

SUGGESTIONS D'APPLICATION

Vous trouverez ci-après des pictogrammes qui pourront vous soutenir dans l'application de l'ami du jour. L'utilisation de ces pictogrammes peut faciliter la compréhension de la dynamique de l'ami du jour et aideront les enfants à faire des choix tout en faisant le lien avec la routine du service de garde.

De ce fait, si l'enfant ne sait pas choisir une séquence de routine ou une activité, lui proposer 2 choix

EX : causerie ou activité de groupe

Si l'enfant choisit causerie, lui proposer de choisir entre le livre et s'asseoir à côté de vous

Ces activités sont toujours proposées dans un cadre structuré, organisé et démocratique.

Note : ces choix ne sont pas des tâches du tableau de responsabilité EX : mettre la table, balayer, etc.

Exemples



Causerie

- choisir le livre
- raconter l'histoire
- être assis à côté de son ami ou de la RSG



Activité de groupe

- choisir l'activité (si difficile lui proposer 2 choix)
- aider à préparer l'activité
- expliquer le jeu, être l'arbitre



- choisir entre 2 parcs
- être le chef de train
- choisir le matériel extérieur
- porter le matériel
- déterminer le temps (proposer 2 temps)

Exemples



Activités calmes

- choisir l'activité calme (choix : livre, casse-tête, musique, jeux de table, etc.)
- choisir le lieu (sur le matelas, dans le salon, à table, etc.)



Dîner

- choisir le repas (entre 2 plats)
- aider à préparer le dîner
- choisir le lieu (par terre, dans la cuisine, sur une autre table, etc.)



- dormir à côté d'un ami qu'il choisit
- dormir dans une place spéciale (tente, sac de pois, etc.)
- dormir avec son jouet préféré