



Horaire type d'une journée au SG Le Clin d'œil

Bloc 1 SG (matin) :

7h00 à 7h35	Ouverture du Service de Garde Accueil des enfants, prise des présences et jeux de table au choix.
	Jeux libres dans les locaux du SG (multi-âges) Jeux de société, jeux de construction, casse-têtes, coloriage, jeux de mémoire, jeux de cartes, jeux de poupées, jeux de voitures, lecture, etc.
7h35 à 8h17 (Maternelle sortent à 7h50 et jouent ensemble à l'extérieur)	<u>Activités au choix de l'élève à l'extérieur</u> (Module, cour, jardin, jeux de ballons, etc.), et/ou dans les locaux du SG, et/ou aux gymnases, lors de mauvaises conditions climatiques... Jeux dirigés et/ou jeux libres.
8h17 à 8h30	Rangement du matériel (8h17), fermeture des aires de jeux. <u>8h20 : Entrée de tous les élèves et surveillance par tout le personnel dans la cour.</u> <u>8h25 : Cloche et entrée de tous les élèves dans l'école par les portes « F » et « C ».</u> 8h30 : Début de la classe (RETARD : Entrée avec votre enfant au secrétariat / Motif fourni à la secrétaire).



Bloc 2 SG (midi) :

11h50 à 12h25	Dîner des élèves du préscolaire (SG), ainsi que des 1 ^e (GYM 1) et 2 ^e année (GYM 2).	Activités extérieures selon l'horaire. (Utilisation des locaux en cas de mauvais temps)												
12h25 à 12h55	Activités extérieures selon l'horaire. (Utilisation des locaux en cas de mauvais temps)	Dîner des élèves de 3 ^e et 4 ^e année (GYM 2), des élèves de 5 ^e et 6 ^e année, ainsi que les élèves de la classe ressource (GYM 1).												
DINER	Minimalement, 1 Animation générale par semaine (ex : « Les Mercredis Rigolos! ») Ex : Devinette tactile, charade, énigme, devinette musicale, concours, jeux d'habiletés, défi sportif, etc. Activités « Passe-temps » disponibles si l'enfant termine de manger très tôt. ***LECTURE AUTORISÉE*** Ex : Sudoku, jeux de cartes, mot-caché, mots-croisés, dessin, tic-tac-toe, labyrinthe, points à relier, etc.													
Exemples d'activités Ext.	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Module</th> <th>Cour</th> <th>Parc Ville</th> <th>Talus</th> <th>Parc Bénévoles</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td> <ul style="list-style-type: none"> Jeux libres Serpents-échelles « Ganster » Catastrophes naturelles Jeux de poursuite (4^e5^e6^e) </td> <td> <ul style="list-style-type: none"> Kick mur Ballon T. Basketball Ballon Poire Canoë Ballon King Corde Pac Man Craie/Bulle </td> <td> <ul style="list-style-type: none"> Jeux libres Cachette T-Football Capitaine et matelots Cherche et trouve Drapeau « Lavafloor » </td> <td> <ul style="list-style-type: none"> Kick Ball Élastique Ballon garage Soccer Frisbees Courses Impro Gagaball </td> <td> <ul style="list-style-type: none"> Tag Cachette Jeu du mime 7up Courses Herbier Découvertes Causerie Ruisseau </td> </tr> </tbody> </table>				Module	Cour	Parc Ville	Talus	Parc Bénévoles	<ul style="list-style-type: none"> Jeux libres Serpents-échelles « Ganster » Catastrophes naturelles Jeux de poursuite (4^e5^e6^e) 	<ul style="list-style-type: none"> Kick mur Ballon T. Basketball Ballon Poire Canoë Ballon King Corde Pac Man Craie/Bulle 	<ul style="list-style-type: none"> Jeux libres Cachette T-Football Capitaine et matelots Cherche et trouve Drapeau « Lavafloor » 	<ul style="list-style-type: none"> Kick Ball Élastique Ballon garage Soccer Frisbees Courses Impro Gagaball 	<ul style="list-style-type: none"> Tag Cachette Jeu du mime 7up Courses Herbier Découvertes Causerie Ruisseau
	Module	Cour	Parc Ville	Talus	Parc Bénévoles									
<ul style="list-style-type: none"> Jeux libres Serpents-échelles « Ganster » Catastrophes naturelles Jeux de poursuite (4^e5^e6^e) 	<ul style="list-style-type: none"> Kick mur Ballon T. Basketball Ballon Poire Canoë Ballon King Corde Pac Man Craie/Bulle 	<ul style="list-style-type: none"> Jeux libres Cachette T-Football Capitaine et matelots Cherche et trouve Drapeau « Lavafloor » 	<ul style="list-style-type: none"> Kick Ball Élastique Ballon garage Soccer Frisbees Courses Impro Gagaball 	<ul style="list-style-type: none"> Tag Cachette Jeu du mime 7up Courses Herbier Découvertes Causerie Ruisseau 										
13h00 à 13h15	13h00-05 : Rangement du matériel, fermeture des aires de jeux et <u>entrée des élèves préscolaires.</u> <u>13h06 : Entrée des élèves « marcheurs » du préscolaire.</u> 13h08 : CLOCHE / Entrée de tous les élèves (SG et marcheurs) et prise en charge par les enseignants (tes) (Jusqu'à 13h13 : Surveillance à la Porte F) 13h13 : Début de la classe (RETARD : Entrée avec votre enfant au secrétariat / Motif fourni à la secrétaire). Jusqu'à 13h15 : Suivis des éducateurs (trices) aux profs, messages, rapports d'accident et/ou ménage...													

