



Guide d'intégration

Ateliers pour les jeunes du préscolaire

Ce document a été réalisé grâce à la participation financière du ministère de la Culture et des Communications du Québec, dans le cadre du programme «Étalez votre science».

Ce programme est la propriété intellectuelle de La Maison Léon-Provancher de Cap-Rouge et une autorisation d'utilisation est donnée à l'organisme qui vous offre l'animation. Plusieurs autres thèmes ont été produits par La Maison Léon-Provancher.

Conception, recherche, rédaction et adaptation :

Geneviève Boucher

Jean Bérubé

Johanne Poulin

Claire Truchon



© La Maison Léon-Provancher

1435 Provancher

Cap-Rouge (Québec) G1Y 1R9

1991, révision 2001

Téléphone : (418) 650-7785

Télécopieur : (418) 650-1272

Courriel : semlp@total.net

Introduction

Ce guide suggère quelques activités d'intégration afin de consolider les connaissances acquises sur le sujet et de parfaire le développement de plusieurs compétences. Les jeunes pourront s'interroger sur leurs sens et leurs limites. Ces activités déclencheront un questionnement et proposeront une piste de réponses, permettant ainsi de se familiariser avec la démarche expérimentale.

Certaines explications naissent spontanément et leur sont utiles pour comprendre leur environnement. D'autres semblent plus éloignées de leur vécu. Les activités animées lors de la visite avec l'animateur étaient alors importantes afin d'amener les jeunes à faire des liens avec la vie de tous les jours, à s'approprier de nouvelles connaissances et à poursuivre leurs recherches. Ces ateliers ont permis la manipulation, l'expérimentation et la découverte par une approche coopérative.

Cadre pédagogique du thème

Pendant la visite l'enfant a pu apprendre à...

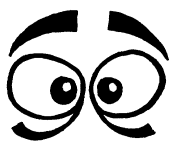
- mieux connaître son schéma corporel;
- prendre conscience des différentes fonctions de son corps;
- utiliser ses perceptions;
- collaborer et à coopérer avec les autres enfants;
- se familiariser avec les sciences de la nature;
- explorer son milieu;
- transférer ses connaissances;
- se respecter et à se faire confiance;
- faire des choix.
- accomplir des activités de motricité globale et de motricité fine;
- percevoir ses goûts, ses sensations et ses attitudes;
- parler et communiquer;
- améliorer ses habiletés de communication orale ayant trait à l'expression;
- percevoir les différentes réactions de son corps en action et au repos;
- participer à des jeux de règles;
- faire des essais;
- faire appel à sa créativité.

Tableau des compétences à l'Éducation préscolaire

Compétences	Composante de la compétence
1. Agir efficacement sur le plan sensoriel et moteur dans différents contextes	<ul style="list-style-type: none"> - Élargir son répertoire d'actions - Adapter ses actions aux exigences de l'environnement - Reconnaître des façons d'assurer son bien-être
2. Affirmer sa personnalité	<ul style="list-style-type: none"> - Répondre de mieux en mieux à ses besoins physiques, cognitifs, affectifs et sociaux - Partager ses goûts, ses intérêts, ses sentiments et ses émotions - Faire preuve d'autonomie - Développer sa confiance en lui
3. Interagir de façon harmonieuse avec les autres	<ul style="list-style-type: none"> - S'intéresser aux autres - Participer à la vie de groupe - Appliquer une démarche de résolution de conflits - Collaborer avec les autres
4. Communiquer en utilisant les ressources de la langue	<ul style="list-style-type: none"> - Manifester des attitudes positives par rapport à la communication - Comprendre un message - Produire un message
5. Construire sa compréhension du monde	<ul style="list-style-type: none"> - Manifester des attitudes positives par rapport aux arts, à l'histoire, à la géographie, à la mathématique, à la science et à la technologie - Exercer sa pensée dans différents contextes - Organiser l'information - Objectiver ses apprentissages
6. Mener à terme un projet	<ul style="list-style-type: none"> - S'engager dans un projet - Réaliser son projet - Transmettre les résultats de son projet - Porter un jugement personnel sur le projet réalisé

N.B. Les compétences plus touchées par ce thème sont indiquées en caractères gras.

Des activités d'intégration suggérées



La vue

Chercher l'intrus!



