

Semaine du:

Tableau de planification pour les bambins

(Copier, coller les compétences travaillées dans chaque domaine à partir de l'AJEPTA ici-bas)

1. SOCIAL

2. AFFECTIF

3. COMMUNICATION

4. COGNITION

5. PHYSIQUE

Centre de dramatisation

Centre de construction

Arts

**Jeux de table/tapis
Provocation**

Bacs sensoriels

Intérêts des enfants

- 1.
- 2.
- 3.

Rassemblement

Chansons/comptines

Littératie/bibliothèque de classe

Jeux extérieurs

| Domaine et compétences | Indicateurs de la compétence | Interactions |
|---|---|--|
| Domaine social 1.1 L'intérêt social | <ul style="list-style-type: none"> observer et imiter ses pairs commencer à jouer à « suivre ses pairs » observer ses pairs et jouer brièvement avec eux – peut tourner en une lutte pour la possession d'objets offrir des jouets participer à de brèves activités en groupe | <p>Incorporez des jeux comportant des chants dans les activités ludiques et la routine. Invitez à prendre part à l'action un enfant à la fois tandis que les autres bambins observent.</p> <p>L'intérêt social naturel des bambins pour les adultes et les enfants aide à maintenir leur attention. L'observation de la joie partagée dans le jeu chantant les motivera à participer lorsqu'un nouveau jeu leur sera présenté.</p> |
| 1.2 Le changement de point de vue | <ul style="list-style-type: none"> dans des situations simples, commencer à tenir compte du point de vue des autres | <p>Durant la routine de la collation, faites en sorte que les enfants attendent le moins possible mais utilisez les brèves périodes d'attente pour mettre un bambin en présence d'un autre dont c'est le tour : « Sylvia, tu attends pendant que Joe choisit son fruit. C'est ton tour après! »</p> <p>Le fait de mettre dans le coup le bambin qui attend favorise la maîtrise de son comportement pendant l'attente. L'enfant entend aussi de l'information qui l'aide à comprendre le point de vue des autres par opposition à son propre point de vue.</p> |
| 1.3 Le jeu parallèle | <ul style="list-style-type: none"> jouer à proximité de pairs qui ont des jouets semblables sans échanger d'idées ou de choses | <p>Préparez du matériel en double dans un endroit suffisamment grand pour que deux bambins puissent s'y mettre côte à côte, ce qu'on appelle le jeu parallèle.</p> <p>Lorsque les bambins commencent à jouer, joignez-vous à eux avec votre propre matériel. Cette façon de faire fournit un contexte au jeu social des bambins dans lequel l'intérêt pour les autres s'exprime en étant proche et en jouant avec du matériel semblable.</p> |
| Domaine affectif 2.1 L'expression des sentiments | <ul style="list-style-type: none"> exprimer des sentiments agressifs et se comporter de façon agressive commencer à exprimer des émotions qui révèlent la conscience de soi (honte, gêne, culpabilité et fierté) exprimer des émotions au moyen du langage et du jeu d'imagination | <p>Réagissez à l'expérience affective du bambin par des commentaires qui affirment cette expérience, p. ex. : « Wow! Tu as travaillé fort à bâtir cette tour! »</p> <p>Les bambins ont besoin d'adultes qui sont disponibles sur le plan affectif et qui maintiennent un contact avec eux. Le fait d'accompagner le bambin dans son expérience affective renforce et permet l'expression de ses émotions et sa motivation.</p> |
| 2.2 L'autocontrôle <i>La maîtrise des émotions</i> | <ul style="list-style-type: none"> commencer à utiliser le langage pour aider à maîtriser ses émotions commencer à s'apaiser après une émotion, en présence d'adultes familiers être accablé et s'en remettre accentuer les émotions positives rechercher la sécurité chez les adultes | <p>Acceptez les sentiments de l'enfant.</p> <p>Adulte : « Je vois que tu es triste. C'est difficile de voir ta maman partir travailler. »</p> <p>Faites une pause puis regardez l'enfant : « Ta maman vient toujours te chercher après la collation de l'après-midi. »</p> <p>Faites une pause et regardez l'enfant. « Je peux jouer avec toi. »</p> <p>L'empathie causée par le fait de reconnaître les sentiments de l'enfant peut créer un rapprochement entre le bambin et l'adulte et peut aussi contribuer à assimiler une part de l'énergie émotionnelle de l'enfant.</p> |

