfants est le préalable essentiel à l'organisation d'activités extérieures adaptées à la réalité d'un groupe donné. Les fiches d'activités qui accompagnent ce guide s'inspirent de la synthèse qu'il présente.

En toute saison, que ce soit lors d'une visite à la ferme, d'une excursion, d'une baignade à la plage ou de sorties quotidiennes dans la cour attenante, l'engagement professionnel du personnel éducateur demeure un élément clé. Assurer aux enfants la sécurité et un apprentissage significatif est le défi constant que doivent relever les travailleuses et travailleurs professionnels de la petite enfance.

En proposant une organisation systémique du savoir éducateur, ce guide renforce l'importance des décisions prises par le personnel éducateur et en confirme la complexité. La maîtrise des quatre processus du rôle professionnel du personnel éducateur, soit le diagnostic, la conception, la planification et l'intervention, est la pierre angulaire du développement de la pensée experte.



BIBLIOGRAPHIE

ALEXANDRE, M. *Étude des représentations du rôle professionnel d'éducatrice, d'étudiantes en techniques d'éducation en services de garde en éducation psychomotrice*, Mémoire de maîtrise, Université de Sherbrooke, 1996.

ESENBEIS, M., et autres. *48 Fiches jeux*, Paris, Éditions Revue EPS, 1990, 48 p.

GUÉNETTE, R. *Des enfants gardés en sécurité*, Québec, Les Publications du Québec, 1992.

HENDRICK, J., et autres. *L'enfant, une approche globale pour son développement*, Sainte-Foy, Presses de l'Université du Québec, 1993, 704 p.

HOHMANN, M., et autres. *Partager le plaisir d'apprendre, guide d'intervention éducative au préscolaire*, Montréal, Gaétan Morin Éditeur, 2000.

KINO-QUÉBEC. *Les jeunes et l'activité physique : Situation préoccupante ou alarmante ?*, Québec, ministère des Affaires municipales, 1998, 32 p.

KINO-QUÉBEC. *Quantité d'activité physique requise pour en retirer des bénéfices pour la santé : Avis du comité scientifique de Kino-Québec*, ministère de l'Éducation, 1999, 27 p.

MAUFFETTE, G. *Revisiter les environnements extérieurs pour enfants : un regard sur l'aménagement, le jeu et la sécurité*. Hull, Presses de l'imprimerie Gauvin, 1999.

MARTIN, J., et autres. *Le bébé en garderie*, Sainte-Foy, Presses de l'Université du Québec, 1992, 419 p.

MICHELET, A. *Le jeu de l'enfant, progrès et problèmes*, Québec, OMEP, ministère de l'Éducation, 1999, 166 p.

MINISTÈRE DE LA FAMILLE ET DE L'ENFANCE. *Programme éducatif des centres de la petite enfance*, Québec, Les Publications du Québec, 1997.

OBERHUEMER, P. « Conceptualizing the Professional Role in Early Childhood Centers: Emerging Profiles in Four European Countries », *Early Childhood Research & Practice*, vol. 2, no. 2, Fall 2000.

PAOLETTI, R. *Éducation et motricité de l'enfant de 2 à 8 ans*, Gaétan Morin Éditeur, Montréal, 1999, 215 p.

PELLETIER, D. *L'activité-projet, le développement global en action*, Montréal, Globulo Éditeur, 1998, 232 p.

ROUSSEL, Chantal. *Analyse d'interventions verbales d'éducatrices impliquées dans un programme de développement d'habiletés prosociales auprès d'enfants de 3-4 ans*, Mémoire de maîtrise, Université du Québec à Rimouski, 1997.

ROY, M. *Je danse mon enfance, Guide d'activités d'expression corporelle et de jeux en mouvement*, Éditions de la Chenelière / McGraw-Hill, 1998, 130 p.

SYLVAIN, H. *Soins infirmiers, Apprendre à mieux diagnostiquer*, Laval, Éditions Études Vivantes, 1994.

TARDIF, J. *Pour un enseignement stratégique : L'apport de la psychologie cognitive*, Montréal, Les éditions Logiques inc., 1992.

THOMAS, M., et autres. *Théories du développement de l'enfant, études comparatives*, Belgique, Éditions de Boeck Université, 1994, 572 p.

WALLON, D., et autres. *Votre enfant de 0 à 6 ans*, Paris, Éditions universitaires Jean-Pierre Delarge, 1978, 287 p.



RESSOURCES EN LIGNE

BELFRY, J. *Le niveau d'activité physique et la condition physique des enfants canadiens laissent à désirer*, 1996.

http://www.cfc-efc.ca/docs/cccf/00010_fr.htm

BINDER, M. *Les différentes étapes du développement sportif et psychomoteur de l'enfant ou quel sport choisir en fonction de l'âge*. http://www.imageriedusport.com/avis_specialiste/index_as_enfant-sport2.htm

HUDSON et autres. *SAFE Playgrounds: Recognizing Risk Factors*. <http://www.earlychildhood.com/Articles/index.cfm?FuseAction=Article&A=128>

INSTITUT CANADIEN DE LA RECHERCHE SUR LA CONDITION PHYSIQUE ET LE MODE DE VIE. *Sondage indicateur de l'activité physique en 1998*. http://www.cflri.ca/icrcp/ap/sondages/sondage_98/sondage_98.html

JOHANSEN, K. *Explore the Great Outdoors*.

<http://preschoolerstoday.com/resources/articles/great-outdoors.htm>

Les fiches santé avec Léa Léo.

<http://www.lealeo.com/securite/se005.asp>

PORTMAN, P. *Activity Fosters Physical Wellness*.

<http://www.earlychildhood.com/Articles/index.cfm?FuseAction=Article&A=58>

RASMINSKY, J. S. et autres. *Comment planifier et réussir votre excursion ?* <http://www.cfc-efc.ca/docs/cccf/00000165.htm>

SALETTE, H. *Ordre des infirmières et infirmiers du Québec*, 2000. http://207.96.248.67/place/archives/2000/juillet/archive_1.htm

SANDERS, Gary E. *Fitness Begins in Early Childhood*. <http://www.earlychildhood.com/Articles/index.cfm?FuseAction=Article&A=190>

THOMPSON, D. *Matching Children and Play Equipment: A Developmental Approach*. <http://www.earlychildhood.com/Articles/index.cfm?FuseAction=Article&A=250>

TOMLIN, C.R. *Indoor and Outdoor Safety Checklist*.

<http://www.earlychildhood.com/Articles/index.cfm?FuseAction=Article&A=274>

WARDLE, F. *Outdoor Play: Designing, Building, and Remodeling Playgrounds for Young Children*.

<http://www.earlychildhood.com/Articles/index.cfm?FuseAction=Article&A=65>

WOYKE, P. *New Canaan Nature Center*

http://www.newcanaannature.org/creating_memories.htm

Site SANTÉ CANADA. *Sports d'hiver en toute sécurité*. http://www.servicevie.com/02sante/Sante_enfants/Enfants061299/enfants061299.html

Site SAUVEGARDE EN FORÊT.

<http://www.safeguard.ca/francais/publications/woods-fr.html#enfants>

Site PETITMONDE, *Allergies alimentaires: conseils pour aller au camp en sécurité*.

www.petitmonde.com/idoc/article.osp?id=18458

<http://membres.lycos.fr/mverdon/ptoxiques.html>





ACTIVITÉS EXTÉRIEURES

DANS LES CENTRES DE LA PETITE ENFANCE ET LES GARDERIES

2. FICHES



À L'INTENTION DES ÉDUCATRICES ET ÉDUCATEURS DES
CENTRES DE LA PETITE ENFANCE ET DES GARDERIES
DU QUÉBEC

Québec 

Chargé de projet : Daniel Fines

Recherche et rédaction :

Marie Alexandre, enseignante
en techniques d'éducation à l'enfance
Chantal Roussel, enseignante
en techniques d'éducation à l'enfance

Comité de lecture :

Suzanne Alain
Lorraine Belisle
Lucie Côté
Chantal Cournoyer
Bernard Desjardins
Sylvie Desjardins
Nicole Dion
Diane Labelle
Brigitte Lépine
Lise Perron
Sophie Veilleux

Révision linguistique et production :

Direction des communications,
ministère de la Famille et de l'Enfance

Conception graphique :

Communications Bleu Blanc Rouge

Infographie : Claude Guérin

Photo : Josiane Farand

Ministère de la Famille et de l'Enfance

600, rue Fullum, Montréal (Québec) H2K 4S7
1122, chemin Saint-Louis, Sillery (Québec) G1S 4Z5

Téléphone :

- Région de Montréal : (514) 873-2323
- Région de Québec : (418) 643-2323
- Ailleurs au Québec : 1 800 363-0310

Courriel : famille@mfe.gouv.qc.ca

Internet : www.mfe.gouv.qc.ca

ISBN 2-550-38793-7

Dépôt légal-2002-03

Bibliothèque nationale du Québec

© Gouvernement du Québec, 2002



Liste des fiches

Introduction

1. La fouille des bébés
2. Les bébés emboîtent
3. Les bébés olympiens
4. Les petits pataugeurs
5. La pêche à la passoire
6. L'envolée
7. L'orchestre à sons
8. Les rayons dansants
9. Le dé « marrant »
10. Les traces de vie
11. Poids lourds, poids plume
12. Parcourons les couleurs
13. Le tracé du petit Poucet
14. Sons décodés
15. Malins, les courants marins
16. Le parcours nature
17. Loto nature
18. La sortie des poupées
19. La capture d'odeurs
20. Le débarquement des Vénusiens
21. Feu rouge, feu vert
22. Les postillons
23. Poupée trempée, c'est la « cordée »
24. L'aventure d'un message
25. Créations ensablées

Fiches d'activités (SUITE)

26. Théâtre en plein air
27. Animaux camouflés
28. Les eaux colorées
29. Les explorateurs
30. La rue des artistes
31. Les mains fossilisées
32. Les rigoles rigolent
33. Pique-nique au camp
34. Flaque d'eau et parapluie
35. Le bateau à moteur
36. Les papiers font trempette
37. Méli-mélo de boue
38. Décorations miroitantes
39. Épreuve sur neige
40. La vie de quartier
41. Le jeu de la classe trouvaille
42. Les familles « Essuie-tout » et « Balaie-tout »
43. Chatouille le chat
44. Saute-grenouille
45. La chasse aux objets
46. La joute des chevaliers
47. Le marché public
48. La danse des formes
49. Plus vite que son ombre
50. Frottis Frottas
51. À la plage ! Une course de coquillages
52. La rivière aux crocodiles
53. Les bibittes à l'hôtel
54. La nature en peinture
55. La piscine à bulles
56. Le château de la Petite Sirène
57. Le dragon chinois
58. Dors, Dors, mon dragon! (suite du dragon chinois)
59. Sculpteurs sur neige
60. Les objets réfléchissent
61. Des traces sur la neige
62. Le hameau enneigé
63. Les cent queues d'écureuil
64. La bande « Élastique »
65. L'herbier du naturaliste



INTRODUCTION

Les 65 fiches d'activités qui suivent sont autant de raisons d'amener les enfants dehors dans un cadre structuré qui, en même temps, permet aux enfants de s'exprimer pleinement.

Ainsi, alors que ces activités vont amener les enfants à s'épanouir simultanément dans plusieurs dimensions, les éducatrices et les éducateurs, de leur côté, vont privilégier la poursuite d'un ou deux objectifs de développement (ceux-ci sont indiqués en caractères gras dans les fiches).

De plus, un peu comme un livre de recettes, chacune de ces activités peut faire l'objet de variantes (parfois proposées) et d'adaptations particulières. Les éducatrices et les éducateurs sont donc invités à s'appropriier les fiches d'activités pour les moduler aux conditions et aux dynamiques propres de leurs groupes d'enfants.

Les auteures remercient tout spécialement Karyne Fortin et Nathalie Landry ainsi que tous les enfants du Centre de la petite enfance de Rivière-du-Loup pour leur collaboration à la conception des activités.

POUPONS

PRINTEMPS
ÉTÉ
AUTOMNEGRAND GROUPE
PETIT GROUPE
INDIVIDUEL**Mise en situation**

Disposer quelques paniers remplis d'objets différents, laisser les bébés aller les explorer.

Déroulement

Les enfants sont invités à se déplacer vers les paniers pour découvrir ce qui se cache à l'intérieur.

Matériel

- Cuillères de bois à très gros manche (surveiller), chaudrons, contenants, objets nouveaux (toutous, doudous, instruments de musique, sacs d'odeurs)
- On peut placer les objets à odeurs dans un premier panier, les objets qui font des bruits dans un deuxième, et ainsi de suite afin de stimuler les sens.

Objectifs >**Favoriser le développement**

- **de la motricité globale**
- de la motricité fine
- du schéma corporel
- de l'organisation spatiale
- **de l'organisation perceptive**
- du langage

Favoriser

- les relations entre pairs
- la conscience de l'autre
- l'autonomie
- la confiance en soi

Développement global**Dimensions**

- > **langagière**
 - Babiller, parler (expliquer au bébé ce qu'il est en train de découvrir)
- > **intellectuelle**
 - Explorer de nouveaux objets
- > **sociale et affective**
 - Jouer à proximité d'autres enfants
 - Toucher aux autres enfants
 - Partager du matériel
- > **motrice**
 - Toucher, manipuler
 - Se déplacer, se hisser, marcher
 - Explorer de nouvelles sensations

Comptine >

Petit nez fouineur
Petit œil taquin
Viens explorer
Ce qu'il y a dans
mon panier
Viens regarder
Sentir et toucher!

Retour

L'éducatrice incite les enfants à replacer les objets dans les paniers et leur dit que c'est bientôt l'heure de rentrer.



POUPONS

ÉTÉ
AUTOMNE

GRAND GROUPE

PETIT GROUPE

INDIVIDUEL

Mise en situation

L'éducatrice dispose des boîtes ça et là sur le gazon, formant ainsi des tunnels, des endroits où entrer et se cacher, des endroits où s'asseoir et jouer. Elle met dans chaque boîte un objet sonore, hochet, maracas, clochette.

Déroulement

Les enfants vont être attirés par les boîtes de carton formant des tunnels et des endroits où s'asseoir, ainsi que par d'autres boîtes beaucoup plus petites et colorées où ils peuvent introduire une seule partie du corps. Les objets placés dans les boîtes vont stimuler leur curiosité. Les bébés vont entendre les bruits produits par les autres au cours de l'activité.

Matériel

- Boîtes de carton (nombre minimal : autant qu'il y a de bébés) de différentes tailles, gros coussins fermes, petites couvertures. On peut ajouter d'autres objets si les enfants n'en ont pas assez pour jouer ou perdent intérêt au jeu.
- Toutes les boîtes de carton utilisées doivent être inspectées minutieusement afin d'enlever tout objet susceptible de blesser les enfants.
- Objets sonores ou qui stimulent d'autres sens.

Objectifs >**Favoriser le développement**

- de la motricité globale
- du schéma corporel
- de l'organisation spatiale
- de l'organisation perceptive
- du langage

Favoriser

- la conscience de l'autre
- l'autonomie
- l'utilisation de l'espace disponible
- le déplacement et la découverte des divers obstacles
- la prise de conscience de son corps

Développement global**Dimensions**

- > **langagière**
 - Babiller, parler (l'éducatrice nomme les sensations et les actions des enfants au cours du jeu)
- > **intellectuelle**
 - Utiliser des matériaux variés
 - Mesurer à l'aide de son corps, de sa bouche
- > **sociale et affective**
 - Prendre conscience des autres (créer des contacts fortuits et intentionnels avec les autres, les regarder, les observer, les toucher)
- > **motrice**
 - Prendre les petites boîtes, les toucher, les porter à sa bouche
 - Circuler d'une boîte à l'autre, manipuler
 - Se déplacer et entrer dedans, passer par-dessus, autour

Comptine >

Bébé fouineur

Bébé curieux

Va entrer

Va te cacher

Dans la boîte

La boîte à bébé

Retour

L'éducatrice prend une grande boîte et se cache à l'intérieur mais elle sort une partie du corps afin que les enfants la voient (jeu de coucou).

L'éducatrice fait des trous dans la boîte pour observer les réactions des bébés.



POUPONS

ÉTÉ
AUTOMNE

GRAND GROUPE

PETIT GROUPE

INDIVIDUEL

Mise en situation

L'éducatrice distribue une variété de matériel sur le gazon, à la portée des enfants.

Déroulement

Disperser les objets sur le terrain gazonné et laisser les bébés explorer, les inciter à passer par dessus, faire le tour, entrer dedans. Soutenir les tentatives des enfants et commenter leurs actions en expliquant ce qu'ils sont en train de faire.

Matériel

- Gros coussins, traversins, boîtes, couvertures avec des objets dessous, grosses bouteilles (2 litres) de boisson gazeuse contenant de l'eau colorée et fermées hermétiquement, grosses boîtes de plastique dans lesquelles les bébés peuvent entrer

Objectifs >**Favoriser le développement**

- de la motricité globale
- de la motricité fine
- du schéma corporel
- de l'organisation spatiale
- de l'organisation perceptive
- du langage

Favoriser

- les relations entre pairs
- l'autonomie
- la confiance en soi

Développement global**Dimensions**

- > **langagière**
 - Babiller, faire des efforts de parole (parler au bébé, mettre des mots sur ce qu'il est en train d'expérimenter afin de favoriser le développement du langage)
- > **intellectuelle**
 - Expérimenter à l'aide de ses sens les différents éléments qui se trouvent sur son chemin
- > **sociale et affective**
 - Jouer près des autres enfants afin d'amorcer le contact social
 - Acquérir le même sentiment de sécurité à l'extérieur qu'à l'intérieur (rester près du bébé pour qu'il ait le sentiment d'être en sécurité)
 - Vivre des réussites
- > **motrice**
 - Manipuler les objets, les prendre, les porter à sa bouche
 - Ramper vers les objets, se déplacer
 - Découvrir les sensations que procure l'environnement extérieur (sentir, toucher)

Comptine >

Bouge, bouge,
Bébé, bouge
Rampe, rampe
Pour trouver
Des choses nouvelles
À explorer!

Retour

Voir chaque bébé. Lui parler de ce qu'il a réalisé dans des mots simples.



POUPONS

ÉTÉ

GRAND GROUPE

PETIT GROUPE

INDIVIDUEL

Mise en situation

Placer sur le terrain, à la portée des bébés, plusieurs contenants remplis d'eau (petits plats, bouteilles)

Déroulement

Les enfants sont invités à jouer avec des contenants d'eau qui sont à leur portée.

Matériel

- Contenants de plastique de différentes dimensions mais assez petits pour éviter les risques de noyade : petites bouteilles de plastique, eau, débarbouillettes mouillées

Objectifs >**Favoriser le développement**

- de la motricité globale
- de la motricité fine
- du schéma corporel
- de l'organisation spatiale
- **de l'organisation perceptive**
- du langage

Favoriser

- les relations entre pairs
- la conscience de l'autre
- l'autonomie
- la confiance en soi

Développement global >**Dimensions**

- > **langagière**
 - Babiller, parler (parler au bébé, mettre des mots sur ce qu'il est en train de découvrir)
- > **intellectuelle**
 - Expérimenter les différents éléments qui se retrouvent sur son chemin.
- > **sociale et affective**
 - Jouer près des autres enfants afin d'amorcer le contact social
 - Acquérir un sentiment de sécurité dans un espace de jeu différent (rester près du bébé pour qu'il ait le sentiment d'être en sécurité)
 - Partager le matériel avec d'autres
 - Vivre des réussites.
- > **motrice**
 - Manipuler les objets contenant de l'eau, les prendre, les porter à sa bouche
 - Ramper vers les objets, se déplacer, se hisser, marcher ou courir

Comptine >

Eau claire
Eau brouillée
Eau de source
Eau colorée
Tu es à moi
Je veux te toucher
Te goûter et te regarder

Retour

Utiliser de l'eau colorée ou du jus dilué dans certaines bouteilles afin de susciter l'intérêt et la curiosité des enfants par la couleur.



POUPONS
2 À 5 ANS

ÉTÉ

GRAND GROUPE
PETIT GROUPE
INDIVIDUEL**Mise en situation**

Remplir la petite piscine ou la pataugeoire, puis y placer des objets. Raconter aux enfants l'histoire de Didier le pêcheur (histoire à inventer par l'éducatrice).

Déroulement

- Les enfants sont invités à capturer les poissons qui sont dans la piscine. On peut y aller par objets de couleur: on essaie d'attraper tous les poissons rouges en premier, ensuite les bleus et ainsi de suite. Imaginer d'autres façons d'attraper les poissons. Exemple: pour les plus vieux, essayer avec deux petites baguettes de bois.
- L'éducatrice doit exercer une surveillance constante.

Matériel

- Maillots de bain, serviettes, éponges de différentes sortes, formes et couleurs, anneaux de plastique qui flottent, tout autre objet coloré et pouvant être utilisé dans l'eau, passoires ou petits filets à papillons, grosses cuillères ou louches de plastique et petites chaudières pour y placer ses poissons (plus les enfants sont âgés, plus les objets sont petits et les moyens de les pêcher élaborés)

Objectifs >**Favoriser le développement**

- de la motricité globale
- de la motricité fine
- de la latéralisation
- de l'organisation perceptive
- du langage

Favoriser

- les relations entre pairs
- l'autonomie
- l'expression de la créativité

Comptine >

Bougent, bougent
Petits poissons
rouges
Nagent, nagent
Petits poissons
sages
Sautent, sautent
Petits poissons

Je vous accroche
à mon hameçon
Je vous apporte
à la maison
Je vais vous manger
Pour mon souper
Ce s'ra si bon
D'emplier mon bedon!

