

Littératie, ruralité et développement : mise en œuvre du projet médiathèque

- Rapport de recherche -

Université du Québec à Rimouski
CÉR-122-988



LE LIMIER
Littératie Illustrée : Intervention en
Éducation et Recherche



Sébastien Ouellet, Ph. D.

15 décembre 2023

Table des matières

Résumé	3
1. Contexte et problématique	4
2. Concepts de référence	7
2.1. La néoruralité	8
2.2. La littératie communautaire	9
2.2.1. La communauté éducative	10
2.3. Le capital culturel	10
2.3.1. Le développement des infrastructures culturelles	11
2.4. L'innovation sociale	12
3. Méthodologie	15
3.1. Un cas représentatif : la MRC de L'Islet	15
3.2. La collecte et l'analyse des données	15
3.2.1. La sélection du territoire par l'analyse d'indicateurs intersectoriels	15
3.2.2. La conception et la description de l'implantation du projet	15
3.2.3. La documentation constitutive	16
3.2.4. Les acteurs du projet	16
4. Résultats	17
4.1. L'analyse des indicateurs intersectoriels	17
4.1.1. L'Indice de vitalité économique	18
4.1.2. L'indice de l'état des communautés locales	18
4.1.3. Le niveau de scolarité de la population	20
4.1.4. Le niveau de participation culturelle	21
4.2. La conception et la description de l'implantation du projet : description	22
4.3. Les documents constitutifs réalisés	26
4.4. Les acteurs du projet : réponses obtenues	28
5. Discussion	31
Conclusion	33
Médiagraphie	34
Annexe I - Le plan d'affaires	45
Annexe II - La charte de l'organisme Médiathèque L'Héritage de L'Islet-Sud	58
Annexe III - Les règlements généraux	59
Annexe IV - Le programme éducatif et culturel	73
Annexe V- Le plan de communication	163

*Les annexes peuvent être consultées dans le rapport complet en ligne. : [Ouellet, Sébastien \(uqar.ca\)](http://Ouellet, Sébastien (uqar.ca))

ou

<https://www.uqar.ca/universite/a-propos-de-l-uqar/departements/unites-departementales-des-sciences-de-l-education/ouellet-sebastien>

Résumé

Plusieurs régions rurales vivent des défis en matière de littératie, de culture et de développement social notamment en raison de leur éloignement avec les grands centres urbains. Ces phénomènes touchent particulièrement des petites communautés, comme celle de L'Islet-Sud, affectées par plusieurs facteurs de dévitalisation : (CISSCA, 2017; ISQ, 2023a, 2023b; Statistique Canada, 2023). Dans ce contexte, l'éducation et la culture jouent rôle fondamental (De Varennes, 2017) et la mise en œuvre d'infrastructures entièrement dédiées à la littératie communautaire se pose comme un levier incontournable de ce développement que l'on souhaite durable (Dick, Jeanotte et Hill, 2019; Ruel, Moreau et Alarie, 2015; Saire, 2016). En ce sens, notre recherche-intervention (RI), fondée sur une approche écosystémique (Bronfenbrenner, 1979; Larose, Terrisse, Lenoir, et Bédard, 2004), a accompagné un comité de citoyens qui pilote un projet de transformation d'une église en médiathèque. Ainsi, notre recherche vise à documenter cette démarche afin de mettre en évidence la dimension non formelle et extrascolaire qui consolide le développement de la littératie (Desrosiers, Nanhou, Ducharme, Cloutier-Villeneuve, Gauthier et Labrie, 2015) par la réalisation d'un centre de littératie communautaire en milieu rural. Les documents constitutifs de l'organisme *Médiathèque L'Héritage de L'Islet-Sud*, ainsi que des informations collectées auprès des acteurs du projet permettent de procéder à une analyse globale de cette mise en œuvre. Une telle caractérisation permet finalement de mettre l'accent sur les impacts immédiats de ce type d'innovation sociale structurante (Dancause, 2014).

1. Contexte et problématique

Les régions rurales sont appelées à vivre une transition importante en matière de littératie communautaire, notamment en raison de leur dépeuplement et du vieillissement de leur population. Le phénomène de la littératie en milieu rural dévitalisé est mieux compris et son analyse est favorisée par l'utilisation d'indicateurs provenant de différents secteurs d'activité : l'éducation, la culture et le milieu socioéconomique.

La littératie ne se limite plus à la capacité de lire et englobe maintenant des habiletés nécessaires tout au long de la vie afin d'atteindre des objectifs personnels et sociétaux (Berger et Desrochers, 2011; Hébert et Lafontaine, 2010; Ruel, Moreau et Alarie, 2015). Ainsi, le niveau de compétence en littératie s'avère déterminant pour la qualité de vie des adultes : niveau de santé, l'emploi, l'engagement social, etc. (Ouellet, 2021b). En effet, les différents rapports de l'OCDE (2021) montrent bien que des compétences en littératie favorisent le développement et l'épanouissement des populations. En ayant un meilleur accès à la lecture et l'écriture, les individus participent plus activement à la prospérité économique, ils sont plus informés et instruits, et jouissent de niveaux de bien-être et de santé plus élevés. À l'inverse, les personnes dont le taux de littératie est faible sont plus à risque de souffrir de problèmes de santé, d'être victimes d'accidents de travail, de toucher de plus faibles revenus ou encore d'être au chômage (Desrosiers et al., 2015).

Une analyse des résultats obtenus lors d'une recherche précédente (Ouellet, 2021a) nous indique quelques constantes. D'abord, le fossé séparant des secteurs d'un même territoire souligne une dimension associée à la mobilité : la littératie en milieu rural dévitalisé comporte une dimension géographique. C'est le cas notamment des problèmes liés à l'exode rural, l'accessibilité de la formation et de différents types d'activité, notamment lorsqu'il est question d'en organiser ou de participer à des événements culturels.

Puis, on retrouve une autre constante : les problèmes liés à la communication du point de vue individuel, problèmes qui regroupent les difficultés de langage éprouvées par plusieurs élèves et l'utilisation des technologies par les enfants, soulignée par les parents notamment. Sous cet aspect, la littératie se révèle davantage comme le défi sous-jacent à la plupart des réponses. En effet, les difficultés langagières ont été mentionnées à plusieurs reprises comme étant omniprésentes. L'un des problèmes mentionnés fréquemment est celui du faible vocabulaire qu'ont certains enfants ainsi que la prédominance des troubles de la parole, troubles qui jouent un rôle déterminant dans le développement de la littératie et de « la capacité à parler plus ou moins bien le français » (Bentolila, 2008, dans Laparra et Margolinas, 2012, p. 55).

La situation problématique dont il est question affecte également l'accès à la culture, car on retrouve peu ou pas du tout d'institution à vocation exclusivement culturelle. D'une part, on sait que les pratiques culturelles de la population sont reliées étroitement à la proximité des espaces et des ressources (Dick et al., 2019; Saire, 2016) et à la transmission des habitudes parentales (Bourdieu et Passeron, 1964, 1970; De Varennes, 2017). D'autre part, le développement culturel est clairement associé au développement local (Dick et al., 2019). En conséquence, le manque de pratiques culturelles souligne le rôle incontournable des infrastructures, lieux structurants qui favorisent l'accès à la culture. La présence « physique » de l'infrastructure la rend donc essentielle. Ainsi, « pour que la culture contribue davantage au développement et à la cohésion sociale, il

conviendrait de résoudre les problèmes persistants de qualité et de répartition des infrastructures culturelles [...] afin de favoriser la participation et l'accès aux activités culturelles » (UNESCO, 2021). Cette mesure nous permet également de constater que le nombre d'infrastructures a une incidence sur la variété des manifestations culturelles (Saire, 2016). En ce sens, plusieurs études démontrent que la culture est clairement associée au développement local (Dick et al., 2019; Duxbury et Campbell, 2011).

Des pistes d'action ont déjà été identifiées (Ouellet, 2021a), mais certaines concernent plus spécifiquement les objectifs de la recherche en cours :

- A. Stimuler l'offre éducative et culturelle en milieu rural au moyen de nouvelles ressources adaptées aux besoins considérant que l'uniformité territoriale n'existe pas. Ainsi, penser à la transformation de bâtiments déjà existants est un objectif réaliste pour les communautés rurales, car la présence de lieux vides ou non exploités est une ressource bien réelle appelée à devenir un lieu incontournable d'ateliers et de formations diverses une fois qu'il aura été transformé.
- B. Proposer des ressources structurantes afin de faire reconnaître la valeur d'une infrastructure à vocation culturelle au niveau social et économique pour pallier le manque de ressources éducatives par la réalisation d'un espace d'apprentissage et de collaboration qui favorise l'augmentation du niveau de littératie. L'ajout d'un espace éducatif supplémentaire permettra d'y tenir des activités d'animation et de collaboration qui sont efficaces dans le développement de la littératie en milieu défavorisé. Aussi, on peut penser que des partenariats faciliteraient la réalisation et la mise en place de nouvelles ressources.
- C. Développer des projets dédiés exclusivement au développement de la littératie communautaire et de la culture plutôt que strictement aux compétences individuelles associées à la scolarité. Dans le prolongement d'une approche de type écosystémique (Larose et al., 2004; Pithon et al., 2008) associée à l'éducation pour tous (UNESCO, 1990) et à la Cité de l'éducation (Pourtois et al., 2013), des projets misent essentiellement sur un type de « formation non formelle » qui consolide le développement de la littératie (Desrosiers et al., 2015). Toutefois, une intervention éducative collective implique de tenir compte des besoins de la communauté et des ressources du milieu pour mobiliser et amorcer un changement significatif en collaboration avec tous les acteurs liés au développement humain (Bronfenbrenner, 1979; Larose et al., 2004). Une orientation collective s'appuie notamment sur la participation de tous les acteurs d'une communauté, parents, éducateurs, leaders et décideurs politiques, pour mettre en œuvre des moyens concrets de faire face à de tels défis (Slee, 2010).
- D. Accélérer le développement des infrastructures culturelles et éducatives dans les secteurs dévitalisés. De telles infrastructures permanentes sont porteuses d'activités culturelles organisées et de pratiques régulières en lecture, en écriture et en communication orale. L'ajout d'une ressource éducative structurante contribue à agir concrètement sur la persévérance scolaire des élèves et aurait une influence positive sur le niveau de scolarité de la population à long terme (Trenholme Counsell et Roy, 2016).

Pour ce faire, la mise en œuvre de ressources innovantes semble nécessaire pour briser le cercle qui maintient des collectivités rurales en constante dévitalisation, notamment pour favoriser l'accès

à la culture et le développement de compétences en littératie. C'est pourquoi nous pensons que des interventions sont incontournables au regard du « changement des attitudes et des comportements individuels » (Dolbec et Prud'homme, 2009, dans Duchesne et Leurebourg, 2012, p. 3) afin d'instaurer un changement significatif dans les collectivités (Mayne, 2017).

La recherche de solutions mène d'abord à stimuler l'offre de nouvelles ressources adaptées aux besoins des collectivités dévitalisées (Ouellet, 2021b) et, plus concrètement, à réaliser l'implantation d'une innovation sociale axée sur le rôle fondamental de la littératie, c'est-à-dire dédiée exclusivement au développement de la littératie et de la culture. La réalisation d'un espace structurant constitue une forme concrète qui favorise les compétences d'une communauté par le biais de l'éducation populaire et d'activités non formelles. Une telle démarche serait structurée par un processus de recherche-intervention fondé sur l'implantation d'une innovation sociale (Carrier et Fortin, 2003; Dancause, 2014). Dans cette innovation, la littératie est une force motrice de développement social et économique, car elle permet d'assurer un accès à la connaissance, la pensée, la culture et l'information.

L'émergence du projet médiathèque est d'abord rendue possible par la réalisation d'une infrastructure novatrice dédiée à la culture et à l'éducation. Puis, en tant que démarche de recherche, les objectifs sont :

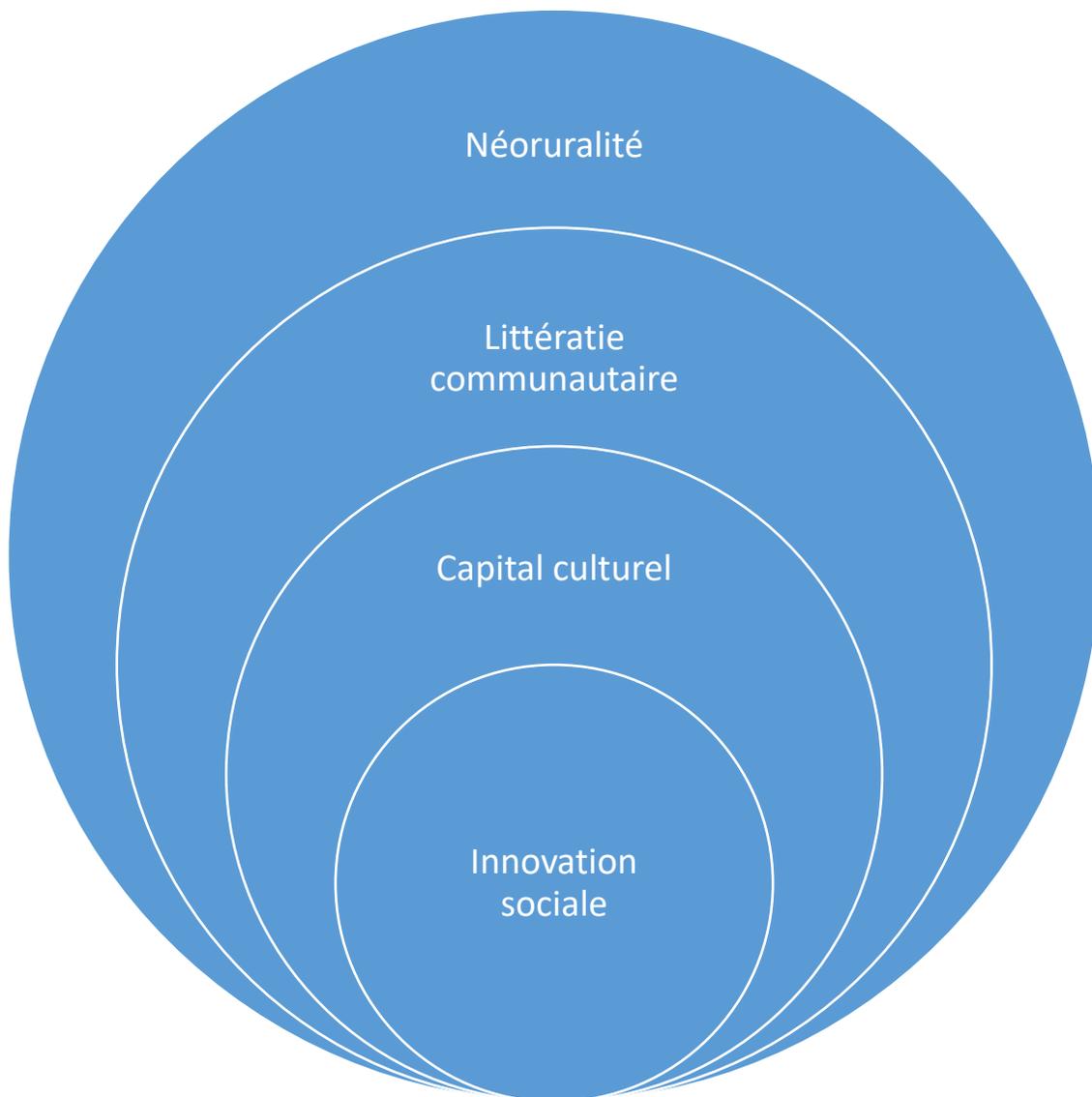
- 1- documenter la mise en œuvre du projet de médiathèque défini en tant que centre de littératie communautaire;
- 2- décrire les facteurs déterminants de sa conception et de sa mise en œuvre;
- 3- modéliser un processus d'innovation sociale en littératie communautaire concrétisé par le projet médiathèque.

En contexte rural, le besoin de réaliser une nouvelle infrastructure se coordonne souvent à celui de trouver de nouvelles fonctions à un bâtiment déjà existant, par exemple l'église du village. C'est pourquoi le projet en médiathèque revêt un caractère novateur : il donne à la notion de littératie une dimension bien concrète, soit la réalisation d'une infrastructure, mais au moyen de la transformation d'une église, un bâtiment incontournable des villages québécois de nouveau appelé à se positionner en tant que ressource structurante en milieu rural. Une telle infrastructure que l'on souhaite durable est donc appelée à agir comme un véritable levier social et éducatif par son rôle pivot de nouvelles ressources. Pour les citoyens, les élèves et les enseignants en particulier, de tels changements mènent également à repenser certaines pratiques, et ce, dans des contextes formels ou informels (Desrosiers et al., 2015 ; Pourtois et al., 2013).

2. Concepts de référence

La multiplicité de facteurs impliqués, utilisée dans le domaine de la santé par exemple, se fonde sur des interactions et une variété de situations (Gamache, Hamel et Blaser, 2019). En effet, le cadre d'analyse proposé par les déterminants sociaux de la santé (Émond et al., 2010; Solar et Irwin, 2010) offre un cadre multidisciplinaire valide et représentatif dont s'inspire la présente démarche. En ce sens, la problématique à l'origine de cette étude permet de dégager quatre éléments déterminants du projet médiathèque : 1- la néoruralité; 2- la littératie communautaire; 3- le capital culturel et 4- l'innovation sociale (figure 1). Ces dimensions fondamentales de la recherche sont étroitement imbriquées et constituent notre cadre de référence.

Figure 1 : Déterminants du projet médiathèque



2.1. La néoruralité

D'abord, la notion de néoruralité est une notion associée au contexte qui a une influence importante sur les autres phénomènes. On associe généralement la ruralité à la démographie : sont reconnues comme rurales les localités de 3000 habitants et moins (Dugas, 2017). Toutefois, définir la ruralité n'est peut-être pas aussi simple : il apparaît important de tenir compte de l'aménagement du territoire (Domon, 2017, Rieutort, 2012), mais aussi de l'aspect social et identitaire. Dès les années 1990, Bruno Jean (1997) proposait une définition qui associe justement la ruralité à « une forme territoriale de vie sociale [...] ; un rapport spécifique à la localité [...] ; un esprit communautaire original » (p. 28). Dans cet ordre d'idées, la vision qui guide notre démarche est assurément celle du développement durable (*sustainable development*) (Duxbury et Jeannotte, 2011).

Au cours des dernières années, l'opposition classique urbanité/ruralité s'est complexifiée et est devenue porteuse d'une reconfiguration « sociospatiale » (Jean, 2012, p. 103) ou « socioterritoriale » (Guimond et al., 2020, p. 41). Rieutort (2012) parle de cette mutation de la ruralité comme d'une « rurbanisation » :

Les « ruraux » adoptent les mêmes modes de vie, les mêmes mobilités et représentations que les citoyens tandis que les catégories socioprofessionnelles se diversifient conduisant à la marginalisation des agriculteurs ; désormais le rural n'est plus l'agricole et l'on passe d'une société d'interconnaissance à un système plus ouvert et plus éclaté (dissociation des lieux de résidence et d'emploi, résidences alternantes) (p. 3).

De plus en plus, ville et campagne sont des milieux complémentaires et interdépendants, notamment en raison de la multiplicité des lieux de résidence et d'appartenance (Rieutort, 2012). D'une part, de nouveaux ruraux s'établissent en campagne et côtoient des citoyens déjà établis, certains depuis plusieurs générations. D'autre part, cette cohabitation « engendre aussi de nouvelles alliances construites autour d'intérêts et de projets communs [...] [qui] obligent à revoir les façons de penser et de faire. Ils incitent à s'interroger sur le devenir de l'espace rural et à renforcer, dans une certaine mesure, la réflexion actuelle et prospective à son égard. (Guimond., et al., 2020, p. 41)

Or, dans ce nouvel écosystème rural, les dimensions éducative et culturelle jouent un rôle important : « La valorisation de la culture est souvent au cœur des activités qui participent à la renaissance rurale tout en contribuant à la diversification économique de ces milieux » (Jean, Dionne, Desrosiers, 2009, p. 61). En effet, plusieurs études de cas montrent que l'activité culturelle est essentielle aux nouvelles collectivités rurales et du nouveau communautaire (Duxbury, 2008; Duxbury et Campbell, 2011). C'est pourquoi, dans notre étude, la littératie et l'accès à la culture apparaissent comme étant les pivots de cette nouvelle ruralité. De plus, cette orientation met en relief l'importance des tiers comme lieu d'émancipation (Guimond. et al., 2020, p. 41), ces lieux qui sont définis en grande partie par « la réalité cachée des populations oubliées de la campagne » (Philo, 1992, cité par Guimond et al., 2020, p. 41).

2.2. La littératie communautaire

La littératie se définit comme étant « [...] l'ensemble des activités humaines qui impliquent l'usage de l'écriture, en réception et en production [...] au service de pratiques, qu'elles soient techniques, cognitives, sociales ou culturelles. » (Jaffré, 2004, dans Hébert et Lafontaine, 2010, p. 3-4). En plus de la connaissance de la langue (vocabulaire, syntaxe, ponctuation, structures de texte), la notion de littératie tend à englober plusieurs compétences qui incluent « [...] l'usage de la langue orale ou écrite, de textes littéraires, de textes numériques, de textes scientifiques, de textes financiers, de textes scolaires, etc. » (Moreau et al., 2013). Selon le Conseil supérieur de l'éducation du Québec (2013), ce concept a été redéfini pour mieux cerner les compétences réelles des adultes, autrement qu'à partir de la scolarité ou d'une autodéclaration de compétences, facilitant ainsi des comparaisons entre des régions et des pays :

[...] les compétences en lecture sont comprises dorénavant dans un continuum de compétences, d'un niveau faible à un niveau élevé : « [...] on a donc cherché à donner une mesure plus directe des compétences individuelles avec des tâches de lecture plus ou moins complexes, à l'aide de documents de la vie de tous les jours, afin d'obtenir des résultats qui traduisent des niveaux de compétence » (p. 7).

Ces compétences forment un continuum (tableau 1) allant du niveau 1, correspondant à de grandes difficultés à lire et à écrire, au niveau 5 correspondant à un lecteur capable d'effectuer une lecture complexe (Desrosiers et al., 2015).

Tableau 1 : Les niveaux de littératie

Niveau 0	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4	Niveau 5
Connaître le vocabulaire de base.	Comprendre des textes courts présentant une seule information.	Faire le lien entre le texte et l'information, dans un texte avec deux informations ou plus.	Lire des textes denses ou longs nécessitant d'interpréter et de donner du sens aux informations.	Évaluer des textes longs et complexes exigeant des connaissances préalables.	Savoir intégrer, évaluer, synthétiser plusieurs textes et leurs subtilités. Nécessite des connaissances préalables spécialisées et la compréhension de la logique et des concepts.

Source : Fondation Lire pour réussir (2021) : <https://lire-reussir.org/la-litteratie/>

Ces compétences sont multidimensionnelles (Hébert et Lépine, 2012) et développées tant à l'école qu'en dehors de l'école, en particulier lorsqu'il s'agit de littératie numérique ou médiatique (Lebrun et al., 2012). Pour Langlois (2012), les bienfaits d'un taux élevé de littératie dans une population sont nombreux : 1) Les individus participent plus activement à la prospérité économique. 2) Les individus sont plus informés et instruits, ce qui joue un rôle de premier plan dans le bon fonctionnement de la démocratie. 3) Les individus et la population jouissent de niveaux de bien-

être et de santé plus élevés. En effet, les personnes dont le taux de littératie est faible sont plus à risque de souffrir de problèmes de santé, d'être victimes d'accidents de travail, de toucher de plus faibles revenus ou encore d'être au chômage.

Pour les besoins de la présente recherche, nous nous référons à l'enquête internationale du PEICA (Desrosiers et al., 2015), précisément la partie qui trace un portrait complet des compétences des adultes dans trois domaines : en littératie, en numératie et en résolution de problèmes dans des environnements technologiques. Dans cette enquête, la littératie est considérée comme un tout « mesuré à l'aide d'une seule échelle, qui englobe non seulement la lecture de textes suivis et de textes schématiques, mais aussi celle de textes numériques (par exemple, des pages de sites Web, des pages de résultats générées depuis des moteurs de recherche, etc.) et de textes au format mixte » (Desrosiers et al., 2015, p. 41). Cette caractéristique fait une grande place à la littératie médiatique et comporte une dimension bien concrète au regard du rôle que peut jouer le numérique dans le développement des individus et des collectivités, notamment dans les milieux dévitalisés, par la pratique de la lecture, de l'écriture et de la communication orale.

Un enjeu économique est aussi étroitement relié au développement de la littératie. D'une part, concernant les individus, le revenu médian du ménage chez les personnes classées dans la catégorie inférieure des compétences en littératie était de 49 700 \$, en comparaison de 84 600 \$ pour les personnes classées dans les deux catégories supérieures (niveau 4 et niveau 5) (Statistique Canada, 2016a, 2016b).

2.2.1. La communauté éducative

Les notions de communauté éducative (Pithon et al., 2008) et de cité de l'éducation (Pourtois et al., 2013) sont au centre de notre démarche. Ces perspectives s'appuient notamment sur la participation de tous les acteurs d'une communauté, parents, éducateurs, leaders et décideurs politiques, associée à « l'éducation pour tous ». (UNESCO, 1990), afin de mettre en œuvre des moyens concrets de faire face à des défis éducatifs (Slee, 2010). L'approche écosystémique favorise donc des interventions éducatives fondées sur les ressources du milieu (Larose et al., 2004). Cette perspective implique de tenir compte des besoins de la communauté pour mobiliser et amorcer un changement significatif en collaboration avec tous les acteurs liés au développement humain (Bronfenbrenner, 1979). Ainsi, on peut penser que la transformation d'un bâtiment d'abord religieux en une infrastructure éducative durable aurait un impact certain sur les jeunes familles et sur l'ensemble de la communauté dans la perspective du développement socioéducatif des milieux ruraux. L'ajout d'un espace éducatif supplémentaire permettra d'y tenir des activités d'animation et de collaboration qui s'avèrent efficaces dans le développement de la littératie en milieu défavorisé.

2.3. Le capital culturel

Culture et littératie sont deux éléments liés et leur complémentarité est nécessaire (Dumais, 2011; Grenfell, 2009). En ce sens, dans sa définition de la culture, Edgar Morin (1995) la présente comme un phénomène qui « fournit des points d'appui et d'incarnation pratiques à la vie imaginaire, des points d'issue et de cristallisation imaginaire à la vie pratique » (p. 677). Ainsi, le lien unissant culture et éducation est assurément très fort.

