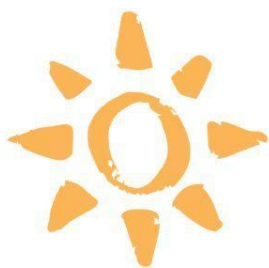


Camp Francofun

Cahier de programmation

5 à 7 ans



Animation jeunesse
Vaudreuil-Dorion



Vaudreuil
— Dorion



Programmation

Voici les activités de programmation proposées pour chacune des thématiques. Les activités peuvent être changées ou ajustées sans besoin d'approbation. Aussi, considérant la clientèle, il est fortement suggéré d'ajouter des activités sur l'alphabet et la conscience phonologique au sein des activités.

Semaine 1

Jour	Thème	Aperçu des activités
Lundi	La rencontre	Cette première journée a pour but d'introduire les enfants entre eux et de parler de leur première langue. Il est important pour nous que les enfants sachent que leur première langue est valorisée. Les activités auront pour but de souligner les différences et les similarités entre leur langue première et le français.
Mardi	Au fil du quotidien	Le quotidien est rythmé par des gestes et des habitudes qui structurent nos journées. Du réveil à l'heure du coucher, chaque action a son importance et influence notre bien-être, notre organisation et notre santé. Le thème " Au fil du quotidien " invite les élèves à explorer ces routines à travers des activités interactives et éducatives.
Mercredi	Les plantes et les fleurs	Le monde végétal est fascinant et joue un rôle essentiel dans notre environnement. Les plantes et les fleurs ne sont pas seulement décoratives, elles sont aussi indispensables à la vie sur Terre. Comprendre leur structure, leur croissance et leur développement permet aux élèves de mieux appréhender le cycle de la nature et l'importance des végétaux dans notre quotidien.
Jeudi	La météo	La météo fait partie intégrante de notre quotidien. Elle influence nos choix vestimentaires, nos activités et même notre humeur. Apprendre à observer et à comprendre les phénomènes météorologiques permet aux élèves de mieux appréhender leur environnement et d'enrichir leur vocabulaire.
Vendredi	Les saisons	Les saisons rythment notre année et influencent notre quotidien, de la météo aux vêtements que nous portons, en passant par les activités que nous pratiquons. Comprendre les caractéristiques de chaque saison aide les élèves à mieux observer les changements de la nature et à enrichir leur vocabulaire.

Semaine 2

Jour	Thème	Aperçu des activités
Lundi	Les couleurs et les formes	Les couleurs et les formes sont des éléments essentiels qui nous entourent au quotidien et jouent un rôle crucial dans la perception de notre environnement. Comprendre leur diversité, leur signification et leur utilisation permet aux élèves de développer leur sens de l'observation, leur créativité et leur capacité à organiser des informations visuelles.
Mardi	Les métiers	Les métiers sont une composante essentielle de notre société, jouant un rôle spécifique et contribuant au bon fonctionnement de notre quotidien. Découvrir la diversité des métiers, leurs spécificités et les compétences qu'ils requièrent permet aux élèves de mieux comprendre les différents rôles qu'ils peuvent envisager dans leur avenir.
Mercredi	Les aliments	Les aliments sont essentiels à notre bien-être et à notre énergie quotidienne. Comprendre d'où viennent les aliments, leur rôle dans notre alimentation et comment les associer pour une alimentation équilibrée est crucial
Jeudi	Visages et silhouettes	Les visages et les silhouettes sont des éléments essentiels dans la manière dont nous nous percevons et interagissons avec le monde. Ils expriment nos émotions, notre identité et sont au cœur de la communication non verbale. Le thème " Visages et silhouettes " permet aux élèves de découvrir l'importance des expressions faciales, des traits physiques et des formes corporelles
Vendredi	La fête	Au cours de cette dernière journée, les enfants prépareront une fête. Ils verront donc le vocabulaire entourant la préparation d'un événement. Aussi, ils auront un moment pour célébrer leur progrès et leurs efforts.

Routines quotidiennes

Routine du matin :

Jeu avec le mur de mots (15 minutes) :

Le mur de mots est un outil indispensable pour l'acquisition de vocabulaire. En effet, si les mots ne sont nommés qu'une seule fois pendant le programme, les enfants ne se souviendront d'aucun mot. Au courant des activités, les mots devront être ajoutés au mur de mots.

Chaque matin lorsque les enfants arrivent au camp, avant de commencer la journée, l'animateur joue avec eux avec les mots sur le mur de mots. Plusieurs jeux sont possibles, et le choix doit être varié pour garder l'attention des enfants. Voir Outils

Routine de la collation :

Discussion sur les événements de la veille (10 minutes)

Pendant la collation, les enfants devront raconter les événements de la soirée précédente.

L'animateur doit mettre l'emphasis sur la structure de phrase. Ils peuvent se référer au schéma de la phrase de base (dans le document matériel).

Routine du dîner :

Lecture d'un album jeunesse (15 min)

Pendant la deuxième moitié du dîner, les animateurs devront lire un album jeunesse destiné aux enfants. Pendant la lecture, ils doivent s'arrêter à plusieurs reprises pour demander aux enfants, s'il y a des mots nouveaux ou inconnus et expliquer la définition de ces derniers.

Après la lecture, l'animateur peut demander à plusieurs enfants de faire un rappel de l'histoire.

Système de motivation :

La motivation des enfants est essentielle pour leur engagement et leur plaisir à participer aux activités. Pour la renforcer, je vous ai proposé deux outils. À vous d'en choisir un et de l'expérimenter avec votre groupe.