Développement global >**Dimensions**

- > langagière
 - Utiliser les notions relatives à la pêche, aux couleurs
- > intellectuelle
 - Expérimenter de nouvelles manières d'attraper des poissons
 - Comparer les formes et les couleurs
 - Compter
- > sociale et affective
 - Partager un espace avec les autres enfants
 - Pêcher à deux
 - Partager du matériel
 - Expérimenter leurs idées
- > motrice
 - Attraper des poissons à l'aide d'objets, vider, remplir, saisir

Retour

Les objets sont tous retirés de la piscine et les enfants sont à leur tour des poissons. Ils barbotent et nagent dans le lac.

Variante

Utiliser des figurines de plastique illustrant insectes, grenouilles, nénuphars de papier colorés et tout autre objet que l'on peut associer à une mare ou à un étang. Laisser les enfants créer des jeux à partir de ces objets.



2 À 5 ANS

PRINTEMPS

ÉTÉ

AUTOMNE

HIVER

GRAND GROUPE

PETIT GROUPE

INDIVIDUEL

Mise en situation

Apporter des livres illustrant des oiseaux et des insectes vivants. Observer et nommer les parties d'un oiseau ou d'un insecte. Voir les éléments qui sont semblables et différents chez ces deux groupes. Exemples : semblables, les ailes; différents, les plumes et le duvet pour les oiseaux, les poils pour les insectes. Faire remarquer les grosseurs, les formes, les couleurs. Demander aux enfants d'imiter les mouvements des oiseaux et des insectes.

Déroulement

Trouver avec les enfants des oiseaux et des insectes à imiter à l'extérieur. Reproduire les mouvements que l'on observe. Faire les mouvements selon différents rythmes : rapide, modéré, lent. Imiter les sons qu'émettent les animaux ou les insectes (bourdonnements).

Matériel

- Livres sur les oiseaux ou les insectes (exemple : guide Peterson)
- Couvertures ou serviettes pour s'étendre sur le gazon

Objectifs >**Favoriser le développement**

- **de la motricité globale**
- de l'organisation spatiale
- **de l'organisation temporelle**
- de l'organisation perceptive
- du langage
- **des habiletés logiques**

Favoriser

- l'autonomie
- la créativité
- **l'acquisition de connaissance**

Développement global**Dimensions**

- > **langagière**
 - Nommer les parties des oiseaux et des insectes
 - Associer des sons et des mots
- > **intellectuelle**
 - Faire de la recherche et se documenter
 - Décrire les similitudes, les différences, les caractéristiques
 - Jouer divers rôles
 - Expérimenter différentes façons de faire
- > **sociale et affective**
 - Expérimenter leurs idées
- > **motrice**
 - Battre des bras lentement et rapidement, marcher, courir
 - Reproduire une séquence de mouvements
 - Se déplacer dans l'espace
 - Comparer et associer des sensations diverses

Comptine >

(Inspirée de la chanson
«Maman les p'tits bateaux»)

Maman les p'tits
oiseaux (insectes)

Qui volent là-haut!
Ont-ils des ailes ?

Mais oui,
mon bon ami

S'ils n'en
avaient pas

Ils ne voleraient pas

Retour

S'étendre sur le gazon, fermer les yeux et écouter les bruits des animaux, respirer au rythme de ces bruits et du vent. Ouvrir les yeux et regarder les déplacements des nuages, décrire leurs formes et en imaginer d'autres (lapin).

Variante

Utiliser d'autres insectes rampants et marchants pour adapter cette activité. Soulever des pierres.

Références

PETERSON, Roger Tory. *Les oiseaux de l'Est de l'Amérique du Nord*. Éditions Marcel Broquet inc., Bibliothèque nationale du Québec, 1989, 384 p.



2 À 5 ANS

PRINTEMPS

ÉTÉ

AUTOMNE

HIVER

GRAND GROUPE

Mise en situation

Les enfants choisissent deux ou trois objets dans la salle de jeu. L'éducatrice leur demande de produire des sons à l'aide de ces objets. Elle fait jouer de la musique et demande aux enfants de reproduire le rythme avec les objets. L'éducatrice explique qu'ils vont à l'extérieur pour faire de la musique avec les objets qu'ils vont y trouver. Ils vont ensuite constituer un orchestre dont ces objets seront les instruments.

Déroulement

Les enfants ramassent différents objets à l'extérieur (deux par enfant). Ils créent un son à partir de ces objets et organisent ensuite un orchestre. L'éducatrice peut proposer des rythmes aux enfants, qu'ils répètent ensuite. Elle peut proposer de chanter tout en jouant de leurs instruments de musique improvisés. Enregistrer les sons produits par les enfants.

Matériel

- Objets dans le service de garde, magnétophone, disque ou cassette, objets pris à l'extérieur

Objectifs >**Favoriser le développement**

- de la motricité fine
- de l'organisation temporelle
- du sens du rythme

Favoriser

- les relations entre pairs
- l'expression de la créativité

Développement global**Dimensions****> langagière**

- Chanter en jouant de la musique
- Utiliser le langage approprié
- Exprimer ses idées (sentiments en relation avec l'activité)

> intellectuelle

- Trouver différentes façons de produire des sons avec des objets
- Combiner des objets pour produire un son
- Expérimenter de nouvelles façons de faire

> sociale et affective

- Produire un son devant les autres amis
- Exprimer ses idées (sentiments en relation avec l'activité)

> motrice

- Produire un son en frottant des objets ou en les frappant

Retour

Défiler dans la cour du service de garde puis rentrer et circuler dans les groupes au son des instruments de l'orchestre. Chanter ensemble la comptine.

Comptine >

Cric, crac
Fait la feuille séchée
Shiss, shiss,
Fait le frottement

Chaque objet
fait un bruit
Avec l'aide
de tes amis
Découvre
les sons cachés
Des choses
à ta portée!

Ding, ding
Fait la cloche
Bing, bing
Cognent les roches



2 À 5 ANS

PRINTEMPS

ÉTÉ

AUTOMNE

HIVER

GRAND GROUPE

Mise en situation

Sortir le magnétophone à cassettes dans la cour ou sur un grand terrain (balle ou soccer). Distribuer les bandes colorées aux enfants. Les enfants font une grande ronde en tenant une bande colorée entre chacun d'eux. Demander aux enfants de tourner doucement, puis plus rapidement, de soutenir et de baisser la bande.

Déroulement

Les enfants sont invités à expérimenter des mouvements avec les bandes de tissu au rythme de la musique. On peut également, si on le désire, utiliser des consignes comme : lancez le foulard dans les airs, rattrapez-le, changez de main. On peut également utiliser des notions spatiales, en haut, en bas, en avant, en arrière.

Matériel

- Longues bandes de tissus de différentes couleurs ou foulards, magnétophone et cassette de musique
- Plusieurs extraits musicaux de différents styles et rythmes, enregistrés dans l'ordre voulu (si on dispose du lecteur, un disque compact peut aussi convenir)

Objectifs >**Favoriser le développement**

- de la motricité globale
- de l'organisation temporelle
- du sens du rythme

Favoriser

- les relations entre pairs
- l'expression de la créativité

Développement global**Dimensions**

- > langagière ● Au retour, chanter une chanson se rapportant à l'activité
- > intellectuelle ● Expérimenter de nouvelles façons de faire
● Utiliser des objets de nouvelles façons
- > sociale et affective ● Danser en compagnie des autres enfants
● Exprimer des sentiments par la danse et le mouvement
- > motrice ● Tenir un foulard et le faire bouger
● Bouger sur la musique, suivre un rythme, courir, sauter, galoper

Comptine >

(Sur l'air de « Gens du pays » de Gilles Vigneault)

Quan-and je bouge
Quan-and je danse
Mon corps s'agite
dans le vent
Quan-and je chante
Quan-and je joue
Mon corps
s'exprime comme
un fou

Retour

Chanter la chanson sur l'air de « Gens du Pays » ou toute autre chanson accompagnée de paroles raccrochées au thème de l'activité. On peut également faire un exercice de relaxation au sol (l'éducatrice chante une chanson douce ou fait jouer de la musique favorisant le retour au calme).

Variante

L'éducatrice demande aux enfants d'exprimer des sentiments à l'aide de la bande de tissu (fâché, triste, heureux, inquiet).



2 À 5 ANS

PRINTEMPS

ÉTÉ

AUTOMNE

HIVER

GRAND GROUPE

PETIT GROUPE

INDIVIDUEL

Mise en situation

L'éducatrice colle sur trois dés géants des illustrations d'actions que les enfants peuvent faire dehors; celles-ci représentent de petites épreuves auxquelles les enfants devront se mesurer (au choix et à l'imagination de l'éducatrice).

Exemple: À l'aide d'une petite tasse, prendre de l'eau dans un premier contenant et, suivant un trajet déterminé, aller la vider dans un second contenant.

L'éducatrice conçoit les illustrations à partir des idées des enfants (exemple : je grimpe dans la glissoire et descends).

Déroulement

L'éducatrice invite les enfants à installer tout le matériel nécessaire aux épreuves. Elle demande aux enfants de se choisir des tâches. Elle lance un premier dé et explique aux enfants en quoi ça consiste.

À son signal, les enfants partent à tour de rôle ou tous ensemble. Établir les règles de fonctionnement avec les enfants avant le début de l'activité.

Matériel

- Dés géants et dessins illustrant les actions de l'enfant
- Matériel nécessaire à la réalisation des épreuves

Objectifs >**Favoriser le développement**

- **de la motricité globale**
- de la motricité fine
- de la latéralisation
- de l'organisation perceptive
- de la latéralité
- du langage
- du rythme

Favoriser

- l'autonomie
- **l'expression de la créativité**

Développement global**Dimensions****> langagière**

- Discuter des consignes et des règles à suivre
- Utiliser le vocabulaire approprié
- Donner son opinion
- S'adresser au groupe

> intellectuelle

- Imaginer des situations de jeu (épreuves)
- Expérimenter différentes façons de faire

> sociale et affective

- Affirmer ses idées
- Donner son point de vue
- Participer en équipe

> motrice

- Courir, sauter, lancer, ramper (toutes les habiletés peuvent être intégrées à l'activité)

Comptine >

Tourne, tourne
petit dé

Car tu as une
bonne idée

C'est de me
faire jouer

Toute la journée!

Tourne, tourne
petit dé

Tu vas me
demander

De courir ou
de grimper

Avec mon ami Dédé!

Retour

L'éducatrice laisse les enfants utiliser les dés à leur manière ou jouer selon les règles qu'ils établissent de façon spontanée.



2 À 5 ANS

PRINTEMPS

ÉTÉ

AUTOMNE

HIVER

GRAND GROUPE

Mise en situation

L'éducatrice fait le tour de la cour avec les enfants. Ils observent les feuilles d'arbres, les petits chemins tracés sur le sol, les trous dans les arbres ou dans la terre, les toiles d'araignées, les nids de guêpes, les fourmilières, les nids d'oiseaux. Elle fait voir aux enfants qu'il y a des indices qui nous permettent de reconnaître la présence d'êtres vivants.

Déroulement

Les enfants sont invités à faire une sortie dans le boisé ou ailleurs et à y repérer les traces de vie. L'éducatrice donne des indices et pose des questions pour aider l'enfant dans sa découverte. Par exemple, elle soulève une pierre et questionne les enfants sur ce qui peut se trouver dessous. Elle incite également les enfants à se questionner sur ces découvertes et répond à leurs questions.

Matériel

- Tout matériel utile pour une randonnée, loupe, jumelles, objets pour creuser, eau, petits pots de plastique transparent
- Petits sacs de papier pour déposer les objets ramassés à l'extérieur

Objectifs >**Favoriser le développement**

- de la motricité globale
- de la motricité fine
- de l'organisation spatiale
- de l'organisation perceptive
- du langage

Favoriser

- les relations entre pairs
- l'autonomie
- **une meilleure compréhension du monde**

Développement global**Dimensions**

- > **langagière**
 - Utiliser de nouveaux noms d'insectes, d'animaux ou d'habitats
 - Donner son opinion
- > **intellectuelle**
 - Découvrir les différents indices permettant de croire qu'il y a de la vie
 - Se questionner
 - Émettre certaines hypothèses
- > **sociale et affective**
 - Respecter les êtres qui nous entourent (tolérance rattachée aux êtres vivants)
 - Collaborer avec les autres enfants dans leurs découvertes
- > **motrice**
 - Soulever, creuser, prendre, saisir
 - Marcher, transporter, franchir des obstacles naturels, comparer ou associer des sensations diverses

Comptine >

Dans le sentier
Je vais trouver
Mille trésors
Mieux que de l'or

Je veux connaître
Et découvrir
La vie est là
Tout près de moi

Retour

L'éducatrice invite les enfants à sortir les objets qu'ils ont ramenés et à les montrer aux autres enfants. Ainsi, ils pourront parler de l'endroit où ils les ont trouvés, dire s'il y avait un insecte ou un animal à proximité. On peut même faire une mini-exposition en plaçant les trouvailles des enfants sur une table.



2 À 5 ANS

PRINTEMPS

ÉTÉ

AUTOMNE

HIVER

GRAND GROUPE

Mise en situation

L'éducatrice donne aux enfants plusieurs objets, des objets lourds et d'autres plus légers. Elle leur demande de dire quelle est la différence entre ces objets.

Les enfants donnent des caractéristiques et l'éducatrice oriente la discussion.

Déroulement

L'éducatrice demande aux enfants de ramasser des objets dans la cour et dans le voisinage : pissenlits en fleur, roches, feuilles, pétales de fleurs. Un enfant laisse tomber l'objet par terre puis l'éducatrice lui demande d'imiter la chute de cet objet. Les autres enfants font de même. Tour à tour, chacun laisse tomber son objet puis imite sa chute. L'éducatrice trouve un mot qui rime avec les noms d'objets pour enrichir le jeu. Elle incite les enfants à faire de même.

Matériel

- Divers objets, lourds et légers, un parachute

Objectifs >**Favoriser le développement**

- **de la motricité globale**
- de la motricité fine
- de l'organisation temporelle
- de l'organisation spatiale
- de l'organisation perceptive
- du langage
- du sens du rythme

Favoriser

- les relations entre pairs
- l'expression de la créativité
- **une meilleure compréhension du monde**

Comptine >

Tourbillonne dans le vent
 Voltige dans les airs
 Petite plume si légère
 Tu vas lentement

Plonge vite la pierre
 Qui s'écrase sur la terre
 Tu descends à toute allure
 T'échouer dans la verdure

Vole, vole petite fleur

Toi qui fais mon bonheur

Vole et prends tout ton temps

En profitant du présent

Développement global**Dimensions**

- > **langagière**
 - Nommer des objets
 - Trouver des rimes
- > **intellectuelle**
 - Distinguer les caractéristiques d'objets
 - Utiliser des objets et imiter leur chute
- > **sociale et affective**
 - Imiter la chute d'un objet devant les autres
 - Donner son point de vue
 - Expérimenter leurs idées
- > **motrice**
 - Tomber, courir, marcher, se rouler

Retour

L'éducatrice prend l'immense parachute, les enfants y placent leurs objets sur le dessus et chantent la comptine en l'agitant.



2 À 5 ANS

PRINTEMPS

ÉTÉ

AUTOMNE

HIVER

GRAND GROUPE

PETIT GROUPE

INDIVIDUEL

Mise en situation

À l'aide d'une affiche couleurs, montrer aux enfants que la nature est remplie de multiples couleurs. Demander aux enfants de décrire ou de montrer ce qu'ils voient et de commenter (donner les formes, les couleurs).

Déroulement

L'éducatrice remet à chaque enfant une carte comportant quatre carrés de couleurs différentes. Les enfants sont invités à circuler à l'extérieur et à trouver, à l'aide de leur carte, des éléments de la nature associés aux couleurs recherchées. Si un enfant éprouve des difficultés, il peut obtenir l'aide des autres.

Matériel

- Petite carte sur laquelle sont imprimées quatre couleurs (chaque enfant peut avoir une carte différente)
- Sac de papier ou de plastique pour y placer les objets trouvés (on peut placer les enfants en équipe pour faire leur recherche)

Objectifs > Favoriser le développement

- de la motricité globale
- **de la motricité fine**
- de l'organisation spatiale
- de l'organisation perceptive
- du langage
- **des habiletés logiques**

Favoriser

- les relations entre pairs
- l'autonomie
- la confiance en soi

Comptine >

Dans la nature

La nature

Nous procure

Mille couleurs

Mille odeurs

Une grande fleur

Un saule pleureur

Un colibri avec
son rouge collier

Un érable,
un peuplier

Un chardonnet
jaune

Et toutes sortes
d'aulnes

Dame nature

La plus pure

Montre ses beaux
atours

Qu'il faut protéger
toujours

Développement global**Dimensions**

- > **langagière**
 - Discuter de ce que l'on retrouve dans la nature
 - Donner son opinion
- > **intellectuelle**
 - Associer des objets à des couleurs imprimées sur une carte
 - Identifier les couleurs présentes dans la nature à l'aide de l'affiche
- > **sociale et affective**
 - Partager ses découvertes
 - Aider un autre enfant à trouver les objets recherchés
 - Respecter la nature
- > **motrice**
 - Recueillir des objets de la nature
 - Se déplacer pour se rendre à l'endroit désiré

Retour

Échanger les découvertes et dire ce que chacun a trouvé dans la nature



2 À 5 ANS

PRINTEMPS

ÉTÉ

AUTOMNE

HIVER

GRAND GROUPE

PETIT GROUPE

Mise en situation

L'éducatrice raconte l'histoire du petit Poucet. Elle fait parler les enfants sur l'histoire et la manière de retracer son chemin quand on est dans les bois. Elle suggère aux enfants de peindre des roches de toutes les couleurs pour ensuite les utiliser comme repères pour les enfants lors d'une sortie dans un boisé.

Déroulement

Les enfants sont invités à faire une promenade dans un boisé ou un autre endroit et y laisser des traces à l'aide des pierres peintes (préalablement préparées). Au retour de la promenade, les enfants ramassent les pierres laissées en route.

Matériel

- Histoire du petit Poucet, pinceaux, peinture, petites pierres

Objectifs >**Favoriser le développement**

- de la motricité globale
- du schéma corporel
- de l'organisation spatiale
- de l'organisation perceptive
- du langage
- des habiletés logiques

Favoriser

- les relations entre pairs
- la conscience de l'autre

Développement global**Dimensions**

- > langagière
 - Discuter ensemble des stratégies appropriées après la lecture du conte « Le petit Poucet »
 - Expliquer son point de vue
- > intellectuelle
 - Retracer un chemin en utilisant les pierres
 - Compter les pierres
- > sociale et affective
 - Développer un sentiment de sécurité et de confiance à l'aide de trucs et de stratégies pour se retrouver si on se perd
- > motrice
 - Peindre
 - Marcher et semer des pierres sur son passage
 - Emprunter des trajets moins connus
 - Ramasser les pierres au retour

Comptine >

Petit Poucet,
petit Poucet
Sur ton chemin
Tu as laissé
Des miettes de pain
Vite mangées
Par les oiseaux
Du p'tit boisé

Petit Poucet,
petit Poucet
Sur ton chemin
Si tu avais
Laisse des pierres
Tu aurais pu
Te retrouver
Sans te tromper!

Retour

Au retour, on compte les pierres qui ont été utilisées pour faire la sortie. Demander aux enfants s'ils ont trouvé facile ou difficile de retrouver leur chemin.

Référence

Contes inoubliables, Éditions Chantecler, 1999



2 À 5 ANS

PRINTEMPS

ÉTÉ

AUTOMNE

HIVER

GRAND GROUPE

PETIT GROUPE

INDIVIDUEL

Mise en situation

L'éducatrice produit des sons à l'aide de divers objets. Elle demande aux enfants d'identifier les sons entendus.

Déroulement

Lors d'une promenade ou d'une sortie à l'extérieur, enregistrer les différents sons entendus. Découvrir avec les enfants les sons enregistrés.

Matériel

- Objets qui font du bruit, magnétophone, cassette vierge

Objectifs >**Favoriser le développement**

- de la motricité globale
- de l'organisation spatiale
- **de l'organisation perceptive**
- du langage
- des habiletés logiques

Favoriser

- les relations entre pairs
- une meilleure compréhension du monde

Développement global**Dimensions**

- > **langagière**
 - Utiliser le vocabulaire adapté aux sons entendus
 - Exprimer son opinion
- > **intellectuelle**
 - Discriminer les sons entendus dans la nature ou dans la ville: chants et cris d'oiseaux, vent dans les feuilles des arbres, sifflement du train, bruit des voitures, des camions, des objets, voix des enfants
 - Se concentrer, écouter
- > **sociale et affective**
 - Écouter la vie qui nous entoure
 - Partager ses idées
- > **motrice**
 - Se déplacer à l'extérieur

Comptine >

Chut! Écoute!
(faire les gestes
selon les phrases)

Chut! Regarde!

Chut! Respire!

Chut! Prends ton
temps!

