

Pour lire et se détendre

Préparer un coin à l'ombre, sous un arbre avec des parasols, couvertures et coussins;
Construire une cabane avec des couvertures;
Apporter une valise avec des livres, des revues, cartes postales,...;
Utiliser une piscine vide pour faire un coin lecture dans la cours.

Pour créer

Apporter, dans un panier, crayons, colle, ciseaux et feuilles;
Faire de la peinture à l'eau en maillot de bain;
Utiliser des vaporisateurs avec de l'eau colorée pour créer des chefs d'œuvres.

Pour explorer

Accrocher Panier à la clôture avec auto, animaux, bonhommes,...
Tuyaux transparents pour y faire descendre des objets

Pour imiter

Cuisinière et accessoire dans le carré de sable
Atelier de menuiserie
Costume accrochés sur une petite corde à linge

Les 5 principes du programme éducatif version estivale



CPE La Fourmilière

Bureau coordonnateur en milieu familial et Jardin Panet :
566 rue Panet, Mont-Laurier, J9L 3A1
Château Parent : 699 rue Parent, Mont-Laurier, J9L 2J8

Téléphone : (819) 623-7166
Télécopieur : (819) 623-3860
Courriel : info@cpelafourmiliere.com
Site internet : www.cpelafourmiliere.com

** Le dépliant est disponible sur le site internet du CPE.



**CPE
La Fourmilière**

**C'est l'été!
Jouons
dehors !**



Des idées d'activités de tous les jours

Les jeux extérieurs permettent aux enfants d'être en contact avec la nature et de découvrir l'environnement qui les entoure. Quelle belle façon de favoriser le développement cognitif et langagier pendant l'été.

Chercher des insectes ou des vers de terre et les déposer dans un bocal muni d'un couvercle troué et contenant de l'herbe ainsi que de petites brindilles. Votre enfant sera heureux de montrer ses prises à toute la famille.

Regarder la nature avec une loupe : tronc d'un arbre, minuscules fourmis, feuilles, roches, fleurs, etc.

Classer par grosseur des roches, des feuilles, des pommes de pin.

Ouvrir un magasin qui vend différents éléments : feuilles, brindilles, pommes de pin, etc. Pour le paiement, les cailloux deviennent des sous. Les gros peuvent avoir plus de valeur que les petits.

Cacher des objets dans le sable puis tenter d'identifier chacun d'eux, les yeux fermés, simplement en les touchant.

Laver ses jouets ou les vêtements de sa poupée dans un seau d'eau.
Faire des courses à vélo imagées. Coller des images à l'autre bout de la cour. Les enfants vont en chercher une, la ramènent et la nomment une fois leur course terminée.

Faire des parcours moteurs avec tout le matériel disponible. Travailler les concepts spatiaux : rampe en dessous de la table, cours autour du bac de sable, etc.

Avec le bac de sable, faire une chasse aux trésors. Y cacher divers objets que les enfants s'amuseront à trouver. Les nommer avec les enfants et les classer par catégorie (animaux, voitures, forme, couleur, grosseur, etc.)

Coller au mur des images de chiffres ou d'une autre catégorie quelconque. Les enfants lancent le ballon au mur et nomment ce que leur ballon a touché.

Cueillir des fleurs et les assembler ensemble par couleur.

Donner la consigne aux enfants d'aller ramasser un nombre X de cailloux pour travailler le concept des chiffres.

Faire de longues promenades. Nommer les choses, parler de ce que vous voyez, des sons que vous entendez.

Quelques idées rafraîchissantes de jeux actifs et rapides à organiser, nécessitant peu ou pas de matériel

Tag éponge

Matériel : éponges

Le meneur de jeu choisit un joueur qui sera la « tag ». Ce dernier devra tenter de toucher les autres joueurs à l'aide d'éponges mouillées.

La patate froide

Matériel : Des ballons de fête préalablement percés d'un petit trou, de l'eau.

Remplir un ballon d'eau. Celui-ci coulera mais très lentement. Les enfants sont assis en cercle et se passent le ballon de joueur en joueur. Le joueur qui se trouve avec le ballon vide doit faire une culbute, chanter une chanson ou aider l'éducatrice à remplir un autre ballon.

Avez-vous vu mon écureuil ?

Les joueurs sont placés en cercle assis par terre. Un joueur se promène autour du cercle et demande aux joueurs : avez-vous vu mon écureuil ? Le joueur décrit un des joueurs assis, par sa couleur de cheveux, yeux, vêtements, etc... Quand le joueur décrit se reconnaît, il tente de toucher le joueur qui l'a décrit jusqu'à ce que celui-ci s'assoit à la place de celui qui court après. Si le joueur décrit réussit à toucher à l'autre joueur alors celui-ci va s'asseoir au centre du cercle et le jeu recommence.

Canard, canard, poule mouillée !

Matériel : un vaporisateur d'eau.

Tous les joueurs sont assis en cercle sauf un qui se tient à l'extérieur du cercle. Remettez à ce dernier un vaporisateur. Il devra marcher autour du cercle en touchant la tête de tous les joueurs en disant : « canard, canard ». Il aura le loisir de choisir qui sera la poule mouillée. Il dira alors, plutôt que « canard », « poule mouillée ». À ce moment, le joueur au vaporisateur commencera à vaporiser la poule mouillée et celle-ci doit prendre en chasse le joueur au vaporisateur.

Mille-pattes

Tous les enfants se mettent l'un derrière l'autre, les mains à la taille de celui qui est devant. Ils forment un gigantesque mille-pattes.

Mais la tête du mille-pattes à des démangeaisons à sa queue et essaie de l'attraper. Si elle réussit, la tête déménage au bout de la file et le deuxième enfant fait la tête.

La chenille

Un premier joueur se met à quatre pattes. Un second se met à quatre pattes en plaçant ses mains sur les chevilles du premier. Ainsi de suite pour tous les participants. Quand tout le monde est placé, le premier commence à avancer et tous doivent le suivre et garder le rythme. Vous pouvez alors faire 2 ou 3 équipes pour faire une course.