| | | |
|---|--|---|
| <p><i>La maîtrise du comportement</i></p> <p><i>La maîtrise de l'attention/ concentration</i></p> | <ul style="list-style-type: none"> réagir à des signes indiquant qu'il faut cesser d'agir de la sorte commencer à maîtriser ses impulsions devant ses pairs savoir attendre de plus en plus ses pairs <ul style="list-style-type: none"> la concentration peut être interrompue par les actions des autres plusieurs objets attirant le regard peuvent distraire l'attention porter attention, faire des choix et éviter les distractions | <p>Rapprochez-vous des bambins dont le niveau d'activité est à la hausse. Le fait de se rapprocher d'eux peut leur donner la sécurité voulue pour les aider à maîtriser leur comportement.</p> <p>Participez au jeu et déplacez lentement le matériel pour le mettre dans le champ de vision du bambin lorsqu'il est distrait. Vous ralentirez ainsi l'action et permettez au bambin de résoudre un problème ou d'éviter une distraction.</p> |
| <p>2.3 L'empathie</p> | <ul style="list-style-type: none"> se montrer attentif à ses propres sentiments et aux sentiments d'autrui montrer qu'on se préoccupe des autres en ayant un comportement attentionné commencer à reconnaître les droits des autres | <p>Décrivez les expressions faciales des bambins. Faites un lien entre l'expression faciale et le sentiment qui lui est associé : « Regarde les grands yeux de Jérémie et sa bouche grande ouverte. Il est étonné de voir le chiot. »</p> <p>Au moment où le bambin commence à prendre conscience de ses sentiments, cette manière d'agir attire son attention sur une importante information non verbale et sur les sentiments qui l'accompagnent.</p> |
| <p>2.4 La notion de soi</p> | <ul style="list-style-type: none"> dire « non » en réponse à une demande de l'adulte se voir comme un « agent » puissant dire « bien » et « mal » (montre l'apparition de l'autoévaluation) utiliser son nom et celui des autres se reconnaître dans le miroir pointer du doigt pour montrer les parties de son propre corps et les parties correspondantes du corps des autres | <p>Placez une boîte remplie d'objets avec lesquels l'enfant peut jouer seul devant un miroir en plexiglas installé au mur. Lorsque le bambin s'amuse avec une débarbouillette, dites : « Tu te laves les oreilles. »</p> <p>Jouer devant le miroir permet au bambin de voir son corps en action. Lorsque l'adulte donne de l'importance à ses gestes (les décrit tout haut lorsqu'ils se produisent), le langage et l'action renforcent la compréhension qu'a le bambin de soi et de son corps.</p> |
| <p>2.5 L'autonomie</p> | <ul style="list-style-type: none"> entreprendre des activités se fixer des buts et persister à les atteindre rejeter toute intrusion de nature à détourner l'attention en disant « non » et « je le fais » chercher à contrôler les autres en disant « à moi » de plus en plus, faire des choix et éviter les distractions faire la distinction entre ses propres actes volontaires et ses actes involontaires | <p>Fournissez un coin de construction comportant des blocs et une collection de boîtes de conserve et de boîtes de carton de tailles et de formes différentes. Portez attention à la construction que fait le bambin. Au moment opportun, décrivez sa construction.</p> <p>Cette manière d'agir donne l'occasion à l'enfant de diriger son propre jeu, de faire des choix et de prendre des décisions. La collection de canettes et de boîtes exige qu'il prenne beaucoup de décisions pour créer une construction stable. L'attention et les commentaires de l'adulte aident l'enfant à être fier de sa réalisation.</p> |
| <p>2.6 La formation de l'identité</p> | <ul style="list-style-type: none"> s'identifier soi-même et par rapport aux autres | <p>Utilisez des photographies de famille pour encourager la narration d'histoires. Montrez du doigt le bambin puis d'autres sur la photo. Posez des questions ouvertes : « Qu'est-ce que tu as fait au parc? »</p> <p>« Qu'est-ce que tu as fait avec ton papa? »</p> <p>Le fait de relater des histoires à propos de sa famille aide le bambin à voir quelle place il occupe par rapport aux autres et à sentir qu'il est un membre important de sa famille.</p> |