La notion de capital culturel, issue des travaux en sociologie (Bourdieu, 1979, 1996; Bourdieu et Passeron, 1964, 1970) désigne donc ces points d'appui comme un ensemble de ressources dont un individu dispose (Détrez, 2005; Serre, 2012). Cette notion met de l'avant les trois dimensions qui définissent le capital culturel : 1- Le capital incorporé, exprimé à travers les valeurs et les pratiques (Habitus) d'un individu. 2- Le capital institutionnel, concrétisé à travers les niveaux d'étude et les reconnaissances scolaires tels les diplômes. 3- Le capital objectivé représenté par les objets culturels et les lieux de médiation qui permettent à la culture de prendre forme. Notre étude est davantage orientée vers la dimension du capital objectivé puisque les lieux de culture sont en lien direct avec la vie pratique réelle. En effet, une enquête menée dans plusieurs communautés rurales montre comment le capital culturel est devenu une condition d'accès à la scène politique municipale et a permis un essor culturel relié à l'évolution du marché de l'emploi local, ainsi de se notabiliser et de conquérir les postes de pouvoir municipaux (Bruneau et Renahy, 2012, dans Serre, 2012, p. 7).

Dans le même ordre d'idées, Fernand Dumont (1968) met l'accent sur la dimension sociale de l'objet culturel et de sa médiation. En ce sens, le rôle que peut jouer une infrastructure culturelle dans le développement durable des communautés (Kangas et al., 2018) est fondamental dans la mesure où des individus sont appelés à réaliser et à transmettre des objets culturels pour se définir (Dumont, 1968).

2.3.1. Le développement des infrastructures culturelles

Bon nombre de recherches montrent les liens entre la proximité des espaces et des ressources avec les pratiques culturelles de la population (Dick et al., 2019; Saire, 2016) et la « reproduction des héritiers » témoignant des pratiques culturelles transmises d'une génération à l'autre (Albright et Luke, 2008; Bourdieu et Passeron, 1964, 1970; De Varennes, 2017; Grenfell, 2009). Les parents sont des vecteurs de cette transmission, notamment en ce qui a trait aux pratiques culturelles et à l'utilisation des infrastructures. Pour L'Observatoire de la culture et des communications du Québec,

Une infrastructure culturelle est un bâtiment, soit [...] un lieu physique qui a une longue durée de vie utile, dont la création comporte une période de gestation importante, qui n'a pas de substitut pertinent à court et à moyen terme, qui est doté de moyens matériels spécialisés, qui est majoritairement dédié à la réalisation d'une fonction culturelle de création, de production, de diffusion/distribution, de formation ou de conservation et qui joue un rôle spécial de soutien à d'autres facteurs de production dans les domaines culturels [...] (Bernier, 2007, p. 9-10)

Véritable levier dans les régions dites dévitalisées dans lesquelles on retrouve peu ou pas du tout d'institution à caractère culturel, l'infrastructure physique « n'est pas un produit de la culture en soi, mais plutôt un soutien à la culture » (Statistique Canada, 2011). Bernier et Marcotte le confirmaient en 2010, « il y a eu peu de documents se rapportant spécifiquement aux infrastructures culturelles » (p. 4). Ceci met en évidence que les infrastructures agissent même comme un indicateur du niveau de culture d'une collectivité (Détrez, 2005).

Cette perspective va dans le sens de la vision de l'UNESCO qui établit l'infrastructure culturelle comme un vecteur important de l'accès à la culture. C'est pourquoi nous avons défini l'infrastructure culturelle comme un lieu physique ayant une assez longue durée de vie et pivotant différents services : chaînes de courriels, bases de données, de capacités organisationnelles et généralement appuyées par des technologies de l'information et misant sur le numérique (Bernier et Marcotte, 2010). La définition proposée par Statistique Canada est encore plus précise : L'infrastructure physique comprend les structures bâties, les emplacements et les locaux qui hébergent les studios d'enregistrement, les salles de spectacle, les salles de répétition, les studios de cinéma, les laboratoires de conservation, les studios, les salles d'exposition, les entrepôts et d'autres installations de production et de formation [...] (Statistique Canada, 2011b)

En somme, l'infrastructure culturelle apparaît comme un objet au sens large, une force motrice de développement personnel, social, économique et culturel. À ce propos, Durbuy et Jeannotte (2011) font une synthèse des recherches qui portent précisément sur le rôle des espaces culturels :

[...] les communautés sont des lieux socialement et culturellement construits, incarnées et reflétées dans leurs formes et leurs espaces physiques [...]. Les processus artistiques jouent un rôle important dans la transition de la société vers une base plus durable : ils peuvent créer de nouveaux espaces de dialogue; permettre de nouvelles façons de penser, de communiquer et de développer des compétences [...] et catalyser des changements de conscience sociétale, augmentant à la fois la conscience et la connaissance – contribuant collectivement à la transformation des individus et des communautés au fil du temps. Les lieux physiques dans lesquels ces processus peuvent être encouragés figurent également en bonne place [...]; [des] « espaces créatifs » dans lesquels on peut découvrir et développer son potentiel créatif et ses capacités de citoyenneté culturelle; des espaces où les gens « s'ouvrent à l'émergence de nouvelles idées » (Worts, 2006).; des espaces qui favorisent les échanges sociaux à travers des activités artistiques inclusives. L'accent est mis sur la répartition géographique de ces centres et équipements culturels [...] (traduction, p. 6)

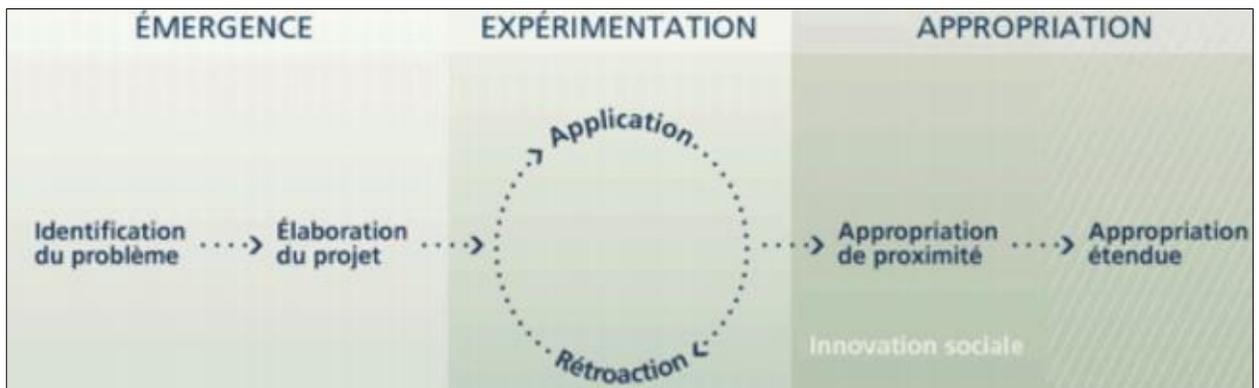
Nous retenons que ces infrastructures se définissent généralement comme des lieux structurants qui favorisent l'accès à la culture.

2.4. L'innovation sociale

Au regard de la problématique soulevée, des interventions sont incontournables afin de produire un « changement des attitudes et des comportements individuels » (Dolbec et Prud'homme, 2009, dans Duchesne et Leurebourg, 2012, p. 3) et d'instaurer un changement significatif dans les collectivités (Mayne, 2017). Cet objectif mène à analyser une telle implantation en mettant à contribution la notion d'innovation sociale (IS), généralement présentée comme « une nouvelle solution à un problème social qui est plus efficace, efficiente, durable ou juste que les solutions existantes et pour laquelle la valeur créée revient principalement à la société dans son ensemble plutôt qu'aux particuliers » (Phills, et al., 2008, p. 36, dans Bourbousson et Richez-Battesti, 2023, p. 47).

Précisément, il s'agit d'une « approche du développement territorial par l'innovation sociale » (Grison et Pradels, 2022, p. 364) en lien avec « les spécificités du rural » (p. 365), c'est-à-dire une présence moins forte et moins structurée des institutions publiques qui amène les citoyens à s'organiser par eux-mêmes. Aussi, Grison et Pradels (2022) mettent l'accent sur la dimension intersectorielle de l'innovation sociale en milieu rural, ce qui inclut une variété de domaines et des espaces aux fonctions variées : « santé, recyclage, éducation, culture, alimentation, logement, etc. » (p. 366). En ce sens, le projet de transformer une église patrimoniale en médiathèque se veut le pivot d'un changement social transformateur, dans la foulée des travaux de Brandsen, et al. (2016) et de Moulaert et al. (2013). Pour la communauté rurale étudiée, ce projet se veut donc un moyen concret de remédier en partie au manque de ressources dédiées à la culture et à l'éducation. La mise en place d'une innovation sociale (Carrier et Fortin, 2003; Dancause, 2014, Longtin, 2021) est guidée notamment par le Réseau québécois en innovation sociale¹ et s'appuie généralement sur trois phases importantes (figure 2).

Figure 2 : Le processus de l'innovation sociale



Source : Société inclusive - <https://societeinclusive.ca/socinc/objectifs/>

D'abord, une première étape, dite de l'émergence, est associée à l'analyse des besoins, à la fixation d'objectifs et des moyens pour les atteindre, à la conceptualisation du projet et à sa planification. Cette première étape est donc consacrée à tout ce qui fait partie de l'élaboration. Puis, une seconde étape est constituée de l'implantation formelle et constitue une expérimentation qui se veut cruciale puisqu'elle implique de mettre en œuvre ce qui a été planifié, incluant les essais et les erreurs, et se réalise toujours en lien avec les acteurs du milieu et de l'extérieur de la communauté. La 2^e étape est toujours la plus longue et au cours de laquelle a lieu l'utilisation de multiples ressources humaines, matérielles, financières, etc. La 3^e phase est celle de l'appropriation, notamment par la communauté locale, mais aussi par des activités de communication à plus grande échelle afin d'atteindre une forme d'appropriation étendue aux partenaires territoriaux et régionaux. En ce sens, cette imbrication dans la mise en œuvre d'une innovation sociale axée sur l'éducation et la culture montre également l'importance d'apporter un « soutien significatif à l'accès culturel par des aides financières [...] pour l'implantation d'espaces de diffusion culturelle de proximité » (Saire, 2016, p. 73). Ainsi, la réalisation du projet médiathèque se rapporte aux tiers lieux définis comme des

¹ rqis.org

espaces innovants et hybrides d'activités multi parties prenantes, et se présentent explicitement comme des projets ayant comme objectifs de favoriser les interactions interpersonnelles via des rencontres, provoquant ainsi une transformation sociale progressive (Burret, 2015, 2018).

L'analyse de l'innovation sociale en milieu rural réalisée par Grison et Pradels (2022) est certainement importante pour la mise en œuvre étudiée. Ainsi, quatre types de transformations sont associés à l'innovation sociale :

- « – Une transformation sociale, porteuse des valeurs de vivre-ensemble, d'accès à la culture, d'apprentissage. Elle se traduit par une forte structuration autour de mouvements citoyens et prend très souvent la forme associative.
- Une transformation économique, avec la recherche de nouveaux modèles alternatifs au capitalisme dominant. [...] On y retrouve aussi des réflexions sur la gouvernance, portées par des mouvements coopératifs. Les enjeux de l'insertion sociale sont très présents.
- Une transformation écologique, qui cherche à répondre à l'urgence du développement durable, en favorisant l'agriculture biologique, les circuits courts, la protection du patrimoine.
- Une transformation davantage orientée vers le développement personnel, axée avant tout sur les changements de mode de vie et d'habiter. » (p. 373)

Cette distinction montre que le projet médiathèque, axé sur l'éducation et la culture, est porteur d'une transformation sur plusieurs plans, notamment sociaux, économiques et celles associées au développement personnel. La réalisation de cet espace d'apprentissage et de collaboration favoriserait l'augmentation du niveau de littératie. Dans le même sens, les bienfaits d'un taux élevé de littératie dans une population sont nombreux : les individus participent plus activement à la prospérité et jouissent de niveaux économiques et de santé plus élevés (Langlois, 2012) et cela aurait un impact sur le développement socioéconomique des élèves et des jeunes familles de ces communautés.

3. Méthodologie

À partir d'une étude de cas unique, nous analysons le processus de mise en œuvre du projet de médiathèque. Au départ, nous nous sommes inspirés de la démarche de Jones (2004) qui montre que l'implantation d'un tel projet ne peut s'effectuer sans la réalisation d'un portrait de la situation éducative et culturelle, et ce, afin de mieux comprendre le phénomène de la littératie en milieu rural dévitalisé (Ouellet, 2021a, 2021b). En conséquence, la présente recherche se réfère à une démarche de recherche intervention (RI) dans laquelle le cher chercheur est appelé à s'impliquer dans une amélioration transformatrice (David, 2012; Duchesne et Leurebourg, 2012; Grison et Pradels, 2022; Marcel, 2015). Pour ce faire, l'intervention analysée se situe dans un contexte communautaire.

3.1 Un cas représentatif : la MRC de L'Islet

Au moyen de l'étude d'un cas représentatif (Anadón, 2006; Karsenti et Demers, 2011; Stake, 1995; Yin, 2003), notre étude vise à mieux comprendre un phénomène plus large. Pour ce faire, des données essentiellement quantitatives contenues dans les différents rapports d'institutions publiques sont déjà connues et accessibles. De nouvelles données qualitatives sont mises à profit dans l'élaboration de la présente démarche.

3.2. La collecte et l'analyse des données

Afin de documenter de manière approfondie la mise en œuvre du projet médiathèque, la recherche s'appuie sur la triangulation de plusieurs sources d'information.

3.2.1. La sélection du territoire par l'analyse d'indicateurs intersectoriels

La sélection du projet s'est d'abord manifestée via la mise au jour de différents indicateurs intersectoriels. Cette analyse à elle seule constitue une démarche de recherche à part entière (Ouellet, 2021a) qui a permis de mettre l'accent sur différents indicateurs :

- L'indice de vitalité économique (IVÉ)
- L'indice de défavorisation matérielle et sociale
- Le niveau de scolarité
- Le niveau de participation culturelle

Chaque indice et ses composantes sont analysés dans la section 4 « Résultats ».

3.2.2. La conception et la description de l'implantation du projet

Le déroulement du projet, de son implantation à son développement, est ancré dans la description narrative de type anthropologique (Blundo et De Sardan, 2003; Huberman et Miles, 1994; Van Der Maren, 2004). Notamment, cette méthode utilisant « récits d'acteurs et documentation » a aussi été

utilisée pour étudier les innovations sociales en contexte rural (Grison et Pradels, 2022, p. 367). Le texte qui en résulte se veut objectif et axé sur les éléments fondamentaux du projet. Karsenti et Demers (2011) ont notamment insisté sur la validité de l'analyse qualitative en mode écriture.

3.2.3. La documentation constitutive

La documentation de la mise en œuvre du projet médiathèque passe d'abord par l'analyse de certains documents ayant été élaborés au cours de la mise en œuvre entre 2015 et 2021. Des démarches menées par les acteurs du projet ont notamment nécessité la rédaction d'un plan d'affaires, d'une charte et de règlements généraux, d'un programme éducatif et culturel ainsi que d'un plan de communication.

3.2.4. Les acteurs du projet

Afin d'approfondir notre compréhension du phénomène, il s'agit de collecter des informations auprès des acteurs locaux (organismes de développement économique, hôpitaux), des enseignants des écoles primaires et secondaires, des membres de la direction d'écoles, ainsi qu'avec des conseillers pédagogiques de la commission scolaire, des spécialistes (ex. : orthopédagogues), des intervenants communautaires locaux liés à l'éducation populaire et des animateurs culturels. Les participants devront décrire oralement les situations vécues lors de la mise en œuvre du projet médiathèque à partir de questions tirées directement de la problématique, du cadre conceptuel et des autres données disponibles. Les réponses seront transcrites puis analysées au moyen d'un codage thématique qui permettra la formulation de synthèses (Paillé et Muchielli, 2008).

La population impliquée dans ce projet est d'abord celle habitant la MRC de L'Islet. En tenant compte des effectifs présents sur le terrain, nous avons identifié de 20 à 25 participants potentiels pour le territoire de la MRC. Notre analyse porte toutefois sur des aspects précis, ce qui signifie d'impliquer différents intervenants responsables de l'ensemble du territoire. L'étude vise la sélection de personnes adultes participantes, homme ou femme. Ces adultes sont des acteurs ou des bénéficiaires de la réalisation du projet médiathèque et sont en mesure de décrire la mise en œuvre en tout ou en partie de 2015 à 2022.

Des données qualitatives issues de questionnaires permettront de mieux comprendre la démarche de mise en œuvre du projet médiathèque. Les personnes ciblées sont :

1. Des personnes bénévoles impliquées directement dans la mise en œuvre du projet.
2. Des intervenants liés aux institutions publiques consacrées à l'ensemble d'un territoire (ex. : MRC).
3. Des personnes associées à l'institution scolaire locale : enseignants, direction.
4. Des personnes associées à des partenaires du milieu : organismes communautaires en éducation et en culture.
5. Des personnes bénéficiaires du projet comme les parents d'enfants qui utilisent les services.

Cet échantillon se veut représentatif de la mise en œuvre du projet et provient de différents secteurs : éducation, culture, économie et santé.

4. Résultats

La démarche a débuté par une analyse des besoins de nature intersectorielle. Pour ce faire, une importante recension des écrits a été effectuée, et ce, dans plusieurs champs qui ne sont pas naturellement reliés entre eux dans la recherche en éducation. Précisément, la mise en commun des données quantitatives et qualitatives disponibles dans différents rapports, la prise en compte des besoins locaux exprimés par les participants aux entretiens ont permis de proposer un portrait éducatif et culturel de la MRC de L'Islet (Ouellet, 2021a).

4.1 La sélection du territoire par l'analyse d'indicateurs intersectoriels

Le milieu dans lequel a été mis en œuvre le projet médiathèque est la municipalité de Sainte-Perpétue. Située dans la région Chaudière-Appalaches, Sainte-Perpétue fait partie de la municipalité régionale de comté (MRC) de L'Islet qui est située sur la Rive-Sud du fleuve Saint-Laurent à l'est de la ville de Québec. La superficie de la municipalité est de 291,04 km² et sa population est de 1684 personnes².

Les indicateurs justifiant le projet sont composés de différents indices et sont utilisés pour intervenir dans différents domaines (tableau 2).

Tableau 2 : indicateurs choisis

Indicateurs	Composantes
1) L'indice de vitalité économique du territoire (IVÉ)	Le niveau de développement socioéconomique attribué à chaque MRC - 17 indicateurs (ISQ, 2023a; ISQ, 2023b)
2) L'état des communautés locales *Indice de défavorisation matérielle et sociale	L'état de santé des communautés locales : dimensions matérielles et sociales. - six indicateurs (Veilleux, 2021)
3) Le niveau de scolarité	Population de 25 à 64 ans et niveau de scolarité atteint (Statistique Canada, 2023)
4) Le niveau de participation culturelle	- Nombre et proportion d'événements culturels - Proportion des industries : secteur <i>Arts, spectacles et loisirs</i> - Proportion des emplois : domaines <i>Arts, culture, sports et loisirs</i> (Corriveau, 2020; MRC de L'Islet, 2020; Statistique Canada, 2023)

Les indicateurs choisis, soit l'indice de défavorisation matérielle et sociale, le niveau de scolarité et le niveau de participation culturelle, s'appuient sur des données composites qui ont l'avantage de synthétiser des « questions multidimensionnelles complexes » (Ladouceur, 2018, p. 10). Ces indicateurs sont classés et présentés selon leur rang quartile ou quintile en comparaison de

² MRC de L'Islet : [Les 14 municipalités \(mrclislet.com\)](http://mrclislet.com)

catégories ou d'ensembles plus grands comme la région administrative, l'ensemble du Québec ou l'ensemble du Canada par leurs organisations respectives.

4.1.1. L'indice de vitalité économique

Depuis 2002, l'Institut de la statistique du Québec (ISQ) a conçu un indice de vitalité économique pour mieux connaître et mesurer l'état de santé de chaque territoire (MRC) et de chaque municipalité de la province :

[...] l'indice de vitalité économique des territoires est la moyenne géométrique des variables normalisées de trois indicateurs, à savoir le revenu total médian des particuliers de 18 ans et plus, le taux de travailleurs (proportion de personnes occupant un emploi) de 25 à 64 ans et le taux d'accroissement annuel moyen de la population sur cinq ans. Chacun de ces indicateurs représente une dimension importante de la vitalité (ISQ, 2023a).

La mise en commun de ces trois indicateurs permet de classer l'ensemble des territoires du Québec. Ainsi, des MRC vitalisées ont un indice positif, le plus élevé étant 22.5, alors que les MRC dites dévitalisées affichent un taux négatif. La MRC de L'Islet affiche un indice de vitalité de -3,7215, et apparaît au 72^e rang sur 104 MRC (ISQ, 2023c), ce qui la place dans le 4^e quintile lorsqu'on la compare à l'ensemble des MRC que compte l'ensemble du Québec (tableau 3).

Tableau 3 : la vitalité économique du territoire de la MRC de L'Islet comparée à l'ensemble du Québec

Indice de vitalité économique	MRC de L'Islet	Municipalité de Sainte-Perpétue
Valeur	-3.72	-4.05
Rang	72/104	828/1161

Source : ISQ (2023a)

Dans le territoire, des municipalités ont également un indice de vitalité allant de -10,23 à 4,09. Une tendance apparaît clairement : les municipalités qui affichent un indice de vitalité positif sont les localités qui bordent le fleuve Saint-Laurent ou qui en sont le plus près. Cette liste permet aux décideurs et aux acteurs, notamment le ministère des Affaires municipales et de l'Habitation du Québec, d'intervenir par la mise sur pied de programmes de subventions ciblés au regard des enjeux particuliers auxquels les territoires ruraux sont confrontés (ISQ, 2023b).

4.1.2. L'indice de l'état des communautés locales

Une communauté locale est un regroupement qui n'est pas forcément administratif : des groupes des sous-groupes peuvent être formés parce que ses membres vivent des situations similaires. Cette répartition à petite échelle permet notamment de subdiviser une municipalité en différents secteurs ou, à l'inverse, de regrouper des municipalités. Ces communautés ne sont pas déterminées par une

Tableau 5 : l'état de la communauté locale en 2016

Communauté locale de Tourville/Sainte-Perpétue	
Défavorisation matérielle	Q5
Défavorisation sociale	Q4

Source : Veilleux, 2021, p. 40

En somme, la MRC de L'Islet, particulièrement le secteur de L'Islet-Sud, est majoritairement dans le 5^e quintile sur plusieurs plans en comparaison de la région Chaudière-Appalaches. Précisément, la communauté locale dans laquelle se trouve Sainte-Perpétue figure dans le 5^e quintile au niveau matériel et dans le 4^e quintile au niveau social.

4.1.3. Le niveau de scolarité de la population

On estime généralement qu'un répondant sans diplôme secondaire n'atteint pas le niveau 3 du PEICA « dans 85 % des cas ». (Langlois, 2022, p. 4). Or, une proportion importante de la population de la MRC de L'Islet ne possède pas de diplôme, tandis que les personnes possédant un diplôme collégial ou universitaire sont sous-représentées lorsqu'elles sont comparées à la région et à l'ensemble de la province (tableau 6). De plus, le pourcentage des personnes possédant un certificat de type professionnel, un diplôme d'apprenti ou d'une école de métier est beaucoup plus élevé que celui de la région Chaudière-Appalaches et de l'ensemble du Québec (tableau 6).

Tableau 6 : répartition de la population de 25 à 64 ans et niveau de scolarité atteint sur le territoire de la MRC de L'Islet comparé à la région Chaudière-Appalaches et à l'ensemble du Québec (2021)

Niveau de scolarité	MRC de L'Islet	Chaudière-Appalaches	Québec
Aucun certificat ou diplôme	20,4 %	11,5 %	9,9 %
Diplôme d'études secondaires ou l'équivalent	17,0 %	14,5 %	16,0 %
Certificat ou diplôme d'apprenti ou d'une école de métier	28,6 %	26,1 %	17,1 %
Certificat ou diplôme d'un cégep, d'un collège ou d'un autre établissement non universitaire	19,1 %	22,5 %	20,7 %
Certificat ou diplôme universitaire	15,0 %	25,3 %	36,3 %

Sources : ISQ (2023c), Statistique Canada (2023)

Le niveau de scolarité est toutefois un indicateur très précis : il porte uniquement sur le diplôme obtenu par les individus dans les institutions scolaires et académiques. Dans le cas de la MRC de L'Islet, l'absence de diplôme, qui touche 20,4% de la population des 25-64 ans, se veut l'élément saillant de cette comparaison puisqu'elle est beaucoup plus élevée que celle affichée par la région Chaudière-Appalaches (11,5%) et celle de l'ensemble du Québec (9,9%). Or, cet état de fait concerne directement l'enjeu de la littératie, puisqu'une majorité des personnes non diplômées montrent des compétences insuffisantes en littératie (Langlois, 2021; Desrosiers et al., 2015).(tableau 7).

Tableau 7 : L'absence de diplomation dans la MRC de L'Islet

Proportion de la population de la MRC de L'Islet	20,4%
Proportion de la population de la Région C-A.	11,5%
Proportion de la population du Québec	9,9%

Sources : ISQ (2023c), Statistique Canada (2023)

4.1.4. Le niveau de participation culturelle

Il n'existe pas d'indice de participation culturelle à proprement parler puisque plusieurs données sont généralement utilisées pour mesurer le phénomène culturel dans sa globalité. Notre démarche s'est donc appuyée sur les 14 indicateurs prioritaires identifiés par L'Observatoire de la culture et des communications du Québec (Bernier, 2007) afin de mieux mesurer certaines dimensions de la culture dans la MRC de L'Islet. Parmi ces indicateurs, on retrouve essentiellement des indicateurs de nature économique et des indicateurs sociaux.

La MRC de L'Islet présente un portrait plus nuancé que celui de la région de Chaudière-Appalaches, puisque le territoire comporte un ratio d'établissements culturels intéressant (MRC de L'Islet, 2020). Afin de présenter un portrait relativement simple et précis en matière de participation culturelle, nous avons sélectionné trois autres types de données représentatives de ce territoire. En effet, les données choisies portent sur le nombre d'évènements culturels, la proportion des industries du territoire appartenant au secteur « Arts, spectacles et loisirs » ainsi que la proportion des emplois occupés dans les domaines « Arts, culture, sports, et loisirs » (tableau 8).