Conseils d'animation :

- o Adapter la difficulté des mots au niveau de français des enfants.
- o Impliquer physiquement les enfants en les faisant bouger pour aller porter les cartes dans les bacs.
- o Pour les enfants qui ne parlent pas encore le français, utiliser les gestes et les couleurs pour soutenir la compréhension.
- o Réutiliser les cartes plus tard pour d'autres jeux (mémoire, mime, tri accéléré, etc.)

Fiches d'activités

Activités du lundi (Jour 1) | La rencontre

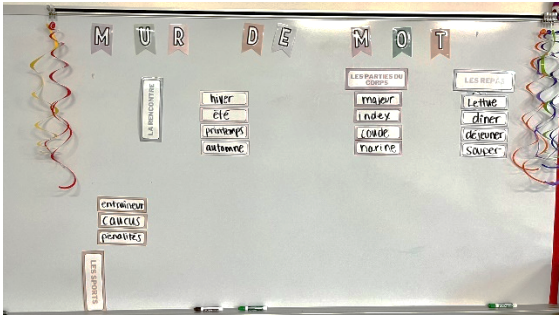
Lieu	Local du groupe
Nom	La fleur des langues et la rencontre
But	Valoriser les langues premières de tous les enfants au camp, commencer l'éveil aux langues avec les enfants Apprendre à connaître les enfants dans le groupe.
Comment	Accueil (15 min) L'animateur doit se présenter et accueillir les enfants. À ce moment, si les enfants se parlent dans leur langue première, c'est correct ! L'animateur parle un peu du camp et annonce le thème de la journée qui est d'apprendre à se connaître. Pour commencer ce processus, l'animateur mentionne avoir le désir d'en apprendre plus sur chacun d'entre eux et d'avoir une meilleure idée du portrait du groupe. 1. Partage des bonjours (30 min) : Chaque enfant va recevoir un pétale en papier de construction. Les enfants devront écrire dans leur langue première sur le pétale, « Bonjour », ainsi que le nom de leur langue première en dessous. Il peut ensuite décorer le pétale. L'animateur fait un exemple avec sa propre langue première. Par la suite, l'animateur demande aux enfants de venir coller leur pétale sur le mur pour créer une grosse fleur. Lorsque chaque enfant est en avant, il lui pose quelques questions sur lui. <u>Voir Outils Jour 1 : Questionnaire</u>  Pour finir, l'animateur demande aux enfants volontaires de dire leur bonjour à voix haute. S'ensuit une discussion sur les similitudes et les différences entre les langues (tant à l'oral qu'à l'écrit). L'animateur met l'emphase sur le fait que la langue première est toute aussi importante que le français et qu'elle peut vous aider à apprendre le français. Les enfants doivent comprendre que certaines des connaissances qu'ils ont maintenant vont pouvoir être transférées dans la langue française. Alors, ils ne commencent pas à zéro.

	2. Présentation de chaque enfant (45 min) : Les animateurs installent une carte du monde au mur et montrent aux enfants où se trouve le Canada. Les enfants devront eux aussi montrer aux autres où se trouve leur pays d'origine sur la carte, avec l'aide de l'animateur. Ensuite, l'animateur invite les enfants à dessiner 2 choses typiques en lien avec leur pays de naissance. Ils montreront ensuite leur dessin aux autres et l'animateur les aidera à nommer les éléments dessinés en français pour qu'ils puissent partager avec les autres d'où ils viennent.
Matériel	Activité #1 : - Google Translate - Papier de construction de différentes couleurs Activité #2 : - Carte du monde - Papier - Crayons de couleur

Collation : 15 minutes — Discussion ou lecture d'un album jeunesse

Toilettes : 10 minutes

Lieu	Local du groupe
Nom	Course à relais (nombres ou couleurs)
But	Apprendre les couleurs et les nombres de 1 à 10
Comment	- 2 parcours - 1 pour les nombres - 1 pour les couleurs Premier parcours (15 min) : L'animateur montre des crayons de couleur et demande aux enfants de nommer les couleurs au meilleur de leur connaissance. (5 min) Ensuite, l'animateur explique qu'ils devront faire un parcours et qu'au bout du parcours l'animateur leur montrera une couleur et ils devront la nommer pour faire un point pour leur équipe. L'animateur doit faire le parcours en démonstration pour montrer les étapes. L'animateur doit séparer les groupes en deux (essayer de mélanger petits et grands) Deuxième parcours (15 min) : L'animateur montre les affiches des nombres 0 à 10. S'il voit que les enfants les connaissent bien, il peut créer des affiches avec des nombres plus grands que 10. <u>Voir Outil Jour 1 : Nombre 0-10.</u> L'animateur fait une démonstration du parcours aux enfants (essayer de changer le parcours).