| | | |
|--|---|--|
| 4.2 La résolution de problèmes | <ul style="list-style-type: none"> • se fixer des buts et agir de façon à les atteindre • résoudre des problèmes en procédant par essai et erreur • rechercher l'aide des adultes pour atteindre ses buts • utiliser des objets comme outils pour résoudre des problèmes • trouver qui est absent d'un groupe en regardant les personnes présentes | <p>Utilisez la dissonance cognitive (à l'inverse des attentes). Par exemple, durant le jeu, placez des personnages dans le garage et des voitures dans la maison. Demandez : « Qu'est-ce qui ne va pas? Comment peux-tu régler ça? »</p> <p>La dissonance provoque la réflexion et la résolution de problème et peut être amusante pour les bambins.</p> |
| 4.3 L'exploration du phénomène de cause à effet | <ul style="list-style-type: none"> • réagir avec joie aux résultats prévisibles de l'exploration • explorer la fonction des objets; ouvrir et fermer des portes | <p>Ouvrez la voie à l'exploration en posant des questions invitant à prédire; p. ex. : « Qu'est-ce qui arrivera si tu laisses tomber la balle? » ou « Qu'est-ce qui arriverait si tu poussais la voiture? »</p> <p>Préparez-vous à ce que le bambin réponde par des actes. Ce genre de questions favorise l'exploration du phénomène de cause à effet chez les bambins.</p> |
| 4.4 L'exploration spatiale | <ul style="list-style-type: none"> • explorer la capacité des contenants en y mettant des objets et en les enlevant • mettre des choses ensemble et les séparer | <p>Lorsqu'un bambin met des choses dans un contenant et les en fait sortir, vous pouvez faire de même en utilisant des objets de différentes tailles et des contenants identiques. Demandez-lui : « Est-ce que ce jouet va rentrer dans cette tasse? »</p> <p>Les bambins sont des joueurs parallèles et lorsque vous jouez à côté d'eux à leur niveau, vous renforcez et prolongez leur exploration sans les importuner.</p> |
| 4.5 La résolution des problèmes d'ordre spatial | <ul style="list-style-type: none"> • enlever les obstacles du chemin • utiliser des outils pour surmonter les obstacles | <p>Placez du matériel pertinent, comme des outils, près de l'endroit où le bambin s'amuse.</p> <p>Le mouvement attire l'attention tandis que le bambin peut ne pas voir certains articles lorsqu'il est occupé à jouer. Le fait de rapprocher des outils peut élargir la portée de son jeu lorsque le bambin ne sait plus quoi faire et l'encourager à inclure ces objets dans son jeu, ce qui aura pour effet d'élargir son champ d'exploration et sa capacité de résoudre des problèmes.</p> |
| 4.6 La temporalité | <ul style="list-style-type: none"> • utiliser des termes liés au temps comme « demain » et « hier » • commencer à comprendre la signification de « maintenant » par opposition à « plus tard » | <p>Établissez un lien entre les termes temporels et les moments qui font partie de la vie quotidienne du bambin. « Plus tard nous irons jouer dehors, après la collation. »</p> <p>Ainsi l'enfant arrive-t-il à faire un lien entre les termes temporels comme « plus tard » et une séquence de temps qu'il connaît.</p> |
| 4.7 La pensée symbolique, la représentation et les compétences de base en alphabétisation <i>le jeu imaginaire</i> | <ul style="list-style-type: none"> • utiliser des objets pour en représenter d'autres | <p>Soyez partenaire du jeu imaginaire en jouant un rôle. Lorsque le bambin</p> |

| | | |
|---|--|--|
| <p><i>la représentation</i></p> | <ul style="list-style-type: none"> • choisir des thèmes simples pour le jeu imaginaire : cuisiner, s'occuper d'un bébé • reconnaître des objets sur des photographies • pointer du doigt des objets dans un livre, sur demande • nommer des objets dans un livre | <p>cuisine et sert la nourriture, mangez la nourriture et dites : « Comme c'est bon. Merci de prendre soin de moi. »</p> <p>Lorsque les adultes sont des partenaires dans le jeu, les bambins poussent plus loin les thèmes et la représentation dans leur jeu imaginaire.</p> <p>Après avoir regardé des images dans un livre et avoir pointé du doigt certaines d'entre elles, invitez le bambin à retourner à la recherche d'images dans les pages précédentes. « Trouve l'ours avec des chaussettes sur ses oreilles. »</p> <p>L'enfant est ainsi appelé à reconnaître et à se rappeler les représentations dans les livres.</p> |
| <p>4.8 La mémoire</p> | <ul style="list-style-type: none"> • accroître sa capacité de mémorisation • suivre la routine • établir des rituels | <p>Établissez une routine. Lorsqu'elle est bien établie, demandez au bambin pendant que vous l'habiliez : « Qu'est-ce qui vient ensuite? »</p> <p>Il doit se rappeler les activités répétitives dans le contexte de la routine.</p> |
| <p>4.9 La classification</p> | <ul style="list-style-type: none"> • trier et étiqueter des objets selon leurs caractéristiques, comme dur et mou ou gros et petit • regrouper des articles selon leur fonction (p. ex., une cuillère et un bol) | <p>Utilisez des questions ouvertes simples qui invitent des réponses pouvant prendre la forme d'une action, p. ex., « Qu'est-ce que tu peux ajouter d'autre au panier de fleurs? »</p> <p>Les questions ouvertes permettent au bambin de donner une réponse qui a un sens pour lui, et lorsqu'il peut répondre par des actes, ça lui permet de communiquer sa pensée même s'il n'utilise pas le langage expressif.</p> |
| <p>Développement physique 5.1 La motricité globale <i>l'équilibre</i></p> <p><i>le saut</i></p> <p><i>la marche et la course</i></p> <p><i>la capacité de grimper</i></p> | <ul style="list-style-type: none"> • se tenir sur un pied • faire quelques pas sur une surface surélevée • sautiller sur place • sauter d'un point peu élevé • avoir de plus en plus d'équilibre et de coordination • être davantage capable de s'arrêter dans sa course • monter des marches un pied à la fois | <p>Tirez profit du plaisir que prend le bambin à transporter des objets, à marcher de façon rythmée et à suivre d'autres personnes. Chantez une chanson entraînante et mettez-y des paroles qui incitent le bambin à marcher de façon rythmique sur différentes surfaces.</p> <p>Lorsque les bambins se déplacent d'une surface à une autre, ils doivent retrouver leur équilibre.</p> <p>Servez-vous des objets surélevés sans danger pour les bambins à l'extérieur et à l'intérieur. Aidez le bambin à développer ses compétences émergentes en vous tenant le plus près possible et en admirant la confiance avec laquelle il sautille, grimpe et descend.</p> <p>Jouez à des jeux qui exigent de s'arrêter et de repartir, là où l'espace le permet.</p> <p>Le jeu qui permet de s'exercer à courir puis à s'arrêter améliore la maîtrise de ces techniques chez le bambin.</p> <p>Admirez les compétences émergentes du bambin, p. ex. : « Marc, tu es</p> |