Tableau 8 : Les trois indicateurs de la participation culturelle

	MRC de L'Islet	Ensemble du Québec
1) La tenue d'évènements culturels en 2019	43 évènements	+ - 400
- Secteur du littoral	55,8%	-
- Secteur du Piedmont	14,0%	-
- Secteur du Plateau	28,9%	-
2) Industrie du secteur <i>Arts, spectacles et loisirs</i>	1%	1,6%
3) Proportion des emplois dans les domaines <i>Arts, culture, sports et loisirs</i>	2,2%	3,3%

Sources : Corriveau (2020,) MRC de L'Islet (2020), Statistique Canada (2023).

Le portrait de la MRC est, sur cet élément, le plus favorable. Par ailleurs, ce portrait ne tient pas compte de l'étendue du territoire et de la répartition de ces ressources : plusieurs infrastructures culturelles sont concentrées dans une partie du territoire, donc peu accessible pour une grande partie de la population. Par exemple, le secteur du littoral compte à lui seul pour 55.8% des activités. De plus, cette concentration se fait sentir pour l'ensemble de la MRC, car une faible proportion de ses industries fait partie des secteurs *Arts, spectacles et loisirs* (1%) et qu'une proportion relativement modeste de sa population active âgée de 15 ans et plus occupe un emploi dans le domaine *Arts, culture, sports et loisirs* (2,2%).

La mise en commun de ces indicateurs montre que, dans un contexte rural, les personnes vivent des difficultés structurelles reliées au contexte socioéconomique, aux situations éducatives et aux enjeux reliés à la santé. L'accessibilité aux ressources culturelles constitue également un défi d'accessibilité. En somme, les résultats obtenus indiquent que la combinaison de ces difficultés individuelles et collectives comporte un fort niveau de complexité qui rend pertinente la conception et l'implantation d'un projet d'infrastructure à vocation éducative et culturelle.

4.2. La conception et la description de l'implantation du projet : description

Le récit empirique du cas étudié nous mène à nous concentrer sur une collectivité précise. En effet, nous avons considéré le cas particulier de la localité de Sainte-Perpétue de L'Islet, affecté par plusieurs facteurs de dévitalisation. La prise en compte des besoins du secteur, la connaissance que nous avons de la situation et la proximité de l'école primaire des Hauts-Sommets a amené un comité de citoyens impliqués dans l'avenir de l'église à proposer un projet de transformation de l'église de Sainte-Perpétue. En effet, l'origine du projet de transformation réside dans le besoin de trouver de nouvelles fonctions à l'église figurant au répertoire des bâtiments patrimoniaux du ministère de la Culture et des Communications du Québec. Pour ce faire, un comité de citoyens a tenu compte du statut patrimonial de l'église puisqu'il s'agit de la dernière église de la région Chaudière-Appalaches ayant un revêtement de bardeaux de cèdre d'origine (1903). Le comité a d'abord établi ses priorités : le besoin de rénovations urgentes du bâtiment (ex. : peinture extérieure, fenêtres, etc.), la baisse de revenus de la fabrique propriétaire du bâtiment ainsi qu'une hausse des frais d'entretien, notamment ceux liés au chauffage. Entre 2012 et 2017, le projet a donc fait l'objet de consultations auprès des citoyens, par la passation de sondages et de rencontres d'information. Le comité a également misé sur l'emplacement central de l'église située au centre de tout le secteur de L'Islet-Sud et pouvant constituer une ressource plus territoriale que strictement locale. Le projet de transformation de l'église a donc abouti en centre socioculturel et éducatif, un lieu appelé à devenir une *médiathèque*, a pris forme. Le plan d'affaires contient de nombreux détails à cet effet (annexe I).

Les recherches effectuées à ce moment indiquent que les projets de conversion et de transformation d'église qui ont le plus de succès sont ceux comportant une forte proportion de fonctions mixtes et une forte densité au regard de l'espace disponible à l'intérieur de l'église. Une attention particulière doit être accordée à la polyvalence car, selon l'ordre des architectes du Québec, les projets unidimensionnels sont ceux dont le risque d'échec est le plus élevé. Au regard des besoins du milieu (Ouellet, 2021a), l'accent a été mis sur la possibilité d'ajouter des services de type

communautaire, éducatif et culturel puisque l'usage multifonctionnel permet de mieux supporter les coûts et d'obtenir des subventions propres à chaque domaine.

Concrètement, la médiathèque a été conçue pour :

- Miser sur la valeur patrimoniale du bâtiment, sa transmission aux nouvelles générations et sur son emplacement central (local, régional)
- Développer de nouvelles ressources pour les jeunes familles et les individus
- Proposer une infrastructure durable et viable misant sur la richesse du capital humain collectif.
- Constituer un lieu d'animation communautaire pour les élèves et pour l'ensemble des citoyens
- Favoriser le développement culturel par l'aménagement de nouveaux espaces.
- Se positionner comme un lieu de rencontre, de création, de diffusion et de formation.
- Miser sur des outils modernes favorisant un accès au savoir et aux technologies
- Contre l'isolement. En devenant un lieu d'interactions et en proposant des occasions de vivre une expérience, et ce, par opposition à une bibliothèque traditionnelle dédiée à la consultation de livres.
- Constituer un legs pour le 150^e anniversaire de la fondation de la paroisse de Sainte-Perpétue en 2019.

Une médiathèque est ce qui est maintenant connu comme un *3^e lieu*, une caractéristique généralement associée aux bibliothèques, où se tiennent des activités mobilisantes pour les personnes d'une communauté. Le 1^{er} lieu étant la résidence principale et le 2^e lieu étant le lieu de travail, le 3^e lieu serait donc l'endroit où passer le plus de temps possible pour participer à des activités. Pour devenir ce 3^e lieu, la médiathèque est davantage axée sur le numérique et se définit par l'utilisation de plusieurs médias : livres, musique, films, revues en ligne, œuvres numériques, jeux vidéos, spectacles, théâtre et animations de toutes sortes. La contribution de la présente recherche est donc d'y avoir développé une dimension multimodale : la future médiathèque sera un lieu où se développe la littératie médiatique plutôt que strictement se concentrer sur l'activité de lecture. De plus, nous avons proposé aux citoyens d'intégrer un espace de formation équipé d'ordinateurs et d'un système de visioconférence afin que la médiathèque puisse offrir de la formation à distance. Pour finir, la mise en valeur du patrimoine est apparue comme une priorité, notamment par la réalisation d'une salle d'exposition dédiée aux photographies anciennes et au développement de la communauté à travers son histoire.

De 2016 à 2018, les services d'une architecte ont été retenus afin de préciser les espaces proposés dans la médiathèque en tenant compte que ceux-ci sont définis à partir des besoins et des fonctions possibles des partenaires qui ont été identifiés au cours du processus (tableau 6) (figures 2 et 3). Bon nombre d'intervenants et de citoyens, notamment les parents de jeunes enfants, ont été interpellés par l'arrivée d'une telle ressource. Des appuis significatifs ont été obtenus des organismes communautaires et culturels du secteur. La Commission scolaire de la Côte-du-Sud ainsi que les enseignants de l'école primaire ont également appuyé le projet.

Lors d'une première phase réalisée en 2018, une subvention de 306000\$ du Conseil du patrimoine religieux du Québec a mené à la réalisation de travaux extérieurs urgents. Cette subvention, ainsi qu'une importante campagne de financement, a permis la peinture du revêtement, qui est le

principal élément du statut patrimonial du bâtiment, et la rénovation de portes et des fenêtres. Ensuite, la phase suivante a permis de changer le système de chauffage du bâtiment, notamment grâce à l'octroi d'une subvention de 39000\$ du programme Transition énergétique du ministère de l'Environnement du Québec. À partir de 2019, des travaux intérieurs (figures 3 et 4) ont permis de consolider le développement de la médiathèque : l'aménagement des espaces dédiés aux nouvelles fonctions.

Figure 3 : Concept proposé par Marie-Josée Deschênes, architecte

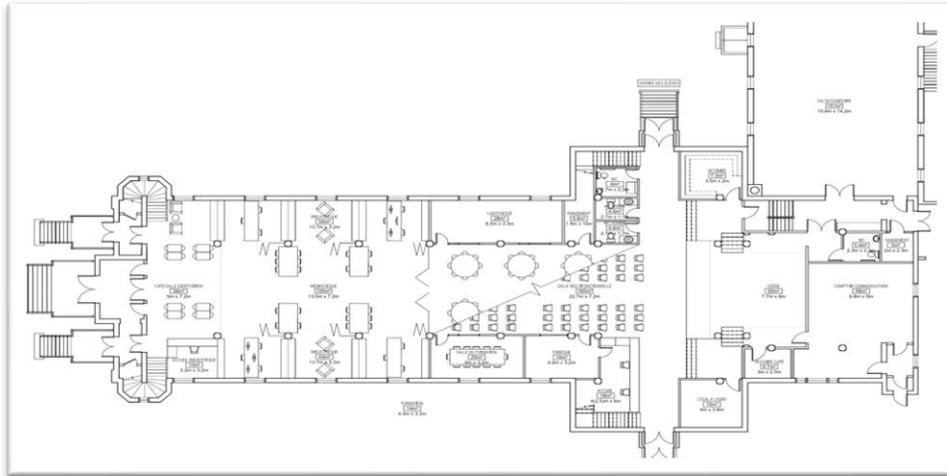


Figure 4 : Projection en 3 dimensions par Marie-Josée Deschênes, architecte.



Finalement, le projet de transformation de l'église patrimoniale en médiathèque aura permis de mobiliser des sommes importantes dans le secteur et dans la localité. En effet, le projet a permis d'accumuler la somme totale de 1 167 711\$. Ce montant implique la mise en commun des sommes obtenues par deux organismes : la Fabrique de la Paroisse de Sainte-Perpétue et la Médiathèque L'Héritage de L'Islet-Sud. Les résultats obtenus montrent bien que ce partenariat est essentiel puisque la Fabrique est propriétaire du bâtiment, ce qui lui donne la responsabilité notamment des travaux extérieurs, alors que la Médiathèque est responsable de l'aménagement intérieur et de la gestion des espaces.

La complémentarité des ressources de l'organisme Médiathèque et de la Fabrique s'est révélée indispensable au montage financier du projet global (tableau 9).

Tableau 9 : montage financier du projet médiathèque

	Fabrique	Médiathèque
Subventions	558 817,00 \$	171 898,00 \$
Activités de financement	346 604,00 \$	90 392,00 \$
	905 421,00 \$	262 290,00 \$
TOTAL		1167711,00 \$

Pour ce faire, des campagnes de financement et de visibilité ont été réalisées incluant :

- Les recettes issues des Fêtes du 150^e anniversaire
- Les profits d'une loterie annuelle dédiée exclusivement aux travaux
- Les dons des individus et des entreprises lors des différentes phases de transformation
- La vente d'objets promotionnels

D'une part, ces activités de financement tenues par les deux organismes ont permis d'amasser des sommes importantes en plus de mobiliser la population et des partenaires privés. D'autre part, de tels investissements locaux ont permis de déposer plusieurs demandes de subvention auprès de divers organismes :

- Conseil du patrimoine religieux du Québec (ministère de la Culture et des Communications du Québec)
- Patrimoine Canada
- Emploi et Développement social Canada
- Transition énergétique du Québec
- Ministère des Affaires municipales du Québec
- MRC de L'Islet

Les montants impliqués lors des activités et des subventions obtenues soulignent que la réussite du projet médiathèque s'appuie en grande partie sur la collaboration des deux organismes.

4.3. Les documents constitutifs réalisés

Afin de ne pas associer la réalisation du projet trop étroitement aux variations de la politique municipale et régionale, il a été nécessaire de recentrer le projet autour de la création d'un organisme à but non lucratif (OBNL) indépendant. Cette décision illustre bien les enjeux de proximité entre les individus et les institutions en milieu rural et a impliqué la production de documents constitutifs rendant l'organisme autonome.

Le plan d'affaires

De 2015 à 2019, un plan d'affaires a été rédigé et modifié afin de cerner les éléments saillants du projet et de planifier les différentes phases de réalisation. Ce document permet notamment aux promoteurs de présenter l'analyse des besoins, la structure de l'organisme anticipé et son financement (annexe I). Le plan d'affaires est généralement demandé lors des demandes de subventions par les acteurs du milieu et les grands organismes subventionnaires publics. Lors de la mise en œuvre, le document a aussi servi de présentation du projet aux éventuels partenaires privés sollicités au moment des différentes campagnes de financement.

La charte

En 2019, la constitution d'un organisme en bonne et due forme s'est avérée comme le moyen le plus concret de mettre sur pied une ressource structurante durable. La charte d'un organisme de loisirs inopérant a été modifiée, de même que le nom, et l'organisme à but non lucratif *Médiathèque L'Héritage de L'Islet-Sud* a été créé (annexe II). Régi par la partie III de la Loi sur les Compagnies du Québec, cet organisme est dument enregistré auprès du Registraire des entreprises du Québec. La charte formule la mission à partir des objectifs qui y sont circonscrits.

Les règlements généraux

En 2019, dans la foulée de la constitution de l'organisme, des règlements généraux ont été adoptés (annexe III). Ce document permet entre autres d'encadrer le fonctionnement de l'organisme et de cibler le rôle de ses administrateurs. Précisément, il définit le statut des membres, le déroulement des assemblées et l'adoption des résolutions par le conseil d'administration.

Le programme éducatif et culturel

En 2020-2021, l'animatrice de la Médiathèque et le chercheur ont mis sur pied un programme éducatif et culturel d'une durée de 30 semaines. D'abord destiné aux jeunes fréquentant l'Atelier des jeunes, un club de loisirs éducatifs et culturels ayant été mis sur pied avec la Médiathèque, le programme permet de planifier des activités pour les trois périodes, matin, midi et soir, où les enfants peuvent fréquenter l'Atelier lors des journées scolaires (annexe IV).

Le plan de communication

De 2016 à 2021, un plan de communication (annexe V) a été rédigé et intégré au plan d'affaires. Ce plan certainement stratégique pour les promoteurs a été utilisé afin de cibler des actions ayant pour but de favoriser la diffusion du projet auprès de la population ainsi qu'auprès des partenaires

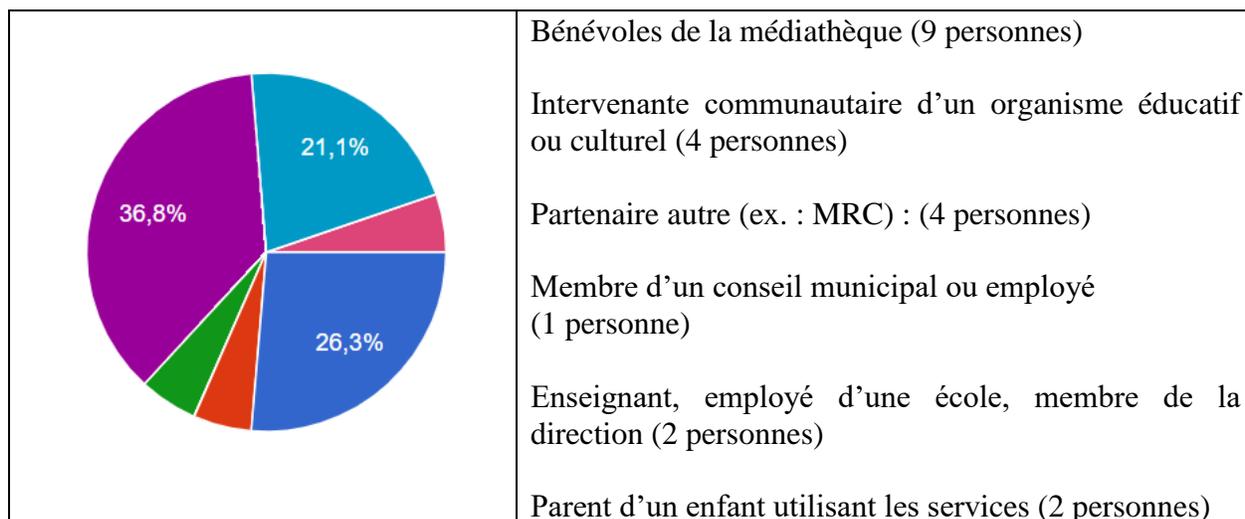
locaux et régionaux. Les principales actions menées sont variées : sondages auprès de la population, rencontres de citoyens, campagnes de financement, concours pour trouver un nom au projet, concours pour trouver un logo, création de capsules vidéos, création d'une page Facebook et du site Internet. En lien avec ce plan de communication, plusieurs présentations publiques et scientifiques ont été réalisées, et ce, tant au niveau local que provincial :

<p>2017</p> <div data-bbox="219 493 820 840"> <p>RELEVER LE DÉFI D'UN FAIBLE NIVEAU DE LITTÉRATIE PAR LA CULTURE</p> <p>Le projet de <i>Médiathèque régionale</i> L'héritage de Sainte-Perpétue de L'Islet</p>  </div>	<p>2018</p> <div data-bbox="880 493 1404 898"> <p>Un projet communautaire pour conserver notre église patrimoniale</p> <p>Comité d'action pour l'église de Sainte-Perpétue Octobre 2015</p> </div>
<p>2019</p> <div data-bbox="235 1033 820 1344"> <p>ANALYSE DE LA SITUATION ÉDUCATIVE EN MILIEU RURAL DÉVITALISÉ</p> <p>Sébastien Ouellet, Ph. D. Université du Québec à Rimouski</p> <p>Présentation au 87^e Congrès de l'ACFAS Gatineau, UQO, 30 mai 2019</p> </div>	<p>2020</p> <div data-bbox="880 1050 1404 1306"> <p>LA LITTÉRATIE EN MILIEU RURAL DÉVITALISÉ</p> <p>Analyse des besoins et impacts d'une médiathèque sur l'éducation et la culture</p> <p>Présentation au colloque « Autour de l'adulte de demain » Chaire LMm, 8-9 mai 2019</p> </div>
<p>2021</p> <div data-bbox="219 1465 820 1806"> <p>LA MÉDIATHÈQUE DU VILLAGE</p> <p>La littératie en milieu rural dévitalisé : analyse des besoins et impacts d'une médiathèque sur l'éducation et la culture</p> <p>Sébastien Ouellet, professeur (UQAR) Présentation au 88^e congrès de l'ACFAS</p>  </div>	<p>2023</p> <div data-bbox="880 1465 1404 1774"> <p><i>Littératie et médiathèque : une innovation sociale structurante dans la MRC de L'Islet</i></p> <p>SÉBASTIEN OUELLET, PROFESSEUR EN ÉDUCATION UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À RIMOUSKI</p> </div>

4.4. Les acteurs du projet : réponses obtenues

Comme prévu, nous avons pu compter sur la collaboration de 22 participants (tableaux 10 et 11) répartis selon le plan d'échantillonnage suivant :

Tableau 10 : Participants (n= 22)



La provenance des participants a également été diversifiée, dans la mesure où ce projet est fortement ancré dans le contexte local de la municipalité de Sainte-Perpétue.

Tableau 11 : Provenance des participants

- | |
|---|
| - Sainte-Perpétue (15)
- L'Islet-Sud : autres municipalités (4)
- Autres intervenants (3) |
|---|

Comme anticipé, les questionnaires nous ont permis de préciser les éléments essentiels des enjeux que nous avons ciblés. Les questionnaires papiers ou en ligne ont été complétés selon une durée variant de 30 à 45 minutes. Les questions portent sur la démarche de mise en œuvre et le déroulement des étapes de réalisation :

- Des questions portent sur les besoins de la communauté et sur le contexte de réalisation.
- Des questions portent sur des thèmes précis associés au projet : la littératie, la culture, les infrastructures, les enjeux présents sur le territoire, etc.

Le matériel utilisé pour la passation des questionnaires est composé de l'équipement pour formuler les questions et les faire parvenir aux participants via un ordinateur et par Internet. Les réponses ont été analysées au moyen d'un codage thématique qui permet la formulation de synthèses (Paillé et Muchielli, 2008). Les éléments abordés lors des rencontres couvrent un large spectre qui va des préoccupations associées à la religion aux besoins de nature sociocommunautaire. Nous reproduisons ces thèmes formulés dans les questionnaires et nous présentons un condensé des réponses obtenues les plus fréquentes que nous avons reformulées (tableau 12).

Tableau 12 : Entretiens avec les acteurs du projet, réponses obtenues et occurrences.

Questions	Réponses (occurrences)
<p>1. Contexte : dans quelles circonstances a commencé le projet de transformation de l'église en médiathèque? Quels étaient les besoins des propriétaires du bâtiment et ceux de la communauté?</p>	<p>Constat sur la situation financière difficile (8). Avenir : le besoin de transformer l'église patrimoniale pour la sauvegarder (6) Le besoin de varier les fonctions du bâtiment (3) La baisse de la fonction religieuse (4). La réappropriation de l'église par la population (3) Les besoins en littérature et en culture (5)</p>
<p>2. Comment est apparu le concept de médiathèque? Quelles sont les idées qui ont contribué à ce projet?</p>	<p>Concept proposé suite à quelques années de réflexion – comité de réflexion et comité d'action (5) Le besoin de revitaliser et déménager la bibliothèque municipale (4) Le besoin de revitaliser la communauté sur les plans éducatifs et culturels (3) L'idée d'un espace multifonctionnel (3). La passation de sondages : lieu de spectacle (2) L'acceptation du concept de médiathèque par les paroissiens (3).</p>
<p>3. Selon vous, quelles sont les conditions favorables au développement d'un tel projet au fil des ans?</p>	<p>L'appui et l'implication de la communauté (4) Un comité (C. A.) créatif et compétent (3) La concertation (2) La collaboration avec les autres organismes et les partenariats dans l'organisation des services (4) Des ressources compétentes (2) Des bénévoles en nombre suffisant (2) Du financement (3) Des activités lucratives (spectacles) Des activités pour les enfants (2) La fidélisation de la clientèle (1) L'adaptation aux besoins des personnes (mobilité) (2) La planification des activités à moyen et long terme (3) Développer un lieu de rencontre et d'expériences uniques (3) Le soutien du milieu municipal et régional (2)</p>
<p>4. Difficultés : depuis 2015, quels ont été les défis à surmonter pour réaliser ce projet?</p>	<p>L'implication déficiente de la municipalité (2) Le retrait dans le déménagement de la bibliothèque municipale (1) Le manque de financement des frais d'exploitation (3) Le besoin de coordonner des campagnes de visibilité et de financement (2) La pandémie de COVID-19 (2) La réalisation de travaux majeurs (2) L'acceptation de la transformation par une partie de la population (2) La rétention des bénévoles (3) La modification du projet en cours de développement (2)</p>

<p>5. Difficultés actuelles : plus récemment, quels sont les défis?</p>	<p>La propriété de l'église par la fabrique plutôt que par la municipalité (3) La possession des bâtiments (églises) par les fabriques (2) Le besoin d'un second souffle au projet de médiathèque (2) La charge administrative des demandes de subvention (2) Le besoin d'aller chercher de nouveaux utilisateurs (3) L'intérêt et l'essoufflement des bénévoles (3) La relance des partenariats (3) La précarité des emplois et du financement qui y est rattaché (2)</p>
<p>Autres éléments</p>	<p>Continuer le développement et maintenir la reconnaissance de la Médiathèque à l'échelle locale et régionale (2) Maintenir les services : Atelier des jeunes (1) Améliorer la Bouquinerie (accessibilité) (1) L'esprit de communauté est en train de se développer (2) Fidélisation de la clientèle (1) Diversifier les spectacles et les promoteurs (1) Maintenir l'autonomie de l'organisme (1) La collaboration avec la Fabrique pour le partage des espaces (1) La difficulté en lien avec le culte (diocèse, autres fabriques) (1) Les besoins encore présents et les services à instaurer (1) :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Aînés (mieux-être, partage, échanges, communiquer) - Isolement des villages éloignés de la Médiathèque - Le besoin de se sentir utile des aînés - La Médiathèque doit mieux se faire connaître auprès des aînés - Beaucoup de nouvelles installations peu exploitées (café) - Les besoins socioaffectifs des enfants d'âge préscolaire - Miser sur les besoins d'expression artistique des enfants - Prévoir des activités pour les adolescents <p>Davantage de soutien des paliers municipal, provincial fédéral, territorial (MRC) et du diocèse (2) Améliorer l'implication des autres municipalités environnantes (1) L'implication des instigateurs du projet (3)</p>

5. Discussion

Notre premier objectif était de documenter la mise en œuvre du projet de médiathèque défini en tant que centre de littératie communautaire. Or, cet enjeu nécessite de tenir compte de la complexité de ce type d'innovation sociale en contexte rural. Cette complexité repose notamment sur la combinaison de plusieurs éléments. Malin Lindberg (2018) cité par Grison et Pradels (2022) les mettent en évidence : « la faible densité de population, les longues distances, le manque d'infrastructures et les migrations. On relève aussi la forme particulière qu'y prend [sic] la vulnérabilité et l'exclusion sociale : l'État étant moins présent que dans les milieux urbains, l'identification et l'accompagnement des personnes vulnérables peut y être plus compliqué » (p. 366). Ces caractéristiques accentuent la spécificité du milieu rural.

Ainsi, avant de s'engager formellement dans la mise en œuvre d'un projet, il apparaît que le recours à une analyse des besoins de nature intersectorielle (Ouellet, 2021a) a permis d'exposer concrètement l'imbrication de plusieurs indicateurs et de plusieurs phénomènes. Le projet qui en a résulté en a bénéficié.

Lors de la démarche de recherche-intervention, une analyse constante et continue a été impliquée, ce que plusieurs chercheurs (Huberman et Miles, 1994; Lavoie et Bourgeois-Guérin, 2021; Mukamurera et al., 2006) ont qualifié de processus itératif : des allers-retours ont été nécessaires entre le cadre théorique et méthodologique, ainsi qu'entre la collecte des données et l'analyse des résultats. Ce type d'analyse « non séquentielle » a rendu possible la modélisation du processus d'innovation sociale dans le domaine de la littératie communautaire.