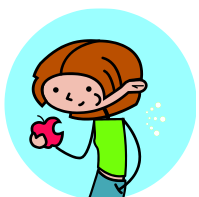




Bloc encadrement (après-midi / préscolaire seulement) :

<p>14h40 à 15h40 N.B. Les élèves « marcheurs et autobus » doivent quitter durant cette période, afin de ne pas être facturés. À compter de 15h40, la période SG débute et votre enfant doit être inscrit.</p>	<p>14h40 à 15h05 : Période d'encadrement de tous les élèves de la maternelle :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Accueil et prise des présences • Collation et causerie entre amis • Hygiène <p>15h05 à 15h35 : Pour les élèves inscrits au SG :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Animation (devinette, comptine, histoire, défi, jeu, chant, ateliers, etc.). • Jeux libres et/ou dirigés à l'extérieur et/ou aux locaux du SG, à la bibliothèque et/ou au gymnase. • 15h40 à 15h45 : Les « élèves marcheurs » restant attendent à l'accueil du SG et seront facturés s'ils restent au SG après 15h45. • 15h40 : Élèves qui prennent l'autobus sont reconduits au débarcadère par un éducateur (trice), où l'enseignant (te) responsable les prend en charge.
---	--

***PORTE VERROUILLÉE DE 15h40 à 15h50 / SÉCURITÉ DES ÉLÈVES ***



Bloc 3 (après-midi):



15h45 à 16h00	Accueil des élèves, prise des présences, hygiène et collation (pour ceux de la 1 ^e à la 6 ^e année).
16h00 à 16h45	Activité dirigée, qui tient compte du développement global de l'enfant, animée par l'éducateur (trice) du groupe, selon l'horaire des aires de jeux. *Voir la planification hebdomadaire de chaque groupe affichée près du SG.
*16h30 à 17h00	Période propice à l'amorce des « travaux scolaires » pour les élèves inscrits. *Le parent demeure responsable de la supervision des études et des travaux scolaires de son enfant.
16h45 à 17h15	Activités au choix de l'élève (multi-âges) à l'extérieur ou activités aux choix de l'élève dans les locaux du SG et/ou dans les gymnases. Jeux dirigés et/ou jeux libres.
17h15 à 18h00	Regroupement des élèves (multi-âges) dans les locaux du SG et jeux libres : Jeux de tables au choix (jeux de société, jeux de construction, casse-têtes, coloriage, jeux de mémoire, jeux de cartes, lecture, etc.)
18h00	Fermeture du SDG *FRAIS DE RETARD LORSQU'APPLICABLES*

