

Semaine touristique

Activité 2

0 à 12 ans

Faire la lecture à
voix haute

Activité 4

0 à 3 ans

Boîte à jouets

4 à 6 ans

Rouge ou noir

7 à 9 ans

Petits carrés

10 à 12 ans

Bataille navale

Activité 6

4 à 6 ans

Chasse aux chiffres

7 à 9 ans

Viser juste

10 à 12 ans

Pétanque ou patanque

Activité 1

4 à 6 ans

Cornets à la guimauve

7 à 9 ans

Sandwich vacances

10 à 12 ans

Nachos sur le feu

Activité 3

4 à 6 ans

Lettres à la plage

7 à 9 ans

Cartes postales

10 à 12 ans

Explorateur

Activité 5

0 à 3 ans

Ho hisse!

4 à 12 ans

Il était un petit navire

Activité 7

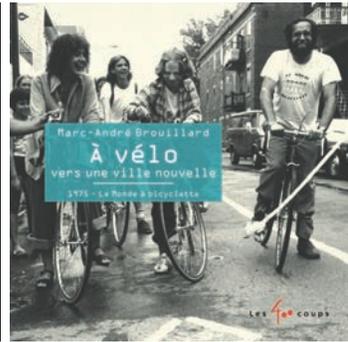
0 à 9 ans

Découvrir un parc

10 à 12 ans

Promenade à vélo

SUGGESTIONS LECTURE



CHARADE

Mon premier est un petit félin.
Mon deuxième est le contraire de tard.
Mon tout est un lieu où vivent les princesses et les princes.

Qui suis-je?

Réponse p. 111

ÉNIGME

Qu'est-ce qu'on retrouve dans la mer et dans le ciel?

Réponse p. 111

TRUCS ET CONSEILS



Variez la durée de lecture selon l'âge et les intérêts de l'enfant. Pour un jeune enfant, il est peut-être préférable de lire pendant plusieurs petites séances plutôt que de lire pendant une longue séance.

« Les livres sont importants, mais les conversations qu'ils font naître et les liens qu'ils créent sont ce qui compte vraiment. »

- Alice Ozma

ACTIVITÉ 1



Les enfants ont besoin d'appivoiser les aliments avant de les manger. Dans certains cas, cela se passe très rapidement, alors que pour d'autres c'est plus long. Il faut donner à l'enfant l'occasion de toucher, sentir et jouer avec les aliments. On peut aussi lui décrire le goût. Accompagner l'enfant dans la découverte des aliments contribue à réduire la pression à l'heure des repas et à développer une relation saine avec la nourriture.

Source: Fondation Olo

Cornets à la guimauve

Âge : 4 à 6 ans

Ingrédients :

- 1 tasse de framboises
- 1 tasse de fraises coupées en dés
- 1 banane coupée en dés
- 1 tasse de miniguimauves
- 1/2 tablette de chocolat au lait (de type Toblerone) de 400 g, coupée en morceaux
- 8 cornets à crème glacée gaufrés

Étapes à suivre :

1. Dans un bol, mélanger les fruits avec les miniguimauves et les morceaux de chocolat.
2. Déposer cette préparation dans les cornets.
3. Envelopper chaque cornet dans une feuille de papier d'aluminium épais.
4. Placer une grille au-dessus des braises du feu de camp et y déposer les cornets.
5. Cuire de 5 à 7 minutes en retournant les cornets fréquemment.

Recette inspirée de Je Cuisine

1.



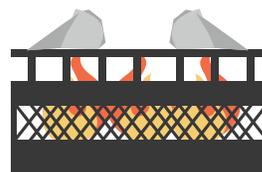
2.



3.

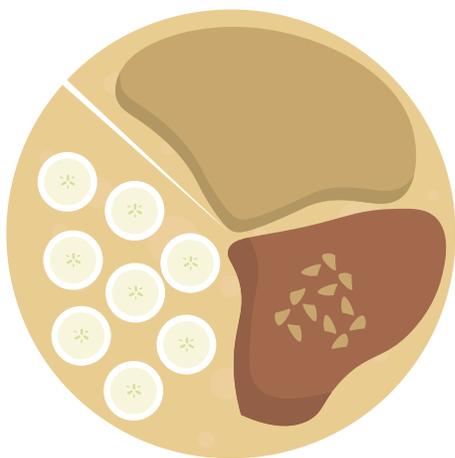


4.