L'analyse des réponses des participants de même que l'analyse des documents constitutifs nous indiquent que la transformation d'une église patrimoniale en centre de littératie s'appuie sur plusieurs facteurs déterminants qui relèvent de tensions entre différentes forces qui s'opposent généralement puisqu'elles sont associées à des valeurs contradictoires. Le passé et le futur sont ces premières valeurs qui sont en opposition, mais également entre ce qui est influencé par des mouvements externes et ce qui relève des ressources locales. Une analyse de ces forces et de ces ressources est donc possible :

1. La valeur accordée au passé est ce qui est le plus associé aux pratiques religieuses, fortement ancrées dans la tradition et imprime une identité au bâtiment voire à l'ensemble de la communauté. Ainsi, on peut dire que l'église du village a une fonction symbolique, elle aussi fortement ancrée dans le passé. Finalement, ce rôle est renforcé par le fait que les bâtiments religieux sont concentrés autour d'une mission unique et facilement identifiable.
2. Les besoins actuels et futurs sont des facteurs qui exercent une pression exacerbée par les coûts d'entretien et les travaux de rénovation nécessaires à l'ajout de services qui sont exprimés par la communauté. Aussi, la transformation de tels bâtiments est étroitement associée à une diversification des fonctions et des pratiques qui s'y rattachent. L'aménagement d'un lieu multifonctionnel est donc en confrontation directe avec la vision traditionnelle de l'église qui n'était jusque-là qu'une infrastructure strictement religieuse.

3. Les ressources internes constituent certainement un point d’ancrage incontournable pour la mise en place d’une innovation sociale de type communautaire. Ces ressources internes sont à la fois matérielles et humaines. D’une part, la transformation n’apparaît possible que si les lieux sont durables et l’infrastructure pérenne. Sur le plan humain, on peut considérer à la fois les besoins ressentis par la population locale ainsi que la nécessité de miser sur un groupe de bénévoles essentiels au démarrage et au fonctionnement du projet.
4. Les ressources externes sont constituées des collaborations provenant d’experts extérieurs à la communauté concernée. La transformation d’une infrastructure durable et multifonctionnelle requiert l’ajout d’intervenants hautement qualifiés, comme des architectes et des ingénieurs, nécessaires à l’atteinte des objectifs du projet.

Au terme de cette analyse et au moyen de plusieurs sources d’information, nous sommes en mesure de représenter la relation s’opérant entre les forces en présence lors de la mise en œuvre d’un projet (tableau). Le projet médiathèque montre que ces tensions doivent être envisagées comme étant complémentaires et non simplement opposées. Par exemple, la dimension culturelle, propre à l’émergence (futur) de nouvelles ressources en culture impliquées dans la transformation, peut intégrer des éléments du patrimoine (passé). De même, le travail d’architectes et d’ingénieurs (ressources externes) ne saurait se passer d’intervenants locaux (ressources internes).

Tableau 13 : forces en présence et des ressources impliquées dans la mise en œuvre du projet médiathèque.

<p><u>Passé</u> Pratique religieuse Lieu symbolique Fonction traditionnelle unique</p>		<p><u>Futur</u> Pratiques diversifiées Lieu multifonctionnel Services novateurs multiples</p>
<p><u>Ressources internes</u> Besoins éducatifs et culturels Infrastructure durable Bénévoles</p>		<p><u>Ressources externes</u> Expertise Ressources humaines Ressources financières</p>

L’analyse du projet médiathèque permet de modéliser un processus d’innovation sociale en littératie communautaire. En effet, la description des étapes et des opérations réalisées lors de la mise en œuvre du projet médiathèque constitue une forme d’analyse en mode écriture (Karsenti et Demers, 2011) qui a permis de mieux saisir et de distinguer les forces en présence. Cette forme d’analyse compréhensive a aussi permis de mieux conceptualiser l’implantation en misant notamment sur les aspects récurrents.

Conclusion

La recherche réalisée se situe au carrefour de la Recherche-intervention et de l'innovation sociale. Ainsi, la recherche que nous avons menée nous permet de répondre de façon satisfaisante aux questions que nous avons formulées :

- 1- Documenter la mise en œuvre du projet de médiathèque défini en tant que centre de littératie communautaire.

Plusieurs travaux le montrent bien : la littératie communautaire est porteuse de développement social, culturel et éducatif (Barton, 1994; Barton et Hamilton, 1998, 2010; Birr Moje et al., 2004; Duxbury et Campbell, 2011; Lankshear et Knobel, 2011; Luke, 2012). Le cas que nous avons exposé le démontre formellement et clairement, et ce, en tenant compte du contexte rural spécifique du Québec.

- 2- Décrire les facteurs déterminants de sa conception et de sa mise en œuvre;

La présente recherche souligne le rôle déterminant de plusieurs facteurs dans la mise en œuvre d'une innovation sociale, mais le projet médiathèque démontre que sa spécificité rurale comporte un ancrage contextuel unique.

- 3- Modéliser un processus d'innovation sociale en littératie communautaire concrétisé par le projet médiathèque.

Partout dans le monde, les régions rurales vivent une transition importante, notamment en raison de leur dépeuplement et du vieillissement de leur population. Face à ces défis, ces régions sont appelées à développer un nouvel esprit de diversification, de coopération et d'innovation. Au Québec, la situation problématique dont il est question affecte également l'accès à la culture dans les régions dites dévitalisées dans lesquelles on retrouve peu ou pas du tout d'institution à caractère socioculturel. Nous pensons que la modélisation réalisée pourra faciliter l'analyse et la mise en œuvre de projets similaires.

La mise en œuvre du projet médiathèque permet de réaliser un centre de littératie communautaire constituant une ressource éducative supplémentaire, innovante, structurante et durable. Celle-ci favorise les compétences en littératie de la population à long terme par une approche écosystémique menée par l'objectif bien réel de constituer une véritable communauté éducative. Cette intervention en milieu rural est axée notamment sur l'éducation populaire et les activités non formelles associées au milieu communautaire. Au regard de la mise en œuvre de la médiathèque, il apparaît que la littératie « [...] agit comme force motrice de développement social, économique et culturel [...] et permet d'assurer un « accès libre et illimité à la connaissance, la pensée, la culture et l'information. » (Table permanente de concertation des bibliothèques québécoises (2016). La mise en œuvre du projet médiathèque en est la preuve bien concrète.

Médiagraphie

Aggeri, F. (2016). La recherche-intervention : fondements et pratiques. Dans J. Barthélémy. et N. Mottis (Dir.), *À la pointe du management. Ce que la recherche apporte au manager* (p. 79-100). Dunod.

Albright, J. et Luke, A. (Dir.). (2008). *Pierre Bourdieu and literacy education*. Routledge.

Anadón, M. (2006). La recherche « qualitative ». De la dynamique de son évolution aux acquis indéniables et aux questionnements présents. *Recherches qualitatives*, 26(1), 5-31.

Barton, D. (1994). *Literacy : An Introduction to the Ecology of Written Language*. Oxford, Blackwell.

Barton, D. et Hamilton, M. (2010). La littératie : une pratique sociale. *Langage et société*, 133, 45-62. <https://doi.org/10.3917/ls.133.0045>

Barton D. et M. Hamilton (1998), *Local literacies : reading and writing in one community*. Routledge.

Bentolila, A. (2008). *Le Verbe contre la barbarie : Apprendre à nos enfants à vivre ensemble*. Odile Jacob.

Bernier, S. (Dir.) (2007). *Le système d'indicateurs de la culture et des communications au Québec, Première Partie : conceptualisation et élaboration concertée des indicateurs*. Observatoire de la Culture et des Communications du Québec, Institut de la Statistique du Québec. <https://numerique.banq.qc.ca/patrimoine/details/52327/45199>

Bernier, S. et Marcotte, P. (2010). *Les infrastructures culturelles dans la municipalité Nomenclature, recensement et état des lieux*. Rapport présenté au ministère de la Culture, des Communications et de la Condition féminine, Observatoire de la culture et des communications, Institut de la statistique du Québec.

Berger, M.-J. et Desrochers, A. (Dir.) (2011). *L'évaluation de la littératie*. Les Presses de l'Université d'Ottawa.

Birr Moje, E., Ciechanowski, K. M., Kramer, K., Ellis, L., Carrillo, R. et Collazo, T. (2004). Working towards Third Space in Content Area Literacy : An Examination of Everyday Funds of Knowledge and Discourse. *Reading Research Quarterly*, 39(1), 38–70.

Blundo, G., et Olivier de Sardan, J. (Dir.) (2003). *Pratiques de la description*. Éditions de l'École des hautes études en sciences sociales. 10.4000/books.editionsehess.19756

Bourbousson, C. et Richez-Battesti, N. (2023). Caractériser les rôles de l'innovation sociale et de l'innovation responsable dans les initiatives locales de transition : Le cas d'un réseau de tiers-lieux. *Innovations*, 72, 35-64. <https://doi-org.ezproxy.uqar.ca/10.3917/inno.pr2.0152>

Bourdieu P. (1979). Les trois états du capital culturel. Dans Bourdieu, P. *Actes de la recherche en sciences sociales* (p. 3-6). 30. L'institution scolaire. 10.3406/arss.1979.2654

Bourdieu, P. et Passeron, J.-C. (1964). *Les Héritiers. Les étudiants et la culture* [6], Minuit.

Bourdieu, P. et Passeron, J.-C. (1970), *La Reproduction. Éléments pour une théorie du système d'enseignement* [7], Minuit.

Bourdieu, P. (1996). « La transmission de l'héritage culturel », Dans Darras, *Le Partage des bénéfices. Expansion et inégalités en France*, Minuit.

Brandsen, T., Evers, A., Cattacin, S. et Zimmer, A. (2016), Social Innovation: A Sympathetic and Critical Interpretation, Dans Brandsen, T., Cattacin, S., Evers, A., Zimmer, A. (Dir.), *Social Innovations in the Urban Context* (pp. 3-18), International Publishing.

Bronfenbrenner, U. (1979). *The Ecology of Human Development. Experiments by Nature and Design*. Harvard University Press.

Bruneau, I. et Renahy, N. (2012). Une petite bourgeoisie au pouvoir : Sur le renouvellement des élus en milieu rural. *Actes de la recherche en sciences sociales*, 1(1-2), 48-67. <https://doi.org/10.3917/arss.191.0048>

Burret, A. (2018). Refaire le monde en tiers-lieu. *L'Observatoire*, 52, 50-52. <https://doi-org.ezproxy.uqar.ca/10.3917/lobs.052.0050>

Burret, A. (2015), *Tiers-Lieu...et plus si affinités*. FYP ed.

Carrier, S. et Fortin, D. (2003). La recherche-intervention pour reconnaître et stimuler une pratique sociale innovante en déficience intellectuelle. *Revue francophone de la déficience intellectuelle*, 14(2), 175-181.

Centre intégré de santé et de services sociaux de Chaudière-Appalaches - CISSSCA (2017). *Caractérisation des communautés locales de Chaudière-Appalaches, 2016-2017 : « Connaître et mobiliser pour mieux intervenir »*. Gouvernement du Québec, Direction de santé publique. https://www.ciassca.com/clients/CISSSCA/Professionnels_Médecins_et_partenaires/Prévention_promotion/Caractérisation_des_communautés/Documents/L_Islet/4_REC_Characterisation_MR_C_de_L_Islet_nov2017.pdf

Conseil canadien sur l'apprentissage - CCA (2007). *État de l'apprentissage au Canada : pas le temps de s'illusionner*. CCA. <http://www.bdaa.ca/biblio/recherche/cca/pastemps/pastemps.pdf>

Conseil supérieur de l'éducation - CSÉ (2013). *Un engagement collectif pour maintenir et rehausser les compétences en littératie des adultes*. Avis à la ministre de l'éducation, du loisir et du sport et au ministre de l'enseignement supérieur, de la recherche, de la science et de la technologie. Gouvernement du Québec. <https://www.cse.gouv.qc.ca/wp-content/uploads/2019/11/2013-09-un-engagement-collectif-pour-maintenir-et-rehausser-les-competences-en-litteratie-des-adultes.pdf>

Corriveau, L.-S. (2020). Les festivals et évènements présentant des spectacles en arts de la scène en 2019, *Optique culture*, 74, Institut de la statistique du Québec, Observatoire de la culture et des communications du Québec, 1-12.

Dancause, L. (2014). Guide pour développer vos indicateurs d'innovation sociale, Réseau québécois d'innovation sociale.
http://www.rqis.org/wp-content/uploads/2014/07/Guide_dev_vos_indicateurs_IS_v1-2-2.pdf

David, A. (2012). La recherche-intervention, cadre général pour la recherche en management ? Dans *Les nouvelles fondations des sciences de gestion : éléments d'épistémologie de la recherche en management* (p. 241-264), DRM - Dauphine Recherches en Management.

Desrosiers, H., Nanhou, V., Ducharme, A., Cloutier-Villeneuve, L., Gauthier, M.-A. et Labrie, M.-P. (2015). *Les compétences en littératie, en numératie et en résolution de problèmes dans des environnements technologiques : des clefs pour relever les défis du XXI^e siècle. Rapport québécois du Programme pour l'évaluation internationale des compétences des adultes (PEICA)*. Institut de la statistique du Québec. <https://statistique.quebec.ca/en/fichier/no-54-sante-et-competences-en-traitement-de-linformation-des-liens-revelateurs.pdf>

Détrez, C. (2005). Le capital culturel en questions, *Idées. La revue des sciences économiques et sociales*, 142, 6-13.

De Varennes, H. (2017). Réussite en littératie et capital culturel. *Éducation et francophonie*, 45(2), 214–233. <https://doi.org/10.7202/1043536ar>

Dick, B, Jeanotte, S. et Hill, K. (2019). Positioning Culture within Canadian Municipalities. *Culture and Local Governance / Culture et gouvernance locale*, 6(1), University of Ottawa,

Dolbec, A. et Prud'Homme, L. (2009). *La recherche-action*. Dans B. Gauthier (Dir.), *Recherche sociale : de la problématique à la collecte des données* [5^e éd.] (p. 553-592). Presses de l'Université du Québec.

Domon, G. (2017). *La prise en compte du paysage dans l'aménagement des milieux ruraux québécois: un regard sur les 35 premières années*, dans *La ruralité au Québec depuis les états généraux du monde rural (1991) : entre l'action et la recherche, bilan et perspectives*. Chaire Desjardins en développement des petites collectivités de l'Université du Québec en Abitibi-Témiscamingue.

Duchesne, C. et Leurebourg, R. (2012). La recherche-intervention en formation des adultes : une démarche favorisant l'apprentissage transformateur. *Recherches Qualitatives*, 31(2), 3-24.

Dugas, C. (2017). Population et structure du peuplement. Dans Leblanc, A. et Ependa, A. *La ruralité au Québec depuis les états généraux du monde rural (1991) : entre l'action et la recherche, bilan et perspectives*. Chaire Desjardins en développement des petites collectivités de l'Université du Québec en Abitibi-Témiscamingue.

Dumais, C. (2011). *La littératie au Québec : pistes de solution à l'école préscolaire et primaire*. Plate-forme en ligne pour la littératie.

https://www.leseforum.ch/myuploaddata/files/2011_2_dumais.pdf

Dumont, F. (1968). *Le Lieu de l'homme. La culture comme distance et mémoire*. Bibliothèque québécoise.

Duxbury, N. (Dir.) (2008). *Under construction: The state of cultural infrastructure in Canada*, Centre of Expertise on Culture and Communities, Simon Fraser University.

Duxbury, N. et Campbell, H. (2011). Developing and Revitalizing Rural Communities through Arts and Culture, *Small Cities Imprint*, 3(1), 111 - 122.

Duxbury, N. et Jeanotte, S (2011). Introduction : Culture and Sustainable Communities. *Culture and Local Governance / Culture et gouvernance locale*, 3(1-2). 1-10

Émond, A. Gosselin, J.-C. et Dunnigan, L. (2010). *Cadre conceptuel de la santé et de ses déterminants - résultat d'une réflexion commune*. Direction de la surveillance de l'état de santé, Direction générale de la santé publique, ministère de la Santé et des Services sociaux.

Gamache, P., Hamel, D. et Blaser, C. (2019). *L'indice de défavorisation matérielle et sociale : en bref* - Site Web de l'INSPQ. www.inspq.qc.ca/publications/2639

Gélineau, L., Pagès, A., Desgagnés, J.-Y., Gaudreau, L., Fréchette, A. et Morency-Carrier, M.-C. (2018). Pauvreté et intervention sociale en milieu rural : présentation du dossier. *Nouvelles pratiques sociales*, 30(1). <https://doi.org/10.7202/1054258ar>

Guimond, L., Simard, M. et Gilbert, A. (2020). Cohabitation et espace de rencontre comme moteurs de la nouvelle ruralité au Québec. *Revue Organisations et Territoires*, 29(2), 41-53. <https://doi.org/10.1522/revueot.v29n2.1149>

Grenfell, M. (2009). Bourdieu, language and literacy. *Reading Research Quarterly*, 44(4), 438-448. <http://onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1598/RRQ.44.4.8/epdf>

Grison, J.-B. et Pradels, N. M. (2022). Les processus d'innovation sociale dans quatre territoires de moyenne montagne non métropolitains : culture territoriale et capacités transformatrices. [Social innovation processes in four non-metropolitan mid-mountain areas : local culture and transformative capacities] *Géographie, Économie, Société*, 24(3-4), 363-379. <https://doi.org/10.3166/ges.2022.0013>

Hébert, M. et Lafontaine, L. (2010). *Littératie et inclusion, outils et pratiques pédagogiques*. PUQ.

Hébert, M. et Lépine, M. (2012). Analyse et synthèse des principales définitions de la notion de littératie en francophonie, *Lettrure*, 2, 90-98.

https://www.ablf.be/images/stories/ablfdocs/Lettrure2_88.pdf

Huberman, M.A., et Miles, M.B. (1994). Data management and analysis methods. Dans N.K Denzin et Y.S Lincoln (Dir.), *Handbook of Qualitative Research* (pp. 428-444). Sage Publications.

Institut de la statistique du Québec. (2023a). *Classement des MRC selon l'indice de vitalité économique, Québec, 2006-2014, 2016, 2018 et 2020*. Gouvernement du Québec. https://statistique.quebec.ca/fr/document/indice-de-vitalite-economique-des-territoires/tableau/classement-mrc-indice-vitalite-economique-2006-2014-2016-2018-2020#pivot_1=2020%E1%B5%96

Institut de la Statistique du Québec (2023b). *Bulletin d'analyse – Indice de vitalité économique des territoires. Édition 2023*, 1-47. Gouvernement du Québec. <https://statistique.quebec.ca/fr/fichier/bulletin-analyse-indice-vitalite-economique-territoires-edition-2023.pdf>

Institut de la statistique du Québec (2023c). *Répartition de la population de 25 à 64 ans selon le plus haut niveau de scolarité atteint, la région administrative, l'âge et le sexe, Québec*. Gouvernement du Québec. <https://statistique.quebec.ca/fr/produit/tableau/3012>

Institut de la statistique du Québec – ISQ (2021a). *Indice de vitalité économique des territoires*. <https://statistique.quebec.ca/fr/document/indice-de-vitalite-economique-des-territoires>

Institut de la statistique du Québec – ISQ (2021b). *Principaux indicateurs sur le Québec et ses régions*. <https://statistique.quebec.ca/>

Institut de la statistique du Québec – ISQ (2020). *Nombre d'établissements culturels de certains types, Québec*. <https://www.stat.gouv.qc.ca/statistiques/culture/nombre-etab-culturel.htm>

Institut de la statistique du Québec – ISQ (2019). *Enquête sur les dépenses des ménages*. Direction des statistiques sociodémographiques (DSSD), Observatoire de la culture et des communications du Québec (OCCQ). Données compilées à partir de Statistique Canada, fichiers maîtres, 2010-2016. [https://www.bdso.gouv.qc.ca/pls/ken/ken213_afich_tabl.page_tabl?p_iden_tran=REPERA8K3IY20-505420702437AqBOetp_lang=1etp_m_o=ISQetp_id_sectr=414etp_id_raprt=3619#annee=2016etchoix=D%C3%A9penses%20pour%20la%20culture%20et%20les%20m%C3%A9dias%20\(%24\)ettri_choix=1](https://www.bdso.gouv.qc.ca/pls/ken/ken213_afich_tabl.page_tabl?p_iden_tran=REPERA8K3IY20-505420702437AqBOetp_lang=1etp_m_o=ISQetp_id_sectr=414etp_id_raprt=3619#annee=2016etchoix=D%C3%A9penses%20pour%20la%20culture%20et%20les%20m%C3%A9dias%20(%24)ettri_choix=1)

Institut de la statistique du Québec – ISQ (2011). Population totale, superficie et densité, municipalités, MRC et TE de Chaudière-Appalaches et ensemble du Québec.

Jaffré, J.-P. (2004). La littéracie : histoire d'un mot, effets d'un concept. Dans Barré-de-Miniac, C. Brisseaud, C. et Rispaïl, M. (Dir.), *La littéracie. Conceptions théoriques et pratiques d'enseignement de la lecture-écriture* (p. 21-41). L'Harmattan.

Jean, B. (1997). *Territoires d'avenir: comprendre la ruralité dans la modernité avancée, Actes du Symposium sur la ruralité et le développement des petites collectivités*, Chaire Desjardins en développement des petites collectivités. Actes du colloque tenu à l'Université du Québec en Abitibi-Témiscamingue les 9 et 10 août 1997.

Jean, B., Dionne, S. et Desrosiers, L. (2009), *Comprendre le Québec rural*. Chaire de recherche du Canada en développement rural, avec la collaboration du GRIDEQ (Groupe de recherche interdisciplinaire sur le développement régional, de l'Est du Québec) et du CRDT (Centre de recherche sur le développement territorial).

Jean, S. (2012). Les représentations sociales de la ruralité et l'urbanité québécoise contemporaine. Une approche par la cartographie conceptuelle. *Recherches sociographiques*, 53(1), 103–131. <https://doi.org/10.7202/1008921ar>

Jones, N. (2004). *Cream of the crop : Case studies of good practice in arts development in rural areas of the North West of England*. Arts Council England.

Kangas, A., N. Duxbury, et C. De Beukelaer (Dir.) (2018). *Cultural policies for sustainable development*. Routledge.

Karsenti, T. et Demers, S. (2011). *L'étude de cas*, dans Gauthier, B. (Dir.), *La recherche en éducation*. ERPI.

Lacelle, N., Lafontaine, L., Moreau, A.C. et Laroui, R. (2016). *Définition de la littératie*. Réseau québécois de recherche et de transfert en littératie.

Lafontaine, L., Morissette, É. et Villeneuve-Lapointe, M. (2015). *La littératie en milieu défavorisé au primaire : perceptions d'enseignantes autour de leurs pratiques collaboratives*. Biennale de l'éducation, Conservatoire national des arts et métiers, Paris, France. ffhalshs-01175958

Lahaye, w., Pourtois, j.-p. et Desmet, H. (2007). *Transmettre. D'une génération à l'autre*, PUF.

Organisation De Coopération Et De Développement Économiques (OCDE). *Regards sur l'éducation 2014, Les indicateurs de l'OCDE*, Éditions OCDE.

Lankshear, C. et Knobel, M. (2011). *Nouvelles littératies : pratiques quotidiennes et apprentissage social, 3e édition*. Open University Press.

Langlois, M.-C. (2012). *Analphabétisme et littératie au Canada*, Ottawa, Bibliothèque du Parlement du Canada, Note de la Colline no 2012-46-F. <http://www.parl.gc.ca/Content/LOP/ResearchPublications/2012-46-f.htm>

Langlois, P. (2021). *La littératie au Québec : un regard local sur les enjeux. Estimation d'un indice de littératie par MRC*, Fondation pour l'alphabétisation du Québec. [FPAL27 Rapport Litteratie MRC 20211013.pdf - Zoho WorkDrive \(zohoexternal.com\)](https://www.fondationalphabete.org/ressources/FPAL27_Rapport_Litteratie_MRC_20211013.pdf)

Langlois, P. (2022). *Projection de l'indice de littératie au Québec en 2022 : un progrès qui met en lumière un enjeu important*. Fondation de l'alphabétisation du Québec. [FPAL33 AlphaReussite5 Etude 20220907.pdf \(treaq.ca\)](https://www.fondationalphabete.org/ressources/FPAL33_AlphaReussite5_Etude_20220907.pdf)

Laparra M. et Margolinas C. (2012). Oralité, littératie et production des inégalités scolaires. *Le français aujourd'hui*, 177, 55-64.

Larose, F., B. Terrisse, Y. Lenoir, et Bédard, J. (2004). Approche écosystémique et fondements de l'intervention éducative précoce en milieux socioéconomiques faibles. Les conditions de la résilience scolaire. *Brock Education*, 13(2), 56-80.

Lavoie, D. et Bourgeois-Guérin, V. (2021). Parcours réflexif : élaboration d'une méthode d'analyse existentielle en approche inductive. *Recherches qualitatives*, 40(1), 105–127. <https://doi.org/10.7202/1076349a>

Leblanc, A. et Ependa, A. (2017). Introduction, dans *La ruralité au Québec depuis les états généraux du monde rural (1991) : entre l'action et la recherche, bilan et perspectives*. Actes du colloque « La ruralité au Québec depuis les états généraux du monde rural (1991) : entre l'action et la recherche, bilan et perspectives » (82e congrès de l'ACFAS, montréal, mai 2014). Rouyn-Noranda : Chaire Desjardins en développement des petites collectivités de l'Université du Québec en Abitibi-Témiscamingue.

Lebrun, M., Lacelle, N. et Boutin, J.-F. (2012). *La littératie médiatique multimodale. De nouvelles approches en lecture-écriture à l'école et hors de l'école*, Québec : Presses de l'Université du Québec.

Levesque, R. (2016). *Une école et sa communauté au service de la réussite éducative*. Montréal : Idée éducation entrepreneuriale.

Longtin, D. (2021). Résumé de la revue de la littérature et des pratiques sur l'évaluation des innovations sociales. Québec.

Luke, A. (2012). Critical Literacy : Foundation Notes. *Theory Into Practice*, 51(1), 4-11.

Marcel, J.-F. (Dir.) (2015). *La recherche-intervention par les sciences de l'éducation. Accompagner le changement*. Dijon : Educagri Editions.

Mayne, J. (2017). Théories du changement : comment élaborer des modèles utiles. *Canadian Journal of Program Evaluation / La Revue canadienne d'évaluation de programme*, 32(2), 174–201.

Ministère des Affaires Municipales et de l'Habitation - MAMH (2017). *Stratégie gouvernementale pour assurer l'occupation et la vitalité des territoires 2018-2022 – Les régions aux commandes*. Québec : Gouvernement du Québec, ministère des Affaires Municipales et de l'Occupation du Territoire.

