

Ce qu'on m'encourage à faire pour faciliter mon entrée à l'école



PHYSIQUE ET MOTEUR

- Prendre de bonnes postures assises et debout
- Grimper, sauter, marcher sur une poutre, pirouetter, se balancer...
- Bricoler avec différents outils : colle, pinceaux...
- Tenir les ciseaux le pouce vers le haut
- Tenir son crayon à 3 ou 4 doigts
- Être prudent dans ses déplacements et dans la manipulation de certains objets
- Être capable de se détendre
- Se moucher, s'essuyer les fesses et se laver les mains
- S'habiller et se déshabiller
- Ranger ses choses
- Reconnaître ses effets personnels

AFFECTIF

- Faire des choix et exprimer ses goûts
- Supporter davantage l'échec et les frustrations
- Gérer graduellement sa colère et l'exprimer avec des mots
- Nommer ses émotions : joie, colère, tristesse
- Différencier graduellement les comportements acceptables et inacceptables
- Supporter un délai avant que ses besoins soient comblés
- S'adapter aux transitions, suivre la routine
- Être à l'aise en présence de nouvelles personnes
- Rechercher des solutions à de petites difficultés
- Terminer un jeu, une activité

SOCIAL

- Comprendre et respecter les règles de vie établies
- Saluer et remercier les gens
- Régler verbalement ses conflits
- Décrire à sa manière un problème
- Partager ses jouets, ses amis, son espace de jeu
- Suggérer des solutions pour réparer ses torts
- Percevoir les émotions et les besoins des autres

LANGAGE

- Être compris par son entourage et les étrangers quand il s'exprime
- Savoir attendre son tour de parole
- Utiliser le « Je » pour parler de soi
- Décrire ce qu'il voit et fait
- Raconter de courtes histoires, des événements passés
- S'intéresser aux livres, aux comptines, aux chansons
- Utiliser un vocabulaire varié
- S'amuser avec les intonations de la voix
- Jouer avec les mots (mots rigolos, courts, longs)

COGNITIF

- Créer des personnages, des jeux imaginaires
- Demeurer attentif durant une activité
- Participer à des jeux de société
- Compter jusqu'à 6
- Mémoriser 2-3 consignes avant de les exécuter
- Faire des liens entre les objets et leurs utilités
- S'amuser avec les couleurs, les grandeurs et les formes

JOUER • BOUGER • EXPLORER
c'est la clé pour une belle rentrée!

