

« L'UNIVERS des BLOCS »

Pourquoi favoriser des activités sous ce thème

Petits, attrayants et colorés, les blocs de construction offrent une multitude de contextes où il est facile d'illustrer divers concepts aux élèves.

Élèves et éducateurs sont amenés à réfléchir, imaginer, observer, créer, manipuler, et bouger, à travers des activités / ateliers de construction et de déconstruction, de déduction et de socialisation.

De plus, les blocs sont reconnus comme étant un vecteur positif de développement multi dimensionnel. Le simple fait de jouer avec des blocs, notamment avec des briques emboîtables telles que celles utilisées pour ces ateliers, contribue particulièrement au développement, à la stimulation ainsi qu'à la conservation des acquis en matière de :

- coordination oculomanuelle ;
- motricité fine ;
- l'intelligence visuospatiale (représentation spatiale interne de l'environnement externe, imagination , créativité...);
- l'intelligence logicomathématique (observation, analyse, réflexion, logique, résolution de problèmes...).

Donc, quoi de mieux que ces briques, qui fascinent et amusent petits et grands depuis des décennies, pour intéresser les élèves à ces concepts, tellement actuels, que sont les réalisations, les changements, les transformations!



ASSOCIATION SOUTENIR
QUÉBÉCOISE DE LA REPRÉSENTER
GARDE SCOLAIRE MOBILISER

Le portail de « BLOCS »

Groupe d'âge : Multiâge

Avant de pénétrer dans « *L'univers des BLOCS* », les élèves devront passer un test : ils doivent transporter leurs blocs jusqu'au portail et résoudre une énigme pour passer de l'autre côté.



Matériel requis :

- Blocs des élèves
- Un parcours à l'intérieur ou à l'extérieur
- Modèle pour l'énigme

Image:

Genty sur Pixabay

Dimensions du développement global de l'élève

- | | | |
|---|---|---------------------------------|
| <input type="checkbox"/> Affective | <input checked="" type="checkbox"/> Cognitive | <input type="checkbox"/> Morale |
| <input checked="" type="checkbox"/> Psychomotrice | <input type="checkbox"/> Sociale | |

Intention éducative

- Favoriser l'intelligence visuospatiale et la résolution de problèmes.
- Stimuler la motricité globale.

Préparation préalable

- Mise en contexte** : les élèves doivent passer à travers le portail le plus vite possible avant qu'il ne se ferme. Pour ce faire, ils doivent faire le parcours avec leur sac de blocs et résoudre l'énigme. Tous les élèves devront faire le parcours et résoudre l'énigme à tour de rôle avant que le portail ne se ferme!
- Faites deux ou trois parcours à obstacles parallèles avec vos élèves à l'intérieur ou à l'extérieur. Plus vous avez d'espace, plus vous pouvez avoir de joueurs en même temps. Utilisez le matériel que vous avez sous la main (bureaux, chaises, cônes) et variez les déplacements (à reculons, en sauts de lapin, les genoux collés).

Le portail de « BLOCS »

- c. Faites une énigme à résoudre en « BLOCS ». Ce peut être un assemblage simple de 5 ou 6 briques en forme de clé, que les élèves devront copier, par exemple

Démarche

1. Modélisez le parcours et le jeu avec un ou deux élèves.
2. Faites des équipes : si vous avez 3 parcours parallèles , faites 3 équipes.
3. Commencez le jeu : les premiers élèves font le parcours et complètent le modèle. Ils reprennent leurs blocs et cèdent la place aux suivants. Le jeu se poursuit jusqu'à ce que tous les élèves aient réussi et soient passés de l'autre côté du portail.
4. Les élèves sont désormais dans « L'univers des BLOCS »! Ils peuvent se déplacer vers le prochain atelier ou la prochaine pièce décorée selon la thématique.

Variantes

- Vous pouvez faire des parcours aussi difficiles que vous souhaitez, incluant ramper sous un bureau, tourner 3 fois autour d'un arbre ou marcher en équilibre sur une poutre.
- Pour augmenter le niveau d'activité physique, ajoutez une contrainte : pendant que des élèves font le parcours, tous les autres élèves doivent faire des jumpings jacks ou des squats pour garder le portail ouvert!



ASSOCIATION SOUTENIR
QUÉBÉCOISE DE LA REPRÉSENTER
GARDE SCOLAIRE MOBILISER

402, rue Verchères
Longueuil (Québec) J4K 2Y6
450 670-8390 / 1 800 363-0592
gardescolaire.org





ASSOCIATION QUÉBÉCOISE DE LA GARDE SCOLAIRE
SOUTENIR
REPRÉSENTER
MOBILISER

Les explorateurs tout-terrains

Groupe d'âge : 9 - 12 ans

Pour explorer le « *pays des BLOCS* », nos explorateurs devront dessiner un véhicule tout-terrain sur du papier et créer un panneau de contrôle en blocs pour le diriger en équipes de deux.