5.





Sandwich vacances

Âge : 7 à 9 ans

Ingrédients :

- 4 tortillas
- 2 bananes, coupées en rondelles
- ½ tasse de tartinade au chocolat et noisettes
- ½ tasse de beurre d'arachide
- ¼ tasse d'arachides hachées



Étapes à suivre :

1. Sur un plan de travail, couper une ligne droite à partir du centre de la tortilla jusqu'au rebord.
2. Visualiser 3 sections sur la tortilla. Étaler 2 c. à soupe de tartinade au chocolat et noisettes sur une section. Verser 1 c. à soupe d'arachides sur la tartinade. Étaler 2 c. à soupe de beurre d'arachide sur la 2e section. Déposer le quart des rondelles de bananes sur la 3e section.
3. Replier la section tartinade sur la section beurre d'arachide et replier à nouveau sur la section banane.
4. Répéter les étapes précédentes avec le reste des ingrédients pour obtenir 3 sandwichs supplémentaires.

Recette inspirée de Le chef c'est moi!



Nachos sur le feu

Âge : 10 à 12 ans

Ingrédients :

- 1 sac de croustilles de maïs
- 1 poivron rouge, coupé en cubes
- 2 oignons verts, coupés en rondelles
- ½ tasse d'olives noires tranchées
- 1 ½ tasse de fromage mozzarella râpé
- 1 tasse de salsa
- ¾ tasse de crème sure

Étapes à suivre :

1. Dans une grande poêle en fonte, déposer les croustilles de maïs, garnir de poivron rouge, d'oignons verts, d'olives noires et de fromage râpé.
2. Déposer sur les braises du feu et cuire jusqu'à ce que le fromage soit fondu.
3. Servir avec la salsa et la crème sure.



Recette inspirée de IGA

ACTIVITÉ 2

Faire la lecture à voix haute

Âge : 0 à 12 ans

La lecture à voix haute est souvent réservée aux petits qui ne savent pas lire. Pourtant les grands aussi l'apprécient et il est recommandé de continuer de leur faire cette lecture. La lecture s'intègre facilement dans la routine du dodo, mais il est possible de créer d'autres rituels comme lire à table, lire les dimanches matin, etc. Profitez des vacances pour mettre en place des moments privilégiés de lecture.

Varier les façons de lire à voix haute

Expérimenter différentes façons de lire à voix haute : en écho (le parent lit une phrase et l'enfant relit la même phrase), à l'unisson (le parent et l'enfant lisent la même phrase en même temps), à tour de rôle (le parent et l'enfant lisent chacun une phrase ou un paragraphe), à relais (le parent commence à lire une phrase ou un paragraphe et demande à l'enfant de poursuivre).



Source : Herrmann, 2020

ACTIVITÉ 3

À noter!

Utilisez le quotidien pour éveiller votre enfant à l'écriture. Lorsqu'il réalise un dessin, écrivez son prénom dans le bas de la feuille. Lorsqu'il commence à dire des mots, écrivez ses mots et affichez-les sur le réfrigérateur. Quand l'enfant nomme des personnes de son entourage, écrivez ces noms à côté de leur photo. À l'occasion, vous pourrez pointer les mots et les dire à voix haute. C'est un moyen pour que l'enfant puisse faire le lien entre la parole et l'écrit.

Source : INSPQ

Lettres à la plage

Âge : 4 à 6 ans

Dessiner des lettres dans le sable à l'aide d'une branche ou d'un bâton et demander à l'enfant de tenter de les reproduire.



Cartes postales

Âge : 7 à 9 ans

Utiliser une carte postale du commerce si vous êtes en voyage ou fabriquer la carte avec une photo ou un dessin. Demander à l'enfant d'écrire à un proche pour raconter un moment agréable des vacances. Inscrire l'adresse, ajouter un timbre et poster la carte.