Montour, C. (2017). *Outil-diagnostic portant sur les actions structurantes en lecture / MRC Lislet et Montmagny*. Lévis : Partenaires pour la réussite éducative en Chaudière-Appalaches.

Moreau, C., Hébert, M., Lépine, M. et Ruel, J. (2013). Le concept de littératie en francophonie : que disent les définitions ? *Revue Consortium national de recherche sur l'intégration sociale (CNRIS)*, 4(2), 14-18. . <http://www.cnriss.org/revue>

Morin, E. (1995). Masse (sociologie de), dans *Encyclopaedia Universalis, corpus 14*. Éditions Universalis, 676-680.

Moulaert, F., Maccallum, D., Mehmood, A., Hamdouch, A. (Dir.) (2013). *The International Handbook on Social Innovation : Collective Action, Social Learning and Transdisciplinary Research*, Cheltenham, UK and Northampton, MA, USA, Edward Elgar.

MRC de L'Islet, (2020). *Politique culturelle*. https://mrclislet.com/wp-content/uploads/2021/03/POLITIQUECULTURELLE_WEB_2021_MR.pdf

Mukamurera, J., Lacourse, F. et Couturier, Y. (2006). Des avancées en analyse qualitative : pour une transparence et une systématisation des pratiques. *Recherches Qualitatives*. 26(1), 110-138.

Nicholls, C. (2005). *Promising practices in community partnerships : Lessons learned from the Canadian rural partnership*. Research and Analysis Unit, Rural Secretariat Agriculture and Agri-Food Canada.

Organisation de coopération et de développement économique - OCDE (2021), *Perspectives de l'OCDE sur les compétences 2021 : Se former pour la vie*. Éditions OCDE. <https://doi.org/10.1787/fc97e6d3-fr>.

Ouellet, S. (2021a). *Littératie, ruralité et développement : analyse des besoins*. Rapport de recherche - Université du Québec à Rimouski CÉR-113-868. Coll. LE LIMIER - La Médiathèque L'Héritage de L'Islet-Sud. https://www.mediathèqueheritage.com/_files/ugd/574378_42bae8cfd49a462287f9f75345f799c4.pdf

Ouellet, S. (2021b). La littératie en milieu rural dévitalisé, *Multimodalités – (Revue de littératie médiatique multimodale R2LMM)*. 14. <https://www.erudit.org/fr/revues/rechercheslmm/2021-v14-rechercheslmm06811/1086914ar.pdf>

Paillé, P. et Muchielli, A. (2008). *L'analyse qualitative en sciences humaines et sociales* (2^e éd.). Armand Colin.

Partenaires pour la réussite éducative en Chaudière-Appalaches – PRECA (2016), *Les conséquences économiques du décrochage scolaire*, http://www.ctreq.qc.ca/wp-content/uploads/2016/05/Feuillet-de-sensibilisation_WEB.pdf

Phills, J. A., Deiglmeier, K. et Miller D. T., (2008), Rediscovering social innovation, *Stanford Social Innovation Review*, 6(4), 35-43.

Philo, C. (1992). Neglected rural geographies : A review. *Journal of Rural Studies*, 8(2) 193-207. [https://doi.org/10.1016/0743-0167\(92\)90077-j](https://doi.org/10.1016/0743-0167(92)90077-j)

Pithon, G., Asdih, C. et Larivée, S. (2008). *Construire une communauté éducative*. De Boeck Supérieur. <http://www.cairn.info/construire-une-communaute-educative-un-partenariat--9782804156992.htm>

Pourtois, J.-P., Desmet, H., Della Piana, V., Houx, M. et Humbeeck, B. (2013). Vers l'émergence et le développement de Cités de l'Éducation, *Revue internationale d'éducation de Sèvres*, 62, 99-108.

Rieutort, L. (2012). Du rural aux nouvelles ruralités. *Revue Internationale d'Education de Sèvres*, Centre international d'études pédagogiques (CIEP), 59, 43-52.

Ruel, J., Moreau, A. C. et Alarie, L. (2015). Usages sociaux de la littératie et compétences à développer en vue d'environnements plus inclusifs. Dans L. Lafontaine et J. Pharand (Dir.), *Littératie : vers une maîtrise des compétences dans divers environnements* (p. 227-245). Presses de l'Université du Québec.

Saire, P.-O. (2016). *État de la fréquentation et de la participation culturelle des jeunes dans le secteur du théâtre et des festivals jeune public au Canada*. Daigle/Saire. Conseil des Arts du Canada. https://conseildesarts.ca/-/media/Files/CCA/Research/2016/07/CCA_Young_Audiences_FR.pdf

Serre, D. (2012). Le capital culturel dans tous ses états. *Actes de la recherche en sciences sociales*, 1(1-2), 4-13. <https://doi.org/10.3917/arss.191.0004>

Simard, P., Benazera, C., Boyer, G. et Charland, M. (2016). La caractérisation des communautés locales : Quand la santé publique se fait actrice du développement. *Nouvelles pratiques sociales*, 28(2), 264–279. <https://doi.org/10.7202/1041191ar>

Slee, R. (2010). A cheese-slicer by any other name. Shredding the sociology of inclusion. Dans Apple, Michael, W., Stephen J Ball et Luis Armando Gandin (Dir.), *The Routledge International Handbook of the Sociology of Education* (p. 99-108). Routledge.

Solar, O, Irwin, A. (2010). *Conceptual framework for action on the social determinants of health, Social Determinants of Health Discussion Paper. 2*. World Health Organization.

Stake, R. E. (1995). *The Art of Case Studies Research*, Sage Publications.

Statistique Canada. (2023). *Profil du recensement. L'Islet, Municipalité régionale de comté (MRC), Recensement de la population de 2021, (tableau de profil)*. Produit n° 98-316-X2021001. Gouvernement du Canada. <https://www12.statcan.gc.ca/census-recensement/2021/dp-pd/prof/details/page.cfm?LANG=FetGENDERlist=1,2,3etSTATISTIClist=4etDGUIDlist=2021A00032417etHEADERlist=0etSearchText=>

Statistique Canada (2017a). *Perspective géographique - L'Islet, Municipalité régionale de comté (DR) - Québec, Recensement de 2016*. <https://www12.statcan.gc.ca/census-recensement/2016/as-sa/fogs-spg/Facts-cd-fra.cfm?GC=2417etGK=CDetLANG=Fra>

Statistique Canada (2017b). Québec et L'Islet, MRC [Division de recensement], Québec (tableau). Profil du recensement, Recensement de 2016, produit no 98-316-X2016001 au catalogue de Statistique Canada.

<https://www12.statcan.gc.ca/census-recensement/2016/dp-pd/prof/index.cfm?Lang=F>

Statistique Canada. (2017c). *Série « Perspective géographique », Recensement de 2016*. Produit n° 98-404-X2016001 au catalogue de Statistique Canada. Produits de données, Recensement de 2016.

Statistique Canada (2016a). Plus haut niveau de scolarité atteint (général) selon certains groupes d'âge 25 à 64, les deux sexes, répartition en % (2016), Canada, provinces et territoires, Recensement de 2016.

<https://www12.statcan.gc.ca/census-recensement/2016/dp-pd/hltfst/edu-sco/Tableau.cfm?Lang=FetT=11etGeo=00etSP=1etview=2etage=2etsex=1>

Statistique Canada (2016b). *Le lien entre les compétences et le faible revenu, dans Regards sur la société canadienne, dans l'Étude longitudinale et internationale des adultes (ELIA)*. Feuillet d'information no 75-006-X.

<http://www.statcan.gc.ca/daily-quotidien/160224/dq160224a-fra.pdf>

Statistique Canada (2012). *Le ralentissement économique et le niveau de scolarité, indicateurs de l'éducation au Canada*, Feuillet d'information no 81-599-X.

<https://www150.statcan.gc.ca/n1/fr/pub/81-599-x/81-599-x2012009-fra.pdf?st=0146LVF5>

Statistique Canada (2011a). *Cadre conceptuel pour les statistiques de la culture. 6- Définition du secteur de la culture*. Feuillet d'information 87-542-x.

<https://www150.statcan.gc.ca/n1/pub/87-542-x/2011001/section/s6-fra.htm>

Statistique Canada (2011b). *Cadre conceptuel pour les statistiques de la culture. 7- Mesure du secteur de la culture*. Feuillet d'information 87-542-x.

<https://www150.statcan.gc.ca/n1/pub/87-542-x/2011001/section/s6-fra.htm>

Table permanente de concertation des bibliothèques québécoises (2016). *La Déclaration des bibliothèques québécoises déposée à l'Assemblée nationale*. Communiqué de presse publié le 19 octobre 2016.

Trenholme Counsell, M. et Roy, L. (2016). *Le pouvoir de la littératie. Vers la Stratégie globale en matière d'alphabétisation du Nouveau-Brunswick*. Province du Nouveau-Brunswick - Secrétariat à la littératie du Nouveau-Brunswick.

UNESCO, (2021). Diversité des expressions culturelles. CDIS | Viet Nam's indicators

<https://fr.unesco.org/creativity/cdis/profiles/viet-nam#dimension-878>

UNESCO (2014). *Indicateurs UNESCO de la culture pour le développement: manuel méthodologique*. Organisation des Nations Unies pour l'éducation, la science et la culture.

UNESCO (2008). *Statistiques internationales sur l'alphabétisme : examen des concepts, de la méthodologie et des données actuelles*. Institut de statistique de l'UNESCO

UNESCO (2005). La Convention de 2005 sur la protection et la promotion de la diversité des expressions culturelles. Organisation des Nations Unies pour l'éducation, la science et la culture. Section de la diversité des expressions culturelles, division de la créativité. <https://fr.unesco.org/creativity/convention>

UNESCO. (2001). *Déclaration universelle de l'UNESCO sur la diversité culturelle*. Organisation des Nations Unies pour l'éducation, la science et la culture. <https://fr.unesco.org/about-us/legal-affairs/declaration-universelle-lunesco-diversite-culturelle>

UNESCO (1990). *Répondre aux besoins éducatifs fondamentaux, la Conférence mondiale sur l'éducation pour tous*. Organisation des Nations Unies pour l'éducation, la science et la culture. Commission inter-institutions.

Van Der Maren, J.-M. (2004). *Méthodes de recherche pour l'éducation* (2^e éd.). PUM / De Boeck Université.

Veilleux, S. (2021). *3^e caractérisation de nos communautés locales de Chaudière-Appalaches : chemin parcouru depuis 2006, MRC de L'Islet*. Centre intégré de santé et de services sociaux de Chaudière-Appalaches. Direction de santé publique. Gouvernement du Québec. https://www.ciassca.com/clients/CISSSCA/Professionnels_M%C3%A9decins_et_partenaires/Pr%C3%A9vention_promotion/Caract%C3%A9risation_des_communaut%C3%A9s/Documents/2021/3-DOC_Caracterisation_MRC_de_L_Islet_2021-09-02.pdf

Vézina, G., Blais, P. et Michaud, C. (2003). *Les collectivités viables en milieu rural : bref regard sur les enjeux et sur certaines pistes d'action*. Gouvernement du Québec, ministère des Affaires municipales, du Sport et du Loisir.

Worts, D. (2006). Measuring museum meanings. *Journal of Museum Education*, 31(1), 41–49.

Yin, R. K. (2003). *Case Study Research : Design and Methods* (3^e éd.). Sage Publications.

Annexe I

Le plan d'affaires

La Médiathèque L'Héritage de L'Islet-Sud
Un centre socioculturel innovant et structurant



PLAN D'AFFAIRES

2016 - 2022

TABLE DES MATIÈRES

Section 1 - Le projet	47
1.1. Historique et objectifs du projet	47
1.2. Localisation du projet	47
1.3. Analyse des besoins	48
1.4. Solution : revitaliser le milieu par la culture et l'éducation	49
1.5. Distinction entre une bibliothèque et une médiathèque	49
1.6. Pourquoi une médiathèque ? Retombées anticipées	49
1.7. Promoteurs et partenaires du projet	51
Section 2 – La gestion du projet	52
2.1. Forme juridique et gestion des espaces	52
2.2. Espaces prévus et services offerts	52
2.3. Aménagements extérieurs	53
Section 3 - La réalisation du projet	55
3.1. Calendrier de réalisation	55
3.2. Communications	55
Section 4 - Le financement	56
4.1. Le budget de développement	56
Conclusion	57

1 – LE PROJET

1.1 Historique et objectifs du projet

Depuis plusieurs années, la MRC de L'Islet est confrontée à plusieurs enjeux, liés au revenu, à la démographie et au niveau de scolarité, surtout si on les compare à l'ensemble du Québec ou par rapport à la région Chaudière-Appalaches. Des problèmes liés à la santé mentale et à l'exclusion sociale sont aussi présents. Plusieurs acteurs sur la scène locale indiquent que ces phénomènes sont plus importants dans le secteur de **L'Islet-Sud** (voir 1.3.). Ces besoins montrent la nécessité d'**ajouter des ressources à la collectivité** concernée par la vitalité de son milieu. À titre de promoteurs, nous proposons **une innovation sociale structurante qui favorise l'accès à l'éducation et à la culture afin de pallier les besoins des jeunes familles, des aînés et de l'ensemble de la communauté**. Les objectifs sont :

- ✓ **Concevoir un projet majeur qui s'appuie sur les besoins territoriaux et régionaux à moyen et long terme.**
- ✓ **Doter la MRC de L'Islet d'une infrastructure durable qui favorise l'accès à l'éducation, à la culture et au patrimoine en misant sur la littératie et le numérique.**
- ✓ **Établir des partenariats avec les intervenants dans les domaines du développement culturel, social et communautaire.**

1.2. Localisation du projet

La médiathèque se concrétise à travers la transformation de l'église patrimoniale de Sainte-Perpétue qui se prête naturellement aux objectifs mentionnés. Le bâtiment est récipiendaire du Prix du Patrimoine de la MRC de L'Islet en 2019 et sa transformation en centre culturel et éducatif est donc cohérente avec sa valeur patrimoniale.

D'une part, la Fabrique de la Paroisse de Sainte-Perpétue (propriétaire) est confrontée à une baisse de revenus et à des frais d'entretien importants de l'église construite en 1903. D'autre part, la valeur patrimoniale du bâtiment est dû à son revêtement de bardeau en cèdre d'origine, l'église étant la seule de la région Chaudière-Appalaches à l'avoir conservé. En conséquence, le ministère de la Culture et des Communications du Québec lui a attribué une cote « supérieur C » comme l'indique la fiche d'inventaire du Conseil du Patrimoine religieux du Québec⁴. Sa préservation est d'autant plus fondamentale que l'église de Sainte-Perpétue est la seule ayant le statut de « bâtiment religieux patrimonial » dans le secteur de L'Islet-Sud.

Depuis plusieurs années, des initiatives ont été entreprises : 1) un carnet de santé de l'église réalisé en 2012 déterminant les besoins de réparation; 2) un comité de réflexion qui a entrepris de consulter différentes personnes-ressources en matière de patrimoine, de chauffage et de transformation d'églises de 2013 à 2015; 3) des consultations auprès des citoyens quant à l'avenir de l'église par la passation de sondages; 4) un comité « Avenir de l'église » qui a permis de définir plus précisément les besoins et le processus à venir; 5) des assemblées d'informations auprès des organismes locaux et des citoyens; 6) des concours visant à trouver un nom et un logo au projet de médiathèque; 7) une page Facebook⁵; 8) une capsule vidéo expliquant les grandes lignes du projet et accessible sur Internet⁶. Une partie du projet a été réalisé, notamment des réparations extérieures, mais d'autres réparations urgentes, ainsi que la transformation intérieure du bâtiment, deviennent prioritaires afin de permettre d'**assurer la préservation et la pérennité d'un bâtiment patrimonial témoignant de notre passé de bâtisseurs tout en ajoutant de nouveaux services à la population de L'Islet-Sud**.

⁴ Conseil du patrimoine religieux du Québec, http://www.lieuxdeculte.qc.ca/fiche.php?LIEU_CULTE_ID=31524

⁵ <https://www.facebook.com/mediathequeheritage>

⁶ <https://www.mediathequeheritage.com/a-propos>

1.3 Analyse des besoins

La prise en compte des besoins du secteur et la proximité de l'école primaire des Hauts-Sommets a amené le comité à proposer un projet de transformation de l'église de Sainte-Perpétue en organisme culturel et éducatif, un lieu appelé à devenir une « médiathèque ». Le rapport de recherche⁷ sur la littératie en milieu rural offre plusieurs pistes de réflexion en lien avec cet enjeu :

- L'indice de vitalité économique

Une tendance apparaît clairement : les municipalités les plus dévitalisées sont toutes situées dans le secteur sud de la MRC. En effet, celles qui affichent un indice de vitalité positif sont les localités qui bordent le fleuve Saint-Laurent ou qui en sont le plus près.

Source : ISQ, 2021a, <https://statistique.quebec.ca/fr/document/indice-de-vitalite-economique-des-territoires>

- L'indice de défavorisation matérielle et sociale

Soucieuse de dresser un portrait nécessaire entre autres au développement social (Simard, Benazera, Boyer et Charland, 2016), la santé publique a mis sur pied un portrait des communautés locales de chaque région. Cette caractérisation des communautés dans le domaine de la santé et des services sociaux montre que plusieurs communautés locales de la MRC de L'Islet apparaissent à un niveau « élevé » ou « très élevé » par rapport aux autres communautés de la région Chaudière-Appalaches, notamment en ce qui concerne l'indice de défavorisation matérielle et sociale.

- Le niveau de scolarité

Le niveau de scolarité de la population joue un rôle fondamental dans le développement des petites collectivités auxquelles ils appartiennent. Par exemple, dans la MRC de L'Islet, une proportion importante de la population ne possède pas de diplôme, tandis que les personnes possédant un diplôme collégial ou universitaire sont sous-représentées. À l'inverse, le pourcentage des personnes possédant un certificat de type professionnel, un diplôme d'apprenti ou d'une école de métier est beaucoup plus élevé que celui de la région Chaudière-Appalaches et de l'ensemble du Québec.

- Le niveau de littératie des adultes

Produit par L'Institut de la statistique du Québec, le rapport sur le Programme pour l'évaluation internationale des compétences des adultes (PEICA) met l'accent sur la capacité des adultes âgés de 16 à 65 ans à se développer tant individuellement que socialement en misant sur leurs compétences. Selon cette enquête, le score moyen en littératie de la population québécoise de 16 à 65 ans est de 268,6 sur une échelle de 0 à 500 points. Ce score est inférieur à celui du Canada et de l'OCDE. Le secteur de L'Islet-Sud est particulièrement affecté par le phénomène problématique lié à la littératie : toutes les municipalités sauf une affichent une moyenne de 70% et plus de personnes ayant un niveau 1 ou 2, soit les plus faibles en littératie.

- L'accès à la culture

Afin de mesurer la participation et l'accès aux activités culturelles » (UNESCO, 2021) l'observatoire de la Culture et des Communications du Québec identifie le nombre d'établissements de diffusion par 1 000 habitants comme étant l'un des indicateurs prioritaires servant à mesurer l'accessibilité à la culture. Par le biais de l'enquête menée par l'Institut de la Statistique du Québec et de la politique culturelle de la MRC de L'Islet, nous pouvons avoir une idée assez précise du nombre d'établissements culturels présents sur le territoire de la MRC et permet de mesurer l'accès à la culture (ISQ, 2020a; MRC de L'Islet; 2020).

⁷ <https://www.mediathequeheritage.com/recherche>

1.4 Solution : revitaliser le milieu par la culture et l'éducation

Revitalisation : Le rapport **Stratégie gouvernementale pour assurer l'occupation et la vitalité des territoires 2018-2022 – Les régions aux commandes**⁸ mentionne : « Au cours des prochaines années, la région [Chaudière-Appalaches] œuvrera pour accroître l'accès à la culture autant pour la population que pour les touristes. On veut aussi favoriser les pratiques innovantes en art et en culture. Une collaboration est attendue des ministères concernés. » (p. 42). De tels phénomènes concernent le territoire de L'Islet-Sud, entre autres pour démontrer sa créativité et son potentiel de développement socioculturel.

- Culture, éducation et économie - Ensemble, les secteurs de l'éducation, de la culture, des arts, de l'industrie culturelle et du loisir représentent 9,6% du PIB (2 717 700 \$ - produit intérieur brut) du Québec en 2018⁹. Dans la région Chaudière-Appalaches, ce secteur ne représentait que 0,7% (1 135 027 \$) en 2016¹⁰. Les possibilités de développer ces secteurs sont donc des opportunités que l'on ne peut ignorer.

- Littératie et économie : les bienfaits d'un taux élevé de littératie dans une population sont nombreux. En ayant un meilleur accès à la lecture et à l'écriture, les individus participent plus activement à la prospérité économique, ils sont plus informés et instruits, et jouissent de niveaux de bien-être et de santé plus élevés. À l'inverse, les personnes dont le taux de littératie est faible sont plus à risque de souffrir de problèmes de santé, d'être victimes d'accidents de travail, de toucher de plus faibles revenus ou encore d'être au chômage¹¹.

1.5. Distinction entre une bibliothèque et une médiathèque

Une bibliothèque est traditionnellement un lieu où sont rangées différentes collections de livres, de périodiques et autres documents d'archives. C'est en quelque sorte un monument qui conserve la mémoire de toute une société. Toutefois, la bibliothèque d'aujourd'hui est appelée à changer en ouvrant ses portes à la technologie. En ce sens, on retrouve de plus en plus de bibliothèques identifiées comme « 3^e lieu » puisqu'après la maison et le travail, c'est le lieu où se vivent des rencontres, des activités ou des expériences qui ne peuvent pas se réaliser ailleurs. Ces bibliothèques qui ont pris le tournant de la technologie peuvent être qualifiées de **médiathèques** en raison de leur ouverture aux divers médias. Ce terme est aussi adopté lorsqu'un véritable changement se produit, par exemple l'inauguration d'un nouveau bâtiment, mais aussi des supports proposés aux utilisateurs (disques, documents audio et vidéo, Internet, logiciels, etc.). Il s'agit d'un message auquel ils sont sensibles, car **ce changement se manifeste toujours par une hausse de la fréquentation**.

Mettre à profit les nombreuses ressources qu'offre une médiathèque est un bon moyen pour permettre aux élèves défavorisés ou en difficulté de rester connectés au monde scolaire, car ils peuvent avoir accès à une diversité d'outils qu'ils n'auraient pas avec une bibliothèque traditionnelle¹².

1.6. Pourquoi une médiathèque ? : retombées anticipées

Au Québec, l'implantation d'une médiathèque a été expérimentée dans d'autres communautés, dont celle de Lac-Mégantic et Saint-Hyacinthe. Pour les citoyens de L'Islet-Sud, elle représente la

⁸ https://www.mamh.gouv.qc.ca/fileadmin/publications/occupation_territoire/strategie_ovt_2018-2022.pdf

⁹ Institut de la Statistique du Québec, *Produit intérieur brut par industrie, juillet 2018*. http://www.bdsq.gouv.qc.ca/docs-ken/multimedia/PB01600FR_Pir2018M07F00.pdf

¹⁰ Institut de la Statistique du Québec, *Produit intérieur brut par industrie, juillet 2018*. http://www.stat.gouv.qc.ca/statistiques/profils/profil12/econo_fin/conj_econo/cptes_econo/pib_industrie12.htm

¹¹ Desrosiers, Nanhou, Ducharme, Cloutier-Villeneuve, L., Gauthier, M.-A., Labrie, M.-P. (2015), Institut de la statistique du Québec.

¹² Duchatel, Annick. « Au Québec : Une histoire courte. » *Entre les lignes*, volume 1, numéro 3, 2005, p. 34-37.

possibilité de bénéficier d'un espace plus grand et de services supplémentaires. La médiathèque devient une installation qui dépasse le cadre strictement scolaire ou local, et remplit une fonction d'équipement régional¹³.

- La fréquence des visites augmente. Dans certaines communautés, 38 % des visiteurs venaient à la bibliothèque seulement une fois par mois ou plus rarement. Avec une médiathèque, les visiteurs réguliers étaient plus importants et les visiteurs occasionnels n'étaient plus que 21 %.
- Une offre nouvelle fait venir des publics nouveaux : le pouvoir d'attraction d'une médiathèque est supérieur à celui d'une bibliothèque. De nouvelles familles pourront développer l'habitude de la fréquenter et de côtoyer les livres, les expositions, les spectacles, etc.
- L'ouverture d'une médiathèque s'accompagne généralement d'une augmentation de la proportion d'hommes dans le public. L'offre de supports autres que les livres (CD, films, Internet) a instantanément attiré un public masculin¹⁴.
- L'accès à un vaste stationnement du côté sud de l'église facilite l'accès en voiture, entre autres des usagers plus éloignés et permet une réduction du trafic du côté nord où les élèves circulent à pied à proximité de l'école primaire.

Finalement, la médiathèque est aussi un lieu qui permet de briser l'isolement des jeunes et des moins jeunes même s'ils sont déjà entourés par la technologie. En plus de la dimension collective d'une telle installation, les activités stimulantes qu'elle permet se veulent une opportunité pour les individus : la culture et le loisir culturel sont d'une importance capitale pour que les enfants puissent atteindre la réussite, non seulement du côté académique, mais aussi dans leur vie personnelle. Par exemple, il a été prouvé que les habiletés en lecture sont un facteur déterminant en ce qui a trait à l'estime de soi, mais elle permet également de développer sa pensée créative, d'enrichir son vocabulaire, d'organiser ses idées et de faire vivre à chacun une expérience enrichissante¹⁵.

Ce que le projet rapporte au milieu : Avec ce projet, il est possible d'injecter plus de 1,3 million \$ dans l'économie de ce secteur. Ensuite, par ses activités en loisir, en culture et en éducation, la réalisation de la médiathèque apporte plusieurs ressources nécessaires. En effet, rares sont les territoires qui peuvent compter sur une médiathèque. Par exemple, les municipalités de L'Islet-Sud possèdent une petite bibliothèque administrée par des bénévoles quelques heures par semaine. On compte environ de 3000 à 4000 livres dans chacune de ces bibliothèques. La transformation de l'église est donc l'occasion d'ajouter des services à un milieu qui en a besoin. Précisément, la collection de la médiathèque serait axée sur les ouvrages jeunesse et le patrimoine.