Matériel requis :

- Blocs des élèves
- Crayons des élèves
- Une plaque / planche à blocs collée au mur par élève
- Des feuilles de papier collées au mur
- De la gommette bleue

Image:

Andrew Martin sur Pixabay

Dimensions du développement global de l'élève

- | | | |
|---|---|---------------------------------|
| <input type="checkbox"/> Affective | <input type="checkbox"/> Cognitive | <input type="checkbox"/> Morale |
| <input checked="" type="checkbox"/> Psychomotrice | <input checked="" type="checkbox"/> Sociale | |

Intention éducative

- Favoriser l'intelligence visuospatiale.
- Développer la coopération et la communication.

Préparation préalable

- a. Collez des paires de plaques à blocs sur les murs du local à la hauteur des élèves, ainsi que des feuilles autour pour qu'ils puissent dessiner sur le mur.
- b. Montrez aux élèves des images de manettes, de volants, de pédales, de commandes et de véhicules en tout genre pour les inspirer dans leurs créations.

Les explorateurs tout-terrains

Démarche

1. Divisez le groupe en paires, celles-ci devront créer ensemble leur véhicule tout-terrain.
2. Les élèves devront communiquer et travailler en équipe pour chacun créer un panneau de contrôle pour leur véhicule. Ensemble, leurs panneaux de contrôle doivent avoir toutes les fonctions requises : avancer, reculer, tourner, arrêter.
3. C'est l'heure d'utiliser son imagination pour ajouter de nouvelles fonctions aux panneaux de contrôle de leur véhicule : des boutons qui actionnent des lasers, des ailes, une pelle mécanique, un canon à bonbons...les possibilités sont infinies!
4. Les élèves doivent maintenant dessiner leur véhicule. Divisez les dessins à accomplir entre les deux élèves : un élève peut dessiner l'extérieur du véhicule, l'autre le parebrise et ce qu'on voit au « pays des *BLOCS* » ou les différentes fonctions des boutons, par exemple.
5. Les élèves peuvent, bien entendu, peaufiner leurs dessins au fur et à mesure.

Variantes

- Pour augmenter le niveau d'activité physique des élèves, vous pouvez placer leurs blocs et leurs crayons loin du mur ou par terre.
- Lorsque les élèves ont terminé, ils peuvent démontrer leur véhicule et ses fonctions à leurs amis, si le temps le permet.
- Vous pouvez aussi raconter une histoire active pendant que les élèves contrôlent leurs véhicules en suivant vos indications.



ASSOCIATION SOUTENIR
QUÉBÉCOISE DE LA REPRÉSENTER
GARDE SCOLAIRE MOBILISER

402, rue Verchères
Longueuil (Québec) J4K 2Y6
450 670-8390 / 1 800 363-0592
gardescolaire.org



Image:
FelixMittermeier sur Pixabay

Images de référence



*David Joisten sur Pixabay



*Egonkling sur Pixabay



*Michael Schwarzeberger sur Pixabay



ASSOCIATION QUÉBÉCOISE DE LA GARDE SCOLAIRE
SOUTENIR
REPRÉSENTER
MOBILISER

Concours « *BLOCS* » en pot

Groupe d'âge : Multiâge

Un pot rempli de blocs à l'entrée du service de garde...

Chaque élève est invité à deviner le nombre de pièces qu'il contient.



Matériel requis pour la chasse :

- Pot transparent avec couvercle
- Beaucoup de blocs
- Carton
- Crayons feutres
- Feuille lignée
- Stylo
- Gommette
- Prix à gagner

Dimensions du développement global de l'élève

- | | | |
|--|---|---------------------------------|
| <input type="checkbox"/> Affective | <input checked="" type="checkbox"/> Cognitive | <input type="checkbox"/> Morale |
| <input type="checkbox"/> Psychomotrice | <input type="checkbox"/> Sociale | |

Intention éducative

- Développer la capacité de résolution de problèmes.
- Stimuler l'intelligence visuo-spatiale.

Concours « BLOCS » en pot

Préparation préalable

- Faire une affiche « CONCOURS » avec le carton et les feutres et y indiquer le prix à gagner *.
- Tracer deux sections sur la feuille : « Nom » & « Nombre de blocs »
- Remplir le pot transparent de blocs.
- Compter le nombre de pièces contenues dans le pot.
- Déposer le pot, la feuille et le stylo sur table à l'entrée du service de garde.
- Coller l'affiche au-dessus de la table, bien en vue de tous.

* Le prix peut être matériels (idéalement en lien avec la thématique) ou bien un ou des privilège(s) pour l'élève gagnant.