Explorateur

Âge : 10 à 12 ans

Impliquer l'enfant dans la planification des vacances. Demandez-lui d'effectuer des recherches sur Internet à propos de la destination choisie. Pendant les vacances, inviter l'enfant à noter ses coups de cœur ou ses observations dans un carnet de voyage. Vous ne voyagerez pas cette année, ce n'est pas un problème. Demander à votre enfant de choisir une destination sur la carte du monde. Il réalisera les recherches à propos de cette destination. Ensuite, il pourra faire un collage, un dessin ou noter ses trouvailles dans un carnet de voyages imaginaires.

ACTIVITÉ 4



Boîte à jouets

Âge : 0 à 3 ans

Offrir à l'enfant une boîte contenant différents objets. Il éprouvera du plaisir à sortir et à remettre les objets dans la boîte.

Rouge ou noir

Âge : 4 à 6 ans

But du jeu : Obtenir le plus grand nombre de cartes.

Matériel :

- 1 jeu de cartes



Déroulement :

1. Placer un jeu de cartes face contre table.
2. Demander au joueur 1 de deviner quelle sera la couleur de la carte (rouge ou noir).
3. Si le joueur 1 a raison, il garde la carte sinon c'est le joueur 2 qui l'obtient.
4. Celui qui amasse le plus grand nombre de cartes gagne la manche.
5. Recommencer une autre manche en inversant les rôles (joueur 2 devine).

Petits carrés

Âge : 7 à 9 ans

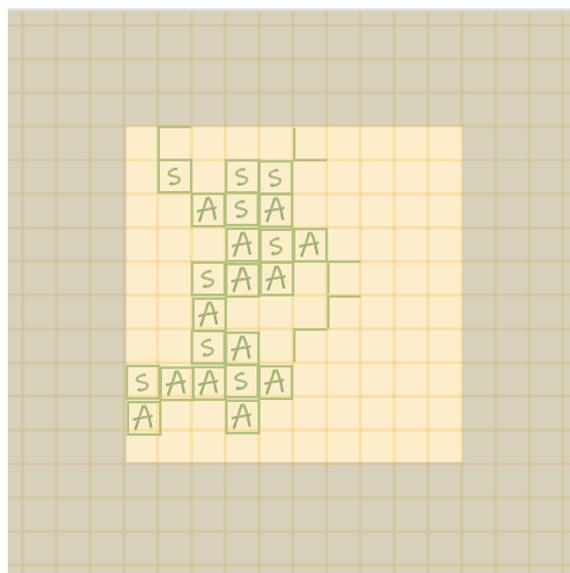
But du jeu : Terminer le plus de carrés possibles.

Matériel :

- 1 papier quadrillé
- 1 crayon

Déroulement :

1. Déterminer la taille de la surface de jeu (ex. : 10 cases X 10 cases).
2. À tour de rôle, les joueurs tracent une ligne sur un côté d'un petit carré de la grille. Lorsque le trait ferme le carré, le joueur remporte ce carré, inscrit son initiale dans la case et rejoue.
3. La partie se termine lorsque tous les petits carrés ont été tracés et le gagnant est celui qui en a obtenu le plus.



Bataille navale

Âge : 10 à 12 ans

But du jeu : Couler tous les bateaux de l'adversaire.