	Explication du mur de mots (15 min) : Après les activités, l'animateur demande aux enfants de nommer les mots qu'ils ont appris aujourd'hui. Les animateurs doivent écrire les mots sur des languettes de papier et les mettre dans le mur de mots sous le titre « La rencontre ». Essayer de faire des petits dessins à côté des mots pour avoir un repère visuel. L'animateur explique aux enfants que chaque jour ils vont ajouter des mots nouveaux sur le mur de mots. Le but est de réutiliser ces mots le plus souvent possibles, sinon ils vont les oublier. Les animateurs annoncent que chaque matin, ils feront un jeu avec le mur de mots pour se pratiquer. 
Matériel	- Crayon de couleur - Affichettes de nombre (matériel fourni)

Lieu	Local du groupe
Nom	Dire bonjour c'est joli
But	Écoute et début de l'apprentissage du refrain de la chanson <i>Dire bonjour c'est joli</i> .
Comment	Dire bonjour c'est joli dans toutes les langues (15 min) L'animateur fait écouter la chanson aux enfants une première fois et leur demande s'ils ont reconnu des mots dans leur langue première. Il reprend ensuite le refrain seulement avec eux et leur fait répéter une phrase à la fois. Tout le groupe tente de reprendre le refrain ensemble, avec la musique. L'animateur pourra refaire cette activité au cours de la semaine, pendant la journée de camp, pour aider les enfants à apprendre le refrain par cœur pour chanter plus tard aux autres groupes de camps.
Matériel	- Ordinateur avec lien Youtube - Paroles de la chanson imprimées (matériel fourni)

Activités du mardi (Jour 2) | Au fil du quotidien

Accueil et routine du matin : jeu en lien avec le mur de mots (15 min)

Lieu	Au choix de l'animateur
Nom	À la découverte de ma routine
Activité 1- Chasse aux objets du matin (30 min) But : Encourager les enfants à associer des objets à des actions spécifiques de la routine du matin tout en développant leur vocabulaire. Déroulement : - Les animateurs cachent des objets comme une brosse à dents, un sac d'école, des chaussures, etc., dans différents coins. - Les enfants doivent trouver ces objets en se basant sur des indices donnés par l'animateur, qui montre des images des objets ou des indices visuels sur le site. (Voir les outils jour 2 activité 1) - Les enfants se lancent à la chasse des objets. - Une fois trouvés, les enfants nomment chaque objet et expliquent son utilité. Activité 2- Le parcours de la routine (30 min) But : Permettre aux enfants d'expérimenter les actions de la journée et d'enrichir leur vocabulaire autour de ces activités de manière interactive et ludique. L'animateur doit soit aller dans des escaliers, dans des estrades ou dessiner avec une craie sur le sol une échelle. - L'animateur crée un parcours inspiré d'une journée typique, où les enfants doivent "vivre" chaque étape de la journée, comme se lever, s'habiller, prendre un petit déjeuner et partir à l'école. - Chaque étape du parcours consiste en une série de petites tâches ludiques que les enfants doivent accomplir. Par exemple, ils peuvent "faire semblant" de se brosser les dents, "s'habiller", ou "attendre l'autobus" en effectuant des actions physiques liées à ces moments de la journée. - Chaque étape accomplie mène les enfants à la suivante, jusqu'à la fin du parcours, où ils pourront discuter des objets qu'ils ont utilisés tout au long de la journée.	
Matériel	Activité 1 : - Objets du matin (brosse à dents, pyjama, sac à dos, chaussures, etc.) - Indices (cartes) - Fiches vocabulaire (pour le mur des mots)

Collation : 15 minutes — Discussion ou lecture d'un album jeunesse

Toilettes : 10 minutes

Lieu	Au choix de l'animateur
Nom	Les petits experts de l'hygiène !
Activité 3 : L'hygiène au quotidien (30 min) But : Sensibiliser les enfants à l'importance de l'hygiène quotidienne à travers des gestes ludiques et renforcer leur vocabulaire lié à l'hygiène personnelle. - L'animateur prépare plusieurs stations réparties dans l'espace, chacune représentant une étape clé de l'hygiène quotidienne. - Chaque station est associée à une action spécifique à réaliser (comme se brosser les dents, se laver les mains, prendre une douche ...). Les enfants devront se déplacer de station en station et accomplir chaque tâche en imitant les gestes de manière ludique. Par exemple : • Station 1 : Se laver les mains : Les enfants imitent le geste de se laver les mains avec de l'eau et du savon, en insistant sur le temps qu'il faut pour se laver correctement les mains (en chantant une chanson de lavage de mains, par exemple). • Station 2 : Se brosser les dents : Les enfants utilisent des brosses à dents fictives et imitent les gestes pour bien se brosser les dents, en insistant sur la durée (au moins deux minutes). • Station 3 : Se coiffer : Les enfants imitent le geste de se coiffer, en se brossant les cheveux avec un peigne ou une brosse imaginaire. Après avoir effectué chaque action, les enfants se rassemblent en groupe pour discuter de l'importance de l'hygiène personnelle et ajouter les nouveaux mots associés (se laver, se brosser, se coiffer, etc.) au mur de mots. Ils pourront aussi partager leurs propres habitudes d'hygiène et échanger sur la fréquence de chaque tâche. Activité 4 : Bricolage : Créer un "Kit d'hygiène personnel" (30 min) Les enfants vont fabriquer leur propre "Kit d'hygiène personnel" en utilisant du matériel simple. L'objectif est de leur faire comprendre les éléments essentiels à avoir pour maintenir une bonne hygiène tout en stimulant leur créativité. Étapes de l'activité : 1. Décoration du kit : Chaque enfant reçoit une boîte ou un pot en plastique qu'il va décorer. Ils peuvent utiliser des papiers colorés, des autocollants, des dessins, etc. pour personnaliser leur "Kit d'hygiène". 2. Création des éléments d'hygiène : - o Les enfants dessinent ou découpent des images de brosses à dents, savons, peignes, tubes de crème, etc.	