Et dis-moi

Ce que tu entends

Ce que tu vois

Retour

On peut écouter la cassette enregistrée des bruits que l'on a recueillis à l'extérieur. Discuter avec les enfants de ce qu'ils ont entendus et aimés. On peut également enregistrer les voix des enfants avec le magnétophone et chacun s'écoute par la suite.



2 À 5 ANS

PRINTEMPS

ÉTÉ

AUTOMNE

HIVER

GRAND GROUPE

PETIT GROUPE

Mise en situation

L'éducatrice parle aux enfants du passage ou des façons de traverser d'une rive à l'autre. Quels sont les dangers qui guettent les bateaux ? Parmi ceux-ci, les tempêtes, les courants marins. Les enfants sont invités à délimiter avec des cônes ou avec des cordes deux bandes de terre ferme séparées par un grand espace d'eau.

Déroulement

Les enfants sont invités à se rendre en courant d'une rive à l'autre sans se faire emporter par les courants (personnifiés par l'éducatrice). Tous les enfants se placent sur la même rive. L'éducatrice (le courant marin) se place au centre entre les deux rives. Au signal, les enfants courent vers l'autre rive sans se faire toucher par le courant. Si un enfant est touché, il donne la main à l'éducatrice et devient, à son tour, un courant marin. Le jeu se termine lorsque tous les enfants ont été attrapés et sont devenus des courants marins.

Matériel

- Quatre à huit cônes, six à huit cordes à sauter

Objectifs > Favoriser le développement

- de la motricité globale
- de la motricité fine
- de l'organisation spatiale
- du langage

Favoriser

- les relations entre pairs
- l'autonomie
- la créativité
- une meilleure compréhension du monde

Développement global**Dimensions**

- > langagière
 - Réciter la comptine
 - S'adresser au groupe
- > intellectuelle
 - Expérimenter différentes façons de faire
 - Illustrer des idées
- > sociale et affective
 - Travailler en équipe
 - Donner son opinion
- > motrice
 - Se déplacer à différentes vitesses
 - Prendre et manipuler des objets variés
 - Se déplacer de côté

Comptine >

(Sur l'air de «Court, il court le furet»)

Il court, il court,
le courant

Vilain, le courant
marin

Il court, il court,
le courant

Pour attraper
les bateaux

Il est passé par ici

Mais je me suis enfui

Le voici encore ici

Je reste bien à
l'abri

Retour

Lorsque tous les enfants sont devenus des courants marins, on fait une immense chaîne qui s'enroule et zigzague en chantant la comptine. Par la suite, les enfants sont invités à reprendre les cônes et les cordes et à les ranger.



2 À 5 ANS

PRINTEMPS

ÉTÉ

AUTOMNE

HIVER

GRAND GROUPE

PETIT GROUPE

INDIVIDUEL

Mise en situation

La promenade dans un sentier boisé est l'occasion pour l'éducatrice d'attirer l'attention des enfants sur l'environnement et sur les actions que doivent accomplir les animaux qui vivent en forêt : escalader, grimper, contourner. L'éducatrice propose aux enfants de se créer une série d'obstacles à partir des éléments naturels.

Déroulement

Les enfants sont invités à se transformer en animaux et relever les défis suivants : sauter par-dessus un tronc d'arbre, marcher en équilibre d'un bout à l'autre du tronc, traverser un ruisseau, tourner deux fois autour d'un arbre, contourner des pierres (ou toute autre action suggérée par les enfants).

Environnement

- Un environnement boisé

Objectifs >**Favoriser le développement**

- de la motricité globale
- de l'organisation spatiale
- du langage

Favoriser

- l'autonomie
- une meilleure compréhension du monde

Développement global**Dimensions**

- > langagière ● Réciter la comptine
- > intellectuelle ● Utiliser certains objets de diverses façons
● Illustrer des idées
● Expérimenter différentes façons de faire
- > sociale et affective ● Donner son opinion
- > motrice ● Déplacer des objets de dimensions variées
● Prendre et manipuler certains objets

Comptine >

Promenons-nous
dans la forêt
Admirons
tous ses attraits
Un tronc d'arbre
Une grosse pierre
Un ruisseau
Tout cela
me lance un défi
Pour moi qui grandis

Retour

L'éducatrice s'assoit avec les enfants, les invite à fermer les yeux et à écouter les bruits de la forêt. Les enfants essaient d'identifier ce qu'ils entendent.



2 À 5 ANS

PRINTEMPS
ÉTÉ
AUTOMNE
HIVERGRAND GROUPE
PETIT GROUPE

ACTIVITÉS EXTÉRIEURES DANS LES CENTRES DE LA PETITE ENFANCE ET LES GARDERIES • FICHES

Mise en situation

L'éducatrice confectionne une carte avec un carton rigide, sur laquelle elle colle des images d'objets familiers. Exemples : un ballon, un dé, un crayon, un toutou.

Les enfants vont, à l'aide de cette carte, partir à la recherche de ces objets dans leur local. Chaque enfant rapporte les objets trouvés à l'éducatrice et décrit l'environnement dans lequel il les a trouvés.

Par la suite, l'éducatrice fournit des images de différents objets que l'on trouve à l'extérieur : roches, feuilles, cocottes, fleurs. Les enfants choisissent des images et les collent sur leur carte. Chaque enfant fabrique sa propre carte en fonction de ses intérêts particuliers. S'assurer que ces éléments peuvent se trouver assez facilement dans le parcours que les enfants vont faire.

Déroulement

Les enfants utilisent leurs cartes respectives pour une randonnée. Ils sont invités à y trouver les objets de la nature illustrés sur cette carte. Un sentier pédestre dans un boisé, un chemin dans un pré ou une plage sablonneuse (selon les images) peuvent s'avérer intéressants pour cette activité. Si un enfant a de la difficulté, l'éducatrice peut faire appel à un autre enfant qui a terminé ou encore à tous pour l'aider à compléter sa carte.

Matériel

- Revues contenant des éléments de la nature, cartons, colle
- Tout le matériel nécessaire à la randonnée. Pour chaque enfant, un sac banane ou tout autre sac pour collectionner les objets.

Objectifs >**Favoriser le développement**

- de la motricité globale
- de la motricité fine
- des habiletés logiques

Favoriser

- les relations entre pairs
- l'acquisition de connaissances

Développement global**Dimensions**

- > **langagière**
 - Décrire leurs actions
 - Nommer les objets
- > **intellectuelle**
 - Comparer des objets
 - Regrouper, classer
- > **sociale et affective**
 - Expérimenter leurs idées
 - Planifier des étapes du projet
- > **motrice**
 - Coller, découper, cueillir, ramasser, manipuler
 - Marcher pour se rendre à l'endroit désiré

Comptine >

En avant
les p'tits copains
Allons voir
et rechercher
Les objets
qui sont cachés
Dans les arbres
ou dans l'gazon

Allons-y
en toute saison
Découvrons
la nature
Elle est si belle
Je vous l'assure

Retour

Au retour, les enfants sortent leurs objets pour en faire une exposition avec leurs cartes respectives. À l'arrivée des parents, les enfants sont invités à montrer leurs découvertes.

Variante

On peut se servir des objets recueillis pour une activité artistique.



2 À 5 ANS

PRINTEMPS

ÉTÉ

AUTOMNE

HIVER

GRAND GROUPE

PETIT GROUPE

INDIVIDUEL

Mise en situation

Apporter des images de mères et de pères prenant soin d'un bébé ou d'un enfant en bas âge. Faire verbaliser les enfants sur les soins que les parents donnent à l'enfant. Expliquer les images. L'adulte donne le bain à son bébé, lui lave le visage, lui parle, joue. On peut également utiliser un livre d'histoires comme *L'habit de neige* ou *Le bébé* et faire parler les enfants au cours de la lecture.

Déroulement

Les enfants sont invités à une balade à l'extérieur avec leurs poupées en utilisant différentes façons de faire. Se promener avec sa poupée dans ses bras, utiliser les poussettes, les landaus ou tout autre matériel. Chaque enfant donne les soins appropriés à sa poupée.

Matériel

- Poupées (une par enfant), doudous, toutous, vêtements adéquats selon les saisons, crème solaire, poussette, landau, petit traîneau

Objectifs > Favoriser le développement

- de la motricité globale
- de la motricité fine
- du schéma corporel
- des habiletés logiques

Favoriser

- l'acquisition de connaissances
- la conscience des autres
- l'empathie
- le sens des responsabilités
- l'intériorisation de règles et de valeurs

Comptine >

(modifier les paroles en fonction de la saison)

J'habille ma poupée

J'la place en sécurité

Je lui mets d'ta crème solaire

On s'en va dehors prendre l'air

Beau temps, mauvais temps

Viens avec moi, ma belle

Apportons ta p'tite ombrelle

C'est avec toi que j'ai l'goût

D'aller me promener partout

Par temps froid comme par temps doux!

Développement global**Dimensions**

- > langagière
 - Jouer un rôle ou faire semblant
 - Nommer les objets
 - Donner son opinion
- > intellectuelle
 - Regrouper, classer, trier, ordonner
 - Établir des priorités
- > sociale et affective
 - Choisir ses tâches
 - Partager certaines tâches
 - Écouter attentivement ce que disent les autres
 - Raconter des expériences vécues
 - Partager du matériel
 - Justifier leurs gestes ou leurs choix
- > motrice
 - Enfiler, boutonner, attacher, enrouler le bébé dans la doudou
 - Transporter la poupée à l'extérieur, la tenir dans ses bras
 - Habiller et déshabiller la poupée

Retour

Au retour, déshabiller les poupées, aller les coucher dans les landaus à l'extérieur car elles sont fatiguées. Discuter ensemble de ce que les enfants ont fait et leur faire raconter des anecdotes vécues par leur bébé à l'extérieur.

Référence

Robert MUNSCH et Michael MARTCHENKO, *Le bébé*, Les éditions La courte échelle inc., 1983

Robert MUNSCH et Michael MARTCHENKO, *L'habit de neige*, Les éditions La courte échelle inc., 1987



2 À 5 ANS

PRINTEMPS

ÉTÉ

AUTOMNE

HIVER

GRAND GROUPE

PETIT GROUPE

INDIVIDUEL

Mise en situation

Utiliser des bouteilles contenant différentes aliments, épices et herbes séchées: cannelle, thym, basilic, romarin, cacao, café, noix de coco. Faire sentir ces arômes aux enfants, leur demander leurs impressions, d'identifier l'aliment ou l'épice. Expliquer ensuite à l'aide d'images ou de photos d'où proviennent ces aliments.

Déroulement

Les enfants sont invités à faire une promenade dans un sentier ou un boisé afin de trouver des objets, des plantes ou des fleurs qui ont une odeur particulière. Selon les saisons, les éléments trouvés sont différents et ont des odeurs particulières.

Matériel

- Petits flacons contenant des aliments, épices et herbes séchées
- Petits sacs pour les enfants, étiquettes pour y inscrire le nom des plantes, crayon. (On peut également adapter pour des poupons, car cette activité stimule les sens, en particulier l'odorat)

Objectifs >**Favoriser le développement**

- de la motricité globale
- **de l'organisation perceptive**
- **de la motricité fine**
- du langage

Favoriser

- les relations entre pairs
- l'expression de la créativité

Développement global**Dimensions**

- > **langagière**
 - Utiliser des noms de plantes et de fleurs
 - Discuter avec un ami
 - Donner de l'information
 - Décrire ce qu'on trouve
- > **intellectuelle**
 - Retrouver des odeurs à l'extérieur
 - Associer odeurs et noms des aliments ou des plantes
- > **sociale et affective**
 - Parler à tour de rôle
 - Faire sentir ses choses aux autres
- > **motrice**
 - Ramasser des objets à l'extérieur
 - Marcher pour se déplacer, courir

Comptine >

Ça sent bon,
ça sent bon
De la fraise
ou du citron
Du cantaloup
ou du melon
J'aime toutes
les odeurs
Il y en a de
toutes les couleurs
Je respire
à pleins poumons
Car ça sent
si bon!

Retour

À tour de rôle, les enfants expliquent ce qu'ils ont trouvé à l'extérieur, et l'endroit où ils l'ont ramassé. Observer les couleurs des éléments recueillis et inviter les enfants à sentir les choses que les autres ont trouvées à l'extérieur.

Variante

À partir des plantes trouvées, on peut fabriquer des parfums en y ajoutant de l'eau et remplir de petits flacons.



2 À 5 ANS

PRINTEMPS

ÉTÉ

AUTOMNE

HIVER

GRAND GROUPE

PETIT GROUPE

Mise en situation

L'éducatrice regarde le ciel avec les enfants. Elle explique que loin de la terre, il existe des planètes et que l'une d'entre elles s'appelle Vénus. L'éducatrice montre alors une photo de la planète Vénus. Les enfants sont invités à regarder sa forme. Ils se demandent à quoi ressembleraient ses habitants. L'éducatrice invite les enfants à devenir des Vénusiens. D'abord, il faut préparer son corps pour ce grand voyage dans l'espace. L'éducatrice propose quelques mouvements d'échauffement aux enfants: demi-rotation avant de la tête, roulement des épaules,

allongement du corps vers le haut, flexion des genoux, course sur place. Il est nécessaire au début de l'activité d'expliquer le sens des mots de l'histoire aux enfants. (galaxie, planète, étoile, vitesse de la lumière). Afin de se transformer en Vénusiens, les enfants sont invités à se fabriquer des antennes avec des cure-pipes, des balles en styromousse et un serre-tête. Par la suite, les enfants embarquent dans la soucoupe volante (un cerceau par enfant) et l'histoire gestuelle de ce grand voyage débute.

Déroulement

L'éducatrice raconte l'histoire et les enfants vénusiens la jouent.

Matériel

- Matériel nécessaire pour chaque enfant: deux cure-pipes, un serre-tête, deux balles de styromousse, un cerceau
- Quatre à six cônes pour délimiter le cratère

Objectifs > Favoriser le développement

- **de la motricité globale**
- de la motricité fine
- du schéma corporel
- **de l'organisation spatiale**
- de l'organisation perceptive
- du langage

Favoriser

- les relations entre pairs
- l'autonomie
- la confiance en soi

Développement global**Dimensions**

- > **langagière**
 - Réciter la comptine
 - Donner leur opinion
 - Décrire ce qu'ils voient
 - Utiliser de nouveaux mots: cratère, vénusien
- > **intellectuelle**
 - Utiliser certains objets de façon différente
 - Se déguiser et jouer divers rôles
 - Imaginer mentalement diverses situations
 - Expérimenter différentes façons de faire
 - Suggérer des variantes pour différentes situations
 - Formuler des questions
- > **sociale et affective**
 - Choisir entre différentes propositions
 - Donner leur opinion
 - Mimer différents sentiments
- > **motrice**
 - Se déplacer avec des objets de dimensions variées
 - Se déplacer de diverses façons et à différentes vitesses
 - Participer à l'aménagement
 - Prendre et manipuler un objet
 - Exprimer des sensations avec leur corps
 - Créer des séquences d'événements, se déplacer en avant, à reculons, à côté et à l'intérieur d'un objet
 - Reproduire des formes

Comptine >

Déguisés
en Vénusiens
Dans l'espace,
nous voyageons,
Malgré les
perturbations
Et voici,
nous débarquons

Variante

En hiver, les enfants peuvent creuser les cratères des planètes dans la neige. Ils peuvent aussi se faire un tracé dans la neige.

Référence

Cette activité est adaptée de ROY, M., [1998], *Je danse mon enfance*



Texte de l'histoire	Actions des enfants
<input type="checkbox"/> Les Vénusiens embarquent dans leur soucoupe volante. C'est l'opération décollage vers l'exploration de la galaxie et de ses planètes.	> Inviter les enfants à tenir le cerceau de chaque côté avec les deux mains, tout en restant assis au sol, à l'intérieur du cerceau.
<input type="checkbox"/> Ils démarrent leur engin, qui se soulève lentement dans l'espace.	> Proposer aux enfants de se lever lentement en tenant toujours le cerceau avec les mains.
<input type="checkbox"/> Ils avancent doucement à bord de leur soucoupe.	> Inviter les enfants à se déplacer en faisant le tour des modules de jeux de la cour.
<input type="checkbox"/> Puis, la soucoupe accélère et prend de la vitesse.	> Proposer aux enfants de se déplacer de plus en plus vite en marchant, puis en faisant des pas plus rapides et, finalement, en courant.
<input type="checkbox"/> Les Vénusiens arrivent près de Vénus, ils ralentissent et observent.	> Inviter les enfants à réduire leur vitesse de déplacement jusqu'à la marche lente et à bien observer tout ce qui se passe autour d'eux. Demander à chaque enfant vénusien de décrire ce qu'il voit.
<input type="checkbox"/> Après un moment, ils repartent à vive allure.	> Inviter de nouveau les enfants à courir.
<input type="checkbox"/> Oups! Que se passe-t-il? Leur soucoupe tourne dans l'espace.	> Inviter chacun à tourner sur soi.
<input type="checkbox"/> Des perturbations font vibrer, bouger leur soucoupe dans tous les sens.	> Inviter chaque enfant à bouger son corps et le cerceau de manière à exprimer l'action : de haut en bas, vers l'avant, vers l'arrière, en tournant, en sautant.
<input type="checkbox"/> Les Vénusiens perdent le contrôle de la soucoupe et se voient obligés d'atterrir de force sur la Lune.	> Demander aux enfants d'arrêter l'action en adoptant la position assise dans le cerceau.
<input type="checkbox"/> Les Vénusiens sortent de leur soucoupe pour se reposer un peu et visiter les alentours.	> Inviter chacun à déposer son cerceau sur le sol et à en sortir afin de marcher partout dans l'espace en regardant autour de soi.
<input type="checkbox"/> Tout est calme et paisible. Les Vénusiens marchent lentement sur la Lune.	> Inviter les enfants à marcher lentement à grands pas en levant les genoux bien hauts.
<input type="checkbox"/> Les bras aussi flottent dans les airs.	> Inviter chacun à ouvrir largement les bras de chaque côté du corps en les bougeant légèrement.
<input type="checkbox"/> Les Vénusiens sont vraiment détendus.	> Demander à chacun de poursuivre encore un peu ces mêmes gestes avec les bras et les jambes, tout en reculant, en avançant, en tournant, et ce, toujours avec lenteur et amplitude.
<input type="checkbox"/> Les Vénusiens s'installent avec leur soucoupe volante dans un cratère. Ils se réunissent en cercle pour discuter ensemble de ce qu'ils ont vu durant leur visite.	> Inviter les enfants à se rassembler en cercle pour amorcer la causerie : Qu'est ce qui était le plus excitant ? Que pourrions-nous aller visiter maintenant ?
<input type="checkbox"/> Les Vénusiens repartent à bord de leur soucoupe vers leur point de départ.	> Inviter les enfants à marcher en tenant le cerceau avec les mains.

2 À 5 ANS

PRINTEMPS

ÉTÉ

AUTOMNE

HIVER

GRAND GROUPE

PETIT GROUPE

Mise en situation

Les enfants se fabriquent une voiture à partir d'une boîte de carton et la décorent. L'éducatrice présente les feux de circulation rouge, vert, jaune et discute avec les enfants de la signification de ceux-ci.

Déroulement

L'éducatrice devient un agent de signalisation. Les enfants sont invités à enfiler leur voiture et à circuler librement. Lorsque l'éducatrice montre le carton rouge, toutes les voitures s'accroupissent. Lorsque l'éducatrice montre le carton vert, les voitures courent partout sur le terrain. L'éducatrice varie ses consignes de circulation.

Matériel

- Une boîte de carton ouverte aux deux bouts que l'enfant peut enfiler, corde pour attacher la voiture aux épaules (comme deux bretelles) crayons, pinceaux, gouache

Objectifs >**Favoriser le développement**

- de la motricité globale
- **de la motricité fine**
- **de l'organisation spatiale**
- du langage

Favoriser

- l'autonomie
- **la créativité**
- une meilleure compréhension du monde

Développement global**Dimensions****> langagière**

- Réciter la comptine
- S'adresser au groupe

> intellectuelle

- Utiliser certains objets de diverses façons
- Illustrer des idées
- Expérimenter différentes façons de faire

> sociale et affective

- Donner son opinion

> motrice

- Déplacer des objets de dimensions variées
- Prendre et manipuler certains objets

Comptine >

Feu rouge

J'arrête, STOP

Feu vert

Je cours, VITE

Feu jaune

Je ralentis, LENTEMENT

Retour

Les enfants sont invités à utiliser les objets mis à leur disposition pour délimiter la route où circuleront les voitures. Ils placent des cordes et des cônes sur le terrain avec l'aide de l'éducatrice. Ils décident ensemble de conduire sur cette route en utilisant les feux de circulation à différentes intersections.



2 À 5 ANS

PRINTEMPS
ÉTÉ
AUTOMNE

INDIVIDUEL

Mise en situation

L'éducatrice ouvre une lettre, c'est du courrier qu'elle a reçu pour les enfants. La lettre se lit comme suit: Monsieur le postillon Daniel est malade. Monsieur Daniel nous demande de distribuer son courrier (objets) à sa place. Elle demande ensuite aux enfants s'ils sont d'accord pour aider monsieur Daniel.

Déroulement

Les enfants se déguisent en postillons. Chaque enfant a en sa possession une casquette portant son nom, un sac en bandoulière ainsi que des objets de la nature (roches, fleurs, bouts de branches). Sur leurs tricycles, ils sillonnent la cour, le trajet peut être déterminé par des cônes ou des cordes par terre. Ils doivent placer l'objet dans la boîte appropriée (portant un pictogramme). Ainsi, plusieurs boîtes sont disposées dans la cour et les enfants jouent au postillon. Demander aux enfants de trouver d'autres façons de distribuer le courrier.