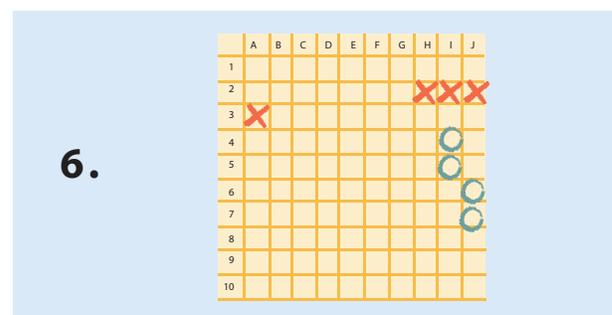
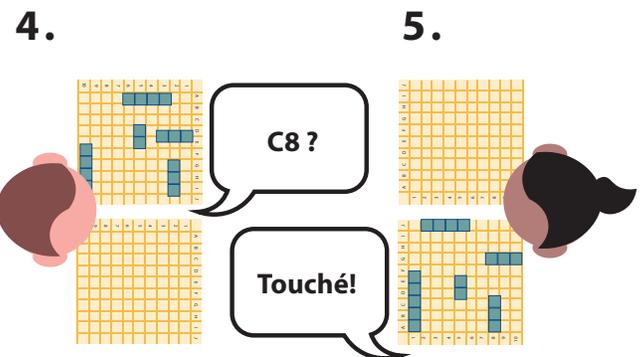
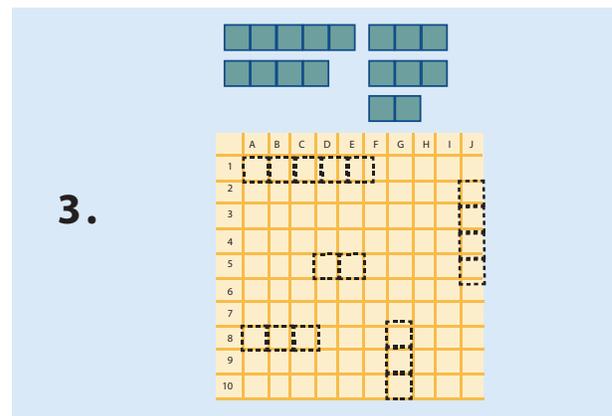
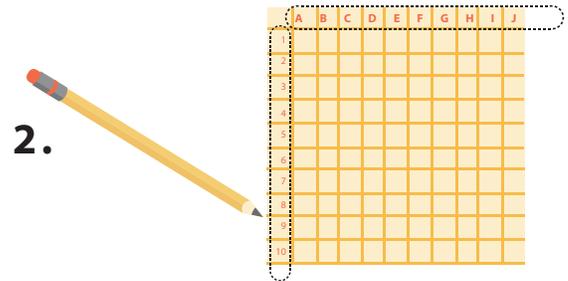
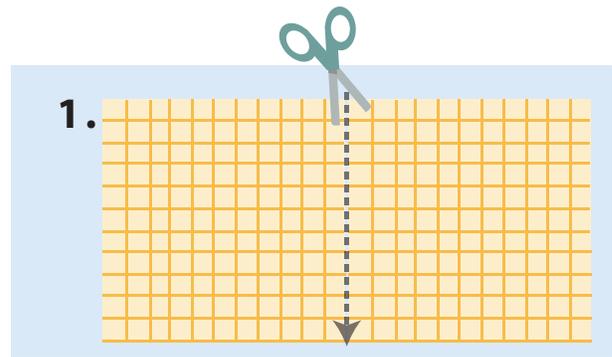
Matériel :

- 2 papiers quadrillés
- 2 crayons

Déroulement :

1. Sur une feuille quadrillée, chaque joueur doit tracer 2 carrés de 10 cases par 10 cases. (un carré pour représenter sa grille de jeu et un autre pour représenter celle de l'adversaire)
2. Dans le haut de chaque grille, inscrire les lettres de A à J (une lettre vis-à-vis de chaque case). Sur le côté gauche de chaque grille, inscrire les chiffres de 1 à 10 (un chiffre vis-à-vis de chaque case).
3. Chaque joueur doit placer ses bateaux sur sa propre grille. Il faut dessiner 1 bateau de 5 cases, 1 bateau de 4 cases, 2 bateaux de 3 cases et 1 bateau de 2 cases. (Les bateaux sont placés horizontalement ou verticalement, mais jamais en diagonale).
4. Le premier joueur annonce son tir en utilisant les coordonnées de la case ciblée (ex. : C8).
5. Le joueur adversaire consulte sa grille et doit répondre si le tir touche ou non un de ses bateaux.
6. Selon la réponse du joueur adverse, le premier joueur inscrira une croix si le bateau est touché ou un cercle si le tir est dans l'eau.
7. Les joueurs font un tir par tour et le premier à couler tous les bateaux de son adversaire gagne la partie.

Source : Keljeu



ACTIVITÉ 5

Ho hisse!

Âge : 0 à 3 ans

Coucher bébé sur le dos (dès 3 mois), prendre ses mains et le tirer délicatement jusqu'en position assise. Redescendre lentement bébé sur le dos. Cet exercice renforce les muscles du cou et l'incite à s'asseoir seul.