o Ils peuvent aussi créer des "produits" en les fabriquant avec du papier ou en les décorant. Par exemple, un rouleau de papier peut devenir un tube de dentifrice, une petite brosse peut devenir une brosse à dents. 3. Rangement dans le kit : Une fois tous les éléments fabriqués, les enfants rangent chaque produit dans leur kit. Ils étiquettent chaque objet avec son nom (par exemple, "Brosse à dents", "Savon", "Shampooing") pour se familiariser avec le vocabulaire. 4. Discussion : À la fin de l'activité, chaque enfant présente son kit et explique l'usage de chaque objet. Cela permet de renforcer l'importance de chaque élément d'hygiène et de discuter des bonnes pratiques à adopter (se laver les mains, se brosser les dents, etc.).	
Matériel	- Boîtes en carton ou pots en plastique (pour servir de contenant) - Papier de couleur, autocollants, feutres, crayons, etc. (pour décorer) - Éléments en plastique ou images (simulant des produits d'hygiène comme des brosses à dents ...) (Voir les outils jour 2 activité 4) - Colle et ciseaux - Petites étiquettes pour écrire les noms des objets. - Papier pour dessiner les produits (comme des dessins de brosse à dents, savon, etc.)

Activités du mercredi (Jour 3) | Les plantes et les fleurs

Routine du matin : jeu en lien avec le mur de mots (10 min)

Lieu	Au choix de l'animateur
Nom	Univers vivant
Activité 1 : Puzzle des parties de la plante (Jeu d'association) • Afficher une grande image d'une plante. • Demander aux enfants s'ils connaissent le nom des différentes parties. • Nommer chaque partie ensemble et expliquer son rôle : - o Racines : absorbent l'eau et les nutriments. - o Tige : transporte l'eau et soutient la plante. - o Feuilles : captent la lumière et produisent de l'oxygène. - o Fleurs : servent à la reproduction. - o Fruits : contiennent les graines. - o Graines : permettent de faire pousser une nouvelle plante. • Distribuer les cartes avec les noms des parties de la plante. • Demander aux enfants de placer chaque carte au bon endroit sur l'image de la plante. • Vérifier ensemble et corriger si nécessaire. ☐ Puzzle interactive (optionnel) • Fournir aux enfants une image de plante à découper. • Leur demander de découper chaque partie et de les recoller dans le bon ordre sur une feuille vierge. • Ils doivent ensuite coller les étiquettes de vocabulaire à côté de chaque partie.	

- Poser des questions aux enfants pour voir s'ils se souviennent du nom des parties.
- Variante : Transformer cela en un jeu où l'enseignant pointe une partie et un enfant doit la nommer.

Activité 2 : La course à la plantation (Jeu de séquençage et jeu de rôle)

- Présenter les **images des étapes de plantation** et les afficher dans le désordre.
- Expliquer chaque étape en posant des questions :
 - o "Que faut-il pour qu'une plante pousse ?"
 - o "Quelle est la première chose qu'on met en terre ?"
- Mélanger les images et demander aux enfants de les **remettre dans l'ordre logique**.
- Une fois la séquence correcte, donner les **cartes de vocabulaire** et demander aux enfants d'associer chaque mot à l'image correspondante.
- Vérifier ensemble et expliquer les erreurs si besoin.
- **Jeu de rôle interactif (Variante)**
 - **Attribuer un rôle à chaque enfant :**
 - o Un enfant joue de la graine qui "dort" sous la terre.
 - o Un autre est la **terre** et protège la graine.
 - o Un autre est **l'eau** et doit faire semblant d'arroser.
 - o Un autre est le **soleil** et fait semblant de briller.
 - o Les autres peuvent être **les feuilles, les fleurs, les fruits** qui apparaissent à mesure que la plante pousse.
 - Rejouer la scène en suivant l'ordre des étapes, en répétant à voix haute le vocabulaire.

Révision et consolidation

- Demander aux enfants de raconter l'histoire de la plantation avec leurs propres mots en utilisant le vocabulaire appris.
- Faire un **mini-questionnaire oral** :
 - o "Que faut-il pour qu'une graine pousse ?"
 - o "Que fait la lumière du soleil ?"
 - o "À quelle étape apparaissent les feuilles ?"

Matériel	Activité 1 - Une grande image d'une plante avec toutes ses parties visibles (racines, tige, feuilles, fleurs, fruits, graines). - Cartes avec les noms des parties de la plante. - Des ciseaux et de la colle si l'activité inclut du découpage et collage. - Une version en puzzle (si possible), où les parties de la plante sont détachables. Activité 2 - Images représentant chaque étape de la plantation : 1. La graine (mise en terre) 2. La terre (où pousse la plante) 3. L'arrosage (nécessaire à la croissance) 4. La lumière du soleil (pour la photosynthèse) 5. La croissance de la plante (apparition des feuilles) 6. La floraison ou la récolte (plante adulte)
----------	---

- Cartes de vocabulaire avec le nom des étapes.
--

Collation : 15 minutes — Discussion ou lecture d'un album jeunesse

Toilettes : 10 minutes

Lieu	Au choix de l'animateur
Nom	Le voyage d'une graine
Activité 3 : germination de graine (voir les outils : Fiche enseignant) - En grand groupe, amener les élèves à s'exprimer sur ce qu'ils connaissent des plantes. Identifier les connaissances principales et demander aux élèves de les noter sur leur fiche d'expérimentation (par de courtes phrases ou des mots-clés). - Depuis le site des <i>Explorateurs</i> , présenter aux élèves la vidéo qui montre, en accéléré, la croissance d'une plante à partir de la graine. lesexplos.com/non-classe/haricot	
Matériel	<u>(Voir les outils : Fiche élève)</u> - Internet pour voir la vidéo

Activités du jeudi (Jour 4) | La météo

Routine du matin : jeu en lien avec le mur de mots (10 min)

