

SDG - FEUILLE DE PROGRAMMATION EN JOURNÉE PÉDAGOGIQUE

Éducateur/éducatrice : Mme Clode

Date de la pédago: 19 septembre 2025

Nom de l'activité : Crayon magique

Type d'activité : Active

L'activité sera réalisée en: AM__X__ PM : ____

<u>Durée</u>	<u>Nombres d'enfants</u>	<u>Âge</u>	<u>Lieu</u>
<u>Toute la matinée</u>	<u>22 par groupe</u>		

Description de ma journée

7H à 9H accueil des élèves (dessins ou jeux société libre)

9H à 10h marche pour observer la nature

10H à 11h Jeu du crayon magique

11H à 12h Jeu libre extérieur

12H à 13H Dîner

Description de l'activité

Jeu crayon magique : Le groupe est divisé en 3 ou 4 équipes et nous faisons 2 sous équipe . une des sous équipe dessine et l'autre transmet l'info à dessiné.

Achats supplémentaires

En journée pédagogique un budget de 20.00\$ par éducateur/éducatrice est disponible pour acheter du matériel supplémentaire.

Crayon

Feuille brouillon

4 paquets des mots ou phrase à dessiner

IMPORTANT

- Selon l'horaire signé par l'éducateur/éducatrice, une activité devra être programmée pour chaque demi-journée travaillée.
- Une copie papier de votre programmation doit être remise à Marlène au plus tard deux jours après la signature de votre horaire.