Démarche

- Rassembler tous les élèves et expliquer les consignes du « Concours » :
 - Bien observer le pot.
 - INTERDIT de l'ouvrir et de le toucher.
 - Tenter de deviner combien de blocs il contient.
 - Inscrire son nom et le nombre de blocs estimé sur la feuille à côté du pot.
 - 1 participation par élève.
 - Résultat et prix donnés lors du rassemblement en fin de journée.
- Inviter les élèves qui n'ont pas encore participé à tenter leur chance au cours de la journée, avant __ : __, heure à laquelle le « Concours » de termine.



ASSOCIATION SOUTENIR
QUÉBÉCOISE DE LA REPRÉSENTER
GARDE SCOLAIRE MOBILISER

402, rue Verchères
Longueuil (Québec) J4K 2Y6
450 670-8390 / 1 800 363-0592
gardescolaire.org



Sources des images:

Image 1 tirée du site :

<https://www.facebook.com/photo.php?fbid=10153257491733623&set=pcb.10153137894185605&type=3&theater&ifg=1>

Image 2 tirée du site :

<https://pixabay.com/fr/photos/bureau-personnes-accus%C3%A9-accusant-2539844/>



ASSOCIATION QUÉBÉCOISE DE LA GARDE SCOLAIRE
SOUTENIR
REPRÉSENTER
MOBILISER

Chasse aux trésors

Groupe d'âge : Multiâge

À l'aide d'indices dissimulés dans des « têtes de bonhommes », les élèves cheminent jusqu'à la découverte ultime des « TRÉSORS » ...



1. Matériel requis pour la chasse :

- Pots de nourriture pour bébé
- Peinture jaune et noir
- Pinceaux
- Feuilles de papier / Crayons / Ciseaux
- Lamineuse et pochettes à laminer

OU

- Pellicule autoadhésive (« Mac tac »)

2. Matériel requis pour le 1^{er} trésor :

- Moules « LEGO » (en vente sur internet)
- ½ tasse d'eau
- 2 sachets de gélatine
- ¼ tasse de sirop de maïs clair
- 1 paquet de « Jell-O » (couleur au choix)
- Chaudron
- Fouet
- Sachets individuels

3. Matériel requis pour le 2^e trésor :

- Mélange à brownie du commerce
- Moule carré ou rectangulaire
- Spatule
- Crémage vanille du commerce
- Pellicule d'emballage alimentaire
- Colorants alimentaires
- Bonbons (sans arachide ou noix)
- Couteaux
- Petits bols individuels

Dimensions du développement global de l'élève

- | | | | | | |
|-------------------------------------|---------------|-------------------------------------|-----------|--------------------------|--------|
| <input checked="" type="checkbox"/> | Affective | <input checked="" type="checkbox"/> | Cognitive | <input type="checkbox"/> | Morale |
| <input type="checkbox"/> | Psychomotrice | <input checked="" type="checkbox"/> | Sociale | | |

Intention éducative

- Favoriser l'intelligence visuo-spatiale.
- Développer le sentiment d'appartenance et l'esprit d'équipe par la collaboration entre les pairs.
- Stimuler la résolution de problèmes.

Préparation préalable # 1



2 Têtes

- a. Collecter des pots de nourriture pour bébé en verre.
- b. Peindre les pots et leurs couvercles en jaune, laisser sécher.
- c. Peindre un visage en noir sur les pots jaunes, mettre de côté.
- d. Tailler les feuilles de papier et y inscrire des indices simples et clairs sur les papiers OU coller des images « évocatrices » qui amèneront les élèves d'un point à l'autre lors de la chasse.
- e. Plastifier ces indices / images.
- f. Disposer les têtes aux bons endroits pour la chasse aux trésors et coller l'indice / image directement à côté des têtes.

Préparation préalable #2



3 Trésor #1 : Jujubes en forme de blocs

Une fois les moules « LEGO » reçus et lavés :

- a. Déposer l'eau très froide et le sirop de maïs dans le chaudron.
- b. À l'aide du fouet, brasser jusqu'à l'homogénéité du mélange.
- c. Ajouter la gélatine et le « Jell-O », répéter l'étape b.
- d. Mettre sur la cuisinière à feu moyen et brasser jusqu'à l'obtention d'une consistance liquide ET collante.
- e. Déposer dans les moules et placer au frigo pour au moins 5 à 6 heures.
- f. Démouler et placer dans les sachets individuels.
- g. Déposer les sachets au dernier endroit de la Chasse aux trésors.

Préparation préalable #3



4 Trésor #2 : Brownies en blocs

- a. Préparer les Brownies selon les indications du fabricant, laisser refroidir.
- b. Démouler et tailler Les Brownies en rectangles et carrés, mettre de côté.
- c. Séparer le crème selon le nombre de couleurs de bonbons choisis.
- d. Préparer les couleurs de chaque mélange (à l'aide du colorant) et valider ces couleurs en les comparant avec les bonbons.
- e. Séparer le crème et les bonbons dans de petits, mettre de côté.
- f. Déposer 1 Brownie, 1 bol de crème, 1 bol de bonbons et 1 couteau dans une assiette et emballer chaque assiette avec la pellicule alimentaire.
- g. Déposer les assiettes au dernier endroit de la Chasse aux trésors.