Lieu	À l'extérieur
Nom	Les humeurs du ciel
Activité 1 : Observation du ciel et des nuages (30 min) But : Apprendre aux enfants à observer et à décrire le temps qu'il fait. - L'animateur demande aux enfants de regarder le ciel et de décrire ce qu'ils voient (soleil, nuages, pluie, vent, etc.). - Il montre ensuite des images des différents types de météo (ensoleillé, nuageux, pluvieux, orageux, neigeux) et explique chaque phénomène. - En équipe, les enfants dessinent un paysage en fonction du temps actuel et présentent leur œuvre au groupe. - Ajout des mots de vocabulaire sur le mur des mots: Soleil, Nuage, Pluie, Vent, O 3. Activité 2 Le jeu des météo mimes (30 min) L'animateur montre aux enfants des images représentant différents types de météo (soleil, pluie, vent, neige, orage). Il leur explique que chaque type de météo a un geste associé :  Soleil : lever les bras en l'air et sourire.  Pluie : bouger les doigts vers le bas comme des gouttes d'eau.  Vent : souffler et agiter les bras.  Neige : faire semblant d'attraper des flocons.	

☁ Orage : taper des mains pour faire le tonnerre. Ensuite, l'animateur montre une image et les enfants doivent imiter le type de météo correspondant. Pour rendre l'activité plus dynamique, un enfant à la fois tire une carte météo et fait le mime pendant que les autres devinent de quel type de météo il s'agit.	
Matériel	Activité 1 - Images des différents types de météo - Feuilles blanches et crayons de couleur Activité 2 Cartes avec des pictogrammes météo.

Collation : 15 minutes — Discussion ou lecture d'un album jeunesse

Toilettes : 10 minutes

Lieu	Au choix de l'animateur
Nom	Ma météo en un tour !
Activité 3 : Bricolage - La roue de la météo (45 min) But : Montrer aux enfants ce qu'est l'été et les activités qui entourent cette saison - L'animateur donne à chaque enfant une roue divisée en plusieurs sections. Chaque section représente un type de météo (ensoleillé, nuageux, pluvieux, neigeux, etc.). - Les enfants dessinent et colorient chaque météo, puis attachent une flèche au centre pour pouvoir tourner la roue. - Chaque matin, les enfants peuvent utiliser leur roue pour indiquer la météo du jour. Activité 4 : jeu cherche et trouve la météo 1 et 2 Discussion pour ajout de mots sur le mur de mots (15 min) L'animateur termine en ajoutant les mots appris aujourd'hui sur le mur de mots	
Matériel	Activité 3 - Carton épais - Ciseaux - Attaches parisiennes - Crayons de couleur Activité 4 : Jeu cherche et trouve la météo 1 et 2

Activités du vendredi (Jour 5) | Les saisons et leurs activités

Routine du matin : jeu en lien avec le mur de mots (10 min)

Lieu	Au choix de l'animateur
Nom	Les saisons
Activité 1 La roue des saisons (30 minutes)	

But : Aider les enfants à reconnaître et différencier les saisons à travers des activités créatives et interactives.

- Chaque enfant reçoit une feuille circulaire divisée en quatre parties.
- Ils doivent illustrer chaque saison en dessinant ou en collant des images (arbres nus en hiver, fleurs au printemps, soleil en été, feuilles qui tombent en automne).
- Une fois la roue complétée, l'animateur la fait tourner et pose des questions aux enfants :
- Quelle est ta saison préférée ?
- Que fais-tu en été ?
- Que portes-tu en hiver ?

Activité 2 Jeu des saisons en mouvement (30 minutes)

L'animateur nomme une saison et les enfants doivent imiter une activité associée :

Hiver : Faire semblant de skier ou de lancer des boules de neige.

Printemps : Mimer la plantation de fleurs ou sauter dans des flaques d'eau.

Été : Simuler la nage ou l'application de crème solaire.

Automne : Ramasser des feuilles ou sculpter une citrouille.

Après quelques tours, un enfant est choisi pour annoncer une saison pendant que les autres exécutent une activité liée.

Matériel	Activité	1
	- Feuilles de papier cartonné en forme de cercle + roue saisons et mois) (Voir outils jour 5) - Crayons de couleur, colle, images à découper	

Collation : 15 minutes — Discussion ou lecture d'un album jeunesse

Toilettes : 10 minutes

Lieu	Au choix de l'animateur
Nom	Saisons et vêtements
Activité 3 : Course aux vêtements des saisons (30 minutes)	
But : Faire comprendre aux enfants l'importance des vêtements adaptés aux saisons	
- Une pile de vêtements variés (tuque, maillot de bain, bottes, lunettes de soleil, manteau, t-shirt, etc.) est placée au centre. - L'animateur annonce une saison, et chaque enfant doit rapidement choisir un vêtement correspondant et l'enfiler. - Après chaque tour, l'animateur discute avec les enfants du choix des vêtements et pourquoi ils sont appropriés à la saison donnée.	
Activité 4 : Coloriage et fabrication d'un jeu	

- Imprimer, colorier, plastifier et coller les sur des papiers magnétiques (si possible) ou carton. - Laissez les vêtements à la disposition des enfants, ils pourront les utiliser pour créer des ensembles ou laisser libre à leur imagination.	
Matériel	Activité 3 - Vêtements variés adaptés aux différentes saisons. Activité 4 - Fiches de coloriage vêtements et saisons. - Papiers magnétiques (si possible) ou carton. - ciseaux, colle, crayons de couleurs.