Matériel

- Tricycle pour chaque enfant, sac pour y placer son courrier, objets, boîtes pour contenir les objets, casquettes

Objectifs >**Favoriser le développement**

- de la motricité globale
- de la motricité fine
- du schéma corporel
- de l'organisation spatiale
- de l'organisation perceptive
- du langage
- des habiletés logiques

Favoriser

- les relations entre pairs
- la conscience des autres
- le sens des responsabilités
- l'expression des besoins et des sentiments
- la conception du bien et du mal

Développement global**Dimensions**

- > **langagière**
 - Échanger avec l'éducatrice
 - Décrire les objets trouvés
- > **intellectuelle**
 - Associer l'objet au pictogramme
 - Trouver un endroit approprié à l'objet
- > **sociale et affective**
 - Respecter les autres enfants qui circulent au cours de cette activité
 - Apprendre à respecter les autres et à attendre son tour
 - Expliquer comment Daniel se sent parce qu'on l'a aidé et comment eux se sentent en aidant une autre personne
- > **motrice**
 - Placer les objets dans les endroits appropriés
 - Maîtriser le tricycle sur un parcours donné, pédaler, monter sur le tricycle et en descendre
 - Suivre un tracé

Comptine >

Roulent, roulent,
roulent
les petits tricycles
Vite, vite, vite
Allons distribuer
Le courrier
Pour mon ami
postier

Retour

Au retour, les enfants rapportent les tricycles pour les garer.

Variante

Au lieu d'utiliser des boîtes, l'enfant peut choisir de placer son objet à l'endroit qui lui convient le mieux dans la cour, en justifiant son choix.



2 À 5 ANS

PRINTEMPS
ÉTÉ
AUTOMNE

PETIT GROUPE

Mise en situation

L'éducatrice va avec les enfants chercher les poupées et leurs vêtements qui sont dans le bac à poupées. Elle leur propose un prétexte pour laver ces vêtements: les poupées sont allées jouer dehors et elles ont sali leurs vêtements. Elle demande aux enfants de nommer le matériel dont ils auront besoin pour faire ce travail.

Déroulement

L'éducatrice invite les enfants à faire la lessive des poupées, à utiliser le savon doux et faire toutes les opérations nécessaires pour faire sécher les vêtements en plein air (les enfants peuvent être placés par groupe de deux).

Matériel

- Vêtements des poupées ou de petits bébés (on peut mélanger les vêtements et les distribuer aux enfants ainsi ou leur demander de déshabiller les poupées pour faire le grand lavage)
- Savon à lessive doux et non toxique, bacs remplis d'eau, petits poteaux, corde à linge, épingles à linge, tables basses pour installer les bacs, tabliers de plastique pour les enfants

Objectifs >**Favoriser le développement**

- de la motricité globale
- **de la motricité fine**
- de l'organisation spatiale
- de l'organisation perceptive
- de la latéralisation
- du langage
- des habiletés logiques

Favoriser

- les relations entre pairs
- **l'autonomie**

Développement global**Dimensions****> langagière**

- Utiliser le vocabulaire approprié: lessive, savon en poudre, frotter, savonner, rincer, tordre, étendre, noms des vêtements
- Exprimer ses idées

> intellectuelle

- Déterminer le matériel nécessaire à l'activité
- Déterminer les vêtements qui vont ensemble, grandeurs, couleurs
- Classer les vêtements sur la corde
- Ranger les vêtements

> sociale et affective

- Avoir des échanges avec ses amis
- Partager un espace et du matériel
- Demander de l'aide lorsqu'on en a besoin

> motrice

- Déshabiller et habiller les poupées, frotter, tordre, verser, suspendre, manipuler les épingles à linge
- Associer les vêtements aux parties du corps
- Se déplacer d'un endroit à l'autre dans la cour
- Transporter les poupées et les vêtements

Comptine >

Sur l'air de «Laver, laver» de Martine Sinclair)

Laver, laver

Savez-vous savonner

Laver, laver

Camisoles et gilets

Laver, laver

Faire partir les saletés

Laver, laver

Suspendre pour sécher

Retour

Après le séchage des vêtements, demander de retrouver ceux qui sont identiques et de les plier ou de rhabiller les poupées auxquelles ces vêtements vont.



2 À 5 ANS

PRINTEMPS
ÉTÉ
AUTOMNE

PETIT GROUPE

Mise en situation

L'éducatrice raconte l'histoire d'un marin échoué sur une île déserte qui a envoyé un message en lançant une bouteille à la mer. Elle utilise une bouteille avec un message à l'intérieur pour déclencher l'activité. Elle explique ensuite aux enfants qu'elle est allée marcher sur la plage et a trouvé cette bouteille sur le rivage. Elle mentionne aux enfants que c'est le fruit du hasard qui lui a permis de trouver ce message très spécial. Elle fait le lien avec la poste et demande aux enfants s'ils ont déjà reçu des lettres par la poste, de qui elles provenaient. Elle peut raconter une histoire inachevée et faire inventer la suite aux enfants.

Déroulement

Les enfants sont invités à faire un dessin ou un coloriage (message) et à faire parvenir ce message par la voie maritime ou aérienne (bouteille ou ballon gonflé).

Matériel

- Histoire, feuilles de papier, bouteilles, ballons à gonfler, hélium, crayons ou peinture pour dessiner

Objectifs >**Favoriser le développement**

- de la motricité fine
- de l'organisation spatiale
- de l'organisation perceptive
- du langage

Favoriser

- les relations entre pairs
- l'autonomie
- la conscience des autres
- l'empathie

Développement global**Dimensions**

- > **langagière**
 - Discuter ensemble de ce que pourra contenir le message
 - Donner son point de vue
- > **intellectuelle**
 - Représenter une image qui sera utilisée comme message
 - Raconter des expériences passées (lettre reçue)
 - Utiliser de nouvelles façons de faire
- > **sociale et affective**
 - Utiliser un nouveau moyen de communication
 - Partager du matériel
- > **motrice**
 - Dessiner ou peindre, enrouler son dessin et l'introduire dans la bouteille
 - Lancer sa bouteille à la mer ou aller porter son ballon pour qu'il s'envole dans les airs

Comptine >

J'ai un message
Pour toi qui es sage
Je le mets dans
une bouteille
Pour qu'il aille
à Marseille
À Paris ou en
Hongrie
Par mer ou
dans les airs
Je ne sais bien pas
Quel chanceux
découvrira
Les secrets
De mon envoi?

Retour

L'éducatrice fait écouter le son des vagues aux enfants, ils sont étendus sur le sol et profitent de ce moment pour imaginer leur message en route.



2 À 5 ANS

PRINTEMPS
ÉTÉ
AUTOMNEGRAND GROUPE
PETIT GROUPE
INDIVIDUEL**Mise en situation**

Faire une promenade sur le bord de la plage et aller ramasser de petits sacs de sable et de petits coquillages qui seront utilisés pour l'activité. On peut également aller près du carré de sable, en tamiser et en mettre dans de petits contenants pour l'activité.

Déroulement

Sur une table à l'extérieur, les enfants sont invités à faire une création avec du sable et de la colle. On place de la colle sur le carton, ensuite on saupoudre de sable, on secoue la feuille jusqu'à ce qu'on obtienne le résultat désiré. On peut également ajouter de petits coquillages.

Matériel

- Sable, petits sacs de plastique refermables, petites pelles, colle, cartons de différentes couleurs

Objectifs >**Favoriser le développement**

- de la motricité fine
- de l'organisation spatiale
- de l'organisation perceptive
- du langage

Favoriser

- les relations entre pairs
- l'autonomie
- la confiance en soi
- l'expression de la créativité

Développement global**Dimensions**

- > langagière
 - Utiliser le vocabulaire approprié
 - Exprimer ses idées
- > intellectuelle
 - Créer un dessin avec des éléments naturels (sable, coquillages)
 - Utiliser de nouvelles façons de faire
 - Commenter ses actions
 - Utiliser des matériaux variés
- > sociale et affective
 - Réussir sa création
 - Partager du matériel
- > motrice
 - Ramasser du sable, le tamiser et le placer dans un petit sac de plastique, mettre de la colle, saupoudrer, coller de petits coquillages
 - Se déplacer pour ramasser du sable

Comptine >

Je suis un artiste
Et je prends
mon temps
J'utilise toutes
sortes d'ingrédients
Qui me permettront
De réaliser
Quelque chose
de beau
Et de tout nouveau

Retour

Avec les enfants, accrocher les dessins dans un coin du service de garde et confectionner un coin plage, où seront distribués différents éléments trouvés à l'extérieur (à la plage).



2 À 5 ANS

PRINTEMPS
ÉTÉ
AUTOMNEGRAND GROUPE
PETIT GROUPE**Mise en situation**

Placer une corde à linge à l'extérieur, y installer des draps de chaque côté afin de faire un théâtre. Avec les enfants, installer des chaises pour les spectateurs. Mettre des bacs de déguisements à la portée des enfants.

Déroulement

Les enfants sont invités à se déguiser et à jouer des saynètes devant les autres enfants.

Matériel

- Déguisements, accessoires variés, cannes, sacs à main, souliers, colliers, draps, corde à linge (ou décor de bois ou de carton)

Objectifs >**Favoriser le développement**

- **de la motricité globale**
- de la motricité fine
- du schéma corporel
- de l'organisation spatiale
- de l'organisation perceptive
- de l'organisation temporelle
- **du langage**

Favoriser

- **les relations entre pairs**
- la conscience de l'autre
- la confiance en soi
- le sens des responsabilités
- **l'expression des besoins et des sentiments**
- **l'expression de la créativité**

Développement global**Dimensions****> langagière**

- Parler en étant un personnage
- Utiliser le vocabulaire adéquat
- S'exprimer devant d'autres personnes

> intellectuelle

- Utiliser les jeux de rôles
- Mémoriser une situation de jeux de rôles
- Utiliser un matériel varié
- Combiner, agencer des données
- Expérimenter différentes façons de faire

> sociale et affective

- Jouer des rôles inspirés de ce que font les adultes ou des personnes connues
- Jouer devant les autres
- Exprimer des sentiments
- Accomplir une tâche précise au sein d'un petit groupe
- Partager du matériel
- Jouer à tour de rôle
- Applaudir les réussites des autres

> motrice

- Boutonner, mettre des chaussettes, des gants
- Enfiler des vêtements, se déplacer, utiliser les gestes adaptés à une situation
- Se déplacer sur scène, faire des mouvements avec les bras, les mains, le visage

Retour

Demander aux enfants de parader en costumes sur la scène. Faire dire une phrase aux enfants sur un ton gai, triste.

Comptine >

Je veux jouer
Me déguiser
Je veux chanter
Rire et danser
Je veux parler
Sans me lasser

Je veux mimer
Des personnages
Faire semblant
C'est amusant
Je veux saisir
Tous ces plaisirs
Et m'amuser
C'est décidé!



2 À 5 ANS

PRINTEMPS
ÉTÉ
AUTOMNEGRAND GROUPE
PETIT GROUPE**Mise en situation**

Cacher deux figurines d'animaux à l'intérieur et demander aux enfants de les retrouver.

Avec les plus jeunes, faire toute la démarche de recherche avec eux.

S'imaginer que l'on est un explorateur dans une forêt ou une jungle. Déambuler dans la cour et coller des images sur les différents éléments de la cour. Exemples: la glissoire se transforme en chute d'eau, le bloc moteur devient une grotte.

Se déguiser en explorateur avec des loupes, des chapeaux, des filets à papillons et tout autre matériel pouvant être nécessaire.

Déroulement

Les enfants sont invités à jouer les explorateurs et à rechercher les animaux camouflés dans la cour (forêt ou jungle). L'éducatrice explique ce que chacun des éléments signifie et appose une image sur chacun afin que les enfants puissent le repérer. Elle peut donner des indices aux enfants en cours de route. Exemple: aller voir sous la chute d'eau (glissoire) pour les aider dans leurs recherches.

Matériel

- Figurines d'animaux (une vingtaine en tout) : loup, panda, rhinocéros, éléphant, tigre (tout dépend si les animaux font partie de la forêt ou de la jungle)
- Déguisements pour les explorateurs: loupes, filets à papillons, jumelles ou lunettes d'approche, sacs, images qui représentent les éléments de la jungle ou de la forêt, cordes pour attacher les animaux

Objectifs >**Favoriser le développement**

- de la motricité globale
- du schéma corporel
- **de l'organisation spatiale**
- de l'organisation perceptive
- du langage
- d'habiletés logiques

Favoriser

- les relations entre pairs
- l'autonomie
- la confiance en soi

Développement global**Dimensions****> langagière**

- Utiliser différents noms d'animaux
- Discuter avec les autres des animaux retrouvés
- Donner son point de vue

> intellectuelle

- Rechercher des animaux camouflés
- Observer attentivement
- Suivre les indices donnés par l'éducatrice

> sociale et affective

- Collaborer deux à deux pour aller explorer
- Expliquer ce qu'ils ont découvert.
- Partager un espace
- Partager du matériel
- Respecter les autres

> motrice

- Manipuler les différents objets mis à leur disposition
- Se déplacer dans la cour, passer sous, par-dessus, dans les éléments pour chercher les figurines

Comptine >

Monsieur le Tigre
Où te caches-tu?
Monsieur le Lion,
Sur mon balcon,
Madame Panthère
Dans le parterre
Monsieur Panda
Dans le sous-bois
Monsieur Éléphant
En d'ssous du banc?

Retour

Fabriquer un enclos pour garder les animaux que nous avons retrouvés, à l'aide de boîtes de carton et de matériel de récupération.

Variante

Suggestion de Nathalie et Karine: Acheter de petits insectes de plastique (fourmis, araignées).

Les cacher dans le carré de sable afin que les enfants les retrouvent (activité de la chasse aux fourmis ou aux insectes).



2 À 5 ANS

PRINTEMPS
ÉTÉ
AUTOMNEGRAND GROUPE
PETIT GROUPE
INDIVIDUEL**Mise en situation**

Avec les enfants, remplir plusieurs contenants de plastique transparent, les placer à l'extérieur sur deux tables basses de façon que les enfants puissent demeurer debout autour. Laisser les enfants transvider les récipients. Apporter de la gouache ou du colorant. Leur demander quel sera l'effet lorsque les deux ingrédients (eau et gouache ou colorant) seront mélangés.

Déroulement

Inviter les enfants à colorer l'eau contenue dans les bocaux dont ils disposent et par la suite à faire des mélanges de couleurs en combinant deux eaux colorées. Questionner les enfants sur ce qu'ils voient, sur leurs découvertes.

Matériel

- Contenants de plastique transparent (prévoir plusieurs contenants par enfant afin que tous puissent expérimenter), gouache ou colorant alimentaire (principalement le rouge, le jaune et le bleu), cuillères pour mélanger, eau

Objectifs >**Favoriser le développement**

- de la motricité fine
- de l'organisation spatiale
- de l'organisation perceptive
- du langage
- des habiletés logiques

Favoriser

- les relations entre pairs
- la conscience de l'autre
- la confiance en soi
- l'expression de la créativité

Développement global**Dimensions**

- > langagière
 - Nommer les couleurs
 - Utiliser les termes appropriés pour l'activité
 - Donner son opinion
 - Expliquer ce qu'il fait
- > intellectuelle
 - Observer les mélanges de couleurs (relation de cause à effet)
 - Produire des couleurs à partir de deux couleurs de départ
 - Explorer du matériel
 - Combiner des couleurs
 - Ranger du matériel
- > sociale et affective
 - Partager du matériel
 - Réussir les mélanges
- > motrice
 - Mélanger des eaux, brasser, verser
 - Transporter de l'eau
 - Décrire les sensations ressenties

Comptine >

Eaux bleues
Comme le ciel
Eaux vertes
Comme le feuillage
Eaux rouges
Comme le feu
Eaux jaunes
Comme le soleil

Retour

Tous les enfants vont transvider leurs eaux colorées dans un grand récipient transparent. On observe l'effet produit.



2 À 5 ANS

PRINTEMPS
ÉTÉ
AUTOMNEGRAND GROUPE
PETIT GROUPE
INDIVIDUEL**Mise en situation**

Fabriquer sa boîte à trésors à l'aide d'une boîte de carton (petite boîte compartimentée, décorée au goût des enfants). On peut utiliser des boîtes de bois avec un couvercle à peinture et une attache de métal, ou bien utiliser des boîtes de carton assez rigide.

Déroulement

L'éducatrice discute avec les enfants des choses vivantes et des choses inanimées. Par la suite, elle invite les enfants à aller découvrir la nature et recueillir divers objets pour les mettre dans leur boîte à trésors (pierres, fleurs, morceaux de bois, cocottes, nids).

Matériel

- Colle, matériel de récupération, étiquettes, ruban adhésif, boîtes de carton ou de bois, loupes, pinces de plastique, gants, sacs, petits bocaux de plastique ou boîte de bois ou de carton, petites cordes pour mesurer

Objectifs >**Favoriser le développement**

- de la motricité globale
- de la motricité fine
- de l'organisation spatiale
- de l'organisation perceptive
- du langage
- **des habiletés logiques**

Favoriser

- les relations entre pairs
- la conscience de l'autre
- la confiance en soi
- une meilleure compréhension de l'autre
- l'expression de la créativité
- **une meilleure compréhension du monde**

Développement global**Dimensions****> langagière**

- Nommer les notions rattachées aux éléments de la nature
- Nommer les éléments trouvés
- Donner son point de vue

> intellectuelle

- S'approprier de nouvelles notions relatives aux éléments de la nature
- Utiliser du matériel varié
- Rechercher de l'information dans les livres
- Associer les images aux objets naturels

> sociale et affective

- Choisir différents éléments trouvés dans la nature
- Développer ses centres d'intérêts
- Décorer sa boîte à trésors
- Respecter la nature
- Partager ses découvertes avec les autres
- Respecter l'environnement

> motrice

- Fabriquer sa boîte à trésors
- Cueillir des éléments naturels
- Se déplacer pour se rendre à l'endroit voulu

Comptine >

Dans la nature
Il y a des trésors
Plus beaux que l'or
Plus grands
et plus purs
De la verdure

Dans la nature
Il y a des choses
Si précieuses
Je veux les
préservées
C'est décidé

Retour

Au retour, les enfants montrent leurs trouvailles. En groupe, on identifie les éléments trouvés par les enfants à l'aide d'un livre illustré.

Variante

Au lieu de ramasser des objets ici et là, on peut demander aux enfants de cueillir des éléments qui ont des odeurs particulières (pétales de rose, trèfle, écorce de cèdre) pour ensuite composer des parfums en mélangeant de l'eau à chacun des éléments de la nature trouvés.



2 À 5 ANS

PRINTEMPS
ÉTÉ
AUTOMNEGRAND GROUPE
PETIT GROUPE
INDIVIDUEL**Mise en situation**

L'éducatrice aborde des créations faites par des artistes célèbres, peintres, dessinateurs. À l'aide de livres, de calendriers ou de revues. Elle demande aux enfants ce qu'ils voient sur les tableaux et invite à la réflexion. Elle demande aux enfants de pointer les objets qu'elle nomme.

Déroulement

L'éducatrice invite les enfants à dessiner des graffitis sur une surface prévue pour l'occasion.

Matériel

- Craies de toutes les couleurs, surface asphaltée, trottoirs ou mur de béton.
- On peut également utiliser un grand panneau de contreplaqué fixé solidement à un mur ou placé par terre [s'assurer qu'il est exempt d'éclats de bois]

Objectifs >**Favoriser le développement**

- **de la motricité fine**
- de l'organisation spatiale
- du langage

Favoriser

- les relations entre pairs
- l'autonomie
- la conception du bien et du mal
- **l'expression de la créativité**
- une meilleure compréhension du monde
- l'acquisition de connaissances

Développement global**Dimensions**

- > **langagière**
 - Utiliser les termes appropriés au dessin: ligne, forme, cercle, losange
 - Discuter ensemble de ce qu'ils voient
- > **intellectuelle**
 - Créer des dessins
 - Expérimenter de nouvelles façons de faire
 - Imaginer
- > **sociale et affective**
 - Amorcer une discussion sur le respect des biens des autres
 - Participer à une activité avec d'autres enfants
 - Partager l'espace
 - Échanger leurs opinions
- > **motrice**
 - Dessiner, colorier, tracer, photographier
 - Respecter les limites d'espace imposées
 - Reproduire des formes

Comptine >

Petits Picasso
À vos tableaux
Vous allez faire
Des créations
Des peintures
Dans la nature

La rue des Artistes
N'est pas un lieu
triste
On y apprend
À faire les grands
À prendre le temps
D'être des enfants

Retour

Donner un appareil photo aux enfants et les aider à prendre une photographie de leurs créations qu'ils pourront ensuite exposer dans la salle de jeux.

Référence

Mango jeunesse, *L'art en puzzles: Les saisons, une première approche de l'art par le jeu*, Éditions Mango, 1998



2 À 5 ANS

PRINTEMPS
ÉTÉ

GRAND GROUPE

PETIT GROUPE

INDIVIDUEL

Mise en situation

Apporter des fossiles ou des images de fossiles. Expliquer aux enfants de quoi il s'agit. Dire aux enfants que l'on va imprimer nos mains dans de la glaise pour les garder en souvenir.