Chasse aux trésors « LEGO »

Démarche

1. Rassembler le groupe d'élève et leur mentionner que vous avez reçu l'info qu'un trésor se cachait au cœur du service de garde...
2. Donner les consignes de bases, incluant celles-ci :
 - Trouver chaque tête à l'aide de l'indice / image précédent.
 - Laisser la tête et l'indice / image à l'endroit où ils ont été trouvés.
3. Former des équipes.
4. Donner le 1^{er} indice à la 1^{re} équipe à partir à la chasse.
5. Décaler le départ des groupes de 2-3 minutes entre chacun, donner le 1^{er} indice / image seulement à ce moment.
6. Une fois la chasse terminée, rassemblement des élèves avec leurs trésors afin de déguster, tous ensemble, le « *fruit de leurs efforts* ».



ASSOCIATION SOUTENIR
QUÉBÉCOISE DE LA REPRÉSENTER
GARDE SCOLAIRE MOBILISER

402, rue Verchères
Longueuil (Québec) J4K 2Y6
450 670-8390 / 1 800 363-0592
gardescolaire.org

Sources des images:

Image 1 tirée du site :

<https://www.amazon.fr/Minifigurines-Lego-5%C3%A9rie-16-RANDONNEUR/dp/B01LB30HWU>

Images 2-3-5 tirées du site :

https://www.facebook.com/groups/44292910604/10157989186345605/?comment_id=10157989615845605¬if_id=1588695178162371¬if_t=group_comment

Image 4 tirée du site :

<https://www.instructables.com/id/Lego-Brownies/>



ASSOCIATION QUÉBÉCOISE DE LA GARDE SCOLAIRE
SOUTENIR
REPRÉSENTER
MOBILISER

Le bateau

Groupe d'âge : Multiâge

Nos explorateurs doivent transporter des pièces d'or et des pierres précieuses de l'autre côté du lac. Quel bateau pourra transporter le plus gros butin ?



Matériel requis :

- Blocs
- Une étendue d'eau
- Des pièces de monnaie ou des billes

Image:

Gerd Altmann sur Pixabay

Dimensions du développement global de l'élève

- | | | |
|---|---|---------------------------------|
| <input type="checkbox"/> Affective | <input checked="" type="checkbox"/> Cognitive | <input type="checkbox"/> Morale |
| <input checked="" type="checkbox"/> Psychomotrice | <input type="checkbox"/> Sociale | |

Intention éducative

- Favoriser l'intelligence visuospatiale.
- Développer la résolution de problèmes.

Préparation préalable

- Préparez une étendue d'eau pour tester les bateaux des élèves.
- Montrez des images de bateaux à vos élèves et échangez sur les différences entre les designs. Quel serait le meilleur pour transporter des choses lourdes?

Le bateau

Démarche

1. Donnez à vos élèves des pièces de monnaie ou des billes.
2. Indiquez à vos élèves qu'ils auront trois essais pour créer le meilleur bateau possible.
3. Amusez-vous!

Variantes

- On peut ajouter des critères additionnels, par exemple, le bateau le plus stable lorsqu'il y a des vagues.



ASSOCIATION
QUÉBÉCOISE DE LA
GARDE SCOLAIRE

SOUTENIR
REPRÉSENTER
MOBILISER

Image:
Ondrej Sponiar sur Pixabay



ASSOCIATION QUÉBÉCOISE DE LA GARDE SCOLAIRE
SOUTENIR
REPRÉSENTER
MOBILISER

Les ingénieurs

Groupe d'âge : Multiâge

Créer un pont en blocs par-dessus la rivière.



Matériel requis :

- Blocs
- Une rivière dessinée sur du papier
- Images de différents ponts

Optionnel :

- Des poids (petits haltères, bouteilles d'eau)
- Un ruban à mesurer

Image:

StockSnap sur Pixabay

Dimensions du développement global de l'élève

- | | | |
|---|---|---------------------------------|
| <input type="checkbox"/> Affective | <input checked="" type="checkbox"/> Cognitive | <input type="checkbox"/> Morale |
| <input checked="" type="checkbox"/> Psychomotrice | <input type="checkbox"/> Sociale | |

Intention éducative

- Favoriser l'intelligence visuo-spatiale
- Stimuler la motricité fine, notamment la coordination oculomanuelle.
- Développer le raisonnement logique

Les ingénieurs

Préparation préalable

- Dessinez sur une feuille une rivière. Choisissez la largeur en fonction du nombre de blocs dont disposent vos élèves.
- Montrez aux élèves des images de différents types de ponts et échangez sur leur construction et leur fonction.
- Expliquez que les élèves devront utiliser des blocs afin de construire leur propre pont pour permettre aux personnages de traverser la rivière.
- Établissez avec eux les critères qui seront utilisés pour comparer les ponts : le plus beau, le plus long, le plus haut, le plus solide...à vous de choisir!