Activités du lundi (Jour 6) | Les couleurs et les formes

Routine du matin : jeu en lien avec le mur de mots (10 min)

Lieu	Au choix de l'animateur
Nom	Les couleurs et les formes
Activité 1 : Le tri des couleurs (30 minutes) But : Apprendre à reconnaître et classer les couleurs de base. - Montrer différents objets et nommer leurs couleurs. - Expliquer que chaque objet va être placé dans le panier de la couleur correspondante. - Répartir les objets dans un espace accessible aux enfants. - Laisser chaque enfant choisir un objet et le placer dans le bon panier. - Encourager les enfants à verbaliser la couleur de leur objet avant de le poser. - Revoir ensemble le contenu de chaque panier. - Poser des questions comme : Qui a mis un objet bleu ? Peux-tu trouver quelque chose de rouge ? Quelle est ta couleur préférée ? Pourquoi ? Nomme 5 Objets / fruits / légumes de cette couleur. Activité 2 : La chasse aux formes (30 minutes) But : Reconnaître et nommer les formes géométriques de base. - Montrer les cartes une par une et nommer chaque forme. - Demander aux enfants d'identifier des objets qui ont cette forme dans la salle. - Donner une carte à chaque enfant et demander de trouver un objet ayant la même forme. - Une fois l'objet trouvé, l'enfant revient et explique pourquoi il a choisi cet objet. - Chaque enfant montre son objet et dit sa forme. - Comparer différents objets pour la même forme et vérifier s'ils sont corrects. - jeu de formes 1 et 2	

Matériel	Activité 1 - Objets de différentes couleurs (blocs, pompons, crayons, balles, jouets) - Paniers ou feuilles de papier de différentes couleurs
	Activité 2 - Cartes représentant différentes formes (cercle, carré, triangle, rectangle) - Objets du quotidien correspondant aux formes (assiette ronde, livre rectangulaire, boîte carrée, panneau triangulaire) - jeu de formes 1 et 2 (Voir les outils)

Collation : 15 minutes — Discussion ou lecture d'un album jeunesse

Toilettes : 10 minutes

Lieu	Au choix de l'animateur
Nom	Les couleurs et les formes
Activité 3 : Peinture magique des couleurs (30 minutes) But : Explorer le mélange des couleurs primaires. - Expliquer le principe des couleurs primaires. - Laisser les enfants mélanger et peindre librement. - Observer et commenter les résultats. Activité 4 : Création de mosaïques (30 minutes) But : Développer la reconnaissance des formes en les assemblant pour créer une image. - Présenter des exemples de mosaïques simples. - Laisser les enfants créer leur propre image. - Partager et commenter les créations.	
Matériel	Activité 3 - Peinture gouache (rouge, bleu, jaune) - Papier blanc - Pinceaux ou doigts Activité 4 - Formes en papier coloré (cercles, carrés, triangles) (à préparer) - Colle et papier cartonné

Activités du mardi (Jour 7) | Les métiers

Routine du matin : jeu en lien avec le mur de mots (10 min)

Lieu	Local du groupe
Nom	Quand je serai grand
Activité 1 : Atelier dessin : Quand je serai grand(e) (30 min) But : Amener les enfants à réfléchir à leur avenir - Causerie : utilisez les cartes (déclencheur pour la causerie) - Chaque enfant reçoit une feuille et doit dessiner le métier qu'il aimerait faire plus tard. - Pour les aider, poser des questions : Quel travail aimerais-tu faire ? - Pourquoi ce métier te plaît-il ? - Quels outils utilises-tu ? - Après le dessin, chaque enfant présente son métier et explique son choix. - Exposition des œuvres sur un mur ou tableau pour valoriser leur travail. Activité 2 : Le Relais des outils (Jeu de rapidité et d'association) (30 min) But : Associer les bons outils aux bons métiers en jouant. - Diviser les enfants en deux équipes. - Placer les objets (ou les images) au bout de la salle. - Chaque enfant, à son tour, court jusqu'aux objets et doit en choisir un. - Il revient vers son équipe et l'associe à un métier (ex. un marteau = charpentier). - Si l'association est correcte, l'enfant passe le relais au suivant. - L'équipe qui termine le plus rapidement avec toutes les bonnes associations gagne.	
Matériel	Activité 1 : - Cartes (déclencheur pour la causerie) - Feuilles blanches, crayons de couleur, feutres, autocollants. Activité 2 : Divers objets ou images (voir les outils) représentant des outils liés aux métiers (ex. stéthoscope, rouleau de peinture, clé à molette, livre)

Collation : 15 minutes — Discussion ou lecture d'un album jeunesse

Toilettes : 10 minutes

Lieu	Au choix de l'animateur
Nom	Quand je serai grand
Activité 3 : Le Devine métier (Jeu de devinettes) (30 min) - Rassembler les enfants en cercle. - Un enfant tire une carte sans la montrer aux autres. - Selon la consigne choisie, il peut : - Mimer le métier (ex. faire semblant de conduire un autobus pour un chauffeur).	

- Donner des indices verbaux ("Je soigne les gens", "J'utilise un stéthoscope" pour un médecin).
- Les autres enfants essaient de deviner le métier.
- Celui qui trouve la réponse joue ensuite à son tour.
- Variante : ajouter un sablier pour rendre le jeu plus dynamique.

Activité 4 : La ronde des métiers (Jeu de mouvement et d'expression) (30 min)

1. Les enfants forment un cercle et marchent en rythme au son de la musique.
2. Lorsqu'on arrête la musique, l'animateur annonce un métier (ex. pompier).
3. Tous les enfants doivent **imiter une action liée à ce métier** (ex. tenir un tuyau d'arrosage pour un pompier, taper sur un clavier pour un informaticien).
4. On relance la musique et on recommence avec un autre métier.
5. Variante : Un enfant peut annoncer le métier à la place de l'animateur.