Source : Naître et grandir

Pour l'enfant plus vieux, attacher ensemble une série de foulards. Cacher les foulards dans votre chandail en laissant une pointe visible. Demander à l'enfant de tirer pour découvrir la chaîne de foulards. Pour les plus vieux de cette tranche d'âge, les initier au jeu de souque à la corde.

Ho hisse!

Source : Educatout.com



Il était un petit navire

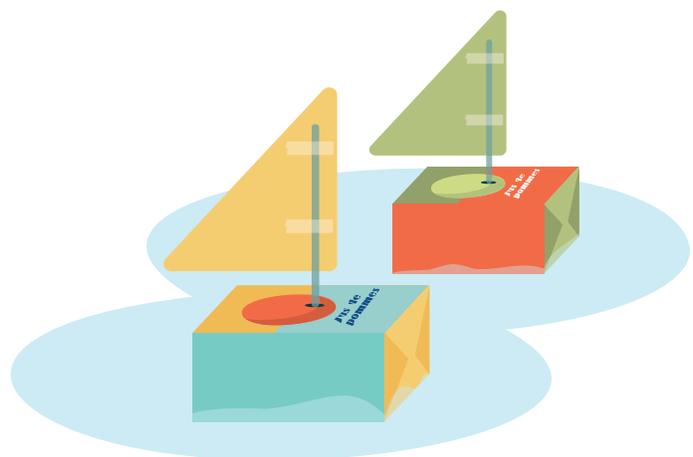
Âge : 4 à 6 ans

Matériel :

- 1 boîte de jus vide et sa paille
- 1 petit triangle en papier

Déroulement :

1. Coller le triangle sur la paille en se servant du côté flexible de celle-ci. Ce sera le mât et la voile.
2. Faire un petit trou au centre de la boîte et y insérer le mât. Votre bateau est prêt à naviguer dans le bain, la piscine ou le lac!

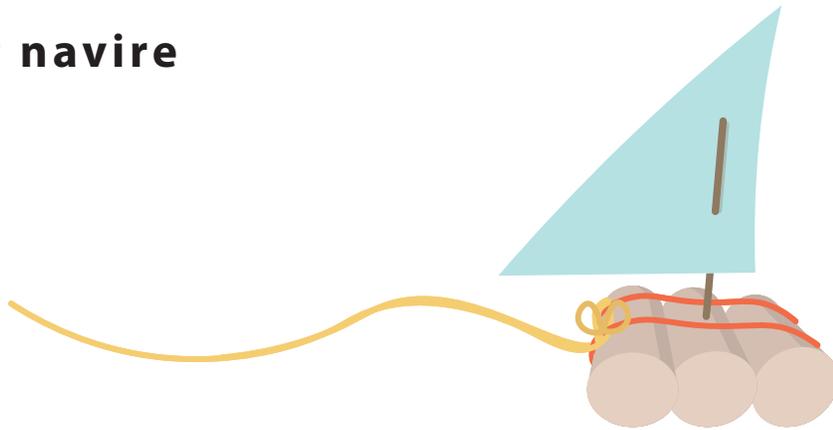


Il était un petit navire

Âge : 7 à 9 ans

Matériel :

- 3 bouchons de liège
- 2 élastiques
- 1 cure-dent
- 50 cm de ficelle
- Papier coloré épais
- Ciseaux



Déroulement :

1. Placer les bouchons de liège côte à côte et les enrouler avec les 2 élastiques.
2. Nouer la ficelle avec les 2 élastiques.
3. Dans le papier, découper un triangle dont la hauteur est de la taille du cure-dent. Faire 2 petits trous et y insérer le cure-dent. Ce sera le mât et la voile.
4. Enfoncer le mât dans le bouchon du centre et votre bateau est prêt à naviguer!