Démarche

- Remettez les rivières sur papier aux élèves pour qu'ils puissent commencer la construction de leur pont.
- Aidez les élèves en leur posant des questions et en réorientant leurs efforts.
- Lorsque les ponts sont complétés, vous pouvez les comparer et les afficher fièrement dans votre local ou dans le corridor!

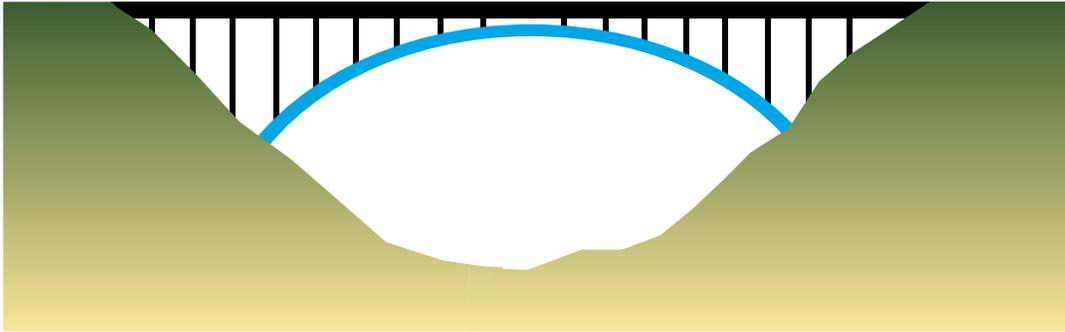
Variantes

- Avec les plus vieux, on peut en profiter pour expliquer la notion des vecteurs de force. Les élèves peuvent alors utiliser les dessins des ponts et y tracer des flèches qui indiquent la direction des forces.
- Si vos élèves peuvent partager du matériel, faites le projet en équipe pour favoriser la collaboration et la communication.

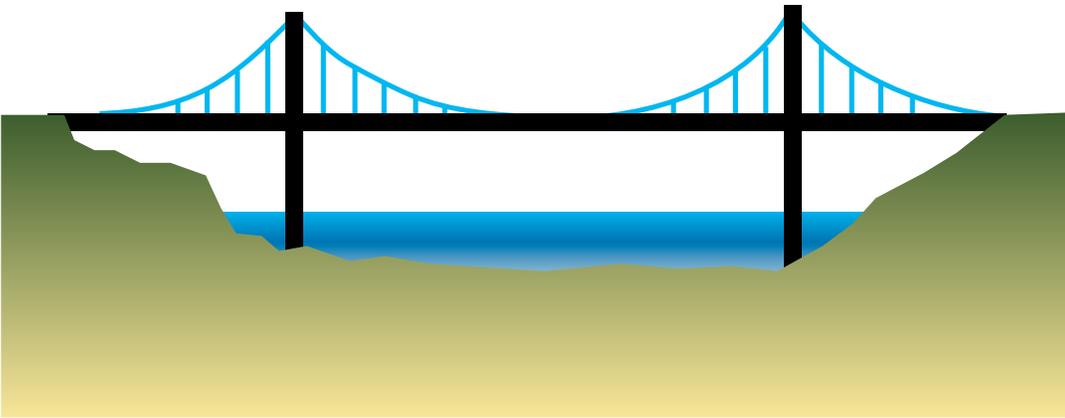


ASSOCIATION SOUTENIR
QUÉBÉCOISE DE LA REPRÉSENTER
GARDE SCOLAIRE MOBILISER

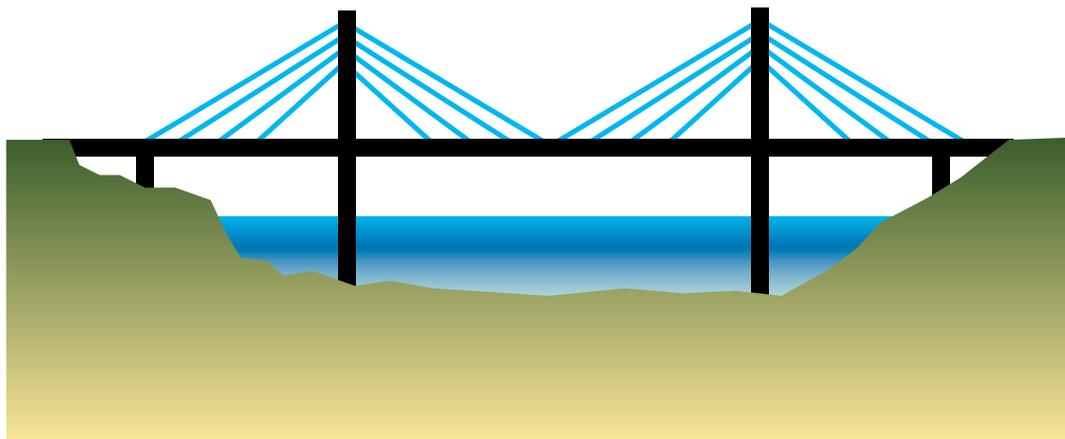
Les types de ponts



Pont en arc



Pont suspendu



Pont à haubans

Images:

Roulex45 – Travail personnel, CC BY-SA 3.0

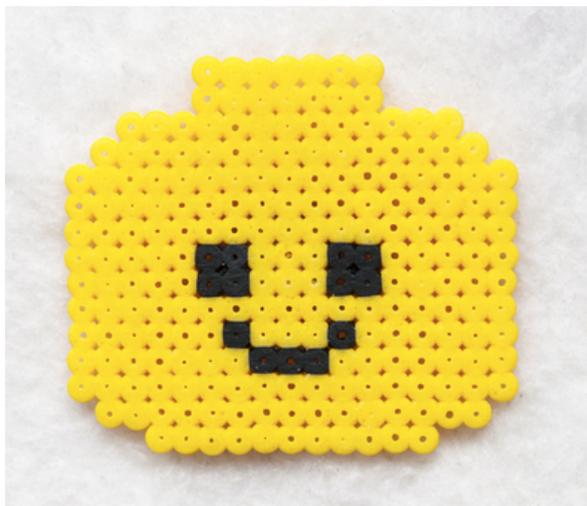


ASSOCIATION QUÉBÉCOISE DE LA GARDE SCOLAIRE
SOUTENIR
REPRÉSENTER
MOBILISER

Pixellisez vos BLOCS

Groupe d'âge : Multiâge

Créer ou tenter de reproduire des images pixellisées à l'aide de blocs de construction.



Matériel requis :

- Blocs carrés en quantité suffisante
 - Planches à blocs
 - Images en grand format : 8 ½ X 11
 - Lamineuse et pochettes à laminer
- OU
- Pellicule autoadhésive
 - Petits sacs de plastique transparent identifié au nom de chaque élève

Dimensions du développement global de l'élève

- | | | |
|---|---|---------------------------------|
| <input type="checkbox"/> Affective | <input checked="" type="checkbox"/> Cognitive | <input type="checkbox"/> Morale |
| <input checked="" type="checkbox"/> Psychomotrice | <input type="checkbox"/> Sociale | |

Intention éducative

- Stimuler l'intelligence visuospatiale.
- Développer la motricité fine, notamment la coordination oculo-manuelle.
- Favoriser la créativité par la conception de modèles.

Pixelliser vos blocs

Préparation préalable

- Trouver et imprimer des images pixellisées en grand format 8 ½ X 11
- Plastifier afin qu'elles soient faciles à nettoyer et réutilisables.
- Préparer des sacs de plastique avec les tous blocs requis pour la réalisation des images / modèles.

ATTENTION

Les pièces ne servent qu'à 1 seul élève, mais à tous les modèles : chaque modèle est démonté avant la construction du suivant, donc les mêmes pièces resservent d'un modèle à l'autre.

Démarche

- Remettre 1 planche et 1 sac de blocs par élève.
- Présenter 1 image au groupe et inviter les élèves à reproduire le modèle dans un temps donné (5 à 10 minutes / modèle, en fonction du niveau de difficulté et de l'âge des élèves).

Variantes

- Immortaliser les réalisations des élèves en photos et en imprimer quelques-unes afin présenter les activités de la journée sur le babillard du SDG...
- 1 seule feuille peut aussi présenter de 4 à 6 images (toujours plastifiée...) afin de prolonger l'activité, de manière individuelle en fin de journée...



ASSOCIATION SOUTENIR
QUÉBÉCOISE DE LA REPRÉSENTER
GARDE SCOLAIRE MOBILISER

402, rue Verchères
Longueuil (Québec) J4K 2Y6
450 670-8390 / 1 800 363-0592
gardescolaire.org

Sources des images:

Images 1 & 2 tirées du site :

<https://www.facebook.com/groups/44292910604/?fref=nf>

Image 3 tirée du site :

<https://www.flickr.com/photos/k9d/6950970771>



ASSOCIATION QUÉBÉCOISE DE LA GARDE SCOLAIRE
SOUTENIR
REPRÉSENTER
MOBILISER

J'ai perdu la tête !!!

Groupe d'âge : Multiâge

Sur le principe du jeu « *La queue de l'âne* », il faut replacer la tête du « *Bonhomme* »; saurez-vous relever le défi ???