| | | |
|--|---|--|
| <p><i>les jouets à enfourcher</i></p> | <ul style="list-style-type: none"> • grimper sur de l'équipement conçu à cette fin et sur des meubles • faire avancer les jouets à enfourcher en poussant du pied | <p>monté jusqu'en haut! » Vous soulignez ainsi ses réalisations et l'encouragez à continuer.</p> <p>Donnez au bambin une raison d'avancer avec son tricycle en établissant des stations le long du chemin. Puis invitez le bambin à avancer : « Marc, va au magasin acheter du lait. » Vous le motivez ainsi à continuer à développer ses habiletés motrices.</p> |
| <p>5.2 La motricité fine <i>s'habiller</i></p> <p><i>manger</i></p> <p><i>utiliser un outil</i></p> <p><i>tracer une marque</i></p> <p><i>tenir entre le pouce et l'index</i></p> | <ul style="list-style-type: none"> • boutonner son vêtement • remonter une fermeture éclair • utiliser soi-même des ustensiles et une tasse • utiliser des ciseaux sans danger pour les bambins • tenir les crayons de couleur et les pinceaux dans la paume de la main et griffonner • le griffonnage comporte maintenant des lignes et des formes • tourner les pages d'un livre • tenir dans la paume de la main ou entre les doigts selon le besoin | <p>Au moment de l'habillage, attachez les deux extrémités de la fermeture éclair du bambin puis demandez-lui de la remonter tandis que vous tenez le bas du vêtement. Vous réduisez ainsi la frustration du bambin et l'aidez à participer activement à la séance d'habillage.</p> <p>Donnez au bambin des ustensiles à sa mesure. Présentez-les-lui en même temps que vous lui donnez la possibilité de manger des croque en doigts. Il aura le choix d'être indépendant ou non et il éprouvera un sentiment de réussite.</p> <p>Apportez des ciseaux sans danger à utiliser avec de la pâte à modeler. Asseyez-vous avec le bambin, roulez un morceau de pâte à modeler en un long cordon et demandez-lui de le couper. La texture molle de la pâte et votre participation soutiennent sa mise en pratique de l'utilisation des ciseaux et sa capacité de s'en servir seul.</p> <p>Asseyez-vous à côté du bambin avec un morceau de papier et un crayon de couleur de votre choix. Décrivez ses griffonnages : « Ta ligne est longue et droite. Je vais faire une ligne comme la tienne. » Le bambin est renforcé dans sa démarche et comprend que les marques peuvent être répétées.</p> <p>Déposez un jouet dans un contenant sous le regard du bambin. Invitez-le à retirer l'objet. Utilisez divers objets dans des contenants ayant des couvercles de différentes tailles. La différence entre les objets et les contenants offre la possibilité au bambin d'utiliser diverses stratégies motrices pour récupérer les objets.</p> |
| <p>5.3 Les sens <i>l'exploration sensorielle</i></p> | <ul style="list-style-type: none"> • utiliser tous ses sens dans l'exploration des propriétés et des fonctions des objets et du matériel | <p>Ajoutez une petite quantité de colorant alimentaire à l'eau lorsque le bambin verse de l'eau d'un contenant à un autre. Le mouvement de l'eau sera plus visible, ce qui facilitera l'observation du</p> |