L'église patrimoniale apparaît comme un bâtiment majeur du secteur de L'Islet-Sud et la médiathèque constitue une innovation sociale pour toute sa population. Par exemple, les autres petites municipalités du secteur, particulièrement celles situées à quelques kilomètres, n'ont pas les ressources ni les installations nécessaires pour ce type de projet. **La force de notre projet, c'est son statut patrimonial unique, la grande dimension du bâtiment et son emplacement central dans le sud de la MRC de L'Islet. La proximité de l'école primaire rend possible :**

- l'organisation d'activités culturelles, d'expositions, de travaux d'élèves, de remises de prix, etc.
- l'utilisation des ressources médiatiques par les élèves (ex.: cinéma, spectacles scolaires).
- Utilisation des ressources et de l'espace pour venir en aide aux élèves en difficulté, notamment par l'aménagement d'une salle de formation interactive dotée d'outils d'apprentissage.

Ajoutons que, dès 2016, les enseignants et le conseil d'établissement de l'École des Hauts-Sommets ont donné leur appui au projet de médiathèque.

¹³ Claude Poissenot. De la bibliothèque à la médiathèque. *BIBLIothèque(s)*, ABF- Association des Bibliothécaires de France, 2002.

¹⁴ Idem

¹⁵ Commission scolaire de Charlevoix « Bibliothèque scolaire », <http://educarlevoix.ca/bibliotheque/>

1.7. Promoteurs et partenaires du projet

De 2015 à 2018, le conseil de Fabrique a mandaté un comité « ad hoc » pour piloter le projet de transformation de l'église. À la fin de l'année 2018, la phase 1 a été complètement réalisée par ce comité d'action « Avenir de l'église ». Depuis 2019, un organisme à but non lucratif prend la relève du projet afin de réaliser les étapes suivantes. Ainsi, après différentes consultations, les espaces proposés dans la **Médiathèque L'Héritage de L'Islet-Sud** sont définis à partir des besoins et des fonctions possibles des partenaires.

Synthèse des liens entre la **Médiathèque L'Héritage de L'Islet-Sud** et ses partenaires

PARTENAIRES	FORCES	BESOINS	ESPACES PROPOSÉS
Population utilisateurs /	Utilisation des services et participation aux activités.	- Compter sur des ressources en éducation, en culture et en patrimoine.	Médiathèque
MRC de L'Islet	- Crédibilité et leadership mobilisateur. - Création d'une infrastructure durable sur son territoire.	- Revitaliser le secteur de L'Islet-Sud. - Favoriser son développement par la culture et l'éducation.	Médiathèque
Municipalités de L'Islet-Sud	- Crédibilité et leadership mobilisateur. - Ressources pouvant servir de levier financier.	- Améliorer et ajouter des services aux citoyens du secteur. - Favoriser le développement socioéconomique.	Médiathèque
Fabrique de la paroisse de Sainte-Perpétue	Propriété du bâtiment patrimonial d'importance régionale.	- Assurer la survie du bâtiment patrimonial. - Diversifier / augmenter les sources de revenu.	Bureau Salle (sacristie) Magasin communautaire
École primaire des Hauts-Sommets Commission scolaire de la Côte-du-Sud	- Crédibilité et leadership mobilisateur. - Expertise en éducation.	Compter sur des espaces et des ressources complémentaires.	L'Atelier des jeunes Espace spectacle Espace littéraire
Élèves Parents d'élèves	Utilisation des services et participation aux activités scolaires, culturelles et de loisir.	- Compléter les heures de fréquentation de l'école. - Bénéficier d'un accompagnement pédagogique.	L'Atelier des jeunes Espace littéraire
Organismes communautaires	- Culture, éducation, loisirs, alphabétisation, santé, pauvreté et intégration socioprofessionnelle	Mettre en place des activités ou des services.	Espace spectacle Café culturel / expositions / cotravail
Travailleurs autonomes Population /	Produits et services variés	- Utiliser du matériel et des services en commun (ex. : bureau, photocopies, achats de matériel). - Bénéficier d'espaces locatifs accessibles et facilitant le développement d'affaires. - Acheter du matériel de papèterie.	Café culturel / expositions / cotravail
<i>Médiathèque L'Héritage de L'Islet-Sud</i>	Infrastructure culturelle et éducative permanente.	Transformation de l'église : travaux extérieurs et aménagements intérieurs	

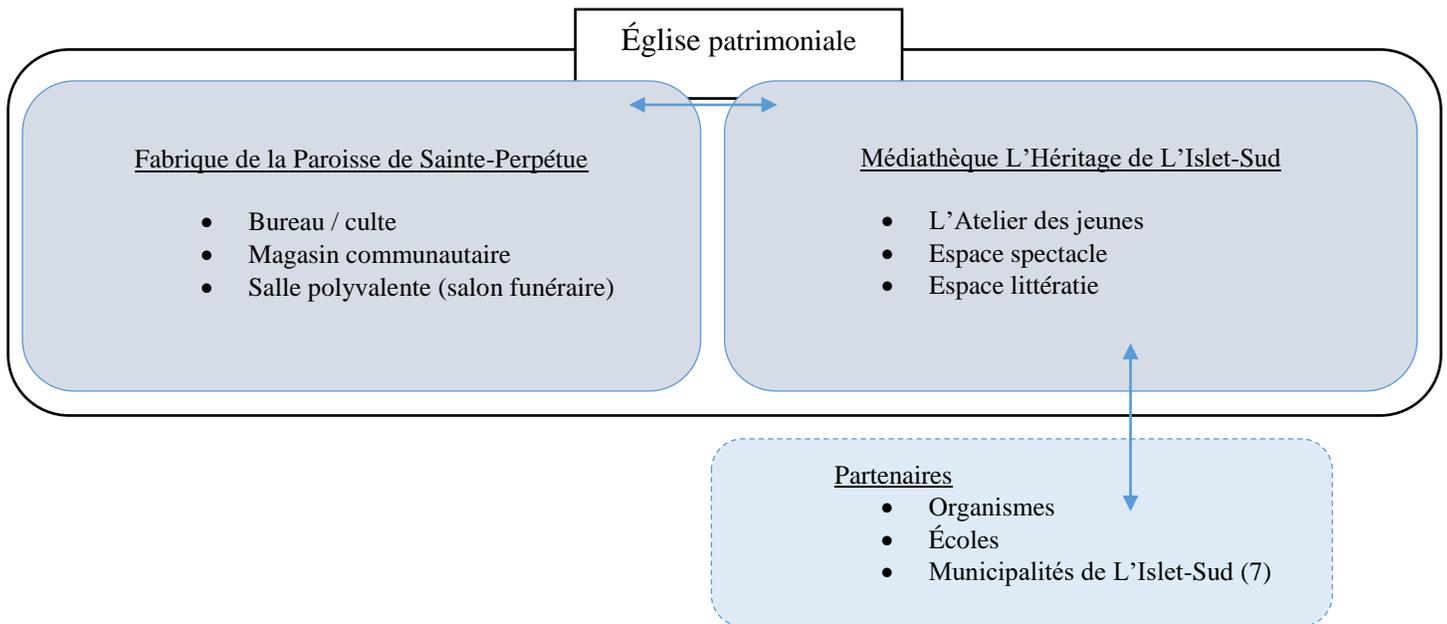
2 – LA GESTION DU PROJET

2.1. Forme juridique et gestion des espaces

À partir de 2019, le projet de transformation de l'église est sous la responsabilité conjointe de la Fabrique et de l'organisme à but non lucratif Médiathèque L'Héritage de L'Islet-Sud via un comité de coordination.

Une entente est en vigueur entre la *Fabrique de la Paroisse de Sainte-Perpétue* et la *Médiathèque L'Héritage de L'Islet-Sud*.

Chaque organisme gère ses propres espaces :



2.2. Espaces prévus et services offerts

Le projet vise à doter le sud de la MRC de L'Islet d'une infrastructure qui peut rentabiliser ses opérations. Toutes les installations de la Médiathèque permettent de tenir des ateliers culturels et éducatifs favorisant le développement éducatif et culturel, et ce, par l'aménagement de ressources destinées aux personnes de toutes les générations. Des services supplémentaires aux familles s'ajoutent en fonction des besoins (ex. : repas, soutien pédagogique).

Pour ce faire, la **Médiathèque L'Héritage de L'Islet-Sud** compte sur les espaces et les services suivants :

L'atelier
des jeunes

Espace
spectacle

Espace
littératie

A) L'Atelier des jeunes, club de loisirs culturels et éducatifs

La porte d'entrée de notre infrastructure est **L'Atelier des jeunes**, un club de loisirs éducatifs et culturels. **La mission spécifique de L'Atelier des jeunes** est de favoriser le développement éducatif et culturel des enfants de 5 à 12 ans par la tenue d'ateliers complémentaires aux apprentissages scolaires.

B) Espace spectacle

En collaboration avec les Arts de la scène de Montmagny, la gestion d'un espace culturel passe d'abord par la modification du chœur et de la partie avant de la nef de l'église en espace multifonctionnel dédié aux spectacles, notamment ceux professionnels. Cela permettra l'installation d'une scène et d'un auditoire de 200 personnes. En raison de l'aménagement des espaces et de l'ameublement amovible, il sera possible de doubler le nombre de spectateurs*. Des activités culturelles ou de loisir pourront s'y tenir. Par exemple :

- Spectacles de musique, films
- Cérémonies, présentations publiques, conférences.
- Club de lecture pour adultes, pour adolescents et pour les enfants (l'heure du conte, etc.).
- Pièces de théâtre, lancements de livres.

Dans cet espace spectacle, on vise également à développer l'expression artistique de façon plus large, la pratique de la communication orale et la création de projets médiatiques qui combine texte, image et son (ex. : vidéo, site Internet).

C) Espace littérature :

Il s'agit d'un espace de type « centre de documentation / bibliothèque » dédié notamment à l'apprentissage et à la littérature. Cet environnement se veut médiatique, c'est-à-dire composé de différentes ressources (livres numériques, revues en ligne, CD, films, ordinateurs, jeux, etc.). À terme, on retrouvera des ordinateurs accessibles au public sur la surface centrale. Dans cet espace, on y retrouverait également :

<p><u>Le coin Moby-Lire</u> permet l'éveil à la lecture, la pratique de lecture fluide et expressive, la lecture partagée ainsi que l'utilisation des outils numériques en lien avec l'apprentissage de la lecture.</p> <p><u>La Bouquinerie</u> permet la vente de livres usagés lors des journées d'activités.</p> <p><u>La Classe des Générations</u> est une salle d'apprentissage aménagée avec des ordinateurs, des îlots de travail, un système de visioconférence, du matériel didactique pour venir en aide aux personnes en difficulté ou en situation de pauvreté ou d'isolement (ex. : élèves, aînés)</p>	<p><u>Café culturel</u> un café est aménagé avec des tables et une machine afin d'y tenir différentes activités culturelles : conférences, petits concerts, vernissages, formations diversifiées, etc.</p> <ul style="list-style-type: none">• Cotravail Dans le café, un espace et des équipements sont prévus pour la location aux organismes et aux travailleurs autonomes. Ce service permet des locations à des prix modiques.• Expositions Un espace est dédié aux artistes de la région et aux oeuvres patrimoniales
---	--

Une projection en trois dimensions (3D) a été faite par l'architecte Marie-Josée Deschênes à partir des photos actuelles de l'église et permet d'imaginer un bâtiment qui conserve ses qualités patrimoniales tout en faisant de nouveaux aménagements.



Les grandes dimensions du bâtiment permettent de réunir plusieurs fonctions liées à la culture et au culte sans compromettre la possibilité de tenir de grands rassemblements : spectacles, funérailles, etc. La réalisation de la *Médiathèque L'Héritage* permet d'utiliser l'espace central de l'église et préserve le cachet de l'intérieur du bâtiment sans affecter la structure, la charpente ou la finition au 1^{er} étage de l'église. Aucun aménagement du 2^e étage n'est prévu actuellement.

2.3. Aménagements extérieurs

La problématique de la sécurité des élèves et des piétons qui circulent dans ce secteur revient constamment dans les enjeux liés à la réalisation de la Médiathèque. Différentes rencontres qui réunissaient notamment des membres de la Fabrique et du conseil d'établissement de l'école, il a été convenu d'intégrer le volet lié à la sécurité des piétons au projet à partir des recommandations formulées de part et d'autre.

3 – LA RÉALISATION DU PROJET

3.1. Calendrier de réalisation

2015 - 2017	<ul style="list-style-type: none">✓ Consultations et définition du projet✓ Campagne de financement (lancement de la loterie, spectacles)✓ Embauche d'une architecte✓ Embauche de chargés de projets✓ Obtention d'une subvention du Conseil du patrimoine religieux du Qc
2018-2021	<ul style="list-style-type: none">✓ Embauche d'une chargée de projet✓ Réalisation de l'étude de faisabilité✓ Campagne de financement✓ Préparation des travaux : plans, appels d'offres✓ Exécutions des travaux extérieurs✓ Demandes de subventions pour le système de chauffage✓ Révision de la gouvernance (OBNL) et du plan de développement✓ Préparation des aménagements intérieurs✓ Demandes de subventions.✓ Poursuite des programmes de visibilité et recherche de commanditaires.✓ Campagne de financement : loterie, vente de bancs, objets promotionnels, spectacles-bénéfices.✓ Publicité et marketing : capsule vidéo, site Internet, rencontres d'information, publications et articles dans les médias.
Janvier 2022 à décembre 2024	<input type="checkbox"/> Planification, financement et travaux

3.2. Communications

Depuis 2015, plusieurs rencontres avec les citoyens ont eu lieu par le biais de 3 consultations, 2 sondages, 4 assemblées d'information, 5 rencontres avec le conseil d'établissement de l'école ainsi que lors de 3 conférences tenues au Salon du livre de la Côte-du-Sud, au campus de Lévis et à l'Université du Québec à Rimouski. Durant toute la mise en œuvre du projet, la stratégie de communication est axée sur la stimulation de la curiosité envers le projet via les médias sociaux (principalement sur Facebook, via la page "Médiathèque L'Héritage"), et les médias traditionnels de la région (écrits, radio et télé). Une première capsule vidéo a été réalisée pour présenter le projet et a été visionnée plus de 17 000 fois :

<https://www.youtube.com/watch?v=lf3NrgyyUNA>

En raison de son champ d'activité, la *Médiathèque L'Héritage de L'Islet-Sud* consacre du temps et des ressources importantes à la réalisation d'un site web simple, mais stimulant pour les utilisateurs : inscriptions et paiements en ligne, annonces d'évènements, liens vers des ressources pédagogiques, etc. Ce site web doit aussi contribuer à la visibilité du projet, notamment lors de la campagne de financement qui est prévue.

Finalement, l'emplacement central de la Médiathèque fait en sorte que la majorité du trafic nord-sud (automobile) doit passer devant l'église patrimoniale. L'affichage extérieur est donc à privilégier.

4 - LE FINANCEMENT DU PROJET

4.1. Le budget de développement

Un document complet porte sur le budget de réalisation du projet de transformation qui totalise près de 1,5 million \$. Jusqu'à maintenant, les subventions et les campagnes de financement ont permis d'amasser plus de 900 000 \$. Cependant, **d'autres appuis financiers sont incontournables afin de poursuivre l'aménagement intérieur essentiel au développement de la Médiathèque.**

Différents programmes de subvention sont ciblés. Le financement du projet est également réalisé par le biais d'activités :

- Une campagne de financement participatif.
- Une loterie annuelle.
- Des dons et commandites d'institutions privées et publiques.
- Une collecte d'argent auprès des membres des familles fondatrices de L'Islet-Sud.
- La vente des bancs de l'église.
- La vente d'objets promotionnels.

Notre site Internet permet la vente de plusieurs items.

			
Devenir membre: adhésion annuelle 10,00C\$	Loterie Médiathèque 100,00C\$	Grand banc de l'église (4 places) peint +50,00C\$ 70,00C\$	Petit banc de l'église (2 places) peint +25,00C\$ 50,00C\$

mediathequeheritage.com

CONCLUSION

Le but de cette démarche est double : 1- Assurer la conservation d'un bâtiment patrimonial important pour la MRC de L'Islet et la municipalité de Sainte-Perpétue en lui donnant une nouvelle vocation. 2- Ajouter de nouvelles ressources en culture et en éducation dans le secteur de L'Islet-Sud. Ces objectifs sont de même importance et complémentaires.

L'équipe des promoteurs de la *Médiathèque L'Héritage de L'Islet-Sud* met d'abord l'accent sur la valeur patrimoniale de l'église de Sainte-Perpétue afin de doter ce secteur de la MRC de L'Islet d'une infrastructure innovante et durable. La Médiathèque peut également devenir un lieu privilégié de réinsertion sociale et professionnelle. La mise à profit de programmes d'employabilité permet aux organismes partenaires et aux personnes de bénéficier d'un lieu structurant et permanent.

Il s'agit assurément d'une innovation sociale qui pourrait inspirer d'autres collectivités ayant des défis similaires. La transformation de l'église se veut aussi une opportunité de développement économique : des partenariats sont possibles au niveau local et régional afin d'impliquer des acteurs clés dans la revitalisation du secteur de L'Islet-Sud. C'est pourquoi, les promoteurs prennent en considération qu'il existe plusieurs autres partenaires territoriaux, locaux et municipaux dédiés à la culture, l'éducation et à l'aide aux personnes ayant des besoins particuliers.

La Médiathèque L'Héritage désire contribuer à un mouvement de collaboration essentielle au développement en misant sur l'éducation, la culture et le patrimoine dans le secteur de L'Islet-Sud.

Annexe II

La charte de l'organisme Médiathèque L'Héritage de L'Islet-Sud

À des fins purement sociales et sans intention de gain pécuniaire pour ses membres

1. Aménager des lieux et des ressources diverses dédiés à l'avancement de l'éducation et de la culture ; établir et opérer un centre culturel dans le secteur de L'Islet-Sud ; s'occuper en particulier des loisirs culturels des jeunes de 0 à 18 ans.
2. Soulager la pauvreté et tenir des cours, des conférences, des concerts, des séances de théâtre et de cinéma, et d'autres activités qui contribuent à l'inclusion sociale. Procurer aux jeunes gens de la littérature saine, et prendre tout autre moyen utile pour développer leurs compétences avec les technologies de l'information et de la communication.
3. Intéresser les citoyens du secteur de L'Islet-Sud et de la MRC de L'Islet à la préservation des bâtiments et des sites patrimoniaux.
4. Soulager la pauvreté en favorisant le développement global de la santé et des saines habitudes de vie des jeunes et des adultes.
5. Favoriser des activités de recherche et d'intervention en éducation, en culture, en développement économique et social.
6. Acquérir par achats, donations ou autrement, posséder et exploiter les biens immobiliers que la société jugera nécessaires ou utiles, à ces fins, en percevoir les revenus, les louer, les vendre, échanger, céder, aliéner, hypothéquer ou autrement en disposer aux fins de la société, fournir à ses membres des services de toute nature en relation avec les buts de la corporation.

Autres dispositions

Le conseil d'administration peut, lorsqu'il le juge opportun :

7. faire des emprunts de deniers sur le crédit de la personne morale;
8. émettre des obligations ou autres valeurs de la personne morale et les donner en garantie ou les vendre pour les prix et sommes jugés convenables;
9. hypothéquer les immeubles et les meubles ou autrement frapper d'une charge quelconque les biens meubles de la personne morale.
10. Le montant auquel sont limités les biens immobiliers que la corporation peut posséder est de un million de dollars (1 000 000,00\$).

En cas de liquidation de la personne morale ou de distribution des biens de la personne morale, ces derniers seront dévolus à une organisation exerçant une activité analogue.

Il est entendu que la Médiathèque L'Héritage de L'Islet-Sud est constituée sans but lucratif pour ses membres et que les droits ou intérêts d'un membre dans l'organisme ne peuvent être cédés par lui, et qu'ils cessent d'exister à son décès ou lorsqu'il perd sa qualité de membre par démission ou pour toute autre cause que ce soit.

Le nom de la corporation est Médiathèque L'Héritage de L'Islet-Sud.

Annexe III

Les règlements généraux



Règlements généraux

Adoptés par l'assemblée générale annuelle le 30 janvier 2019
En conformité avec la Loi sur les compagnies du Québec (partie III)

(Modifications : adoptés AGA 9 mars 2021)

Table des matières

Chapitre 1 : Généralités	62
1.1 Définitions.	62
1.2 Constitution.	62
1.3 Nom	62
1.4 Siège social	62
1.5 Territoire	62
1.6 Mission générale	62
1.7 Objets	62
Chapitre 2 : les membres	63
2.1 Membres actifs.	63
2.2 Membres associés	63
2.3 Membres honoraires	63
2.4 Processus d'adhésion	63
2.5 Carte de membre	64
2.6 Perte de la qualité de membre	64
2.7 Exclusion et suspension	64
2.8 Droits des membres	64
2.9 Cotisation annuelle	64
Chapitre 3 : L'assemblée générale	65
3.1 Définition	65
3.2 Assemblée générale annuelle	65
3.3 Assemblée générale spéciale	65
3.4 Composition de l'assemblée	65
3.5 Quorum	65
3.6 Vote	65
3.7 Pouvoirs de l'assemblée générale	66
Chapitre 4 : Le Conseil d'administration	67
4.1 Composition	67
4.2 Durée du mandat	67
4.3 Éligibilité.	67
4.4 Perte de la qualité de membre du conseil d'administration	67
4.5 Suspension et/ou exclusion	67
4.6 Pouvoirs	67
4.7 Devoirs	68
4.8 Assemblées	68
4.9 Dénomination et fonctions des officiers	68
4.10 Processus de nomination et élection des officiers	69
4.11 Quorum	69
4.12 Vote.	69
4.13 Assemblées spéciales	69
4.14 Assemblées annuelles	70
4.15 Vacance	70
4.16 Déclaration d'intérêt	70

Chapitre 5 : L'Administration	71
5.1 Exercice financier	71
5.2 Vérification des livres	71
5.3 Compte de banque	71
5.4 Signatures	71
5.5 Engagement de personnel	71
5.6 Autorisation de dépenses	71
Chapitre 6 : Dispositions diverses	72
6.1 Comités et sous-comités	72
6.2 Procédures	72
6.3 Cas non prévu	72
6.4 Dissolution de l'Organisme.	72
6.5 Amendements et modifications	72
6.6 Entrée en vigueur des règlements généraux	72

Chapitre 1 : Généralités

1.1 Définitions

Dans le présent règlement, les expressions suivantes :

- a. « La Loi » désigne la 3^e partie de la Loi des compagnies du Québec.
- b. « L'Organisme » ou « Médiathèque » désigne la Médiathèque L'Héritage de L'Islet-Sud, organisme à but non lucratif régi par la Loi sur les compagnies du Québec.
- c. « Le conseil d'administration ou CA » désigne le conseil d'administration de l'Organisme.
- d. « Membre » désigne une personne qui remplit les conditions de membre énoncées au point 2 du présent document.
- e. « MRC » désigne Municipalité régionale de comté.

1.2 Constitution

Le présent organisme à but non lucratif a été formé le 18 juin 1961 en vertu de la 3^e partie de la Loi des compagnies du Québec, tel qu'en font foi les lettres patentes adoptées le 27 novembre 1961 conformément à l'article 2, chapitre 276, S.R.Q. 1941.

1.3 Nom

Le nom de l'Organisme est Médiathèque L'Héritage de L'Islet-Sud.

1.4 Siège social

Le siège social est situé au 11, rue de l'Église, Sainte-Perpétue-de-L'Islet, G0R 3Z0

1.5 Territoire

L'Organisme exerce ses activités dans la MRC de L'Islet et dans la région Chaudière-Appalaches au Québec.

1.6 Mission

Favoriser le développement individuel et collectif par l'éducation, la culture et le patrimoine.

1.7 Objets

Les objets sont ceux formulés dans la charte (annexe 1) ainsi que leur mise en œuvre avec une vision élargie qui inclut les facteurs ou déterminants qui influencent la santé et le bien-être, de conscientisation, de défense des droits et de développement socioéconomique.

Chapitre 2 : Les membres

2.1 Membres actifs

Le membre doit répondre à l'un des critères suivants :

- A. Être une personne qui utilise les espaces ou les services de la Médiathèque L'Héritage de L'Islet-Sud.
- B. Être accepté par le conseil d'administration.
- C. Payer sa cotisation annuelle.
- D. S'engager à respecter les règlements de la Médiathèque L'Héritage de L'Islet-Sud.

2.2 Membres associés

Une organisation qui ne répond pas à tous les critères de l'article 2.1 et qui désire participer aux activités de la Médiathèque L'Héritage de L'Islet-Sud ou établir un partenariat formel peut demander à devenir membre associé. Le membre associé doit payer les mêmes cotisations que les membres.

- a. Toute municipalité ou regroupement d'organismes qui fait une demande d'adhésion à la Médiathèque, s'il est accepté par le conseil d'administration, aura le statut de membre associé, tel que défini à l'article 2.2.
- b. La demande sera étudiée par le conseil d'administration qui décidera d'accepter ou de refuser la demande à partir des critères suivants :
 - être un organisme ou une institution à but non lucratif.
 - être autonome et libre, dans le respect des objets de sa charte, de déterminer sa mission, ses orientations, ses priorités, ses règles et normes de régie interne, son fonctionnement, ses pratiques, ses modes de gestion, la population qu'il veut rejoindre, le territoire de ses activités et son financement.
 - être constitué par ses membres et qui a le pouvoir d'accepter les rapports financiers et les rapports d'activités, de décider des orientations de l'organisme et d'élire les membres du conseil d'administration composé d'au moins cinq (5) membres ;
 - oeuvrant dans le domaine de l'éducation, de la culture et du patrimoine, lesquels sont définis avec une vision élargie qui inclut les facteurs ou déterminants qui influencent la santé et le bien-être, de conscientisation, de défense des droits et de développement socio-économique ;
 - avoir son siège social au Québec.

2.3 Membres honoraires

Le conseil d'administration peut, par résolution, nommer membre honoraire de la Médiathèque toute personne, organisation ou association qui aura rendu service à l'Organisme par son travail, par ses donations ou qui aura manifesté son appui et son intérêt pour les buts poursuivis par la Médiathèque sans devoir payer des coûts d'adhésion. Les membres honoraires peuvent participer aux activités de l'Organisme et assister aux assemblées des membres. Cependant, ils n'ont pas le droit de voter lors de ces assemblées et ne sont pas éligibles comme membres du conseil d'administration de la Médiathèque L'Héritage de L'Islet-Sud.

2.4 Processus d'adhésion

Afin de devenir membre, une demande d'adhésion doit être adressée à la Médiathèque au moyen du formulaire prévu à cet effet (annexe 2).