Préparation : Chercher et trouver divers objets ayant des liens possibles entre eux.

Exemples : des objets... d'une même couleur, d'une même utilité, commençant par la même lettre, d'une même forme, utilisés dans un même métier, etc.

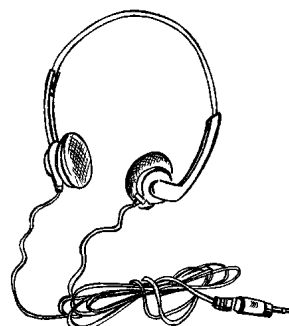
Activité : Après avoir placé tous les objets ayant un lien sur une surface (table ou tapis), intégrer un objet intrus. Les jeunes observent l'ensemble des objets présentés et retrouvent l'objet intrus en précisant le lien découvert entre les objets. Ensuite, en petite équipe, les jeunes peuvent trouver un autre lien avec d'autres objets et faire vivre le jeu aux autres équipes du groupe.



C'est quoi?

Préparation : Chaque enfant se choisit un objet visible de tous dans la salle.

Activité : Chacun leur tour, les jeunes décrivent leur objet en évitant de trop le regarder. Exemple : «Mon objet est rond, jaune, fait du bruit lorsqu'on le touche, est près d'une chose verte...» Les autres enfants essaient de retrouver l'objet qui est décrit le plus rapidement possible. Ensuite, c'est le tour d'un autre enfant.



Le toucher

Promenade à l'aveuglette

Préparation : Se procurer une longue corde et différentes textures (feutre, peluche, papier sablé, aluminium, liège, papier ciré, etc.). Attacher la corde à un bureau, une porte ou tout autre objet. Ensuite y faire suivre un parcours en l'attachant à quelques reprises. Garder les différentes textures tout près.

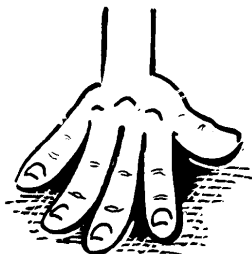
Activité : Après avoir bandé les yeux d'un enfant, avec l'aide des autres, disposer les textures au sol en-dessous de la corde tout au long du parcours. Le jeune aux yeux bandés avance pieds nus en se guidant avec la corde. Lorsqu'il marchera sur une texture, il devra la décrire et l'identifier. Ensuite, c'est le tour d'un autre enfant. Ne pas oublier de changer les textures de place.



La nature au bout des doigts

Préparation : Se procurer des sacs et faire ramasser des objets naturels par les enfants (cônes, feuilles, branches, écorces, roches, fruits, graines, fourrures, plumes, dents, etc.). Mettre quelques objets de la nature dans différents sacs.

Activité : En petites équipes, chaque jeune place sa main dans un sac et essaie de découvrir l'identité de l'objet qu'il touche. Cette activité peut être réalisée sous forme de jeu avec des points.



L'ouïe

Le roi «L'ouïe»

Préparation : Se procurer un trousseau de clés. Placer une chaise au centre de la salle.

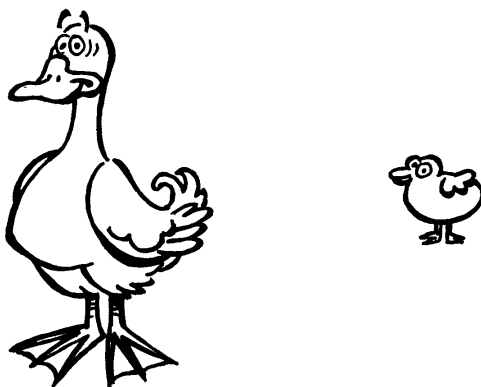
Activité : Après avoir bandé les yeux d'un enfant, l'inviter à s'asseoir sur la chaise au centre. Le trousseau de clés est placé sous la chaise. Au signal de départ, un jeune choisi par l'éducatrice tente d'aller chercher les clés silencieusement. Si le roi «L'ouïe» entend et pointe l'endroit d'où vient le bruit produit, le jeune s'éloigne du roi et le jeu est repris. Lorsqu'un enfant réussit à prendre les clés sans se faire démasquer par le roi, celui-ci prend sa place et devient, à son tour, le roi «L'ouïe».



