

OCTOBRE 2025

GROUPE SDG-07 DE JULIE



LES LUNDIS À LA BIBLIO		LES MARDIS DÉCOUVERTES		LES MERCREDIS TURBULENTS		LES JEUDIS EXPRESSIONS		LES VENDREDIS QUE J’AIME		MESSAGE 
 LE PETIT NICOLAS	29	 ATELIER CUISINE	30	LA CHASSE AUX INSECTES	1	LE GRAND DÉPART DES OIES	2	 CONSEIL DE GROUPE	3	ROUTINE : 7h00 à 8h12 en décroisonnement avec Geneviève, Fifi et Gisella 11h43 à 12h58 SDG du diner avec Julie 11h43 à 12h00 : repas 12h00 à 12h15 : repas pour ceux qui ont besoin de plus de temps + ménage et jeux tranquilles 12h20 à 12h58: jeux libres dans la cour 15:26 à 17h30 SDG du soir avec Julie 15:26 à 16:00 : jeux libres dans la cour 16h00 à 17h15: activité animée 17h30 à 18h00 en décroisonnement avec Geneviève
Lecture “Le Petit Nicolas”. Écoute bien l’histoire... puis choisis ta scène préférée et mime-la avec ton corps ! Un jeu parfait pour pratiquer l’écoute et t’exprimer sans mots (COMPÉTENCES DE COMMUNICATION),		Envie de cuisiner une collation délicieuse et saine ? Participe à cet atelier que tu pourras refaire seul à la maison et épater tes parents ! Développe tes COMPÉTENCES SOCIALES en renforçant ton autonomie.		Dans ce jeu de poursuite, imite les oies qui chassent les insectes. Fais preuve d’ INTÉGRITÉ si tu es éliminé, car respecter les règles rend le jeu amusant pour tous, que tu gagnes ou que tu perdes.		Découvre la technique du fusain en observant et en illustrant les grandes envolées des oies sauvages. Utilise tes COMPÉTENCES DE COMMUNICATION en t’exprimant à l’aide du dessin.		On construit des abris pour les insectes.		
 PARADE DE MODE	6	 EXPÉRIENCE SCIENTIFIQUE	7	LA LUTTES AUX PETITS FANTÔMES	8	DÉCORATION D’HALLOWEEN	9	SDG FERMÉ	10	
En équipe, invente un costume insolite avec du papier. Utilise tes COMPÉTENCES SOCIALES en développant tes relations basées sur l’entraide et le plaisir. Crée des liens avec ton MODULE DE RECHERCHE .		Transforme-toi en sorcier·ère et amuse-toi à fabriquer de la bave de crapaud et une cervelle dans le formol ! Développe tes COMPÉTENCES DE RECHERCHE en observant attentivement et en posant des questions.		Essaie d’attraper le fantôme de ton adversaire sans te faire prendre le tien. Développe ton sens de l’ INTÉGRITÉ en étant juste. Cela te permettra de perdre ou de gagner dans le plaisir.		Construisons la plus longue guirlande d’Halloween pour décorer notre local ! Développe tes COMPÉTENCES DE COMMUNICATION en écoutant et partageant tes idées pour créer ensemble quelque chose de plus grand.				
 CONGÉ	13	 C’EST FAIT COMMENT?	14	CACHE-CACHE LES SQUELETTES	15	DÉCORATION D’HALLOWEEN	16	CLUE	17	
Même en congé, tu peux t’exercer à ton MODULE DE RECHERCHE : « Comment puis-je vous aider ? » J’ai hâte que tu me racontes comment tu as collaboré pour aider ta famille.		Apprends à fabriquer de la pâte à sel. Utilise tes COMPÉTENCES DE PENSÉE en faisant des liens.		Dans ce jeu de cache-cache, ne sois pas le dernier à trouver les squelettes. Utilise tes COMPÉTENCES SOCIALES en développant ta confiance et le respect des règles.		Activité à définir après le conseil de groupe du 3 octobre.		Dans ce jeu d’enquête, découvre qui a mangé le gâteau, avec quel breuvage dans quelle pièce ? Utilise tes COMPÉTENCES DE RECHERCHE en rassemblant des informations et des données.		
 PETIT THÉÂTRE DE L’HORREUR	20	 ATELIER NEURONES	21	TAGUE ZOMBIE	22	CITROUILLE AS- TU LA TROUILLE ?	23	SORTIE AU PARC JOYCE	24	
Fabrique des silhouettes de monstres que tu pourras animer en découvrant la magie des ombres chinoises. Utilise tes COMPÉTENCES COMMUNICATION en écoutant et en parlant.		En conseil de groupe, vos enfants ont choisi d’approfondir l’atelier « Construis ton avion ». Qui développe les COMPÉTENCES DE PENSÉE en planifiant chaque étape comme un vrai petit ingénieur.		C’est la tague la plus lente du monde entier. Tu dois marcher comme un zombie. Le but est de contaminer les autres joueurs en les touchant. Utilise tes COMPÉTENCES D’AUTOGESTION en contrôlant tes grands et petits mouvements.		Décorons ensemble notre citrouille d’Halloween pour l’exposition ! Crée des liens avec ton MODULE DE RECHERCHE en t’aidant mutuellement et en partageant les tâches pour réussir une oeuvre ensemble.		Découvre le jeu, KIK LE LOUP-GAROU qui combine cache-cache, tag et frisson de se faire attraper. Développe tes COMPÉTENCES DE PENSÉE en réfléchissant avant d’agir et en trouvant des stratégies pour te camoufler.		
 JOURNÉE PÉDAGOGIQUE	27	COMMENT FABRIQUER DES BONBONS?	28	LA RIVIÈRE DE LA SORCIÈRE	29	ATELIER MAQUILLAGE	30	LA MAISON HANTÉE	31	
DÉTECTIVES, À VOS LOUPES ! Entre empreintes, codes secrets et suspects farfelus, mène des enquêtes comme un vrai Sherlock Holmes. Utilise tes COMPÉTENCES DE PENSÉE : note les détails et décris précisément tes observations.		Découvre le secret des bonbons, pourquoi sont-ils si bons ? Utilise tes COMPÉTENCES DE RECHERCHE : observe les changements de texture, de couleur et l’état de la matière.		Dans ce jeu d’opposition, aide ton équipe à traverser la rivière bouillante de la sorcière. COMPÉTENCES SOCIALES : L’équipe gagnante sera celle qui aura uni ses forces en collaborant activement pour atteindre un but commun.		Amuse-toi à inventer le maquillage parfait pour l’halloween. En usant de créativité utilise tes COMPÉTENCES DE COMMUNICATION en t’exprimant de manière créative.		On ferme les rideaux, les lumières et on transforme le local en maison hantée. Utilise tes COMPÉTENCES SOCIALES en collaborant avec tes pairs. Crée des liens avec ton MODULE DE RECHERCHE .		