2.5 Carte de membre

Une carte de membre comportant le nom, l'adresse et le numéro de membre est produite et doit être remise au membre au moment de son adhésion. Cette carte pourrait être demandée au membre lors des activités de l'Organisme.

2.6 Perte de la qualité de membre

La qualité de membre de la Médiathèque se perd par démission ou exclusion. Un membre qui veut démissionner donne un avis écrit adressé au conseil d'administration et relayé aux membres lors de l'assemblée générale annuelle lors de la mise à jour et de la diffusion de la liste des membres. La démission d'un membre prend effet à l'adoption de la résolution par le conseil d'administration. Ceci s'applique aussi aux membres associés.

2.7 Exclusion et suspension

Le conseil d'administration peut, par résolution adoptée par au moins les deux tiers des membres du CA, suspendre et/ou exclure un membre :

- a. s'il n'a pas acquitté sa cotisation;
- b. s'il ne correspond plus aux critères du règlement;
- c. si, par ses agissements ou ses déclarations, il nuit ou tente de nuire à l'Organisme.

Un membre démissionnaire, suspendu ou exclu, perd le droit d'être convoqué aux assemblées de la Médiathèque, d'y assister et d'y voter. La perte de ses droits prend effet à compter de l'adoption de la résolution du conseil d'administration. La suspension ou l'exclusion est signifiée par écrit.

Tout membre suspendu ou exclu peut faire appel par écrit au conseil d'administration afin d'être entendu en personne, seul ou avec témoin. L'appel devra être entendu par le conseil d'administration dans les trente (30) jours ouvrables suivant la réception de l'avis écrit. Le conseil d'administration doit rendre décision dans les dix (10) jours ouvrables suivant l'audition. Le dernier recours d'un membre toujours insatisfait est de porter cette décision devant l'assemblée générale, qui, elle, rendra une décision finale et sans appel.

2.8 Droits des membres de l'Organisme

- a. Membre actif

Les personnes et les organismes ont droit :

- ✓ de parole et de vote en assemblée générale;
- ✓ d'être élus au conseil d'administration ou de participer à divers comités;
- ✓ de recevoir les services de l'Organisme.
- ✓ de siéger sur des comités de travail « ad hoc ».

- b. Membre associé

Les membres associés sont convoqués aux assemblées générales et peuvent y participer avec droit de parole sans droit de vote. Les membres associés peuvent également siéger sur des comités de travail « ad hoc » (mais sans droit de vote) et recevoir les services de l'Organisme.

2.9 Cotisation annuelle

La cotisation annuelle est fixée par les membres lors de l'assemblée générale annuelle.

Chapitre 3 : L'assemblée générale

3.1 Définition

L'assemblée générale est la rencontre de tous les membres de l'Organisme.

3.2 Assemblée générale annuelle

L'assemblée générale annuelle des membres de la Médiathèque L'Héritage de L'Islet-Sud a lieu dans les quatre (4) mois suivant la fin de l'année financière à la date et à l'endroit déterminés par le conseil d'administration.

a. Convocation de l'assemblée générale annuelle

L'avis de convocation de l'assemblée générale doit être envoyé par écrit à tous les membres de l'Organisme. Il doit comporter le lieu, la date et l'heure fixés par le conseil d'administration.

b. Ordre du jour

L'avis de convocation doit être accompagné de l'ordre du jour et faire mention du ou des règlement(s) qui peut ou peuvent y être adopté(s) ou modifié(s) ainsi que du libellé des amendements. Chaque membre actif peut déléguer un représentant à l'assemblée avec droit de parole et droit de vote. Chaque membre associé observateur peut déléguer un (1) représentant avec droit de parole, mais sans droit de vote.

3.3. Assemblée générale spéciale

Une assemblée générale spéciale de l'Organisme peut être convoquée sur demande écrite d'au moins un tiers (1/3) des membres en règle ou sur décision du conseil d'administration.

- a. Un avis de convocation doit être remis au moins cinq (5) jours avant toute assemblée générale spéciale. Il doit indiquer le ou les sujets à l'ordre du jour et seuls ces sujets y seront discutés.
- b. L'ordre du jour de toute assemblée des membres doit minimalement porter sur les points mentionnés dans l'avis de convocation.

3.4 Composition de l'assemblée

L'assemblée générale est légalement constituée de l'ensemble des membres en règle de la Médiathèque L'Héritage de L'Islet-Sud. Chaque membre peut déléguer par écrit un représentant à l'assemblée avec droit de parole et droit de vote. Chaque membre associé observateur peut déléguer un (1) représentant avec droit de parole sans droit de vote. En toute situation, le membre doit informer le conseil d'administration par écrit de l'identité de la personne déléguée.

3.5 Quorum

Les membres présents forment le quorum.

3.6 Vote

Chaque membre a droit à un seul vote. Le vote par procuration n'est pas valide. Toutes les questions soumises sont adoptées à 50% + un (1) des membres présents par vote à main levée. Cependant, si tel est le désir d'au moins un tiers (1/3) des membres présents, il y aura vote secret. En aucun cas,

la présidence de l'assemblée n'aura un vote prépondérant. Si en raison d'une incapacité physique un membre présent ne peut voter à main levée, il peut avoir recours à l'assistance d'une personne pour exercer son droit de vote, que cette personne soit membre ou non de l'Organisme.

3.7 Pouvoirs de l'assemblée générale

L'assemblée générale est souveraine dans les affaires de la Médiathèque L'Héritage de L'Islet-Sud. Elle a le pouvoir de :

- a. Définir la mission, les buts, les objectifs et les orientations de l'Organisme.
- b. Adopter, amender, abroger le règlement de régie interne.
- c. Recevoir et adopter les rapports financiers.
- d. Adopter les prévisions de revenus et dépenses.
- e. Recevoir le rapport annuel du conseil d'administration; en faire l'évaluation et statuer sur les propositions présentées par le conseil d'administration ou les membres.
- f. Nommer le vérificateur ou la vérificatrice comptable.
- g. Trancher tout litige.
- h. Élire les membres du conseil d'administration.
- i. Fixer la cotisation annuelle.
- j. Ratifier les actes des administrateurs.

Chapitre 4 : Le Conseil d'administration

4.1 Composition

Le conseil d'administration est composé de 7 membres actifs élus lors de l'assemblée générale annuelle.

4.2 Durée du mandat

Chaque administrateur entre en fonction à la clôture de l'assemblée au cours de laquelle il a été nommé ou élu. La durée du mandat est de deux (2) ans. Les postes d'administrateurs sont en élection selon la séquence suivante : les numéros de poste pairs seront en élection lors des années paires et les numéros de poste impairs seront en élection lors des années impaires.

4.3 Éligibilité

Pour être élue, une personne doit être un membre actif apparaissant dans la liste des membres de l'année en cours ou de l'année précédant l'assemblée générale annuelle. Les administrateurs sortants sont rééligibles.

Un siège est réservé à la Fabrique de la paroisse de Sainte-Perpétue.

4.4 Perte de la qualité de membre du conseil d'administration

La qualité de membre du conseil d'administration se perd par démission ou exclusion. Un membre du CA qui veut démissionner donne un avis écrit au conseil. Sa démission ou exclusion prend effet à l'adoption de la résolution par le conseil d'administration.

4.5 Suspension et/ou exclusion

Le conseil d'administration peut suspendre et/ou exclure un membre du CA :

- a. qui enfreint quelque disposition des statuts et règlements et qui, par sa conduite, nuit ou tente de nuire à la Médiathèque L'Héritage de L'Islet-Sud;
- b. qui s'absente, sans émettre d'avis écrit, de trois (3) assemblées consécutives incluant les assemblées spéciales.
- c. Qui s'absente, sans émettre d'avis écrit, d'une assemblée générale annuelle.

En tout temps, l'absence d'un membre du CA doit être inscrite au procès-verbal. La suspension ou l'exclusion doit faire l'objet d'une décision du conseil d'administration et être effectuée par écrit.

4.6 Pouvoirs

Le conseil d'administration administre les affaires de l'Organisme entre les assemblées générales. Il est redevable à l'assemblée générale de toute décision et doit s'acquitter des mandats que lui confie l'assemblée dans le respect des lois.

4.7 Devoirs

Dans l'exercice de son mandat, le conseil d'administration doit, entre autres :

- a. administrer les affaires de l'Organisme;
- b. être responsable des employés (embauche, conditions de travail, etc.);
- c. surveiller l'exécution des décisions de l'assemblée générale;
- d. former ou abolir les comités de fonctionnement permanent et les comités spéciaux; (tels : comité des ressources humaines, etc.) les mandater et les coordonner;
- e. acheminer le programme d'activités pour recommandation à l'assemblée générale annuelle;
- f. proposer les taux de cotisation et les présenter à l'assemblée générale;
- g. présenter le plan d'action pour recommandation à l'assemblée générale annuelle;
- h. autoriser les emprunts de l'Organisme;
- i. nommer parmi ses membres les officiers de l'Organisme;
- j. s'occuper de l'admission des membres;
- k. assurer la diffusion des activités et la promotion de l'Organisme;
- l. rendre compte de son administration à l'assemblée générale en produisant un bilan financier et un bilan des activités;
- m. admettre, exclure et suspendre les membres selon les articles 2.6 et 2.7.

4.8 Assemblées

Le conseil d'administration se réunit au moins une fois tous les trois (3) mois. L'avis de convocation est donné par lettre ou sous toute autre forme déterminée par le conseil d'administration dans un délai minimum de cinq (5) jours.

4.9 Dénomination et fonctions des officiers

Les officiers sont : la présidence, la vice-présidence, la trésorerie et le secrétariat.

Le président préside de droit toutes les assemblées du conseil d'administration et celles des membres, à moins dans ce dernier cas qu'un président d'assemblée soit nommé et exerce cette fonction. Le président de l'organisme fait partie d'office de tous les comités d'étude et des services de l'association. Il surveille, administre et dirige les activités de l'organisme, voit à l'exécution des décisions du conseil d'administration. C'est lui qui signe généralement avec le secrétaire ou le trésorier tous les documents requérant sa signature et remplit tous les devoirs qui peuvent, de temps à autre, lui être attribués par le conseil d'administration. Il est désigné pour s'occuper des relations publiques de l'organisme.

Le vice-président remplace le président en son absence ou si celui-ci est empêché d'agir. Il exerce alors toutes les prérogatives du président. S'il y a plusieurs vice-présidents, il y aura alors un premier et un deuxième vice-président pouvant, selon l'ordre, remplacer le président.

Le secrétaire assiste aux assemblées des membres et du conseil d'administration, et rédige tous les procès-verbaux. Il remplit toutes les fonctions qui lui sont attribuées par les présents règlements ou par le conseil d'administration. Il a la garde des archives, des livres des procès-verbaux, du sceau de l'organisme et de tous les autres registres corporatifs. Il est chargé d'envoyer les avis de convocation aux administrateurs et aux membres. Il signe les contrats et les documents pour les engagements de l'organisme avec le président, rédige les rapports requis par diverses lois et la correspondance de l'organisme. L'ensemble ou une partie des pouvoirs du secrétaire peut être délégué par le conseil d'administration à un employé de l'organisme. Cependant, le secrétaire reste toujours responsable.

Le trésorier a la charge et la garde des fonds de l'Organisme et de ses livres de comptabilité. Il veille à l'administration financière de l'Organisme. Il signe, avec le président, les chèques et autres effets de commerce et il effectue les dépôts. Tout chèque payable à l'Organisme doit être déposé au compte de l'organisme. Le trésorier doit laisser examiner les livres et comptes de l'organisme par les administrateurs. Le conseil d'administration peut désigner tout autre membre du conseil pour exercer cette fonction. L'ensemble ou une partie des pouvoirs du trésorier peut être délégué par le conseil d'administration à un employé de l'Organisme. Cependant, le trésorier reste toujours responsable.

4.10 Processus de nomination et élection des officiers

Les mises en candidatures ont lieu lors de l'assemblée générale annuelle sur proposition simple d'un membre de l'Organisme. La personne accepte ou refuse la mise en candidature avant que l'assemblée procède à l'élection. Les membres du conseil d'administration sont élus à la majorité simple des voix des membres présents.

4.11 Quorum

Le quorum du conseil d'administration est composé de quatre (4) membres élus. Une assemblée du conseil d'administration peut être ajournée en tout temps par le président de l'assemblée ou par un vote majoritaire des administrateurs présents.

4.12 Vote

Toutes les questions soumises sont décidées à la majorité simple des voix. Le vote est pris à main levée, à moins que le président de l'assemblée ou un administrateur demande le scrutin, auquel cas le vote est pris par scrutin. Si le vote est pris par scrutin, le secrétaire de l'assemblée agit comme scrutateur et dépouille le scrutin. Le vote par procuration n'est pas permis. S'il y a égalité des voix lors d'un vote, le président est autorisé à trancher ou à le reporter à une prochaine assemblée, s'il le juge à propos.

4.13 Assemblées spéciales

Le conseil pourra tenir des réunions spéciales sur demande d'un membre du conseil d'administration. Dans ce cas, l'avis de convocation est d'au moins quarante-huit (48) heures. L'avis peut se faire par lettre ou verbalement.

4.14 Assemblées annuelles

L'assemblée annuelle des membres de l'organisation a lieu à la date que le conseil d'administration fixe chaque année. L'assemblée annuelle est tenue au siège social de l'organisation ou à tout autre endroit fixé par le conseil d'administration.

Toute assemblée annuelle peut aussi constituer une assemblée spéciale pour prendre connaissance et disposer de toute affaire dont peut être saisie une assemblée spéciale des membres.

- a. Une résolution écrite, signée par tous les administrateurs, est valide et a le même effet que si elle avait été adoptée à une assemblée du conseil d'administration dûment convoquée et tenue. Une telle résolution doit être insérée dans le registre des procès-verbaux de l'organisme, suivant sa date, au même titre qu'un procès-verbal régulier.
- b. Si tous les administrateurs y consentent, ils peuvent participer à une assemblée du conseil d'administration à l'aide de moyens permettant à tous les participants de communiquer entre eux, notamment par téléphone, courrier électronique, téléconférence, conférence téléphonique, par télécopieur ou via internet (clavardage). Ils sont alors réputés avoir assisté à l'assemblée.

4.15 Vacance

Toute vacance au conseil d'administration est comblée par décision du conseil d'administration en respectant les représentativités déjà énoncées. La personne ainsi nommée ne l'est que pour terminer le mandat de celle dont elle comble la vacance.

4.16 Déclaration d'intérêt

Les membres du conseil d'administration de la Médiathèque doivent s'engager à respecter l'intérêt de l'ensemble de ses membres. Aucun administrateur ne peut confondre des biens de l'organisme avec les siens ni utiliser à son profit ou au profit d'un tiers des biens de l'organisme ou l'information qu'il obtient en raison de ses fonctions, à moins qu'il soit expressément et spécifiquement autorisé à le faire par les membres de l'organisme.

Chaque administrateur doit éviter de se placer en situation de conflit entre son intérêt personnel et ses obligations d'administrateur de l'Organisme. Un administrateur intéressé par un contrat avec la Médiathèque doit déclarer son intérêt et s'assurer que les membres du conseil d'administration doivent en prennent connaissance avant de prendre une décision concernant ce point.

Un administrateur peut, même dans l'exercice de ses fonctions, acquérir, directement ou indirectement, des droits dans les biens de la Médiathèque ou contracter avec l'Organisme, pour autant qu'il signale aussitôt ce fait au conseil d'administration, en indiquant la nature et la valeur des droits qu'il acquiert, et qu'il demande que ce fait soit consigné au procès-verbal des délibérations du conseil d'administration. L'administrateur ainsi intéressé dans une acquisition de biens ou un contrat doit, sauf nécessité, s'abstenir de délibérer et de voter sur la question. S'il vote, sa voix ne doit pas être comptée.

À la demande du président ou de tout administrateur ou de sa propre initiative, l'administrateur intéressé doit quitter la réunion pendant que le conseil d'administration délibère et vote sur l'acquisition ou le contrat en question.

Chapitre 5 : L'Administration

5.1 Exercice financier

L'exercice financier couvre la période du 1^{er} janvier au 31 décembre.

5.2 Vérification des livres

La vérification des livres se fait par la trésorière de la Médiathèque et avec l'aide d'un vérificateur comptable nommé par l'assemblée générale à l'occasion de sa réunion annuelle selon les revenus.

5.3 Compte de banque

Les fonds de l'Organisme sont déposés dans un compte ouvert à cette fin dans une institution financière désignée par le conseil d'administration.

5.4 Signatures

Tous les chèques, effets de commerce et contrats doivent être signés par deux (2) personnes qui occupent les postes suivants: trésorerie, secrétariat, vice-présidence ou présidence ou tout autre administrateur désigné par le conseil d'administration.

5.5 Engagement de personnel

Le personnel salarié est engagé selon la procédure établie par le conseil d'administration. Également, le congédiement du personnel relève de la décision du conseil.

5.6 Autorisation de dépenses

Les dépenses pour l'administration courante ou extraordinaire au budget sont autorisées par le conseil d'administration. Le conseil d'administration aura la charge d'établir une politique de dépenses et de paiement des comptes.

Chapitre 6 : Dispositions diverses

6.1 Comités et sous-comités

L'assemblée générale et le conseil d'administration peuvent créer des comités et des sous-comités pour étudier une question particulière se rapportant à ses buts et objectifs. Ces comités reçoivent leur mandat de l'instance qui les crée et lui est redevable.

6.2 Procédures

Les procédures d'assemblée sont celles ordinairement suivies dans les assemblées constituantes. En temps ordinaire, la décision appartient à la présidence. En cas de difficultés, on se référera à la Loi et au code des assemblées délibérantes.

6.3 Cas non prévus

Toute disposition concernant des actes administratifs non prévus au présent règlement est de la compétence du conseil d'administration.

6.4 Dissolution de l'Organisme

En cas de dissolution de l'Organisme ou de cessation de ses activités, ses biens seront dévolus à un organisme poursuivant des objectifs similaires.

6.5 Amendements et modifications

Les membres de la Médiathèque peuvent proposer des modifications aux présents règlements. Les membres du conseil d'administration peuvent adopter ces modifications lors des assemblées régulières, spéciales ou annuelles.

6.6 Entrée en vigueur des règlements généraux

Le présent règlement entre en vigueur le jour de son adoption par l'assemblée générale. Il annule et remplace tout règlement précédent.

Annexe IV
Le programme éducatif et culturel



Programme éducatif
- Activités et ateliers pour les jeunes de 5 à 12 ans

Pour le club de loisirs éducatifs et culturels L'Atelier des jeunes

Par
Johanie Ouellet
Sébastien Ouellet

1er mars 2021



Table des matières

Mission, objectifs et thèmes	75
Semaines 1 à 5	76
Semaines 6 à 10	92
Semaines 11 à 15	107
Semaines 16 à 20	123
Semaines 21 à 25	136
Semaines 26 à 30	150

L'Atelier des jeunes : un club de loisirs culturels et éducatifs

Mission de L'Atelier

Favoriser le développement éducatif et culturel des enfants de 5 à 12 ans par la tenue d'ateliers complémentaires aux apprentissages scolaires.

Objectifs de L'Atelier

1. Favoriser le développement de l'enfant par la découverte de sa personnalité et de son identité.
2. Assurer la continuité de l'enseignement et des apprentissages réalisés à l'école.
3. Permettre à l'enfant de participer à des activités de loisir culturel dans un environnement sécuritaire.
4. Permettre à l'enfant de développer des attitudes positives envers les autres enfants, les adultes de son milieu et le milieu scolaire.
5. Favoriser la collaboration « famille - école - communauté ».

Organisation : Sous la forme d'un « camp de jour », vous pouvez inscrire votre enfant à différents ateliers. Le local leur sera accessible lors des activités.

Thème général : « Apprends à te connaître par tes cinq sens »

Thèmes particuliers

- Langues (français, anglais, espagnol)
- Danse
- Musique
- Cuisine / Petits bedons
- Théâtre
- Nature / biodiversité
- Sciences / expériences
- Bricolage / motricité fine
- Motricité globale / centre psychomoteur (activité le 11 octobre)
- Stratégie / Jeux de société
- Travail d'équipe / compétition / défi « Fort Boyard »
- Cinéma, Yoga, etc.

** L'Atelier n'est pas un service de garde. C'est un club de loisirs culturels et éducatifs régi par la Loi sur les clubs récréatifs du Québec.

*** Un nombre maximum d'enfants est possible aux différents ateliers.

Semaine 1

	Matin	Midi	Soir
Lundi	Activité d'écriture (ou dessin) sur soi	Fabrication du code de vie de l'atelier avec les élèves	Lecture d'un livre au groupe
Mardi	Atelier : Ce que tu aimes lire ou regarder (Discussion de groupe)	Explication des émotions suivi d'une activité motrice	Atelier : Ma passion (Dessin et feuille)
Mercredi	Bricolage avec son nom	Bingo-Bouge	Apprendre à connaître les noms (Zip-Zap et la tornade des prénoms)
Jedi	Activité brise-glace (Manche à balais)	Pass it on-Uno (Français pour plus petit)	Ma famille (dessin et description arbre généalogique)
Vendredi	Cherche et trouve	Fabriquer un casse-tête collectif	Jeux dans les modules à l'extérieur

Atelier 1 : Feuille de présentation

L'élève devra compléter soit en mot soit en dessin une feuille de présentation. Il devra écrire ce qu'il aime, ce qu'il n'aime pas, sa famille, son âge, son repas préféré, sa couleur préférée et son animal préféré. Les élèves peuvent donc présenter leur feuille aux autres élèves pour se faire connaître. Les petits peuvent être accompagnés d'un plus grand. Si le temps le permet, une causerie sur les activités faites en été sera faite.

Objectifs :

1. Apprendre à se connaître.
2. Respect du matériel lors de l'utilisation
3. Créer une dynamique de groupe
4. Favoriser la collaboration des petits et grands

Atelier 2 : Règle de vie

Les élèves devront décider des règles de vie qui seront adoptées à l'atelier pendant l'année scolaire. Par la suite, les élèves pourront en équipe faire une affiche qui représente une règle de vie à afficher dans le local.

Objectifs :

1. Favoriser le respect des règles à l'atelier
2. Faire participer les jeunes à l'élaboration des règles
3. Respect du matériel
4. User de créativité pour fabriquer son affiche
5. Favoriser une entente de groupe lors de la conception de l'affiche

Atelier 3 : Lecture aux groupes

L'atelier sera une lecture aux groupes. (Livre à déterminer) Les élèves devront d'abord faire un survol et prédiction de l'histoire, en commençant par les petits et ensuite les plus grands. À la suite de

l'histoire, une appréciation sera donnée par les élèves et un dessin de leur scène préféré de l'histoire peut être fait.

Objectifs :

1. Développe la capacité à soutenir son attention
2. Favorise le développement de l'imagination
3. Stimule la curiosité
4. Développement du langage et de nouveaux vocabulaires

Atelier 4 : Ce que j'aime lire.

Les élèves pourront discuter en équipe des livres qu'ils aiment lire ou regarder pour les plus jeunes. Ensuite, si l'élève le veut, il pourra dire ce qu'il aime devant tout le groupe.

Objectifs :

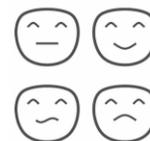
1. Apprendre à connaître les autres
2. Écouter les autres
3. Découvrir de nouveaux thèmes de lecture.

Atelier 5 : Les émotions

L'atelier sera une explication des différentes émotions que l'élève peut ressentir. Il y aura trois activités différentes : des mises en situation, des mimes et des exemples de situations. L'intervenante expliquera aussi comment gérer de façon convenable certaines émotions.

Objectifs :

1. Reconnaître ses propres émotions.
2. Savoir comment gérer ses émotions
3. Apprendre que chaque personne vit ses émotions différemment.



Atelier 6 : Ma passion

Tout d'abord, il a une explication de ce qu'est une passion pour quelqu'un. Ensuite, en discutant avec les élèves, chacun se trouvera une passion et quelque chose qu'il aime. Aussi, les élèves peuvent trouver une activité qu'ils aimeraient essayer, mais qu'ils n'ont jamais eu la chance de faire.

Objectifs :

1. Participer à une discussion de groupe
2. Découvrir de nouvelles activités
3. Favoriser le respect entre les élèves du groupe

Atelier 7 : Bricolage avec nom

Les élèves pourront décorer ou colorier leur nom préalablement imprimé de la façon qu'ils veulent. Ils peuvent colorier, faire un collage, etc...

Objectifs :

1. Favoriser l'imagination
2. Favoriser l'autonomie en choisissant lui-même ses méthodes
3. Respect du matériel

Atelier 8 : Bingo-Bouge

Les élèves participeront à un bingo-bouge. À la place de chiffre, ce sont des mouvements pour bouger qui sont sur les cartes. Donc, à chaque fois que tu as un mouvement, tu dois le faire pour mettre ton pion. Les grands peuvent être placés avec des plus petits pour aider.

Objectifs :

1. Bouger
2. Développer le sens de l'observation des images
3. Écoute de l'intervenant pour bien comprendre
4. Collaboration petit-grand

Atelier 9 : Apprendre à connaître les élèves du groupe

Zip-Zap

Tout le monde est en cercle. Une personne est au centre. Tout le monde se nomme une fois. La personne au centre pointe un des joueurs du cercle et lui dit zip ou zap. S'il dit zip, la personne pointée doit dire le nom du joueur à sa gauche. S'il dit zap, la personne pointée doit dire le nom du joueur à sa droite. Si la personne pointée échoue (ne se souvient plus du nom ou se trompe), elle remplace la personne dans le centre, et la personne dans le centre réintègre le cercle. Si la personne au centre dit "zip-zap", tous les joueurs du cercle changent de place et reforment un nouveau cercle.

La tornade des prénoms

Les jeunes se placent en cercle et il y a un jeune au centre. Le meneur dit 2-3 prénoms et les jeunes nommés doivent changer de place entre eux sans que celui du centre prenne leur place. Dans ce cas, la personne qui est sans place, doit rester au centre et essayer de voler la place d'une autre personne le tour suivant. Parfois le meneur annonce une tornade et à ce moment, tous les jeunes doivent changer de place. Il est bon de marquer au sol l'emplacement des jeunes (ou se servir de chaises ou de tapis), pour éviter le désordre lors des déplacements.

Objectifs :

1. Apprendre le nom des autres du groupe
2. Créer une bonne dynamique de groupe
3. Respect des consignes des jeux
4. Écoute des bonnes directives dites par le joueur au centre

Atelier 10 : activité brise-glace

Les joueurs doivent imaginer que l'objet est un autre objet devant le groupe. Par exemple, un manche à balai peut être un bâton de hockey, mais aussi une brosse à dents.