Matériel	Activité 3 : Images ou cartes représentant différents métiers (docteur, pompier, boulanger, enseignant, etc.). (Utilisez les cartes de l'activité 1) Activité 4 : De la musique
-----------------	---

Activités du mercredi (Jour 8) | Les aliments

Accueil et routine du matin : jeu en lien avec le mur de mots (15 min)

Lieu	Local du groupe
Nom	Mon assiette équilibré
	Activité 1 : Le marché des aliments (30 min) - L'animateur transforme un espace du groupe en un marché où différents types d'aliments sont représentés par des images (découpez les images) ou des objets (fruits, légumes, produits laitiers, etc.). - Chaque enfant se voit attribuer un rôle de vendeur ou d'acheteur. Les vendeurs doivent décrire leurs produits en utilisant le vocabulaire appris (ex : "Voici une pomme rouge et croquante", "Ce fromage est crémeux et salé"). Les acheteurs, de leur côté, doivent demander des informations sur les produits ("Quel est ce fruit ?", "Est-ce que c'est sucré ?"). - Les enfants échangent en utilisant le vocabulaire des aliments, ce qui leur permet de renforcer leur compréhension et leur capacité à utiliser ces mots dans des contextes différents. - L'animateur peut également distribuer des "billets" (de fausse monnaie) pour rendre l'activité plus interactive et amusante Activité 2 : Créer sa propre assiette (30 min) Dans cette activité de bricolage, chaque enfant crée une assiette personnalisée à l'aide de papiers colorés, de ciseaux et de colle. - L'animateur fournit des dessins d'aliments (fruits, légumes, viandes, etc.) que les enfants devront découper et coller sur leur assiette. Après avoir fini leur création, chaque enfant présente son assiette au groupe en expliquant quels aliments ils ont choisi et pourquoi. - L'animateur met l'accent sur l'importance d'une alimentation équilibrée et discute des bonnes habitudes alimentaires.
Matériel	Activité 1 : - Images (Voir les outils) ou objets représentant des aliments - Billets de fausse monnaie (Voir les outils) - Étiquettes avec des mots de vocabulaire des aliments Activité 2 : - Papier de couleur - Ciseaux - colle - Dessins d'aliments à découper (Voir les outils) - Assiettes en papier ou en carton à décorer

Collation : 15 minutes — Discussion ou lecture d'un album jeunesse

Toilettes : 10 minutes

Lieu	Local du groupe
Nom	Une recette
Activité 3 : La grande recette des aliments (45 min) - L'animateur distribue des images d'ingrédients divers aux enfants. - Chaque enfant choisit un ou plusieurs ingrédients et crée une recette "imaginaire" en utilisant les ingrédients de leur choix. - Les enfants peuvent choisir des fruits, légumes, céréales, protéines, etc., et les combiner pour faire une recette saine ou originale. Ensuite, chaque enfant présente sa recette et explique comment les aliments choisis contribuent à une alimentation saine. - L'animateur encourage les enfants à faire des liens avec les repas typiques de la journée et à discuter de l'équilibre alimentaire. Activité 4 : Discussion pour ajout de mots sur le mur de mots (15 min) - L'animateur termine en ajoutant les mots appris aujourd'hui sur le mur de mots	
Matériel	Activité 3 - Cartes ou images d'ingrédients alimentaires - Feuilles et crayons pour écrire ou dessiner les recettes

Activités du jeudi (Jour 9) | Visages et silhouettes

Routine du matin : jeu en lien avec le mur de mots (10 min)

Lieu	Au choix de l'animateur
Nom	Le bal des visages
Activité 1 Le puzzle des visages (Jeu de reconstitution et d'observation) But : Apprendre à reconnaître et nommer les parties du visage. - Chaque enfant reçoit un puzzle de visage en plusieurs morceaux mélangés. - Il doit remettre les parties du visage au bon endroit pour reformer un visage complet. - Une fois le puzzle terminé, l'enfant nomme les parties du visage ("Voici les yeux, voici le nez..."). ☐ Pour aller plus loin, il peut changer certains morceaux pour créer un visage amusant ou imaginaire. 👉 Variante : Pour les plus avancés, demander aux enfants d'expliquer à quoi sert chaque partie du visage. Activité 2 Fabrique ton masque 🧐 (Activité de bricolage) But : Créer un masque et exprimer une émotion avec.	

1. Donner aux enfants une **forme de base de masque** (rond, ovale, carré).
2. Ils **découpent des trous** pour les yeux et la bouche.
3. Ils **ajoutent des éléments** : gros sourcils, bouche souriante ou triste, décorations.
4. À la fin, chaque enfant **présente son masque** et imite une expression en lien avec celui-ci.

👉 **Variante** : Ajouter des matériaux comme du papier crépon pour les cheveux, des plumes ou des paillettes pour un effet artistique.

Activité 3 Le miroir des émotions 😬😡😄 (Jeu d'expression faciale)

But : Reproduire des émotions et apprendre à les reconnaître.

- 1- Chaque enfant pioche une **carte d'émotion**.
- 2- Il **reproduit l'émotion devant le miroir** et l'observe.
- 3- Les autres doivent **deviner** quelle émotion il exprime.
- 4- On discute ensuite : "Quand ressens-tu cette émotion ?"
- 5- Causerie les émotions ([Voir les outils : jeu de causerie](#))

👉 **Variante** : Jouer en équipe et faire un jeu de **mime des émotions**.