Les bébés animaux

Préparation : Trouver plusieurs dessins d'animaux connus des enfants. Préparer deux illustrations de chacun : un bébé et une maman. Exemples d'animaux : chien, chat, souris, poule, mouton, vache, cochon, etc.

Activité : Remettre un dessin d'animal à chaque enfant. Ensuite, tous les enfants ont les yeux bandés. À quatre pattes, les jeunes circulent dans la salle et imitent le cri de leur animal. Chaque maman et bébé de la même espèce doivent se retrouver à l'aide de leurs cris seulement.





L'équilibre

Marcher comme...

Préparation : Se déplacer vers un endroit dégagé.

Activité : Demander aux jeunes de nommer des animaux et de les imiter dans leur démarche.

Exemples :

- marcher lourdement comme un dinosaure
- marcher silencieusement comme une souris
- marcher en levant la tête le plus haut possible comme la girafe
- marcher à quatre pattes comme un chien
- marcher lentement comme une tortue
- sauter comme une grenouille
- etc.



Une drôle de marche

Préparation : Se déplacer vers un endroit dégagé. Se procurer quelques livres, journaux, sacs de riz, etc.

Activité : Demander aux jeunes de se déplacer de plusieurs façons.

Exemples :

- marcher à genoux, le dos bien droit, les bras de chaque côté du corps
- marcher bien droit en tenant un livre sur la tête
- marcher à quatre pattes en portant un journal sur le dos
- se tenir sur un pied le plus longtemps possible
- marcher sur la pointe des pieds
- marcher avec un sac de riz sur un pied puis sur l'autre
- marcher sur une ligne et revenir à reculons





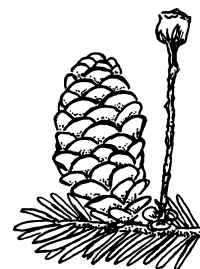
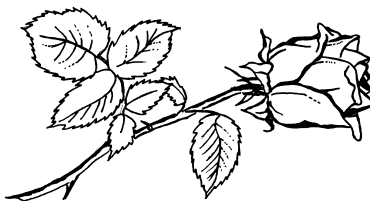
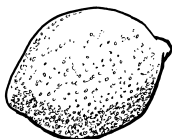
L'odorat

Des nez fins



Préparation : Se procurer une cinquantaine de capsules de film photo vides. En identifier la moitié avec un signe particulier, exemple : un papier collant. Donner deux capsules à chaque enfant, l'une normale et l'autre identifiée. Leur demander de «fabriquer» une odeur à la maison (exemples : orange, vanille, parfum, cèdre, huile de bébé, etc.) et de placer la même odeur dans chaque capsule.

Activité : De retour, en classe, les enfants mélangent et étendent leurs capsules identifiées partout au centre de la salle. Ensuite, chaque jeune ramasse une capsule normale, la sent et ensuite tente de retrouver la même odeur parmi les capsules identifiées.



Ça me fait penser à...

Activité : À tour de rôle, les jeunes nomment une odeur qui leur rappelle un instant de joie ou quelque chose d'agréable (exemples : gâteau au chocolat, parfum particulier, etc.). Ensuite, ils nomment une odeur qui leur remémore un mauvais souvenir, une peur ou un dégoût (exemples : chou cuit, poisson, feu, etc.).



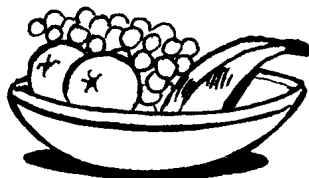


Le goût

La salade de fruits

Préparation : Se procurer un bol, un couteau, des petites cuillères, des petits bols et du jus d'oranges. Demander à chaque jeune de rapporter un fruit de la maison.

Activité : Après avoir fait l'inventaire des fruits, les laver, les éplucher (si nécessaire) et les couper en petits morceaux. Placer ceux-ci dans le grand bol et ajouter un peu de jus d'oranges. Bien mélanger. Servir dans les petits bols et déguster. Discuter des fruits les plus sucrés, les plus amers, etc.



Les papilles en action

Préparation : Couper quelques morceaux de pommes de terre et de pommes.

Activité : Bander les yeux d'un jeune. En se pinçant le nez, il doit goûter aux deux morceaux d'aliments et tenter de les identifier.