Déroulement

Dans la cour extérieure, sortir les blocs de terre glaise et les distribuer aux enfants. Fabriquer une plaque de terre glaise d'environ deux cm d'épaisseur et y enfoncer l'empreinte de sa main (au moins un cm de profondeur). On peut faire la même chose avec le pied. On compare ensuite les empreintes des différents enfants. On observe les dimensions de la main, les lignes de la main, la longueur des doigts. Cuire la terre glaise ou la laisser sécher selon le cas.

Indiquer les noms des enfants. Chaque enfant peut ensuite peindre son fossile afin de l'identifier. Cette activité peut être faite en début d'année avec les enfants, puis on compare après quelques mois les changements qui surviennent (en ce qui touche la croissance des mains et des pieds des enfants).

Matériel

- Terre glaise, eau (cette activité peut également se réaliser avec de la pâte de sel), pinceaux, peinture, papiers

Objectifs >**Favoriser le développement**

- de la motricité globale
- de la motricité fine
- **du schéma corporel**
- de l'organisation spatiale
- **de l'organisation perceptive**
- du langage

Favoriser

- les relations entre pairs
- l'autonomie
- la confiance en soi

Développement global**Dimensions****> langagière**

- Échanger sur les caractéristiques des mains et des pieds
- Donner son opinion

> intellectuelle

- Observer les dimensions des mains et des pieds
- Comparer les caractéristiques des mains et des pieds
- Poser des questions
- Trouver des réponses
- Reconnaître que le corps grandit et que certaines de ses caractéristiques changent

> sociale et affective

- Comparer sa main ou son pied à celle ou à celui d'un autre enfant de son groupe
- Se reconnaître comme une personne unique avec ses traits distincts
- Partager du matériel

> motrice

- Façonner la terre glaise
- Imprimer son pied ou sa main dans la glaise (prendre conscience de son corps : main et pied)
- Reconnaître les sensations ressenties en manipulant la glaise

Comptine >

Dans ma main
Il y a tout plein
De lignes
et de traces
Qui ont leur place

Sous mon pied
Je vois danser
De petits sillons
Pas trop trop longs

Dans mon visage
Il y a des traits
C'est une image
Que personne
d'autre
n'aura jamais
Il s'agit là de mon
portrait.

Retour

Prendre de la peinture et imprimer les traces de ses mains sur une grande feuille (tous ensemble). Regarder l'effet produit, les sensations ressenties.



2 À 5 ANS

PRINTEMPS
HIVERGRAND GROUPE
PETIT GROUPE
INDIVIDUEL**Mise en situation**

Cette activité peut se dérouler à la fin de l'hiver, à la fonte des neiges. L'éducatrice pose des questions sur les chemins formés naturellement par l'eau lors de la fonte des neiges et parle des barrages.

Déroulement

L'éducatrice creuse un canal d'irrigation et invite les enfants à faire de même afin de créer plusieurs effets différents. Par exemple, créer une grande flaque d'eau faisant couler plusieurs rigoles au même endroit, ou bien, chasser l'eau en orientant les canaux vers l'extérieur.

Matériel

- Vêtements chauds et imperméables, petites pelles pour creuser et faire des tracés dans la neige afin que l'eau puisse s'écouler
- Contenants de plastique, morceaux de bois pour faire des barrages et tout autre matériel pouvant être incorporé à l'activité
- À ne pas oublier : les bottes de caoutchouc

Objectifs >**Favoriser le développement**

- de la motricité globale
- de la motricité fine
- **de l'organisation spatiale**
- de l'organisation perceptive
- du langage

Favoriser

- **les relations entre pairs**
- la conscience de l'autre
- l'autonomie
- la confiance en soi

Développement global**Dimensions**

- > **langagière**
 - Utiliser les termes appropriés à l'activité et selon l'âge des enfants : rigoles, s'écouler, drainer, irriguer, flaque, canal
 - Décrire ce qu'ils voient et font
- > **intellectuelle**
 - Observer des relations de cause à effet, *ex.* : si je creuse ici, cela va former une flaque, et si je fais un canal dans cet endroit, l'eau va s'écouler à tel autre endroit
- > **sociale et affective**
 - Participer avec les autres à l'aménagement du réseau pluvial
 - Partager du matériel
- > **motrice**
 - Creuser, planter, gratter
 - S'accroupir, enjamber
 - Franchir les petites rivières et les mares
 - Sauter par-dessus un obstacle

Comptine >

C'est le printemps
La neige fond
Et c'est le temps
Pour les enfants
De faire des flaques
De petits étangs
Pour que s'écoule
Toute cette eau

Retour

Au retour, montrer des livres dans lesquels sont illustrés des lacs, des rivières, des barrages et des mers (vue aérienne) et comparer avec ce que les enfants ont fait à l'extérieur pour que l'eau s'écoule.



2 À 5 ANS

ÉTÉ
AUTOMNE
HIVERGRAND GROUPE
PETIT GROUPE**Mise en situation**

L'éducatrice place du matériel de camping à la portée des enfants. Des casseroles, ustensiles, sacs de couchage. Que fait-on lorsqu'on est en camping ? Que doit-on apporter ? Quelques jours avant, l'éducatrice détermine avec les enfants le menu du pique-nique. Préparer avec les enfants le pique-nique qui sera mangé à l'extérieur (si c'est l'été, on peut manger dehors, si c'est l'hiver, on s'installe dans la tente avec les enfants).

Déroulement

Les enfants sont invités à monter les tentes avec les éducatrices et à y placer le matériel nécessaire pour le pique-nique. Chaque enfant peut avoir une responsabilité, apporter le repas dans un panier, apporter les sacs de couchage. Par la suite, les enfants sont invités à venir prendre le repas à l'intérieur ou à l'extérieur de la tente (selon le temps qu'il fait).

Matériel

- Tentes, sacs de couchage, lampes de poche, ustensiles pouvant être utilisés en camping

Objectifs > Favoriser le développement

- de la motricité globale
- de l'organisation spatiale
- de l'organisation perceptive
- du langage

Favoriser

- la conscience de l'autre
- l'autonomie
- la confiance en soi
- une meilleure compréhension du monde
- la relation avec l'adulte
- l'intériorisation des règles et des valeurs

Développement global**Dimensions**

- > **langagière**
 - Utiliser le vocabulaire adapté au camping
 - Donner son opinion
 - S'adresser au groupe
- > **intellectuelle**
 - Discuter de l'utilité du matériel qu'il faut pour faire du camping
 - Utiliser des matériaux et des outils variés
- > **sociale et affective**
 - Partager un pique-nique avec ses amis
 - Donner de l'aide aux éducatrices pour monter les tentes et aménager l'espace
 - Partager des tâches
 - Assumer une ou plusieurs responsabilités
 - Raconter différentes activités vécues en camping avec ses parents
- > **motrice**
 - Préparer le repas (mélanger, étendre)
 - Monter les tentes, transporter du matériel

Comptine >

En camping,
c'est plaisant !

On s'amuse
tout le temps

On fait la baignade

On fait des ballades

On monte la tente

On a faim, on mange

On se couche
très tôt

À l'heure des
oiseaux

On s'lève le matin

On est plein
d'entrain

Pour recommencer

Une aut' belle
journée !

Retour

Ramasser le matériel de camping, donner des tâches à chacun des enfants. Ranger adéquatement le matériel et l'équipement utilisé.



2 À 5 ANS

ÉTÉ

GRAND GROUPE

PETIT GROUPE

INDIVIDUEL

Mise en situation

L'éducatrice discute avec les enfants du temps qu'il fait, et en particulier de la pluie. Elle demande aux enfants de nommer les éléments nécessaires pour aller dehors sous la pluie. Elle questionne également les enfants sur ce qu'ils peuvent faire lorsqu'il pleut.

Déroulement

Les enfants sont invités à jouer à l'extérieur avec différents objets pendant qu'il pleut. Remplir des contenants, utiliser des arrosoirs, recueillir de l'eau de pluie. L'éducatrice attire l'attention des enfants sur les différentes sensations perçues à l'extérieur, odeurs, sons.

Matériel

- Imperméables, bottes de caoutchouc, parapluies, contenants de plastique, gouttière de chlorure de polyvinyle (pvc), bassin ou petite piscine pour ramasser l'eau, tissus, tout autre matériel pouvant être utilisé

Objectifs >**Favoriser le développement**

- de la motricité fine
- de l'organisation spatiale
- de l'organisation perceptive
- du langage
- des habiletés logiques

Favoriser

- les relations entre pairs
- l'autonomie
- l'expression de la créativité

Développement global**Dimensions****> langagière**

- Utiliser le vocabulaire approprié à la sortie
- Décrire ce qu'ils peuvent faire dehors
- Décrire leurs actions

> intellectuelle

- Utiliser des moyens de recueillir l'eau de pluie
- Utiliser de nouvelles façons de faire
- Décrire les relations de cause à effet

> sociale et affective

- Partager un espace commun
- Exprimer son point de vue
- Exprimer ses sentiments

> motrice

- Verser, vider, transvider, utiliser la gouttière
- Marcher sous la pluie, courir dans l'eau
- S'habiller pour aller dehors, enfiler ses bottes
- Expliquer les sensations ressenties à l'extérieur (odeurs)

Comptine >

Toute la pluie
tombe sur moi

Et moi, je fais
des flics, des flacs,
des flocs

Dans l'eau

Toute la pluie
tombe sur moi

Et moi, je danse,
je saute, je cours

Dans l'eau

Retour

Entrer et se sécher, prendre un bon verre de chocolat chaud. Expliquer les sensations vécues en jouant sous la pluie.



2 À 5 ANS

ÉTÉ

GRAND GROUPE

PETIT GROUPE

INDIVIDUEL

Mise en situation

L'éducatrice montre différents types de bateaux (voilier, catamaran, pirogue, canot) avec leurs caractéristiques (voiles, mâts, cordages, amarres). Apporter aux enfants divers objets faits de matériaux différents (des objets qui flottent et d'autres qui ne flottent pas) pour qu'ils puissent faire leurs propres expériences dans un bocal rempli d'eau.

Déroulement

Les enfants fabriquent un bateau à l'aide du matériel mis à leur disposition et le font flotter dans la barboteuse. L'éducatrice invite les enfants à donner un nom à leur bateau.

Matériel

- Tout matériau pouvant servir à la confection d'un bateau: matériel de récupération, assiettes de polystyrène, morceaux de bois, tissu, colle, cure-pipes, plats de plastique (fusil à colle chaude pour assembler certaines parties plus difficiles à coller, à être utilisé par l'éducatrice)

Objectifs >**Favoriser le développement**

- de la motricité globale
- **de la motricité fine**
- du schéma corporel
- de l'organisation spatiale
- du sens du rythme
- du langage
- des habiletés logiques

Favoriser

- les relations entre pairs
- la conscience de l'autre
- **l'expression de la créativité**

Développement global**Dimensions****> langagière**

- Utiliser les mots: *flotte, ne flotte pas*
- Nommer les parties des bateaux
- Donner un nom à son bateau
- Décrire ce qu'il fait

> intellectuelle

- Utiliser du matériel varié
- Expérimenter de nouvelles façons de faire (créativité et imagination)
- Combiner des idées
- Ranger du matériel

> sociale et affective

- Partager la barboteuse pour faire flotter leurs bateaux
- Partager du matériel
- Donner son point de vue
- Réussir à faire flotter son bateau

> motrice

- Assembler, coller, découper, dessiner
- Se déplacer, faire flotter son bateau

Comptine >

Mon petit bateau
Est fait de bois
Il est tout bleu
Et si précieux

Mon petit bateau
Est de papier
Il est tout blanc
Je l'aime tant

Retour

Chanter la chanson «Maman les p'tits bateaux» (lors du rangement)

Référence

Pour confectionner un autre type de bateau et amuser les enfants: livre de Sélection du Reader's Digest, *1000 jeux*

Adaptation pour les plus petits

Placer à la portée des tout-petits différents objets qui flottent et ne flottent pas, des éponges et tout autre matériel pouvant intéresser les enfants et les inciter à jouer dans une petite piscine basse à l'extérieur, sous la surveillance étroite d'un adulte.



2 À 5 ANS

ÉTÉ

GRAND GROUPE

PETIT GROUPE

INDIVIDUEL

Mise en situation

Remplir une patageoire d'eau

Déroulement

Les enfants sont invités à immerger des papiers dans l'eau et à observer les effets ainsi que les superpositions de couleurs (cellophane).

Matériel

- Morceaux de papier de différentes couleurs (cellophane, papier de soie, crêpé, de construction), piscine à fond blanc ou grands bacs peu profonds et blancs afin que les enfants voient les effets des couleurs superposées dans le plat.
- Corde et épingles à linge pour suspendre les papiers

Objectifs >**Favoriser le développement**

- **de la motricité fine**
- de l'organisation spatiale
- **de l'organisation perceptive**
- du langage
- **des habiletés logiques**

Favoriser

- les relations entre pairs
- la confiance en soi
- la conscience de l'autre

Développement global**Dimensions**

- > **langagière**
 - Décrire les phénomènes observés
- > **intellectuelle**
 - Observer l'effet que produit l'eau sur les papiers
 - Identifier les différents types de papier
 - Comparer l'effet de l'eau sur les différents types de papiers
- > **sociale et affective**
 - Participer à une activité avec d'autres enfants
 - Partager du matériel
 - Partager l'espace
- > **motrice**
 - Immerger les papiers, manipuler
 - Se déplacer, s'accroupir
 - Manipuler les épingles à linge
 - Suspendre les morceaux de papier pour sécher

Comptine >

Buvard ou pas

Petit papier

Va s'en aller

Se faire tremper

Bavard ou pas

Tu vas commenter

L'effet de l'eau

Sur les papiers

Retour

Suspendre les papiers pour les faire sécher, voir l'effet que cela produit. Discuter du phénomène avec les enfants. Placer un échantillon de papier qui n'a pas été mouillé sur une autre corde à linge. Comparer les deux.



2 À 5 ANS

ÉTÉ

GRAND GROUPE
PETIT GROUPE**Mise en situation**

Les enfants sont dehors en maillot de bain. On remplit la pataugeoire au moyen du tuyau d'arrosage.

Un sac de terre et un gros bloc de glaise sont déposés non loin de la pataugeoire. L'éducatrice montre des photos de grandes murales.

Déroulement

Les enfants sont invités à produire une murale tous ensemble à l'aide de boue et d'autres matériaux naturels.

Matériel

- Maillot de bain, eau, terre, glaise, objets de la nature, grand carton placé à proximité de la pataugeoire ou tout autre matériau pouvant servir à faire la murale (**ex**: grande surface de plastique tendue par terre)
- Colle et matériau naturel: feuilles, herbes, fleurs

Objectifs >**Favoriser le développement**

- **de la motricité fine**
- de l'organisation spatiale
- de l'organisation perceptive
- de la latéralisation
- du langage

Favoriser

- **les relations entre pairs**
- la conscience de l'autre
- **l'expression de la créativité**

Développement global**Dimensions**

- > **langagière**
 - Nommer les objets utilisés
 - Fournir de l'information à un ami
- > **intellectuelle**
 - Utiliser des matériaux variés
 - Illustrer ses idées
 - Combiner divers matériaux
- > **sociale et affective**
 - Partager du matériel.
 - Accomplir une tâche avec un ami
 - Travailler en équipe
- > **motrice**
 - Dessiner, coller
 - Mélanger des éléments, appliquer de la boue sur la murale
 - Respecter la dimension du papier ou de la toile à peindre
 - Se déplacer, se hisser, marcher
 - Expérimenter avec les deux mains

Comptine >

Flic, flac, floc,
je barbote

Dans l'eau, je joue,
Dans la terre,
Je fais des grottes,
Je mélange le tout
J'obtiens d'la boue!

Retour

Une fois l'activité terminée, c'est le temps de procéder au grand nettoyage. Idéalement, avoir une autre barboteuse afin que les enfants puissent s'y laver ou utiliser le tuyau d'arrosage (régler le pistolet d'arrosage pour produire une bruine).



2 À 5 ANS

HIVER

GRAND GROUPE

PETIT GROUPE

INDIVIDUEL

Mise en situation

L'éducatrice prend des glaçons et en donne aux enfants. Elle leur demande ce qui arrive lorsqu'on laisse les glaçons à la température de la pièce. Les enfants prennent de l'eau et en versent dans de petits contenants à glace et les placent au congélateur. L'éducatrice demande aux enfants: Qu'est-ce qui va se produire ?

Déroulement

Les enfants sont invités à fabriquer des décorations miroitantes (glacées) à l'aide d'objets pris dans la nature. Ils devront attacher une ficelle aux objets, les placer dans un bac à glaçons, remplir d'eau celui-ci et le transporter à l'extérieur. Lorsque gelés, les objets serviront à décorer un arbre à l'extérieur.

Matériel

- Petits contenants pour congeler les décorations, colorant alimentaire, éléments trouvés dans la nature (cocottes, feuilles, petites branches ou morceaux de fruits, tranches d'oranges, de pommes, de kiwis), eau, petites cordes pour attacher les objets

Objectifs >**Favoriser le développement**

- de la motricité fine
- de l'organisation spatiale
- de l'organisation perceptive
- du langage
- des habiletés logiques

Favoriser

- les relations entre pairs
- l'autonomie
- **une meilleure compréhension du monde**

Développement global**Dimensions**

- > **langagière**
 - Discuter ensemble des façons de faire pour arriver à concevoir nos décorations gelées
 - Donner son point de vue
- > **intellectuelle**
 - Expérimenter le phénomène du gel (relation de cause à effet)
 - Donner ses idées
 - Explorer de nouvelles façons de faire
 - Décrire ce qu'ils font
- > **sociale et affective**
 - Décorer ensemble notre arbre
 - Partager du matériel
 - Échanger des idées
- > **motrice**
 - Fabriquer des décorations gelées, verser, mélanger, attacher des cordes
 - Accrocher les décorations gelées dans l'arbre

Comptine >

Il fait froid dehors
C'est le vent
du nord
Qui nous gèle le
bout du nez
Qui nous
rend frileux
C'est le vent
du nord
Qui nous croque,
qui nous mord
Nos belles
petites joues
Avec son froid
de loup!

Retour

Installer les décorations dehors avec l'aide des enfants, puis demander aux parents d'aller voir les productions des enfants, installer des lumières illuminant les décorations.

Variante

On peut aussi, à l'aide de jus, fabriquer des sucettes glacées en allant les faire geler à l'extérieur et servir le tout comme collation.



2 À 5 ANS

HIVER

GRAND GROUPE

PETIT GROUPE

INDIVIDUEL

Mise en situation

Montrer des images de pays où il y a beaucoup de neige; on s' imagine être un explorateur parcourant ce pays. Donner aux enfants différents éléments à placer un peu partout dans la cour. Convenir avec les enfants du lieu où ils seront placés. (Exemple: on peut fixer une longue corde à un poteau et les enfants se tirent avec leurs bras d' un bout à l' autre de la corde en se traînant sur le ventre tout en se poussant avec les pieds.)

Déroulement

Les enfants placent à leur convenance, avec l' aide de l' éducatrice, différents obstacles à franchir dans la neige. L' éducatrice convient avec les enfants des mouvements à effectuer pour faire le parcours. On peut prévoir des obstacles qui se franchissent à deux et favoriser la collaboration entre les enfants. L' éducatrice peut, avec l' aide des enfants, inventer une histoire mettant en scène phoques, ours polaires.

Matériel

- Cerceaux, longue corde, cônes, portiques ou arceaux de plastique ou de bois, blocs de bois, tunnels

Objectifs > Favoriser le développement

- **de la motricité globale**
- du schéma corporel
- **de l' organisation spatiale**
- de l' organisation perceptive
- du langage
- d' habiletés logiques

Favoriser

- les relations entre pairs
- la conscience de l' autre
- une meilleure compréhension du monde
- l' expression de la créativité

Développement global**Dimensions**

- > **langagière**
 - Utiliser les termes spécifiques de l' activité, neige, froid, gelé, glacé, ainsi que le nom des obstacles
 - Donner son opinion aux autres
 - Décrire ce qu' ils vont faire
- > **intellectuelle**
 - Trouver des façons différentes d' utiliser les objets pour le parcours
 - Combiner des mouvements, des objets ou des actions
- > **sociale et affective**
 - Suivre les étapes du parcours à tour de rôle
 - Collaborer avec un ami pour franchir une ou des étapes
 - Partager du matériel et de l' équipement
 - Donner son avis
- > **motrice**
 - Se hisser, tirer, ramper, pousser, courir, grimper
 - Placer le matériel, franchir des obstacles, marcher à reculons, à quatre pattes, rouler sur le côté

Comptine >

Dans l' Himalaya
Y a l' Annapurna,
Le Chomolungma,
Est-ce que tu
connais
Tous ces sommets
Qui sont les plus
hauts
De ce monde
si beau?

Retour

Simuler un campement où l' on se fait un feu pour se réchauffer et se reposer après l' expédition.

