














Programmation bambins

EXEMPLE DE PROGRAMMATION

Intérêt de la semaine :		Les animaux de la ferme					Location:	Semaine du:
	Lundi	Mardi	Mercredi	Jeudi	Vendredi			
Chanson ou comptine	'Dans la basse-cours il y a...'							
Histoire 	3.1	Le langage réceptif: écouter des histoires						
	Mes animaux	La ferme	Chatons et chiots	La ferme de Maturin	Camions			
Cercles et activités de langage 	4.7	La représentation : reconnaître des objets sur des photographies						
	Parler des animaux de la ferme	Décrire les animaux de la ferme sur les photos	Écouter l'histoire du chat perdu puis en discuter	Discuter du cri des animaux	Montrer l'endroit où les animaux vivent et dorment			
Activités pour les élèves 	4.3	Explorer la fonction des objets						
	Réaliser un casse-tête	Manipuler les marionnettes des animaux	Feuilleter un livre	Toucher la peau des animaux	Classer les animaux de la même couleur			
Activités créatives et art. 	2.5	L'autonomie : Se fixer des buts et persister à les atteindre						
	Couper le carton	Faire des formes d'animaux avec la pâte à modeler	Faire de la peinture grâce au rouleau	Tamponner le dessin de la vache	Faire les empreintes des mains			
	2.5	L'autonomie : entreprendre des activités						
	Coller de la paille sur le carton	Appliquer les gommettes sur le papier	Dessiner les animaux	Coller les macaronis sur les assiettes	Utiliser le crayon de cire pour dessiner la ferme			
Activités sensorielles: au minimum 3 sens 	5.3	Utiliser tous ses sens dans l'exploration des propriétés et des fonctions des objets.						
	Laver les animaux avec le savon	Remplir le bac sensoriel d'animaux	Trouver les animaux dans le bac de sable	Ramasser les feuilles dehors	Fabriquer de la mousse et cacher les animaux dedans			
	Toucher de l'eau congelée	Créer de la pâte à modeler	Toucher la peau des animaux	Observer la pomme de terre	Installer les cochons dans la boue			

	Lundi	Mardi	Mercredi	Jeudi	Vendredi
Activités de: science et nature (5) 	4.3	L'exploration du phénomène de cause à effet: réagir avec joie aux résultats prévisibles de l'exploration.			
	Mélanger l'eau et le savon	Constituer une pâte à modeler	Observer l'œuf bouilli	Arroser notre nouvelle plante	Lancer les crabes dans l'eau et les voir flotter
Activités socio-affectives et jeux de rôles 	4.7	Le jeu imaginaire.	Aménagement du coin dramatique:	la cage, la blouse du vétérinaire, la piqûre, le désinfectant, le tracteur	
		Les jeux de rôle: la famille.			
	1	Le vétérinaire			
	2	Le fermier			
	3	Le conducteur du tracteur			
Activités: de musique et mouvements (2), de motricité globale (2), et multiculturelle(1) 	1.1	L'intérêt social : observer et imiter ses pairs			
	Sauter comme le lapin	Faire du Yoga	Écouter la musique douce	Participer au couché musical	Imiter la posture des animaux
Activités de constructions / blocs 	1.1	Les activités en groupe.	Matériel (3 accessoires ou plus):	légos, des cubes en mousses, arbre, cartons,	
		Activité 1.		Construire le tracteur	
		Activité 2.		Construire la route pour aller à la ferme	
Activités cognitives 	5.2	La motricité fine : tracer une marque			
	Compter les moutons	Passer le fil dans les trous	Choisir le livre de son choix	Enlever et remettre les animaux dans la ferme	Résoudre le casse-tête des animaux
Activités physiques extérieures 	5.1	La motricité globale: la marche et la course			
	1. Jeu de parachute 2. Marcher à 4 pattes comme les animaux	1. Marcher sur les blocs de couleur 2. Monter et descendre le toboggan	1. Faire les bulles de savon 2. Lancer les ballons en l'air	1. Faire la course tous ensemble 2. Faire glisser les animaux sur la glissoire	1. Appeler les animaux 2. Pousser la voiture pour avancer
	5.1	La motricité globale: la marche et le saut.			
	1. Marcher à la file indienne 2. Faire rouler le cerceau	1. Sauter au-dessus du fil 2. Marcher sur un pied	1. Sauter dans le cerceau 2. Manipuler le sable dans le bac	1. Faire rouler la balle avec les pieds. 2. Remplir de feuilles les éléments de cuisine	1. Lancer les feuilles en l'air 2. Marcher en claquant des pieds
Vocabulaire	la ferme, le mouton, le cochon, le chat, le fermier, le tracteur...				
Activité de transition	les activités en groupe.		"Marche marche marche...stop !"		

L'horaire ainsi que les activités sont flexibles et peuvent être modifiés en tout temps pour parer aux imprévus et répondre aux besoins individuels des enfants.