Source : Mômes par Parents

Il était un petit navire

Âge : 10 à 12 ans

Matériel :

- 1 barquette en plastique ou en styromousse
- 2 petites bouteilles d'eau
- 1 brochette en bois
- Tissu ou carton
- Ruban adhésif large
- 1 bouchon de liège
- Ciseaux
- Colle



Déroulement :

1. Fixer la barquette sur les bouteilles d'eau avec le ruban adhésif.
2. Découper un triangle dans le carton (ou le bout de tissu) et le fixer sur le pic à brochette avec la colle. Ce sera le mât et la voile.
3. Enfoncer le mât au centre de la barquette et planter le bout du pic sur un bouchon de liège (sous la barquette). Votre bateau est prêt à naviguer!

Source : Mômes par Parents

ACTIVITÉ 6



Utilisez les activités du quotidien pour éveiller les enfants aux mathématiques. Au fil du temps, ils pourront faire des liens entre les mots et la quantité que ces mots représentent. Par exemple, comptez les marches d'escalier lorsque vous montez ou descendez avec votre enfant, comptez les morceaux de fromage à l'heure de la collation, etc.

Chasse aux chiffres

Âge : 4 à 6 ans

Vous avez un trajet de voiture à faire pour les vacances ou tout simplement une promenade dans votre quartier, demander aux enfants de repérer les chiffres dans l'environnement. Cela peut être un chiffre sur une plaque d'immatriculation, une adresse, un panneau de signalisation, etc. Lancer des défis aux enfants comme le premier à trouver un 8 ou le premier à trouver 10 chiffres.

MONT-LAURIER 37



Source : Educatout.com

Viser juste

Âge : 7 à 9 ans

Matériel :

- Pistolet à eau ou vaporisateur
- Verres en plastique

Déroulement :

1. Disposer les verres en plastique sur une surface plane. Déterminer à l'avance le nombre de points attribués pour chaque verre (ex. : verre rouge = 9 points, verre bleu = 6 points, etc.). Si vous utilisez des verres à usage unique, vous pouvez inscrire le nombre de points directement sur le verre.
2. Déterminer la distance entre les cibles et le joueur.
3. À tour de rôle, les joueurs feront 4 tirs pour atteindre les cibles. Chaque joueur compte ses points. Le joueur ayant le nombre de points le plus élevé remporte la manche. Le gagnant est le premier joueur à remporter 4 manches.
4. Il est possible de changer la disposition des cibles (verres alignés, verres dans une forme pyramidale, etc.) entre les manches pour varier le jeu.

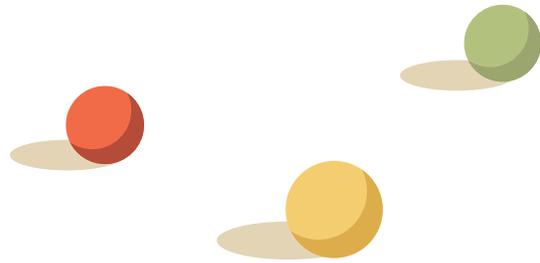


Pétanque ou patanque

Âge : 10 à 12 ans

Matériel :

- Balles, roches ou billes



Le jeu de la patanque s'inspire de celui de la pétanque, mais les points sont comptés avec des pas. Il se joue sur un terrain plat.

Déroulement :

1. Pour commencer, un joueur marque au sol la ligne à partir de laquelle les lancers vont s'effectuer.
2. Il lance le cochonnet (une petite roche, une balle ou une bille).
3. Il lance ensuite sa boule (ou sa roche) le plus près possible du cochonnet.
4. Le 2e joueur lance à son tour pour être le plus près possible du cochonnet ou pour déloger la boule de son adversaire. Chaque joueur effectue 3 lancers.
Les boules qui se retrouvent :

- À moins d'un pas du cochonnet valent 15 points
- Entre un et deux pas donnent 10 points
- À plus de 2 pas méritent 3 points.

Le gagnant est le joueur qui aura le plus grand nombre de points après 5 manches.