Référence

Le grand livre du monde, Dictionnaire illustré des pays, des villes et des sites, Sélection du Reader's Digest, 1993



3 À 5 ANS

PRINTEMPS

ÉTÉ

AUTOMNE

HIVER

GRAND GROUPE

Mise en situation

L'éducatrice anime une causerie avec les enfants. Elle leur demande s'ils ont déjà fait une balade dans les rues de la ville. Est-ce qu'il leur arrive de faire des courses avec leurs parents ? Quel est leur magasin préféré ? Avec qui ont-ils l'habitude d'aller se promener ? Pour amorcer l'activité, l'éducatrice invite les enfants à jouer le rôle de marchand et de clients. Utiliser les formules appropriées pour vendre et obtenir la marchandise demandée. Ex. : Le boulanger: « Bonjour, Madame ! » La dame: « Bonjour, Monsieur le boulanger, nous sommes venus acheter du pain pour notre collation. »

Déroulement

L'éducatrice propose aux enfants de faire une sortie pour aller acheter un pain pour la collation de l'après-midi. Elle demande aux enfants ce qu'il est nécessaire d'avoir lorsque l'on veut se procurer des choses comme de la nourriture. Les enfants déambulent dans le quartier en observant les consignes de sécurité données par l'éducatrice. Ils sont appelés à observer les éléments de leur environnement (affiches, couleurs, maisons, arbres. Ils s'arrêtent à la boulangerie pour acheter du pain.

Matériel

- Pour le jeu de rôles: caisse enregistreuse, argent, accessoires pour faire des achats
- Matériel nécessaire pour la sortie (serpent auquel les enfants sont accrochés), argent

Objectifs >**Favoriser le développement**

- de la motricité globale
- de l'organisation spatiale
- de l'organisation perceptive
- du langage

Favoriser

- la relation avec l'adulte
- la conscience de l'autre
- **l'intériorisation des règles et des valeurs**
- la confiance en soi
- **l'acquisition de connaissances**
- **une meilleure compréhension du monde**

Développement global**Dimensions**

- > **langagière**
 - Utiliser un langage correct
 - Utiliser des mots nouveaux
 - Décrire les choses observées ou senties
- > **intellectuelle**
 - Visiter un endroit du quartier
 - Jouer des rôles et faire semblant
 - Observer ce qui les entoure
- > **sociale et affective**
 - Faire une demande à quelqu'un (utiliser des formules sociales pour s'adresser à quelqu'un)
 - Respecter des règles de sécurité
- > **motrice**
 - Manipuler des pièces de monnaie lors du jeu de rôles, utiliser une caisse enregistreuse
 - Marcher sur les trottoirs

Comptine >

(sur l'air du « bon roi Dagobert »)

Tous les petits amis
S'en vont explorer
aujourd'hui.
Ils marchent
dans l'quartier
Allant acheter
Du bon pain
tout frais
Chez le boulanger
Eh oui ce s'ra si bon
Un pain chaud
pour la collation!

Retour

Au retour, chaque enfant aura son couteau et du beurre pour étendre sur son pain. Il pourra ensuite le déguster avec un bon verre de chocolat chaud !

Les enfants peuvent aussi fabriquer leur beurre en plaçant un peu de crème (35%) dans un pot de nourriture pour bébé et en brassant quelques minutes.

Variante

Choisir un correspondant, lui écrire une lettre (envoyer un collage ou un dessin) et aller la lui poster. S'entendre avec le correspondant pour obtenir une réponse par la poste.



3 À 5 ANS

PRINTEMPS

ÉTÉ

AUTOMNE

HIVER

GRAND GROUPE

Mise en situation

L'éducatrice attire l'attention des enfants avec des objets «pareils et différents». Elle montre des paires d'objets: tasses, feuilles, sceaux, petites branches, fleurs (deux de chacune des catégories). Les enfants reconnaissent ceux qui sont semblables et disent en quoi ils le sont.

Déroulement

Les enfants sont invités à ramasser sur un terrain quatre sortes d'objets : par exemple cocottes, feuilles, branches, cailloux, coquillages. Ils peuvent également prendre plusieurs pelles à sable, plusieurs balles. Par la suite, l'éducatrice identifie une boîte par catégorie d'objets et les place aux extrémités du terrain. Les enfants se rassemblent au centre du terrain près des trouvailles emmêlées. L'éducatrice et les enfants s'entendent sur le temps qu'il faut pour aller porter tous les objets dans la bonne boîte (la durée de la comptine ou un sablier peuvent servir à mesurer le temps). L'éducatrice donne le signal de départ et chante la comptine tout haut et lentement. Les enfants prennent un objet à la fois et vont le déposer le plus rapidement possible dans l'une des boîtes. Le jeu peut également se terminer lorsqu'il ne reste plus rien au centre.

Matériel

- Plusieurs objets appartenant à une même catégorie: pelles, roches, feuilles, cocottes, coquillages, tasses, verres (quatre catégories)

Objectifs >**Favoriser le développement**

- de la motricité globale
- de l'organisation temporelle
- du langage
- des habiletés logiques
- du sens du rythme

Favoriser

- la conscience de l'autre
- l'autonomie
- une meilleure compréhension du monde

Développement global**Dimensions****> langagière**

- Utiliser les mots de la chanson
- Nommer les objets, expliquer les propriétés de chacun
- Décrire ce qu'ils voient

> intellectuelle

- Mettre le matériel dans les bons contenants
- Regrouper et classer les objets selon leurs caractéristiques
- Ranger le matériel
- Commenter leurs actions
- Confronter leur point de vue avec celui des autres

> sociale et affective

- Discuter et écouter les propos des autres
- Féliciter les autres pour les trouvailles
- Travailler en équipe
- Collaborer avec le groupe à classer les objets
- Participer à la mise en place du matériel
- Partager du matériel

> motrice

- Se déplacer de diverses façons avec des objets
- Participer à l'aménagement du terrain
- Expérimenter les comportements moteurs fondamentaux suivants: saisir, amasser, lancer ou jeter dans la boîte
- Se déplacer au rythme de la comptine
- Se déplacer à différentes vitesses

Comptine >

Touche, touche, ces belles trouvailles

Essayons d'les démêler

Prends tour à tour les objets

Va les porter sans te tromper

Cours, vite on t'attend

Gagne du temps en revenant

Retour

Vérifier, avec les enfants, le contenu de chacune des boîtes afin de s'assurer que les objets sont de la même catégorie. Parler avec les enfants de la différence de temps nécessaire pour chacun des essais : plus long, moins long en utilisant les mots de la comptine.



3 À 5 ANS

PRINTEMPS

ÉTÉ

AUTOMNE

HIVER

GRAND GROUPE

Mise en situation

Les enfants délimitent les extrémités de l'aire de jeu avec les cônes et séparent le terrain en deux par une ligne médiane. L'éducatrice parle du grand ménage et propose une corvée familiale. Elle divise le groupe en deux familles, soit les Balaie-tout et les Essuie-tout, en tirant les noms au hasard. Chaque famille prend un côté du terrain. L'éducatrice donne à chaque groupe un sac rempli de balles, de chiffons et d'autres objets légers. Les enfants les éparpillent par terre de leur côté du terrain.

Déroulement

L'éducatrice et les enfants déterminent un temps donné pour le grand ménage. Au signal, chaque enfant lance les objets du côté de l'autre famille. Dès qu'un objet arrive, il le renvoie. Lorsque le temps est écoulé, on regarde combien il reste d'objets dans chacune des « maisons ».

Matériel

- Quatre à huit cônes, cordes à sauter. Plusieurs petits objets légers : balles en chiffon, tissus, poches de sable, éponges

Objectifs >**Favoriser le développement**

- de la motricité globale
- de la motricité fine
- de l'organisation spatiale
- du langage
- des habiletés logiques

Favoriser

- les relations entre pairs
- la conscience de l'autre
- l'empathie
- l'autonomie
- l'expression de la créativité
- l'acquisition de connaissances
- une meilleure compréhension du monde

Développement global**Dimensions**

- > **langagière**
 - Réciter la comptine
- > **intellectuelle**
 - Confronter leur point de vue avec celui des autres
 - Formuler des questions
 - Utiliser certains objets de nouvelles façons
 - Compter (en regroupant)
- > **sociale et affective**
 - Partager du matériel
 - Travailler en équipe
 - Participer à la mise en place du matériel et au rangement
- > **motrice**
 - Déplacer des objets de dimensions variées
 - Participer à l'aménagement
 - Se déplacer à différentes vitesses
 - Prendre, manipuler, lancer des objets de dimensions variées
 - Se déplacer à l'intérieur d'un espace défini
 - Ranger le matériel

Comptine >

Jette, jette, c'est
le grand ménage

Pour aller
en voyage

Vite, vite,
ça revient

On se rend à
Saint-Martin

Lance, lance
en attendant

D'arriver à Orléans

Retour

À la fin du temps donné, on rassemble et on compte les objets qu'il reste de chaque côté. L'éducatrice propose aux enfants de faire une construction ou une sculpture avec les objets. Par la suite, les enfants sont invités à reprendre les cônes et les cordes en récitant la comptine.



3 À 5 ANS

PRINTEMPS

ÉTÉ

AUTOMNE

HIVER

GRAND GROUPE

Mise en situation

Les enfants sont invités à personnifier des souris et à chatouiller le chat (joué par l'éducatrice) sans se faire attraper par lui. L'éducatrice propose aux enfants de délimiter l'aire de jeu avec des cônes et le refuge des souris avec des cordes ou des tapis. Pour qu'ils soient prêts à chatouiller le chat sans se faire attraper, l'éducatrice propose aux enfants un échauffement ; on bouge la tête de gauche à droite, on lève les bras très haut vers le ciel, on fléchit les genoux et on termine par une petite course sur place.

Déroulement

Lorsque le chat dort, les souris sortent de leur refuge, courent dans tout l'espace de jeu. Le chat (joué par l'éducatrice) se réveille et crie « MIAOU ». Il essaie d'attraper une ou plusieurs souris avant qu'elles ne se sauvent dans le refuge. Si le chat touche une souris, la souris ne bouge plus et reste sur place. Le chat se rendort (l'éducatrice reste sur place). Pendant ce temps, les autres souris touchent la souris pétrifiée, elle est délivrée et continue le jeu.

Matériel

- Quatre à huit cônes, deux ou trois cordes à sauter, ou tapis

Objectifs >**Favoriser le développement**

- de la motricité globale
- de l'organisation spatiale
- du schéma corporel
- du langage
- des habiletés logiques

Favoriser

- les relations entre pairs
- l'autonomie
- la confiance en soi
- l'expression de la créativité
- le sens des responsabilités

Développement global**Dimensions**

- > **langagière**
 - Réciter la comptine
- > **intellectuelle**
 - Ranger le matériel
 - Jouer divers rôles
- > **sociale et affective**
 - Aider un ami qui éprouve de la difficulté
 - Approuver certaines règles et s'engager à les respecter
 - Choisir entre plusieurs propositions
 - Participer à la mise en place du matériel et au rangement
- > **motrice**
 - Dissocier certaines parties du corps en bougeant
 - Se déplacer à différentes vitesses
 - Participer à l'aménagement
 - Se déplacer à l'intérieur d'un espace défini

Comptine >

La fête de la souris
C'est demain jeudi
La fête de la souris
Qui balaie son tapis
Avec son
manteau gris
Trouve une
pomme d'api
La coupe et la cuit
Et la donne
à ses petits

Retour

Lorsque le chat est et les souris sont bien essoufflés, tout le monde se rassemble dans le refuge, se couche par terre et écoute battre son cœur. L'éducatrice propose un exercice de respiration. Inspirer lentement par le nez et expirer encore plus lentement par la bouche. Les enfants sont invités à faire des étirements car les muscles sont « tout chauds ». Assis les jambes allongées devant, pencher le tronc sur les jambes, essayer d'aller toucher les orteils avec les doigts. Les enfants sont invités à ramasser les cônes en récitant la comptine.



3 À 5 ANS

PRINTEMPS

ÉTÉ

AUTOMNE

HIVER

GRAND GROUPE

PETIT GROUPE

Mise en situation

Pour représenter la mare aux grenouilles, les enfants sont invités à tracer un cercle avec une craie (sur une surface dure) ou avec un bâton (sur le sable), ou ils peuvent creuser dans la terre.

Déroulement

Lorsque l'éducatrice dit: « Dans la mare », les enfants sont invités à sauter à pieds joints dans le cercle. Lorsque l'éducatrice dit: « Sur la rive », les enfants sautent à pieds joints en dehors du cercle. L'éducatrice propose aux enfants des déplacements selon des rythmes différents autour des mares à grenouilles: marche, course, trot, sautillerment.

Matériel

- Quatre à huit cônes pour délimiter l'aire de jeu, « claves » (bâtons de bois que l'on frappe l'un contre l'autre pour accompagner des exercices de rythme et des comptines) ou tambourin

Objectifs >**Favoriser le développement**

- de la motricité globale
- de la motricité fine
- de l'organisation spatiale
- du langage
- du sens du rythme

Favoriser

- l'autonomie
- la créativité
- une meilleure compréhension du monde

Développement global**Dimensions**

- > langagière
 - Réciter la comptine
 - S'adresser au groupe
- > intellectuelle
 - Utiliser certains objets de différentes façons
 - Illustrer des idées
 - Expérimenter diverses façons de faire
- > sociale et affective
 - Donner son opinion
- > motrice
 - Déplacer des objets de dimensions variées
 - Prendre et manipuler certains objets

Comptine >

Une grenouille
nouille nouille
Qui se croyait
belle belle belle
Montait à l'échelle
chelle chelle
Et redescendait
dait dait
En s'cassant le nez,
nez, nez
C'est à toi de la
chercher!

Retour

L'éducatrice propose aux enfants de tremper une partie du corps dans la mare.
Exemple: L'éducatrice nomme la tête, les enfants trouvent une façon de ne placer que la tête à l'intérieur du cercle.



3 À 5 ANS

PRINTEMPS

ÉTÉ

AUTOMNE

HIVER

GRAND GROUPE

PETIT GROUPE

INDIVIDUEL

Mise en situation

Lors de la promenade dans la nature, l'éducatrice attire l'attention des enfants sur la forme des choses dans l'environnement.

Déroulement

L'éducatrice propose à l'enfant de rapporter des objets selon certaines caractéristiques: un objet rond, un objet qui peut flotter sur l'eau, un objet brun, un objet léger, un objet lourd, un autre qui fait du bruit.

Matériel

- Aucun, sauf celui que rapportent les enfants

Objectifs >**Favoriser le développement**

- de la motricité globale
- **de la motricité fine**
- de l'organisation spatiale
- du langage
- **des habiletés logiques**

Favoriser

- l'autonomie
- la créativité
- une meilleure compréhension du monde

Développement global**Dimensions****> langagière**

- Réciter la comptine
- S'adresser au groupe

> intellectuelle

- Utiliser certains objets de différentes façons
- Illustrer des idées
- Expérimenter diverses façons de faire
- Retrouver des objets avec les caractéristiques mentionnées par l'éducatrice

> sociale et affective

- Donner son opinion

> motrice

- Déplacer des objets de dimensions variées
- Se déplacer à différentes vitesses
- Prendre et manipuler des objets variés
- Se déplacer dans l'espace

Comptine >

Pique, pique
les objets

Compte bien,
il y en a

Un, deux,
trois, quatre

Cinq, six,
sept, huit

Mademoiselle,
ramasse-les moi

Retour

Chaque enfant est invité à parler de son objet préféré parmi ceux qui ont été trouvés et à dire ce qu'il souhaite en faire.



3 À 5 ANS

PRINTEMPS
ÉTÉ
AUTOMNE

GRAND GROUPE

Mise en situation

L'éducatrice utilise un château de carton et des figurines.

Faire un mini-spectacle pour les enfants racontant les aventures d'un chevalier.

Inventer l'histoire avec les enfants.

Par la suite, les enfants fabriquent un cheval ou toute autre monture à l'aide du matériel disponible.

Cette activité s'inspire des jeux de notre enfance où nous nous fabriquions des chevaux à l'aide d'un manche à balai.

Déroulement

Les enfants montent leur cheval dans la cour extérieure. Ils vont à la recherche de nourriture pour ce dernier, ils galopent, trottent, courent. Ils trouvent ensuite des trésors à rapporter à leur château. Une fois les trésors amassés, chacun les place dans son propre château.

Jeu de poursuite: on peut faire différents jeux de poursuite. Pendant le jeu, chaque enfant laisse reposer son cheval dans son château.

L'éducatrice donne un cerceau à chaque enfant (ou encore une corde à sauter à laquelle l'enfant peut donner la forme désirée). L'enfant place son cerceau sur le terrain et se tient debout au centre. Au signal donné par l'éducatrice, les enfants vont chercher des objets dans la boîte (un à la fois) et

les rapportent dans un cerceau. Pendant qu'ils vont chercher d'autres objets, ils peuvent se faire prendre les objets accumulés dans leur cerceau.

Matériel

- Spaghettis de mousse utilisés en piscine, chaussettes, boutons, gougeons pour faire des poignées en perçant le spaghetti de part en part, laine, tissu, cordes pour faire les brides, tout autre article de récupération

Objectifs >**Favoriser le développement**

- de la motricité globale
- de la motricité fine
- de l'organisation spatiale
- du langage

Favoriser

- les relations entre pairs
- la conscience du corps
- l'acquisition de connaissances
- l'expression de la créativité
- la confiance en soi

Développement global**Dimensions**

- > **langagière**
 - Utiliser les termes appropriés au soin du cheval, à sa nourriture, au château, au cavalier
 - Commenter ses actions
- > **intellectuelle**
 - Concevoir son cheval
 - Utiliser des matériaux variés
 - Combiner divers matériaux
- > **sociale et affective**
 - Partager certaines tâches
 - Partager du matériel
- > **motrice**
 - Confectionner son cheval, coller, assembler, enfiler
 - Galoper, trotter, courir, marcher, tenir son cheval

Comptine >

Petits chevaliers
Allez trotter
Allez galoper
Allez conquérir
La plaine, la prairie
Allez doucement
Cavaliers vaillants
Et soyez prudents
À tout moment

Retour

Au retour de leur jeu, les enfants peuvent s'asseoir en cercle. Ils rassemblent tous les trésors qu'ils rangent dans un coffre (boîte) dans le château (cabanon). On amène les chevaux à l'écurie, où on leur souhaite un bon repos.



3 À 5 ANS

PRINTEMPS
ÉTÉ
AUTOMNE

GRAND GROUPE

Mise en situation

Visiter une épicerie, un dépanneur ou un marché (s'il y en a à proximité). Questionner les enfants sur ce qu'on y trouve. Décrire le rôle de la personne qui fait le service à la clientèle. Observer la façon dont est disposée la marchandise sur les étagères.

Déroulement

Les enfants sont invités à créer un marché public à l'extérieur. Décider ensemble de ce qui va être vendu. Cette activité peut être faite en collaboration avec les parents qui sont les éventuels clients. Les enfants jouent le rôle de marchands avec l'aide de l'éducatrice.

Matériel

- Fruits et légumes de toutes sortes, caisse enregistreuse, tables, chaises, affiches

Règles d'hygiène

- Se laver obligatoirement les mains pour manipuler les aliments
- Laver un aliment qui tombe par terre

Objectifs >**Favoriser le développement**

- de la motricité globale
- de la motricité fine
- de l'organisation spatiale
- de l'organisation perceptive
- du langage

Favoriser

- **les relations entre pairs**
- la conscience de l'autre
- l'autonomie
- la confiance en soi
- **une meilleure compréhension du monde**

Développement global**Dimensions**

- > **langagière**
 - Utiliser les formules langagières appropriées
- > **intellectuelle**
 - Classer les produits sur les tablettes et les présentoirs
 - Classer les billets de banque dans le tiroir-caisse
 - Associer les affiches aux produits
 - Distinguer les fruits des légumes
- > **sociale et affective**
 - Utiliser les formules de conventions sociales (règles de politesse, bonjour, merci)
 - Respecter les personnes qui sont les clients
 - Adopter un rôle précis dans l'organisation du marché
 - Assumer une tâche avec un ou des amis
- > **motrice**
 - Manipuler les aliments, transporter, participer à l'aménagement, faire toutes les opérations manuelles reliées à l'argent, classer dans le tiroir-caisse
 - Se déplacer pour effectuer les tâches de marchand

Comptine >

Des pommes,
des cerises
Des céleris,
des radis
Des carottes
et des tomates
Tous les fruits
et les légumes
Sont à vendre
à petits prix
V'nez nous voir
On vous invite
À croquer
à belles dents
Ces cadeaux
de dame nature
Car ils sont pour
tous bien sûr!

Retour

Ramasser les aliments qui restent. Faire le bilan des ventes (ce qu'on a vendu le plus, le moins, les questions posées par les clients, l'argent amassé. Ce qu'on a apprécié le plus dans cette activité.



3 À 5 ANS

PRINTEMPS
ÉTÉ
AUTOMNE

GRAND GROUPE

Mise en situation

Madame Toute-en-formes (marionnette) est venue montrer des formes à ses amis. Elle leur en présente plusieurs : rondes, tordues, carrées, allongées, triangulaires, en zigzag.

Déroulement

Les formes sont disposées par terre par les enfants à une distance respectable l'une de l'autre. Les enfants écoutent de la musique en dansant autour de ces formes. Lorsque la musique s'arrête, chaque enfant doit se placer sur une forme prise au hasard pour ensuite aller chercher dans la cour un objet de forme identique à celle sur laquelle il se trouve ; il apporter l'objet près de la forme sur laquelle il se trouvait. L'enfant doit également expliquer son choix et les caractéristiques identiques des deux objets choisis.