Matériel	Activité 1 - Images de visages (réels ou dessinés) imprimées et découpées en plusieurs morceaux (yeux, bouche, nez, cheveux...). (Voir les outils) - Carton ou papier pour reconstituer le visage. Activité 2 - Forme de visage (Voir les outils) - Feuilles cartonnées - Ciseaux, colle - Feutres, crayons de couleur - Élastiques ou bâtonnets en bois Activité 3 - Miroirs - Cartes avec des émotions imprimées (joie, colère, peur, tristesse, surprise...).(Voir les outils)
-----------------	--

Collation : 15 minutes — Discussion ou lecture d'un album jeunesse

Toilettes : 10 minutes

Lieu	Au choix de l'animateur
Nom	Imagino-visages
Activité 4 : Ombres et silhouettes mystérieuses (Jeu d'ombres et de devinettes) But : Deviner une personne ou un objet en regardant sa silhouette. 1. Un enfant se place derrière le drap, éclairé par la lampe. 2. Il adopte une posture et peut porter des accessoires. 3. Les autres enfants doivent deviner qui c'est et quels objets il porte, uniquement en regardant la silhouette. 4. Ensuite, on inverse les rôles ! 👉 Variante : Ajouter des silhouettes d'animaux ou de personnages imaginaires.	

Activité 5 : Portrait surprise (Dessin et imagination)

But : Créer un portrait rigolo avec les dessins de tous.

1. Chaque enfant commence à **dessiner le haut d'un visage** (cheveux et front) sans que les autres voient.
2. Il **plie la feuille** pour cacher sa partie et la passe à son voisin.
3. Le suivant dessine **les yeux et le nez**, puis replie et passe à un autre.
4. On continue avec la bouche, le menton, puis les accessoires (lunettes, chapeau...).
5. À la fin, on **déplie et découvre** le portrait surpris !

👉 **Variante :** Demander aux enfants d'**imaginer un nom et une histoire** pour leur personnage.

Activité 6 : Le jeu des portraits vivants (Jeu théâtral et description)

But : Jouer un personnage et apprendre à le décrire avec des mots.

1. Un enfant tire une carte et **doit incarner** la description (possibilité d'utilisation des objets)
2. Les autres **devinent** en décrivant ce qu'ils voient.
3. Une fois trouvé, on discute :
 - o "Quels mots t'ont aidé à deviner ?"
 - o "Comment pourrait-on enrichir la description ?"

👉 **Variante :** Faire deviner des personnages connus en exagérant leurs traits (ex. "Un grand monsieur avec une moustache qui rit tout le temps" = Père Noël).

Matériel	Activité 4
	- Une lampe de poche - Un grand drap blanc - Objets variés (lunettes, chapeau, écharpe...)
	Activité 5
	- Feuilles blanches - Crayons de couleur ou feutres Activité 6 - Cartes avec des descriptions physiques et d'attitudes (ex. "Un monsieur au long nez qui marche comme un robot").

Activités du vendredi (Jour 10) | La fête

Lieu	Le local de groupe
Nom	La fête d'Halloween
But	Fêter la fin des 2 semaines de camp Développer le vocabulaire en lien avec l'Halloween
Comment	1. Le chaudron mystérieux (15 min) L'animateur a une discussion avec les campeurs en lien avec l'Halloween. Que faites-vous à l'Halloween ? Quel déguisement voyez-vous ? Que mangez-vous ?

	Par la suite, un chaudron mystérieux est présenté aux campeurs. Ces derniers doivent deviner ce qui se trouve dans ce chaudron mystérieux en y plongeant leurs mains et en tâtant les objets. 2. La danse des monstres (10 min) L'animateur met de la musique pour faire danser les campeurs, mais quand la musique s'arrête, les campeurs doivent se figer sur place. Les campeurs qui n'ont pas arrêté de danser sont éliminés et le dernier gagne. 3. La course des araignées (20 min) Chaque campeur fabrique une araignée à partir de papier construction. Quand tous les campeurs ont terminé leur araignée, la course débute. Les campeurs doivent souffler dans une paille pour faire avancer leur araignée et gagner la course. 4. Emballer la momie (15 min) En équipe, les campeurs emballent un de leur coéquipier avec du papier de toilette pour faire la plus belle momie. L'animateur jugera du travail et déclarera quelle équipe est la gagnante.
Matériel	- Contenant opaque en plastique - Torchon - Nourriture gluante (pâtes ou Jello) - Objets durs - Musique d'Halloween - Papier construction noir - Ciseaux - Pailles - Papier de toilette - Bonbons

Collation : 15 minutes — Discussion ou lecture d'un album jeunesse

Toilettes : 10 minutes

Lieu	Le local de groupe
Nom	Jour de fête
But	Fêter la fin des 2 semaines de camp Faire un retour sur les activités et apprentissage des dernières semaines
Comment	1. Retour en images (30 min) L'animateur demande aux enfants ce qu'ils ont appris ou le plus aimé dans les 2 dernières semaines de camps. Il leur montre des photos d'eux qui ont été prises lors des activités. 2. Bingo mots (30 min)

	L'animateur distribue des cartes de bingo avec des images des mots appris dans les dernières semaines. <u>Voir Outils Jour 10 : bingo Mots.</u> Le groupe fait quelque partie de bingo mots.
Matériel	- Ordinateur et projecteur pour photos - Cartes de bingo - Jetons - Petits prix à gagner