ACTIVITÉ 7

Découvrir un parc

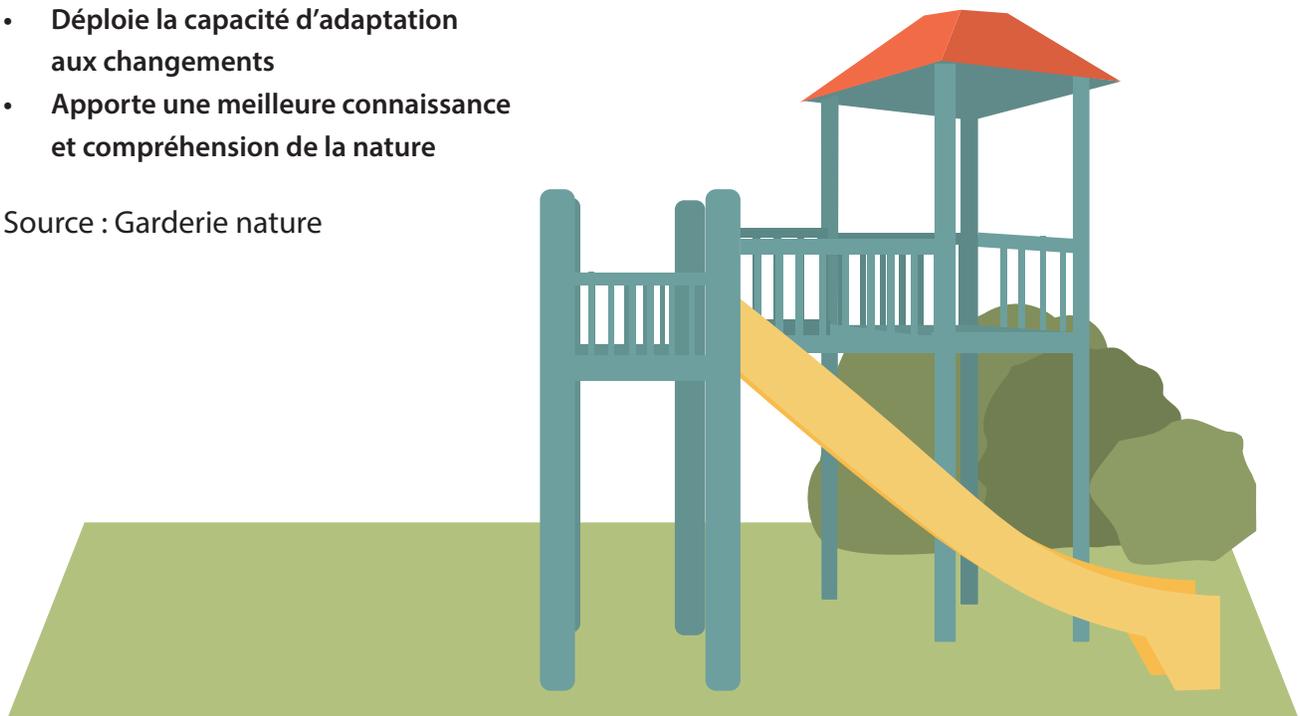
Âge : 0 à 9 ans

Les enfants adorent jouer au parc. Proposez-leur de découvrir de nouveaux parcs en voyage ou dans votre propre ville. Ils pourront relever de nouveaux défis. Le parc est un excellent endroit pour développer des habiletés motrices et sociales. Tout en assurant la sécurité de l'enfant, laissez-le explorer les modules de jeux ou s'amuser librement avec les éléments de la nature.

Les effets positifs du jeu en nature :

- Améliore la santé physique
- Favorise le sommeil
- Élargit les compétences sociales
- Accroît la collaboration entre les enfants
- Libère de l'énergie
- Aiguise la curiosité
- Stimule la créativité
- Augmente la confiance en soi
- Développe le leadership
- Déploie la capacité d'adaptation aux changements
- Apporte une meilleure connaissance et compréhension de la nature

Source : Garderie nature



Promenade à vélo

Âge : 10 à 12 ans

Organiser une promenade à vélo avec son enfant peut être un moment bien agréable. Il faut évaluer le trajet en fonction des habiletés de l'enfant. La piste cyclable est un endroit plus sécuritaire pour les débutants. Il faut compter environ une heure pour faire 10 km avec quelques pauses. Mieux vaut commencer par une courte distance au début et graduellement augmenter au fil des sorties.

Partez à la découverte de votre quartier d'une toute autre façon!

Source : Vifa magazine