Matériel

- Un très grand espace à l'extérieur, des formes géométriques assez grandes pour permettre à l'enfant de se tenir debout dessus (faites de carton épais ou de styromousse mince)
- Nombreux objets disposés à l'extérieur, roches, contenants de plastique de formes variées
- Radio ou lecteur cd, disques

Objectifs >**Favoriser le développement**

- de la motricité globale
- de la motricité fine
- **du schéma corporel**
- de l'organisation spatiale
- de l'organisation perceptive
- de l'organisation temporelle
- **du sens du rythme**
- du langage
- **des habiletés logiques**

Favoriser

- les relations entre pairs
- la conscience de l'autre
- l'autonomie
- la confiance en soi

Développement global**Dimensions**

- > **langagière**
 - Décrire les propriétés de l'objet
 - Décrire les actions
- > **intellectuelle**
 - Reconnaître une forme dans un objet
- > **sociale et affective**
 - Danser avec des amis
 - Partager un espace
- > **motrice**
 - Distribuer les formes sur le terrain
 - Danser sur de la musique
 - Suivre un rythme
 - Se déplacer
 - Courir, sauter

Comptine >

Un rond ou un cercle c'est pareil
Un carré pour danser
Un losange pour Marie-Ange
Un ovale pour Laval
Qui va jouer
À trouver
Les formes cachées
Dans les objets
À ma portée

Retour

Mettre la musique et donner la chance aux enfants de s'exprimer en utilisant le matériel à leur façon tout à fait librement.



3 À 5 ANS

PRINTEMPS
ÉTÉ
AUTOMNEGRAND GROUPE
PETIT GROUPE**Mise en situation**

Faire des jeux d'ombres derrière une couverture blanche afin d'en saisir les particularités.
Expliquer que ce phénomène se produit lorsqu'une lumière directe est dirigée sur les objets.

Déroulement

Les enfants sont invités à marcher sur l'ombre d'un autre ami, sur les différentes parties de l'ombre de son corps (faire cette activité en plein soleil).

Matériel

- Drap blanc, lumière

Objectifs >**Favoriser le développement**

- de la motricité globale
- **du schéma corporel**
- de l'organisation spatiale
- de l'organisation temporelle
- du langage
- des habiletés logiques

Favoriser

- **les relations entre pairs**
- la conscience de l'autre
- l'expression de la créativité

Développement global**Dimensions**

- > **langagière**
 - Discuter ensemble du phénomène de l'ombre
 - Utiliser les termes appropriés
 - Expliquer sur quelle partie on met son pied
- > **intellectuelle**
 - Observer le phénomène de l'ombre
 - Utiliser de nouvelles façons de faire
 - Exploiter un matériel varié
 - Expérimenter une relation de cause à effet
- > **sociale et affective**
 - Jouer avec un ami (piler sur son ombre)
 - Partager du matériel
 - Exprimer son point de vue
- > **motrice**
 - Exécuter des mouvements à l'aide de son corps ou de ses mains pour créer des ombres
 - Sauter, piétiner

Comptine >

Ombre sombre
Tu apparais
Ombre sombre
Tu disparais

À la lumière
On voit ta trace
Dans la noirceur
Tu te caches

Ombre sombre
Tu apparais
Ombre sombre
Tu disparais

Retour

Aller se placer à l'ombre pour le retour. Demander aux enfants où est passée leur ombre ? Comment se fait-il qu'elle ait disparu ? Faire réaliser aux enfants comment on se sent lorsqu'on est à l'ombre. Pourquoi y fait-il plus frais ? Inciter les enfants à la réflexion.

Variante

Je trace ton ombre. Tracer l'ombre des objets trouvés à l'extérieur à l'aide de feuilles et de crayons ou tracer l'ombre d'un ami.



3 À 5 ANS

PRINTEMPS
ÉTÉ
AUTOMNEGRAND GROUPE
PETIT GROUPE**Mise en situation**

Utiliser un frottis déjà fait à l'aide d'une feuille de papier et d'une feuille d'érable par exemple. Demander aux enfants s'ils reconnaissent ce qu'ils voient. Montrer comment a été réalisé le frottis. Placer la feuille d'érable sous une feuille de papier assez mince et colorier avec un crayon de bois (de couleur ou à mine) en exerçant une pression suffisamment forte pour que les contours et les nervures de la feuille apparaissent.

Déroulement

Les enfants sont invités à retrouver des objets à l'extérieur et à en calquer l'empreinte sur du papier. Des éléments naturels ou artificiels peuvent être utilisés afin de réaliser cette activité (écorce d'arbre, feuilles). Pendant que les enfants circulent dans la cour et font leur frottis, l'éducatrice note les objets sur lesquels les enfants s'exercent.

Matériel

- Feuilles de papier blanc en nombre suffisant, crayons de couleur ou à mine HB, feuille d'érable pour la démonstration

Objectifs > Favoriser le développement

- de la motricité globale
- **de la motricité fine**
- de l'organisation spatiale
- de l'organisation perceptive
- du langage
- du langage

Favoriser

- les relations entre pairs
- la conscience de l'autre
- l'autonomie
- la confiance en soi
- **l'acquisition de la connaissance**

Développement global**Dimensions**

- > **langagière**
 - Désigner les objets qui se prêtent au frottis
 - Donner son point de vue
- > **intellectuelle**
 - Trouver les objets qui peuvent être utilisés pour le frottis
 - Reconnaître à partir du frottis fait par un autre enfant l'objet dont il s'est servi
 - Utiliser du matériel pour faire une activité nouvelle
 - Utiliser un matériel varié
 - Associer les traces à un objet
- > **sociale et affective**
 - Discuter ensemble de leurs découvertes
 - Partager un espace
 - Partager du matériel
- > **motrice**
 - Faire des frottis, exercer la pression appropriée sur le crayon
 - Se déplacer pour trouver des objets

Comptine >

Frottis, frottas
Frottis, frottis
Je découvre
Les lignes
et les formes
Des objets

Frottas, frottas
Je retrouve
Des indices
et des pistes
Que je connais

Retour

Rassembler les enfants et leur demander de décrire ce qu'ils ont trouvé et de découvrir l'objet qui a servi au frottis. On peut aussi demander à un enfant de deviner l'objet dont un autre enfant s'est servi.



3 À 5 ANS

PRINTEMPS

ÉTÉ

AUTOMNE

GRAND GROUPE

Mise en situation

Ramasser des coquillages pour le jeu.

Déroulement

Avec un bâton, faire des tracés parallèles dans le sable (un par enfant). Chaque enfant lance le dé puis, en fonction du nombre de points indiqués sur le dé, pose des coquillages côte à côte sur le tracé à partir de la ligne de départ. Le jeu se termine lorsqu'un enfant arrive au bout du tracé.

Matériel

- Gros dé, coquillages

Objectifs >**Favoriser le développement**

- de la motricité fine
- de l'organisation spatiale
- de l'organisation perceptive
- du langage
- **des habiletés logiques**

Favoriser

- **les relations entre pairs**

Développement global**Dimensions****> langagière**

- Parler, discuter avec les autres enfants
- Expliquer ce que l'on fait

> intellectuelle

- Compter avec le dé
- Respecter les règles du jeu
- Comparer les longueurs des lignes une fois le jeu terminé

> sociale et affective

- Attendre son tour pour jouer
- Collaborer à la création d'un dessin collectif (variante)

> motrice

- Lancer le dé, aligner ses coquillages

Comptine >

Un, deux, trois
Trois bélugas
Quatre, cinq, six
Six écrevisses
Sept, huit, neuf
Je repars à neuf!

Retour

Compter, avec les enfants, le nombre total de coquillages de chaque ligne. Comparer la longueur des lignes de chacun des enfants.

Variante

Modifier la règle du jeu avec les enfants. Au lieu de tracer des lignes parallèles, on fait à tour de rôle un dessin dans le sable en plaçant le nombre de coquillages correspondant aux points du dé lancé.

Référence

Revue *Éducation infantine*, « Activités et jeux mathématiques », n° 10, juin 1999



3 À 5 ANS

PRINTEMPS
ÉTÉ
AUTOMNEGRAND GROUPE
PETIT GROUPE**Mise en situation**

En arrivant sur le terrain, les enfants délimitent l'aire de jeu en plaçant les cônes. Ils indiquent une ligne de départ et une ligne d'arrivée. L'éducatrice pose une énigme aux enfants : « Comment peut-on franchir cette distance sans que les pieds touchent au sol ? ». Laisser les enfants expérimenter, essayer toutes sortes de façons. On peut aussi imaginer que cette surface est une rivière remplie de crocodiles. Nous devons la franchir sans mettre les pieds dans l'eau.

Déroulement

L'éducatrice remet à chacun des enfants deux cartons. Les enfants se placent derrière la ligne de départ. Au signal, chaque enfant place un des cartons devant lui et y dépose le pied ; il place l'autre carton et y dépose le pied, jusqu'à ce qu'il ait franchi toute la distance. Lorsqu'un enfant dépose le pied à côté des cartons, il recommence à la ligne de départ. Le jeu se termine lorsque chaque enfant a atteint la ligne d'arrivée.

Matériel

- Deux tapis ou cartons ou carpettes par enfant
- Huit à dix cônes

Objectifs >**Favoriser le développement**

- de l'organisation spatiale
- de la latéralité
- du schéma corporel
- du langage

Favoriser

- la créativité
- la conscience de l'autre
- l'empathie

Développement global**Dimensions****> langagière**

- Utiliser les mots de la chanson
- Fournir une explication

> intellectuelle

- Chercher diverses possibilités de mouvement
- Expérimenter et comparer différentes façons de faire

> sociale et affective

- Féliciter les autres pour les nouvelles trouvailles
- Travailler en équipe

> motrice

- Se déplacer de diverses façons avec des objets
- Participer à l'aménagement du terrain
- Expérimenter avec chaque côté du corps
- Chanter

Comptine >

Ah! Les crocodiles
Un crocodile s'en allant à la chasse
Disant au revoir à ses petits bébés
Glissant ses pattes, ses pattes sur la terre
Il s'en allait à la chasse aux idées
Ah! les crocrocro les crocodiles
Sur les bords de la rive
Ils sont partis
N'en parlons plus

Retour

Les enfants sont invités à trouver d'autres usages pour les cartons : se construire une île au milieu de la rivière ou utiliser plus de deux cartons par enfant. Tout le monde chante la chanson en revenant vers la ligne de départ.



3 À 5 ANS

PRINTEMPS
ÉTÉ
AUTOMNEGRAND GROUPE
PETIT GROUPE
INDIVIDUEL**Mise en situation**

L'éducatrice demande aux enfants s'ils ont déjà fait un long voyage et s'ils ont déjà couché à l'hôtel. Elle parle avec les enfants de ce que l'on retrouve à l'hôtel. Elle propose aux enfants d'inviter des vers de terre à coucher dans la salle de jeu. Les enfants sont invités à fabriquer, (avec un contenant transparent) un « hôtel à bibittes » pour les vers.

Déroulement

L'éducatrice et les enfants soulèvent quelques roches, creusent la terre à la recherche de vers de terre. Lorsque chaque enfant a réussi à prendre son ver, l'éducatrice propose d'examiner à la loupe l'habitat du ver. Il faut bien sûr s'assurer qu'il ne manque de rien en fait de confort et d'éléments essentiels à la vie tels que l'air et la nourriture. D'abord, les enfants remplissent leur contenant avec de la terre et des feuilles broyées. Par la suite, les enfants déposent leurs contenants avec leurs invités dans un grand aquarium placé dans la salle de jeu. Les enfants pourront observer les allées et venues de leurs invités.

Matériel

- Un contenant transparent, une loupe et une pelle par enfant

Objectifs >**Favoriser le développement**

- de la motricité globale
- **de la motricité fine**
- de l'organisation spatiale
- du langage

Favoriser

- l'autonomie
- la créativité
- **une meilleure compréhension du monde**

Développement global**Dimensions**

- > **langagière**
 - Réciter la comptine
 - S'adresser au groupe
- > **intellectuelle**
 - Utiliser certains objets de différentes façons
 - Illustrer des idées
 - Expérimenter diverses façons de faire
- > **sociale et affective**
 - Donner son opinion
- > **motrice**
 - Déplacer des objets de dimensions variées
 - Prendre et manipuler des objets

Comptine >

À l'hôtel
des bibittes
On retrouve de tout
Des plats
de terre cuite
Des patates au four

À l'hôtel
des bibittes
C'est le grand
confort
Et on vous invite
Vous les doryphores

Retour

Le lendemain matin, on rend visite aux invités de l'hôtel. Après quelques jours, on leur redonne leur liberté.



3 À 5 ANS

ÉTÉ

GRAND GROUPE

Mise en situation

Montrer aux enfants les divers usages possibles de certains objets.

Exemples : utiliser des pots de plastique vides pour faire un rangement ; utiliser un verre pour arroser une plante ; utiliser un arrosoir comme pot à fleurs. Selon l'âge des enfants, trouver d'autres objets et demander aux enfants comment ils pourraient être utilisés autrement, en posant les questions suivantes : À quoi cet objet pourrait-il servir ? Que pourrait-on faire de nouveau avec cet objet ?

Déroulement

À l'aide des divers éléments que les enfants ont ramassés à l'extérieur, peindre sur la surface choisie.

Matériel

- Tabliers, peinture, godets de plastique, chevalets sur pied avec cartons épais, morceaux de plexiglas fixés au mur ou à la clôture, plastique plus rigide blanc ou transparent, tissu dans un cadre ou tout autre élément pouvant être utilisé pour appliquer la peinture
- Éléments divers trouvés à l'extérieur : plumes d'oiseau (bien nettoyées et désinfectées), petites branches, feuilles d'arbre, écorces, herbes, roches de différentes formes

Objectifs > Favoriser le développement

- de la motricité fine
- de l'organisation spatiale
- du langage

Favoriser

- les relations entre pairs
- l'autonomie
- l'expression de la créativité

Développement global**Dimensions**

- > **langagière**
 - Donner leur opinion
 - S'adresser au groupe
 - Décrire ce qu'ils voient
 - Fournir une explication à un ami
- > **intellectuelle**
 - Utiliser certains objets d'une nouvelle façon
 - Utiliser des matériaux variés
 - Combiner divers matériaux
- > **sociale et affective**
 - Expérimenter leurs idées
- > **motrice**
 - Ramasser, cueillir, peindre
 - Se déplacer de diverses façons (pour ramasser les objets)

Comptine >

Pour peindre ou bricoler

Je trouve d'autres idées

Des objets inusités

Je cherche, je découvre

Dans la nature je trouve !

Retour

Les enfants expliquent comment et avec quels objets ils ont réussi à exécuter le tableau demandé.



3 À 5 ANS

ÉTÉ

GRAND GROUPE

PETIT GROUPE

INDIVIDUEL

Mise en situation

Utiliser du savon moussant avec les enfants, faire des bulles qui s'envolent dans les airs.

Déroulement

Les enfants sont invités à faire des bulles dans la piscine à l'aide de longues pailles en soufflant dans l'eau. Une fois la piscine remplie de mousse, plonger des objets sous la mousse et mélanger à l'aide d'un bâton. Par la suite, chaque enfant est invité à prendre un objet et à deviner ce que c'est sans le sortir de la mousse (seulement par le toucher).

EXERCER UNE SURVEILLANCE CONSTANTE.

Matériel

- Petites bouteilles avec ce qu'il faut pour faire des bulles (déclencheur)
- Savon liquide, piscine, eau

Objectifs >**Favoriser le développement**

- de la motricité globale
- **de la motricité fine**
- du schéma corporel
- de l'organisation spatiale
- **de l'organisation perceptive**
- du langage
- des habiletés logiques

Favoriser

- **les relations entre pairs**
- la conscience de l'autre

Développement global**Dimensions****> langagière**

- Décrire un objet
- Exprimer une idée

> intellectuelle

- Reconnaître un objet par le toucher
- Explorer la relation de cause à effet (fabriquer des bulles)
- Utiliser du matériel nouveau et varié

> sociale et affective

- Attendre son tour pour faire la pêche mystérieuse
- Partager un espace et du matériel
- Réussir

> motrice

- Prendre l'objet, le toucher, le palper
- Souffler afin de produire des bulles
- Se déplacer pour faire les bulles

Comptine >

Je me cache
dans la mousse
Qui suis-je ?
Tu pourras
me découvrir
Si tu sais bien
me décrire
Avec tes mains
me reconnaître
Pour me faire
apparaître

Retour

L'éducatrice regroupe les enfants dans un coin de la cour, elle utilise un foulard et demande à un enfant de venir se placer devant elle sans parler; elle le touche et essaie de découvrir de qui il s'agit. Les enfants peuvent continuer le jeu, soit en se bandant les yeux, soit en continuant le jeu amorcé par l'éducatrice.



3 À 5 ANS

ÉTÉ

GRAND GROUPE
PETIT GROUPE**Mise en situation**

L'éducatrice sort des sacs avec plusieurs objets pêle-mêle ramassés à la plage (coquillages, étoiles de mer, cailloux). Elle demande aux enfants de les classer par famille. Les enfants choisissent et regroupent les différents objets selon plusieurs catégories déterminées avec l'éducatrice. Chacune de ces catégories est ensuite placée dans une boîte distincte.

Déroulement

L'éducatrice et les enfants apportent les objets dans le carré de sable. Elle invite les enfants à reconstruire le château de la Petite Sirène, qui a été détruit par de méchants requins.

Matériel

- Coquillages et objets de toutes sortes ramassés au bord de la mer, carré de sable, eau, moules pour construire le château

Objectifs >**Favoriser le développement**

- de la motricité fine
- de l'organisation spatiale
- de l'organisation perceptive
- du langage
- des habiletés logiques

Favoriser

- les relations entre pairs
- la conscience de l'autre
- la confiance en soi

Développement global**Dimensions**

- > langagière
 - Utiliser le vocabulaire approprié
 - Discuter ensemble des catégories à faire
- > intellectuelle
 - Classer les coquillages et les objets de la mer
 - Identifier les boîtes de classement
 - Agencer les formes et les couleurs pour décorer
- > sociale et affective
 - Partager du matériel
 - Échanger des idées avec les autres
 - Partager un espace commun
- > motrice
 - Vider, modeler, mouler, prendre, mouiller
 - Placer les coquillages, les transporter
 - Distribuer les coquillages dans un espace

Comptine >

Petite Sirène
n'aie pas peur
On est là
On te construira
Une nouvelle
demeure

Petite Sirène,
mon amie
On va travailler
On va bricoler
Nous sommes
tous ici
Pour ensemble
t'aider

Retour

L'éducatrice sort des figurines représentant des poissons et d'autres animaux marins pour rappeler les jeux de rôles faits par les enfants avec leur création.



3 À 5 ANS

ÉTÉ

GRAND GROUPE

Mise en situation

L'éducatrice lit une histoire de dragons. Elle invite les enfants à participer à une coutume chinoise: la promenade du dragon. Elle montre où se situe la Chine sur une carte ou un globe terrestre et discute du pays avec les enfants. Ceux-ci sont invités à construire une énorme tête de carton qui sera collée à une bande de tissus mesurant trois mètres. L'éducatrice fournit crayons, peinture, lanières de papier de soie afin de décorer la tête et la queue du monstre.

Déroulement

Les enfants sont invités à se placer sous le dragon et à le faire bouger. Ils se placent à la file indienne. L'éducatrice dépose le dragon de façon que chacun le tiennent avec ses mains sur sa tête. La tête du dragon cache l'enfant qui se trouve en tête de file. Les enfants sont invités à se déplacer partout dans la cour ou dans l'aire de jeu délimitée en exécutant des mouvements simples; le dragon se balance sur un pied puis sur l'autre. Le dragon avance à petits pas, à grands pas. Le dragon recule et essaie de ne pas tomber. Le dragon fait le dos rond : les enfants montent les bras et les descendent. Ils balancent les bras vers la droite et vers la gauche.

Matériel

- Grand carton pour faire la tête du dragon, longue bande de papier de trois mètres, crayons, peinture, lanières de papier de soie, tissu, matériel de récupération ou autre

Objectifs >**Favoriser le développement**

- de la motricité globale
- de la motricité fine
- de l'organisation spatiale
- du langage

Favoriser

- les relations entre pairs
- la relation avec l'adulte
- la conscience de l'autre
- l'autonomie
- la créativité
- l'acquisition de connaissances
- l'empathie

Développement global**Dimensions**

- > langagière
 - Réciter la comptine
- > intellectuelle
 - Personnifier le dragon et décorer la tête du monstre
 - Raconter la coutume chinoise du dragon et situer un autre peuple
- > sociale et affective
 - Partager du matériel
 - Travailler en équipe
 - Aider l'adulte à réaliser diverses tâches
 - Suggérer des alternatives
- > motrice
 - Transporter un objet de grande dimension
 - Se déplacer de diverses façons et à différentes vitesses
 - Se déplacer sous le dragon
 - Franchir des obstacles dans la promenade du dragon
 - Peindre, dessiner, coller

Comptine >

La tête du dragon
C'est toi qui l'auras
La queue du dragon
Tu la tireras
Tchin Tchin

Retour

L'éducatrice propose une halte en cours de route. Le dragon est déposé au centre. Les enfants sont invités à raconter ce qu'ils savent de cette coutume chinoise et de la danse du dragon. L'éducatrice parle aux enfants des traditions du Québec. Les enfants reprennent le dragon et reviennent au point de départ. L'éducatrice propose aux enfants de changer de place sous le dragon.