Matériel requis :

- Carton
 - Crayons-feutres
 - Ciseaux
 - Bandeau / foulard (1 par élève)
 - Lamineuse et pochettes à laminer
- OU
- Pellicule autoadhésive
 - Gomme

Dimensions du développement global de l'élève

- | | | |
|--|---|---------------------------------|
| <input type="checkbox"/> Affective | <input checked="" type="checkbox"/> Cognitive | <input type="checkbox"/> Morale |
| <input type="checkbox"/> Psychomotrice | <input checked="" type="checkbox"/> Sociale | |

Intention éducative

- Stimuler l'intelligence visuospatiale.
- Développer le sentiment d'appartenance et la collaboration entre pairs.
- Produire un message clair afin d'être bien compris et bien guider son coéquipier.

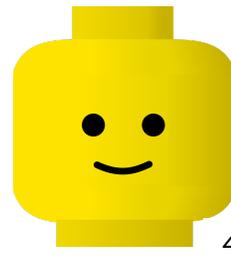
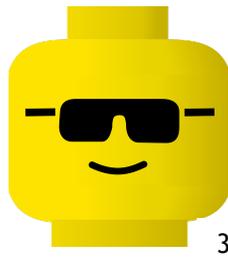
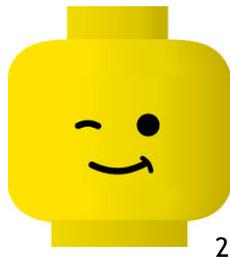
J'ai perdu la tête !!!

Préparation préalable

- Dessiner, découper et plastifier des corps de « *bonhomme* ».
- Idem avec des têtes.
- Coller les corps au mur, avec un minimum de 2 mètres de distance entre chacun.

Démarche

- Former de 3 à 5 équipes, en fonction du nombre d'élèves.
- Placer les équipes en lignes face aux corps (toujours 2 mètres entre les élèves).
- Chaque élève reçoit un bandeau / foulard.
- Chaque équipe reçoit 1 tête avec de la gommette au dos.
- Le 1^{er} élève de chaque équipe place le bandeau / foulard sur ses yeux et tourne 3 fois sur lui-même.
- Au signal de départ, avec les indications de ses coéquipiers, le participant va placer la tête sur le corps du « *bonhomme* » de son équipe.
- L'équipe qui a le mieux réussi « *l'assemblage* » reçoit un point.
- Quand tout le monde a tenté sa chance, on fait le décompte des points et nomme l'équipe vainqueur.



ASSOCIATION SOUTENIR
QUÉBÉCOISE DE LA REPRÉSENTER
GARDE SCOLAIRE MOBILISER

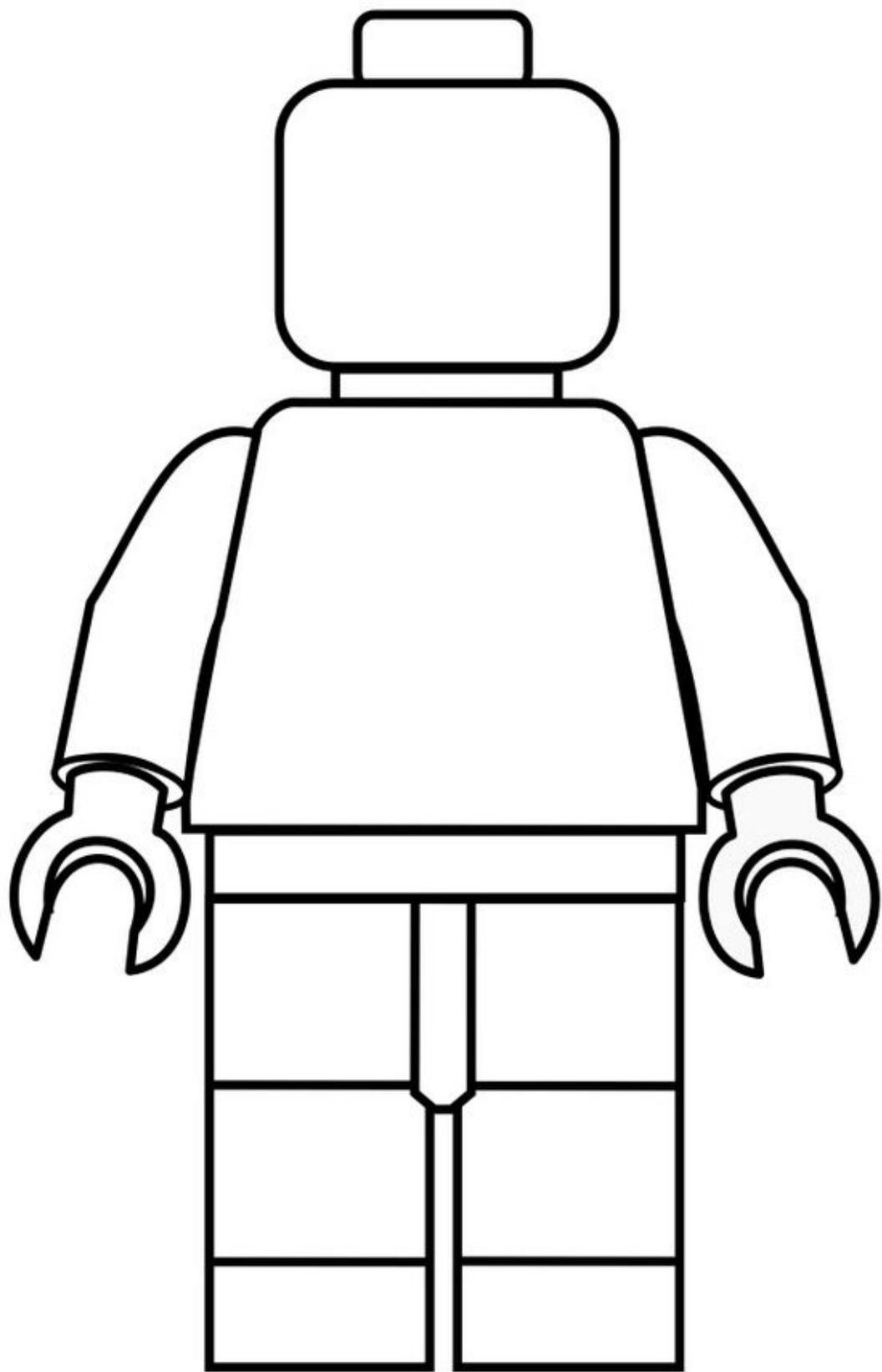
Sources des images:

Image 1 tirée du site :

<https://www.facebook.com/groups/44292910604/?fref=nf>

Images 2-3-4 tirées du site :

<https://pixabay.com/fr/images/search/>





Je suis un personnage à mon image

Groupe d'âge : Multiâge

ASSOCIATION QUÉBÉCOISE DE LA GARDE SCOLAIRE
SOUTENIR
REPRÉSENTER
MOBILISER

Chacun est invité à se représenter tel qu'il se perçoit OU tel qu'il aimerait être perçu...



Matériel requis :

- Feuilles blanches
- Feuilles avec le modèle du « personnage à mon image »
- Crayons de couleurs
- Ciseaux
- Colle
- Grand carton pour y coller le groupe
- Images de divers personnages

Dimensions du développement global de l'élève

- | | | |
|---|---|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> Affective | <input checked="" type="checkbox"/> Cognitive | <input checked="" type="checkbox"/> Morale |
| <input checked="" type="checkbox"/> Psychomotrice | <input checked="" type="checkbox"/> Sociale | |

Intention éducative

- Favoriser l'estime de soi : l'élève doit porter un regard sur lui-même afin de se représenter tel qu'il se perçoit OU tel qu'il aimerait être perçu via le « personnage à mon image »...
- Susciter la créativité dans ce « dessin » personnalisé.
- Éveiller le jugement critique face aux perceptions : « *Ce que je perçois, est-ce nécessairement la vérité?* »
- Développer la motricité fine, notamment la coordination oculo-manuelle.
- Amener l'élève à exprimer sa pensée devant un groupe de pairs et échanger avec ces derniers sur leurs pensées et opinions respectives.

Je suis un personnage à mon image

Préparation préalable

- Coller les images des différents personnages dans le local.
- Installer le grand carton au mur.

Démarche

- Inviter les élèves à aller observer les différents personnages, sans passer de commentaire...
- Discuter avec eux de leur perception initiale envers chacun des personnages :

Sur quoi t'es-tu basé pour bâtir ton opinion?

- Est-ce une fille ou un garçon?
- Quel est sa plus grande qualité / son plus grand défaut?
- Quel est son travail actuel ou de rêve?
- Quel est son activité / sport /loisir préféré?
- Qui est son / sa meilleur(e) ami(e)?

- Remettre une feuille avec ou sans le modèle du « *personnage à mon image* » sur laquelle chacun est invité à se représenter tel qu'il se perçoit OU tel qu'il aimerait être perçu; quels aspects de lui-même souhaite-t-il mettre en valeur, faire connaître aux autres???
- Découper son « *personnage à mon image* ».
- À tour de rôle, au moment d'aller coller son « *personnage à mon image* » l'élève est invité à présenter son « *personnage à mon image* » (ça peut être en répondant aux questions précédentes...).
- On peut alors échanger sur les perceptions des pairs face aux caractéristiques dudit personnage, des liens entre ces dernières et l'élève qui a réalisé CE « *personnage image* »...



ASSOCIATION SOUTENIR
QUÉBÉCOISE DE LA REPRÉSENTER
GARDE SCOLAIRE MOBILISER

Source de l'image:

Image tirée du site :

<https://www.facebook.com/groups/44292910604/?fref=nf>

Personnage à mon image