Référence

Cette activité est proposée dans ROY, Marie, *Je danse mon enfance, Guide d'activités d'expression corporelle et de jeux en mouvement*, Chenelière/McGraw-Hill, 1998.

Histoire de dragon

POITRAS, Anique, *Lancelot et le dragon*, Montréal, Les Éditions Héritage, 2000



3 À 5 ANS

ÉTÉ

GRAND GROUPE

Mise en situation

Après avoir fait danser le dragon, les enfants sont invités à le coucher au sol afin qu'il se repose, mais le dragon veut encore bouger.

Déroulement

Les enfants se déplacent autour du dragon endormi de différentes façons. Au signal sonore, les enfants se cachent sous lui. Par la suite, les enfants se couchent sur le dos côté à côté sous le dragon, les bras par-dessus le tissu. L'éducatrice propose aux enfants de lui faire des massages: le frotter, le flatter, faire des cercles sur son dos, lui donner de petites tapes, le chatouiller avec les doigts, le gratter avec les ongles. Les enfants sont invités à lever et baisser lentement les genoux afin de faire prendre de grandes respirations au dragon (lente inspiration en levant les genoux, encore plus lente expiration en les baissant).

Matériel

- Dragon confectionné lors de l'activité précédente, tambourin ou des «claves» (bâtons de bois que l'on frappe l'un contre l'autre pour accompagner des exercices de rythme et des comptines) pour le signal sonore

Objectifs >**Favoriser le développement**

- de la motricité globale
- **de la motricité fine**
- **du schéma corporel**
- de l'organisation spatiale
- du langage

Favoriser

- l'autonomie
- la créativité
- une meilleure compréhension du monde

Développement global**Dimensions****> langagière**

- Réciter la comptine
- S'adresser au groupe

> intellectuelle

- Situer un peuple
- Utiliser certains objets de différentes façons
- Illustrer des idées
- Expérimenter diverses façons de faire

> sociale et affective

- Donner son opinion

> motrice

- Déplacer des objets de dimensions variées
- Se déplacer à différentes vitesses
- Prendre et manipuler des objets variés
- Se déplacer dessous et à côté

Comptine >

Fais dodo,
dragon, mon ami

Fais dodo,
tu auras du lolo

Maman est en haut

Qui fait des gâteaux

Papa est en bas

Qui fait du chocolat

Fais dodo,
dragon, mon ami

Fais dodo,
t'auras du lolo.

Retour

Lorsque le dragon ronfle, les enfants sont invités à sortir lentement de dessous la queue un à la fois. Par la suite, tout le monde se rassemble autour de lui et chante la berceuse lentement et de plus en plus bas. Par la suite, l'éducatrice et les enfants discutent des différentes façons de s'endormir.

Variante

Chacun leur tour, les enfants jouent le rôle du dragon et celui de meneur de dragon.



3 À 5 ANS

HIVER

GRAND GROUPE
PETIT GROUPE**Mise en situation**

Disposer des blocs de neige (30 cm de largeur et d'épaisseur sur 60 cm de hauteur environ) dans la cour. On peut avoir un bloc par enfant ou un bloc pour deux enfants. Demander aux enfants ce que l'on peut faire avec ces blocs et le matériel placé près de ceux-ci. Attendre les réponses des enfants. S'ils ne trouvent pas, donner des indices. On peut parler des concours de sculptures sur neige, s'il y en a dans la région. Pour stimuler la discussion, on peut parler du bonhomme de neige que l'on fait traditionnellement avec des enfants.

Déroulement

Les enfants sont invités à sculpter les blocs de neige, avec les outils fournis, pour en faire un personnage, un animal ou un objet de leur choix. On peut également peindre ou colorier (à l'aide de colorant alimentaire) chaque œuvre.

Matériel

- Blocs de neige, outils de plastique pour sculpter (couteaux aux bouts arrondis, petits gougeons de bois), colorant (si on le souhaite), décorations (branches, éléments de la nature, nourriture séchée) pour compléter

Objectifs >**Favoriser le développement**

- de la motricité fine
- de l'organisation spatiale
- de l'organisation perceptive
- du langage

Favoriser

- la créativité
- les relations entre pairs
- la conscience de l'autre
- la conscience du corps
- la confiance en soi
- l'expression de la créativité

Développement global**Dimensions****> langagière**

- Discuter avec l'éducatrice de son projet
- Donner ses idées sur l'utilisation des éléments dont il dispose
- Donner un nom à sa réalisation

> intellectuelle

- Créer un personnage, un animal ou un objet dans la neige
- Décorer le personnage, l'animal ou l'objet en fonction de ses goûts et de son imagination
- Illustrer ses idées
- Utiliser des matériaux variés

> sociale et affective

- Participer avec un autre enfant à la sculpture (dans le cas où l'on s'y met à deux)
- Partager du matériel

> motrice

- Sculpter, décorer avec des éléments divers
- Se déplacer autour de sa sculpture de neige
- Confectionner une affiche
- Colorier, dessiner, peindre

Comptine >

Petits sculpteurs
Très ingénieux
Travaillez
dans la neige
Petits sculpteurs
Réalisez mieux
Que ne l'ferait
Monsieur Lemieux

Retour

Avec les enfants, dessiner des affiches, y inscrire le nom des enfants (on peut y faire figurer la description ce que chacun des enfants dit de sa création) et les installer près des sculptures.

Faire visiter la cour extérieure par les autres groupes et les parents des enfants.

Concevoir un éclairage particulier à l'aide de spots dirigés vers les sculptures et faire visiter la cour en fin de journée lorsqu'il fait noir. Observer les réactions des enfants.



3 À 5 ANS

HIVER

GRAND GROUPE

Mise en situation

Cette activité peut se dérouler en fin de journée l'hiver au moment où les jours sont les plus courts et qu'il commence à faire noir. Mise en garde : éviter de faire cette activité si des enfants ont peur ou bien préparer les enfants quelques jours avant. L'éducatrice montre aux enfants des objets qui s'illuminent dans le noir, bandes réfléchissantes, déflecteurs, objets de plastique phosphorescents. Regarder avec les enfants s'ils ont des bandes réfléchissantes sur leur habit de neige. Discuter ensemble de l'utilité de ces objets et de la sécurité qui en découle. Expérimenter l'effet de la lumière sur ces objets.

Déroulement

L'éducatrice a préparé des objets sur lesquels sont collées différentes bandes réfléchissantes. Ces objets sont ensuite disposés un peu partout dans la cour du service de garde. La consigne donnée aux enfants est de retrouver tous les objets qui sont dans la cour (à l'aide de la lampe de poche, car cette activité a lieu à la tombée du jour en hiver) et de les rapporter à l'éducatrice.

Matériel

- Bandes réfléchissantes, objets divers, lampes de poche, vêtements chauds pour la sortie à l'extérieur

Objectifs >**Favoriser le développement**

- de la motricité globale
- **de l'organisation spatiale**
- **de l'organisation perceptive**
- du schéma corporel
- du langage

Favoriser

- la relation avec l'adulte
- **la confiance en soi**
- une meilleure compréhension du monde
- l'acquisition de connaissances

Développement global**Dimensions**

- > **langagière**
 - Expliquer les significations du mot *réfléchir*
 - Utiliser les mots appropriés
- > **intellectuelle**
 - Découvrir l'utilité des objets réfléchissants
- > **sociale et affective**
 - Prendre confiance en soi dans une activité qui se fait dans le noir
- > **motrice**
 - Ramasser les objets à l'extérieur
 - Se déplacer dans la neige à la recherche d'objets
 - Retrouver son chemin et des objets dans un endroit où il fait noir
 - Enfiler son habit de neige pour aller à l'extérieur
 - Se déplacer dans la neige

Retour

Au retour, s'installer assis en cercle au centre du local et placer les lampes de poche allumées devant soi en ayant pris soin de fermer les lumières de la pièce. Discuter avec les enfants des sentiments qu'ils ressentent lorsqu'il fait noir.

Comptine >

Dans la nuit
Tous les chats
sont gris
Les étoiles scintillent
La lune brille

Quand il fait noir
J'aime mieux avoir
De la lumière
C'est bien plus clair

Dans les couloirs
Je veux tout voir
Toutes les couleurs
Toutes les
grandeurs

Quand il fait noir
Très tard le soir
Je veux maman
Pour tout le temps



3 À 5 ANS

HIVER

GRAND GROUPE
PETIT GROUPE**Mise en situation**

L'éducatrice demande aux enfants d'imprimer différentes choses sur des feuilles blanches: pomme coupée en deux, empreinte de pouce, pied, main, éponge, fil. L'éducatrice fait prendre conscience que les objets ou les êtres vivants laissent des traces de leur passage. Demander d'autres suggestions aux enfants. Leur demander d'aller chercher d'autres objets et d'en imprimer les traces. Monsieur Graffiti est venu cet après-midi et a dessiné des traces sur la neige, il nous invite à les voir et découvrir à l'aide de quel objets il a fait tout cela.

Déroulement

L'éducatrice prépare une série de traces à l'extérieur avec les objets qu'elle a choisis et qu'elle laisse à proximité. Les enfants sont invités à repérer ces traces (traces de monsieur Graffiti) et à identifier les objets correspondants. Dans la seconde partie de l'activité, l'éducatrice demande aux enfants de trouver d'autres objets et à en imprimer les traces dans la neige, à leur gré.

Matériel

- Objets pour imprimer sur papier
- Objets pour faire des empreintes dans la neige: roues de bicyclette, bottes, skis, blocs de bois, seaux (cercles), pelles

Objectifs >**Favoriser le développement**

- de la motricité globale
- de l'organisation spatiale
- de l'organisation perceptive
- du langage
- **des habiletés logiques**

Favoriser

- les relations entre pairs
- l'expression de la créativité

Développement global**Dimensions**

- > **langagière**
 - Nommer des objets qui peuvent être utilisés pour faire des empreintes
- > **intellectuelle**
 - Associer les traces trouvées sur la neige aux bons objets
 - Trouver d'autres objets pouvant être utilisés pour faire des traces
 - Combiner plusieurs objets
 - Expérimenter différentes façons de faire
- > **sociale et affective**
 - Émettre son point de vue, ses suggestions aux autres enfants
- > **motrice**
 - Imprimer des traces d'objets sur du papier
 - Reproduire à l'aide d'objets des traces dans la neige
 - Reproduire des formes

Comptine >

Sur la neige
Je trace
sur la neige
Des formes de
toutes sortes
Ma main, mon
corps, mes pieds
Tout peut
être utilisé
En faisant
de l'impression
Il faut faire attention
À ne pas effacer
Les traces laissées
Par mon ami
Qui s'amuse lui aussi

Retour

Utiliser un râteau pour effacer les traces sur la neige avec l'aide des enfants

Variante

Donner différents objets aux enfants pour qu'ils puissent les imprimer dans la neige. On peut également enrichir le dessin en ajoutant du colorant ou de la gouache pour décorer.



3 À 5 ANS

HIVER

GRAND GROUPE
PETIT GROUPE**Mise en situation**

L'éducatrice utilise des images de maisons construites dans la neige (château de glace, igloo). Elle discute avec les enfants de ce qu'ils observent sur ces images; comment les maisons sont-elles faites, quelles formes ont-elles ?

Déroulement

L'éducatrice prépare un coin dans la cour extérieure, offre aux enfants le matériel et explique qu'ils vont construire un hameau (petit regroupement de maisons) dans la neige (s'assurer que l'état de la neige et le temps le permettent).

Matériel

- Neige, colorant alimentaire ou poudre de craie pour décorer, contenants de plastique pour faire des moulanges, outils de plastique pour sculpter

Objectifs >**Favoriser le développement**

- de la motricité fine
- de l'organisation spatiale
- de l'organisation perceptive
- de la latéralisation
- du langage

Favoriser

- les relations entre pairs
- l'autonomie

Développement global**Dimensions**

- > **langagière**
 - Discuter ensemble des images de neige présentées lors de la mise en situation
 - Exprimer son idée
- > **intellectuelle**
 - Imaginer un hameau (quelques habitations) de neige
 - Décrire ce qu'ils font
 - Combiner différents matériaux
 - Regarder des livres
- > **sociale et affective**
 - Participer avec les autres à la construction du hameau
 - Partager du matériel
 - Échanger des idées
 - Aider un ami
- > **motrice**
 - Faire des moulanges, sculpter, manipuler la neige, saupoudrer, arroser de colorant à l'aide d'un brumisateuseur
 - Se déplacer, s'accroupir, s'agenouiller

Comptine >

(Sur l'air de « J'ai un beau château »)

J'ai un beau hameau
À construire, lire, lire
J'ai un beau hameau
À construire au plus tôt!

Retour

Sortir des figurines de plastique et jouer dans la neige autour du hameau.

Variante

Construire une grande maison de neige pour des figurines.



4 À 5 ANS

PRINTEMPS
ÉTÉ
AUTOMNEGRAND GROUPE
PETIT GROUPE**Mise en situation**

En arrivant au terrain, les enfants circonscrivent l'aire de jeu en plaçant des cônes aux quatre extrémités et délimitent une zone de repos avec des cordes. L'éducatrice leur parle de l'écureuil et de sa grande queue. Elle distribue un morceau de tissu, foulard ou autre (représentant la queue), à chacun des enfants. Ils la placent dans leur dos et se dispersent sur l'aire de jeu.

Déroulement

Au signal de l'éducatrice, chaque enfant essaie d'attraper la queue de l'autre tout en protégeant la sienne. Quand un enfant s'est fait prendre la queue, il va trouver l'éducatrice qui lui en redonne une autre. Les enfants doivent rester dans les limites de l'aire de jeu. Ils peuvent se reposer lorsqu'ils le veulent en se retirant dans la zone prévue à cette fin; personne ne peut leur prendre leur queue dans cette zone. Lorsqu'un enfant sort des limites de l'aire de jeu pour protéger sa queue, l'éducatrice arrête momentanément le jeu pour

discuter avec les enfants de ce qu'il faut faire. Les enfants expliquent la règle ou trouvent une solution par exemple : agrandir la zone de jeu en éloignant les cônes. Au bout d'un temps donné, l'éducatrice donne le signal d'arrêt. On place toutes les queues ensemble et on regarde la récolte.

Matériel

- Quatre à six cônes
- Ruban, ficelle, tissu, foulard symbolisant la queue (en prévoir quatre par enfant)

Objectifs >**Favoriser le développement**

- de la **mobilité globale**
- de l'organisation spatiale
- de l'organisation temporelle
- de la latéralisation
- du rythme
- du langage

Favoriser

- le sens des responsabilités
- l'expression de la créativité
- **la confiance en soi**

Développement global**Dimensions**

- > **langagière**
 - Réciter la comptine
 - Expliquer à un ami
- > **intellectuelle**
 - Expérimenter différentes façons de faire
- > **sociale et affective**
 - Approuver les règles
 - S'engager à les respecter
 - Expliquer les règles aux autres ou imaginer d'autres règles
 - Communiquer leur succès
 - Participer à la mise en place du matériel
- > **motrice**
 - Expérimenter avec chaque côté du corps
 - Se déplacer de côté, en avant, à reculons

Comptine >

Un, deux trois,
trois p'tites queues
J'en ramasse
autant qu'je peux
Mais voici
sans un bruit
Un ami vient par ici
Essaie d'agripper
ma queue
Un, deux, trois
et c'est moi
Qui me sauve
déjà par là

Retour

Les enfants sont invités à se rendre dans la zone de repos. Ils s'assoient ou se couchent sur le dos. L'éducatrice leur propose de gonfler leur ventre comme un ballon en inspirant lentement par le nez de le dégonfler en expirant encore plus lentement par la bouche. L'éducatrice les incite à écouter les battements de leur cœur et leur demande de reproduire le bruit qu'il fait. L'éducatrice propose aux enfants d'expliquer comment ils ont fait pour attraper les queues.



4 À 5 ANS

PRINTEMPS
ÉTÉ
AUTOMNEGRAND GROUPE
PETIT GROUPE
INDIVIDUEL

ACTIVITÉS EXTÉRIEURES DANS LES CENTRES DE LA PETITE ENFANCE ET LES GARDERIES • FICHES

Mise en situation

L'éducatrice apporte un petit élastique pour chacun des enfants. On regarde à quoi sert un élastique, quelles sont ses usages et ses limites. L'éducatrice annonce aux enfants qu'avec sa formule magique elle va transformer les petits élastiques en élastiques géants. Elle les place tous dans un sac immense (les grands élastiques étant dans un autre sac semblable). Elle récite la comptine magique et invite les enfants à fermer les yeux tout en prononçant la formule magique. Elle sort de son sac des élastiques géants et en donne un par enfant.

Déroulement

Les enfants sont invités à explorer les possibilités de leur élastique géant : l'étirer seul ou à deux, rentrer dedans, faire des formes allongées, tordues, en zigzag. Ensuite,

l'éducatrice propose aux enfants d'essayer, en position debout, assise ou couchée, de trouver comment l'élastique peut devenir un triangle, un cercle, un carré, de créer sa propre forme, de maintenir la position afin que tous puissent admirer sa création, de se déplacer avec l'élastique avec deux appuis, trois appuis, et six appuis (les enfants devront s'y mettre à plusieurs), d'imiter le déplacement de certains animaux tel le pingouin.

Matériel

- Petits élastiques pour la mise en situation
- Une bande élastique en tissu, d'environ 6 cm de largeur, comme celle qu'on utilise, en confection, pour la ceinture d'un pantalon. On calcule la longueur en mesurant la taille de l'enfant, de la base des pieds à l'épaule. Cette mesure est doublée et 20 cm sont ajoutés pour permettre de nouer les deux extrémités.

Sécurité

L'élastique doit être utilisé sous la supervision étroite de l'adulte et rangé hors de la portée des enfants après usage. Bien avertir les enfants de ne pas enrouler l'élastique autour de leur cou.

Objectifs > Favoriser le développement

- de la motricité globale
- de la motricité fine
- de l'organisation spatiale
- du langage
- **du schéma corporel**

Favoriser

- l'autonomie
- **la créativité**
- **la conscience de l'autre**
- une meilleure compréhension du monde

Développement global**Dimensions**

- > **langagière**
 - Réciter la comptine
 - S'adresser au groupe
- > **intellectuelle**
 - Utiliser certains objets de différentes façons
 - Illustrer des idées
 - Expérimenter diverses façons de faire
- > **sociale et affective**
 - Donner son opinion
- > **motrice**
 - Déplacer des objets de dimensions variées
 - Se déplacer à différentes vitesses
 - Prendre et manipuler des objets variés
 - Se déplacer dessous et à côté de certains objets

Comptine >

Tordu, croisé,
enroulé
Élastique,
deviens grand
Cercle, triangle,
carré
Élastique, forme-toi
Deviens aussi
grand que moi!

Retour

L'éducatrice propose aux enfants le défilé des chars romains. Les enfants se placent par équipes de deux, l'un derrière l'autre, afin de personnifier le cheval et son cavalier avec un élastique. L'enfant placé derrière dirige le cheval. L'élastique doit passer derrière la nuque et devant chaque épaule de l'enfant qui fait le cheval et revenir derrière pour faire les rênes.



4 À 5 ANS

PRINTEMPS
ÉTÉ
AUTOMNEGRAND GROUPE
PETIT GROUPE
INDIVIDUEL**Mise en situation**

L'éducatrice montre différentes créations faites à partir de plantes séchées. Elle fait verbaliser les enfants sur ce qu'ils observent dans ces créations. Elle explique ce qu'est un herbier et propose aux enfants d'en fabriquer un en faisant sécher des plantes et des fleurs qu'ils vont cueillir.

Déroulement

Les enfants sont invités à aller cueillir différentes plantes afin de les faire sécher et de concevoir un herbier.

Matériel

- Pour la cueillette des plantes: gants, petits sacs de papier brun
- Pour le séchage: vieux catalogues
- Pour la mise en forme de l'herbier: album, colle
- Livre pour l'identification des plantes sauvages du Québec

Précaution

Attention aux allergies

Objectifs >**Favoriser le développement**

- de la motricité globale
- **de la motricité fine**
- de l'organisation spatiale
- de l'organisation perceptive
- de la latéralisation
- du langage
- **des habiletés logiques**

Favoriser

- les relations entre pairs
- l'autonomie

Développement global**Dimensions**

- > **langagière**
 - Nommer différentes plantes plus communes et leurs caractéristiques
- > **intellectuelle**
 - Identifier d'autres plantes aux caractéristiques précises
 - Observer les similitudes et les différences, observer les formes et les couleurs
 - Comparer avec les autres enfants pour voir les plantes qui sont identiques ou différentes
- > **sociale et affective**
 - Montrer à un enfant d'un autre groupe son herbier et expliquer ce qu'il contient
 - Augmenter l'estime de soi par la réussite
- > **motrice**
 - Cueillir, coller (manipulation délicate)
 - Marcher pour aller faire la cueillette

Comptine >

Des pissenlits,
De pensées
Du trèfle ou du mil
Des gueules-de-loup
De la bardane
Je vais cueillir
Et fabriquer
Mon premier
Petit herbier

Retour

Inviter un autre groupe d'enfants et demander à chacun de montrer son herbier.

Variante

Une fois la plante séchée et collée dans l'album, l'enfant peut faire un dessin pour situer l'endroit où il l'a trouvé