Objectifs :

1. Développer l'imagination
2. Se dégêner devant le groupe
3. Respect des autres qui parle à l'avant
4. Enlever la gêne de certains élèves

Atelier 11 : Pass it on- UNO

Les élèves sont tous en cercle. L'intervenante doit montrer une carte à un élève et il doit dire la couleur et faire le geste associé de 10 à 15 secondes. Maternelle à 2e année peuvent le dire en français tandis que les 3e à la 6e année doivent les dire en anglais.

Blue (Bleu) jump to the sky (saute)

Red (rouge): squats (squats)

Yellow (jaune): twist (tourne)

Green (vert): swim (nage)

Objectifs:

1. Dépenser son énergie
2. Écoute des consignes
3. Améliorer la motricité globale
4. Apprentissage de l'anglais

Atelier 12 : Ma famille

Les élèves doivent dessiner leur famille s'ils sont de la maternelle jusqu'à la 3e année. De la 4e à la 6e année, les élèves feront un arbre généalogique de la famille. L'intervenante expliquera les liens entre les différentes personnes dans la famille au besoin.

Objectifs :

1. Apprendre les liens familiaux
2. Présenter sa famille aux autres
3. Peut être terminé à la maison pour en apprendre davantage sur sa famille



Atelier 13 : Recherche et trouve

Les élèves auront des feuilles de recherche et trouve. Ils pourront le faire individuellement ou en équipe de 2. Ils peuvent faire des compétitions de ceux qui trouvent les choses demandées le plus rapidement ou chacun leur tour.

Objectifs :

1. Développer le sens de l'observation
2. Travailler en équipe
3. Créer des liens entre les élèves

Atelier 14 : Fabriquer un casse-tête collectif

Chaque équipe de travail aura à faire un dessin sur un morceau de carton en forme de casse-tête. Ils devront dessiner un dessin en lien avec l'école. Les morceaux seront donc assemblés pour créer un immense casse-tête qui servira de décoration dans les locaux.

Objectifs :

1. User de créativité
2. Travailler en équipe
3. Distribuer des tâches équitablement
4. Respect du matériel utilisé
5. Créer des liens entre les élèves

Atelier 15 : Module de jeux extérieurs

Les enfants joueront à l'extérieur dans les modules de jeu.

Objectifs :

1. Attendre son tour
2. Améliorer la motricité globale
3. Respect des autres
4. User d'imagination lors d'inventions de jeux.
5. Dépenser son énergie

Semaine 2

	Matin	Midi	Soir
Lundi	Congé fête du travail		
Mardi	Causerie sur fin de semaine	Fabrication des décorations de la semaine	Cycle de vie du pommier
Mercredi	Activité de relaxation avec une pomme	Fabrication d'un pommier collectif	Anatomie d'une pomme (Disséquer une pomme)
Jeudi	Lecture Livre sur les pommes	Activité physique avec des pommes	Dégustation de différente sorte de pomme - oxydation
Vendredi	Tour de pomme	Activité motricité globale	Retour activité de la semaine



Thème : Pomme



Atelier 1 : Causerie de la fin de semaine

Les élèves, à tour de rôle, raconteront leur fin de semaine.

Objectifs :

1. Favoriser une appartenance au groupe
2. Améliorer la compétence de communication en utilisant des phrases complètes
3. Favoriser un bon ton de voix lors de l'activité

Atelier 2 : Fabrication des décorations de la semaine

Les élèves fabriquent eux-mêmes les décorations du local avec le thème de la semaine. Le thème sera donc les pommes pour cette semaine. Différentes options de bricolage seront offertes.

Objectifs :

1. Respecter le matériel
2. Écouter les consignes
3. Participer aux sentiments d'appartenance du groupe
4. User d'imagination
5. Favoriser la motricité fine

Atelier 3 : Cycle de vie d'un pommier

Les élèves découvriront le cycle de vie d'un pommier. Ils auront une petite activité à faire s'ils ont bien compris les notions apprises.

Objectifs :

1. Écouter les informations
2. Découvrir de nouvelles choses
3. Développer des compétences scientifiques

Atelier 4 : Activité de relaxation avec une pomme

Les élèves seront invités à utiliser une pomme pour se faire un massage comme une balle de tennis. Ils peuvent s'appuyer le dos contre la pomme et contre le mur. Ils font rouler la pomme dans leurs

dos. Ils peuvent se coucher sur la pomme et faire rouler la pomme. Ils peuvent se faire un massage de pied avec la pomme sous le pied. Ils peuvent aussi se masser le cou avec celle-ci. De plus, s'il a des élèves du même groupe-classe, ils pourront se faire des massages dans le dos avec la pomme à eux.

Objectifs :

1. Détendre les muscles
2. Améliorer la capacité d'attention
3. Améliorer son humeur
4. Retrouver le calme
5. Découvrir ses sensations corporelles



Atelier 5 : Fabrication d'un pommier collectif

Le tronc de l'arbre sera fait en sac de papier brun à l'avance. Les enfants devront fabriquer une pomme et la décorer pour la mettre sur le pommier géant. Les enfants peuvent utiliser n'importe quel matériel, mais doivent conserver les couleurs des pommes.

Objectifs :

1. Sentiment d'appartenance au groupe
2. Respecter le matériel
3. User d'imagination
4. Respect des consignes

Atelier 6 : Anatomie de la pomme

Les élèves recevront une pomme coupée et ils découvriront l'anatomie de la pomme. Ils pourront séparer les différentes parties de la pomme. Ils pourront ensuite déguster la pomme s'ils le désirent.

Objectifs :

1. Découverte scientifique
2. Développer l'écoute
3. Motricité fine

Atelier 7 : Lecture d'un livre sur les pommes

L'intervenante lira une histoire aux enfants sur le thème des pommes.

Objectifs :

1. Développe la capacité à soutenir son attention
2. Favorise le développement de l'imagination
3. Stimule la curiosité
4. Développement du langage et de nouveaux vocabulaires.

Atelier 8 : Activité physique avec des pommes

L'activité peut être faite à l'extérieur. Les élèves feront des courses à l'aide de pommes. Il a différentes courses possibles comme la pomme entre les genoux, la pomme sur la tête ou la pomme sur le coude.

Objectifs :

1. Faire de l'exercice physique
2. Respecter les files d'attente
3. Développer un bon esprit d'équipe
4. Favoriser la motricité globale

Atelier 9 : Dégustation de différentes pommes – Atelier oxydation

Les élèves seront amenés à goûter différentes sortes de pomme soit les rouges, les jaunes et les vertes. Il peut y avoir différentes sortes de pommes aussi. Par la suite, il y aura une explication de l'oxydation de la pomme.

Objectifs :

1. Développer ses compétences scientifiques

2. Écouter les explications
3. Développer le sens du goût

Atelier 10 : Tour de pomme

Les élèves feront une tour de pomme avec des cure-dents. Ceux-ci peuvent faire une compétition de la plus haute tour.

Objectifs :

1. Développer motricité fine
2. Travail d'équipe
3. Favoriser une saine compétition

Atelier 11 : Activité motricité globale

Les élèves tireront un objet sur des pommes placées par terre. Chaque pomme a un exercice physique qu'ils doivent faire.

Objectifs :

1. Développer sa motricité globale
2. Faire de l'exercice physique
3. Développer la concentration
4. Développer le sens de la précision

Atelier 12 : Causerie sur les apprentissages de la semaine et jeux libres

Les élèves discuteront sur les apprentissages qu'ils ont faits pendant la semaine. Ensuite, les élèves feront des jeux libres.

Objectifs :

1. Favoriser les habiletés sociales
2. Respect du matériel
3. Développer l'autonomie
4. Trouver des solutions à leur conflit sans l'aide

Semaine 3

	Matin	Midi	Soir
Lundi	Causerie de la fin de semaine	Décoration de la semaine	Causerie sur les abeilles
Mardi	Vocabulaire sur les abeilles	Chasse aux insectes	Bricolage avec papier bulle
Mercredi	Fabrication du miel -Cycle de vie de l'abeille	Jeu de la queue l'abeille	Dégustation produit avec du miel
Jeudi	Pollinisation – Importance des abeilles	La danse des abeilles	Retour sur les apprentissages de la semaine
Vendredi	Pédagogique		



Atelier 1 : Causerie de la fin de semaine

Les élèves, à tour de rôle, raconteront leur fin de semaine.

Objectifs :

1. Favoriser une appartenance au groupe
2. Améliorer la compétence de communication en utilisant des phrases complètes
3. Favoriser un bon ton de voix lors de l'activité

Atelier 2 : Fabrication des décorations de la semaine

Les élèves fabriquent eux-mêmes les décorations du local avec le thème de la semaine. Le thème sera donc les abeilles pour cette semaine. Différentes options de bricolage seront offertes.

Objectifs :

1. Respecter le matériel
2. Écouter les consignes
3. Participer aux sentiments d'appartenance du groupe
4. User d'imagination
5. Favoriser la motricité fine

Atelier 3 : Causerie sur les abeilles

L'éducatrice posera des questions aux enfants pour connaître leur connaissance sur les abeilles.

- Pistes de questions pour une causerie :
- As-tu déjà vu une abeille?
- Selon toi, qu'est-ce que l'abeille a de particulier?
- Nomme d'autres insectes qui peuvent piquer.
- T'es-tu déjà fait piquer par une abeille? Un autre insecte?
- De quelles couleurs sont les abeilles?
- Que fabriquent les abeilles?
- As-tu déjà mangé du miel?
- Est-ce que le miel est sucré ou salé?

Objectifs :

1. Favoriser la discussion de groupe
2. Apprendre de nouvelles connaissances

3. Attendre son tour pour parler
4. Se poser des questions

Atelier 4 : Vocabulaire sur les abeilles

Les élèves apprendront de nouvelles notions sur les abeilles.

Objectifs :

1. Développer ses connaissances personnelles.
2. Écoute de l'intervenante
3. Attendre son droit de parole



Atelier 5 : Chasse aux insectes

À l'extérieur, les élèves devront trouver le plus d'insectes possible pour les présenter au groupe.

Objectifs :

1. Développer sa motricité fine
2. Développer son sens de l'observation
3. Respect des limites pour la recherche
4. Dépenser de l'énergie

Atelier 6 : Bricolage avec papier bulle

Les élèves mettent de la peinture sur du papier bulle pour recréer le dedans d'une ruche d'abeille. Par la suite, les élèves peuvent peindre des petites abeilles dans leur ruche.

Objectifs :

1. Développer motricité
2. Manipulation de différents matériels
3. Respect des consignes données

Atelier 7 : Cycle de vie des abeilles et fabrication du miel

Les élèves apprendront le cycle de vie des abeilles à l'aide des photos et feront un mini bricolage par la suite. Pendant ce temps, l'intervenante expliquera comment le miel est formé dans la ruche.

Objectifs

1. Apprendre de nouvelles connaissances
2. Développer sa motricité fine
3. Découper correctement
4. Respect des consignes
5. Respect du droit de parole

Atelier 8 : Jeu de la queue de l'abeille

Les élèves devront placer la queue de l'abeille sur celle-ci comme le jeu de la queue de l'âne.

Objectifs :

1. Se repérer dans l'espace
2. Faire preuve d'un esprit de déduction
3. Attendre son tour
4. Aider les autres lors de leur tour

Atelier 9 : Dégustation des produits avec du miel

Les élèves pourront goûter différents produits avec du miel s'ils le désirent.

Objectifs :

1. Développer son goût pour de nouvelles choses
2. Poser des questions



Atelier 10 : Pollinisation – Importance des abeilles

Les élèves apprendront l'importance des abeilles et ensuite, ils comprendront mieux le principe de la pollinisation.

Objectifs :

1. Changer son point sur l'importance des abeilles
2. Apprendre de nouvelles connaissances
3. Se poser des questions

Atelier 11 : La danse des abeilles

Les abeilles dansent pour communiquer. Demandez aux enfants de danser, d'abord sans musique, pour exprimer leurs émotions. Ils pourront, par exemple, sauter et bouger très vite s'ils sont très heureux, danser lentement s'ils sont tristes, etc. Par la suite, faites jouer de la musique rythmée et laissez les enfants danser.

Objectifs :

1. Dépenser de l'énergie
2. Faire preuve de créativité
3. Respect des autres

Atelier 12 : Retour sur les connaissances de la semaine

Les élèves discuteront sur les apprentissages qu'ils ont faits pendant la semaine. Ensuite, les élèves feront des jeux libres. Ils peuvent fabriquer une affiche qui peut rester dans les locaux pour faire un aide-mémoire des choses apprises.

Objectifs :

1. Favoriser les habiletés sociales
2. Respect du matériel
3. Développer l'autonomie
4. Trouver des solutions à leur conflit sans l'aide d'un adulte



Semaine 4

	Matin	Midi	Soir
Lundi	Causerie de la fin de semaine	Explication voyage autour du monde- Coloriage carte du monde	Est-ce que tu préférerais ... ?
Mardi	Découverte de l'Amérique	Jeu Québec-Lévis- Tour du monde	Tour du monde- Tour en spaghetti et guimauve
Mercredi	Carte des pays	Fabrication d'avion en papier – Vol à l'extérieur	Activité extrême autour du monde
Jeudi	États des États-Unis	Danse du monde	Création de passeport
Vendredi	Noël autour du monde	MBUBE MBUBE	Fabrication de carte postale



Atelier 1 : Causerie de la fin de la semaine

Les élèves, à tour de rôle, raconteront leur fin de semaine.

Objectifs :

1. Favoriser une appartenance au groupe
2. Améliorer la compétence de communication en utilisant des phrases complètes
3. Favoriser un bon ton de voix lors de l'activité

Atelier 2 : Explication voyage autour du monde-coloriage carte du monde

L'intervenante expliquera qu'ils feront un voyage autour du monde en lien avec la semaine de la culture. Ils découvriront différentes cultures et pays durant la semaine. Ensuite, ils pourront colorier une carte du monde.

Objectifs :

1. Découvrir de nouvelles cultures et régions du monde
2. Faire preuve de précision dans le coloriage de la carte
3. Écouter l'intervenante

Atelier 3 : Est-ce que tu préférerais ... ?

À l'aide de cartes déjà faites, les élèves devront répondre aux questions posées en choisissant une des deux options.

Objectifs :

1. Faire un choix pensé et expliquer le pourquoi
2. Découvrir les choix des autres
3. Se questionner sur ses choix

Atelier 4 : Découverte de l'Amérique

Les élèves découvriront différentes informations sur l'Amérique comme l'histoire de celle-ci, les paysages et les animaux qui s'y retrouvent.

Objectifs :

1. Apprendre de nouvelles choses
2. Développer sa culture
3. Écouter l'intervenante
4. Poser des questions qu'ils ont des questionnements.

Atelier 5 : Jeu Québec-Lévis-Tour du monde

Le jeu consiste à ce que les élèves soient tous sur une ligne d'un côté et il y a une autre ligne l'autre côté du terrain. Il y a un côté qui est nommé Québec et l'autre Lévis. Il y a un maître de jeu au milieu qui nomme la destination. Si les élèves sont à Québec et que le maître de jeu nomme Lévis, les élèves doivent aller à Lévis sans se faire toucher par le maître de jeu. Si le maître de jeu nomme Tour du monde, les élèves doivent faire un aller-retour.

Objectifs :

1. Dépenser leur énergie
2. Respecter les règles
3. Écouter les consignes du maître de jeu

Atelier 6 : Tour du monde- Tour en spaghetti et guimauve

L'intervenante montrera différentes tours qui existent dans le monde. Par la suite, les élèves devront faire une tour la plus solide possible avec du spaghetti et de la guimauve. La plus solide remporte.

Objectifs :

1. Développer la motricité
2. Respect des consignes
3. Travailler en équipe
4. Écoute des consignes

Atelier 7 : Carte des pays

Les élèves découvriront les cartes des pays. Ils pourront les colorier s'ils le veulent à tour de rôle, car ils seront dans un plastique pour écrire avec des crayons effaçables.

Objectifs :

1. Apprendre de nouvelles connaissances
2. Développer sa culture
3. Écouter l'intervenante
4. Reconnaître les pays

Atelier 8 : Fabrication d'avion en papier – Vol à l'extérieur

Les élèves seront invités à faire des avions en papier pour les faire voler à l'extérieur par la suite.

Objectifs :

1. Développer la motricité
2. Respect des consignes pour faire l'avion
3. Respecter les limites du terrain pour faire voler les avions
4. Travailler en équipe

Atelier 9 : Activité extrême autour du monde

L'intervenante nommera des activités extrêmes à faire autour du monde. Elle demandera ensuite aux élèves s'il aimerait faire l'activité ou non et pourquoi.

Objectifs :

1. Se poser des questions
2. Expliquer nos choix
3. Écoute l'intervenante
4. Attendre son tour pour parler
5. Apprendre de nouvelles connaissances.



Atelier 10 : Les États-Unis

Les élèves pourront découvrir les différents états des États-Unis et découvrir les caractéristiques de chacun des États.

Objectifs :

1. Apprendre de nouvelles connaissances
2. Développer sa culture
3. Écouter l'intervenante

Atelier 11 : Danse du monde

Les élèves pourront faire différentes danses dans le monde. Ils les verront sur l'ordinateur et pourraient les imiter par la suite.

Objectifs :

1. Dépenser de l'énergie
2. Apprendre de nouvelles connaissances sur différentes cultures

Atelier 12 : Création d'un passeport

Les élèves complèteront un passeport et comprendront ce qu'est un passeport.

Objectifs :

1. Comprendre ce qu'est un passeport
2. Développer motricité fine
3. Connaître ses informations personnelles

Atelier 13 : Noël des pays

Les élèves découvriront les différences et les traditions de Noël dans différents pays.

Objectifs :

1. Apprendre de nouvelles connaissances
2. Développer sa culture
3. Écouter l'intervenante
4. Poser des questions qu'ils ont des questionnements.

Atelier 14 : MBUBE MBUBE

MBUBE MBUBE : UN JEU EST TRÈS POPULAIRE DANS LES VILLAGES ET LES COURS D'ÉCOLE DE L'AFRIQUE DU SUD.

1. Les enfants forment un cercle et deux personnes ont les yeux bandés. La première est le lion et l'autre est l'antilope. Le but du jeu : le lion doit attraper l'antilope.
2. Le jeu commence et les autres enfants débute en appelant le lion en disant « Mbube! Mbube! » (que l'on prononce « m-boo-bay », qui signifie « lion » en zoulou).
3. Plus l'antilope est près du lion, plus les enfants chantent « Mbube! Mbube! » fort et rapidement.
4. Et lorsqu'elle s'en éloigne, ils chantent lentement et beaucoup moins fort.
5. Si le lion n'a pas attrapé l'antilope à l'intérieur d'une minute, un nouveau lion est choisi. Et si le lion l'attrape, une nouvelle antilope est choisie. Le jeu continue et ainsi de suite.

Objectifs :

1. Dépenser de l'énergie
2. Écoute des consignes
3. Développer l'esprit d'équipe

Atelier 15 : création d'une carte postale

Les élèves feront une carte postale.

Objectifs :

1. Développer motricité fine
2. Écrire les salutations correctement

Semaine 5

	Matin	Midi	Soir
Lundi	Causerie de la fin de semaine	Chasse au trésor sur l'automne	Causerie sur l'automne
Mardi	Les arbres	Bricolage automne	Message secret
Mercredi	J'ai... Qui a ...	Carte pour bouger	Pourquoi les feuilles changent de couleur ?
Jeudi	Qui suis-je...	Chasse aux feuilles	Silhouette de feuille
Vendredi	Serpent-Échelle d'automne	Sauter dans les feuilles	Retour sur la semaine en apprentissage



Atelier 1 : Causerie de la fin de semaine

Les élèves, à tour de rôle, raconteront leur fin de semaine.

Objectifs :

1. Favoriser une appartenance au groupe
2. Améliorer la compétence de communication en utilisant des phrases complètes
3. Favoriser un bon ton de voix lors de l'activité

Atelier 2 : Chasse au trésor sur l'automne

Les élèves feront une chasse au trésor sur des éléments de l'automne à l'extérieur.

Objectifs :

1. Développer motricité fine
2. Développer son sens de l'observation
3. Respect des limites de terrain pour la recherche
4. Dépenser de l'énergie

Atelier 3 : Causerie sur l'automne

Les élèves pourront discuter avec l'intervenante sur les sujets suivants :

- Que trouve-t-on dans la nature? Lors d'une promenade, que peut-on observer?
- Peux-tu nommer des sortes d'arbres?
- Qu'est-ce qui caractérise la météo de l'automne? Est-ce qu'il y a beaucoup de pluie? De vent? De soleil?
- Qu'utilise-t-on pour se protéger de la pluie?
- À quoi sert le soleil?
- Qu'arrive-t-il aux arbres en automne?
- Quelles sont les particularités de l'automne par rapport aux autres saisons?

- Quels vêtements porte-t-on pendant l'automne?
- Quelle est la fête que les enfants adorent pendant l'automne?
- Aimes-tu l'automne?
- Quels fruits peut-on cueillir pendant l'automne?

Objectifs :

1. Favoriser la discussion de groupe
2. Apprendre de nouvelles connaissances
3. Attendre son tour pour parler
4. Se poser des questions

Atelier 4 : Les arbres

Les élèves découvriront les différentes parties de l'arbre que l'on retrouve dans nos forêts.

Objectifs :

1. Développer ses connaissances personnelles.
2. Écoute de l'intervenante
3. Attendre son droit de parole

Atelier 5 : Bricolage sur l'automne

Les élèves seront invités à faire un bricolage sur l'automne. Les élèves placeront des feuilles qu'ils iront chercher à l'extérieur pour faire la crinière du lion.

Objectifs :

1. Respecter le matériel
2. Écouter les consignes
3. Favoriser la motricité fine
4. Faire preuve de minutie

Atelier 6 : Message secret

Les élèves devront décoder un message à l'aide d'images sur l'automne.

Objectifs :

1. Faire preuve de logique
2. Développer le sens de l'observation
3. Apprentissage de l'écriture

Atelier 7 : J'ai... qui a...

Les élèves joueront avec un jeu de cartes. Les élèves demandent aux autres s'ils y ont l'image sur leur carte. La personne qui l'a demandé alors à l'autre son image ainsi de suite.

Objectifs :

1. Respect du matériel
2. Respect des consignes
3. Attendre son tour
4. Favoriser des discussions

Atelier 8 : Carte pour bouger

Les élèves seront invités à faire les exercices que l'intervenante nomme selon ses cartes

Objectifs :

1. Dépenser de l'énergie
2. Respect des consignes
3. Développer ses connaissances en bougeant

Atelier 9 : Pourquoi les feuilles changent de couleur ?

Les élèves apprendront pourquoi les arbres changent de couleur.

Objectifs :

1. Développer ses connaissances personnelles.



2. Écoute de l'intervenante
3. Attendre son droit de parole

Atelier 10 : Qui suis-je?

Les élèves devront deviner les devinettes dites par l'intervenante en levant la main.

Objectifs :

1. Développer ses connaissances personnelles.
2. Écoute de l'intervenante
3. Attendre son droit de parole

Atelier 11 : Chasse aux feuilles

Les élèves devront trouver des feuilles et les trier par couleur sur le bon carton.

Objectifs :

1. Dépenser de l'énergie
2. Respect des consignes
3. Développer ses connaissances en bougeant

Atelier 12 : Silhouette de feuille

Les élèves seront invités à faire un bricolage sur l'automne. Les élèves devront colorer autour d'une feuille avec différentes couleurs.

Objectifs :

1. Respecter le matériel
2. Écouter les consignes
3. Favoriser la motricité fine
4. Faire preuve de minutie

Atelier 13 : Serpent-Échelle d'automne

Les élèves pourront jouer au jeu de serpent-échelle version automne. Les blés d'Inde permettent de monter et les branches d'arbre de descendre.

Objectifs :

1. Respecter le matériel
2. Écouter les consignes
3. Favoriser la motricité fine
4. Jouer chacun son tour

Atelier 14 : Sauter dans les feuilles

Les élèves pourront ramasser le plus de feuilles possible pour faire une montagne de feuilles et ils pourront ensuite sauter dedans et jouer avec les feuilles.

Objectifs :

1. Dépenser de l'énergie
2. Respect des consignes
3. Travailler en équipe
4. Respect des autres

Atelier 15 : Retour sur les connaissances de la semaine

Les élèves discuteront sur les apprentissages qu'ils ont faits pendant la semaine. Ensuite, les élèves feront des jeux libres. Ils peuvent fabriquer une affiche qui peut rester dans les locaux pour faire un aide-mémoire des choses apprises.

Objectifs :

1. Favoriser les habiletés sociales
2. Respect du matériel
3. Développer l'autonomie
4. Trouver des solutions à leur conflit sans l'aide d'un adulte.



Semaine 6

	Matin	Midi	Soir
Lundi	Causerie de la fin de semaine	Nous imitons les animaux	Les animaux de la forêt
Mardi	Les empreintes d'animaux	Quelle heure est-il monsieur le loup ?	Origami
Mercredi	Devinette	Attention aux ours !	Son de animaux
Jeudi	Je vais en forêt et j'apporte...	Histoire à jouer, la chasse à l'original	Mime
Vendredi	Coloriage	Sac sensoriel	Retour sur la semaine

Atelier 1 : Causerie de la fin de la semaine

Les élèves, à tour de rôle, raconteront leur fin de semaine.

Objectifs :

1. Favoriser une appartenance au groupe
2. Améliorer la compétence de communication en utilisant des phrases complètes
3. Favoriser un bon ton de voix lors de l'activité

Atelier 2 : Nous imitons les animaux

Les élèves seront invités à marcher les animaux qui seront annoncés par l'éducatrice.

Objectifs :

1. Bouger à l'extérieur
2. Comprendre le monde qui les entoure
3. Encourager un enfant timide à verbaliser ses pensées
4. Permettre aux enfants de commencer à décoder le fonctionnement de la société dans laquelle ils évoluent
5. Stimuler l'imaginaire et la créativité des enfants, en leur permettant de devenir quelqu'un d'autre et de s'inventer des caractéristiques, habiletés et pouvoirs particuliers
6. Donner aux enfants l'opportunité d'adopter certains comportements normalement répréhensibles, dans un cadre contrôlé et non risqué.

Atelier 3 : Les animaux de la forêt

Les élèves apprendront les différents animaux qui se retrouvent dans nos forêts.

Objectifs :

1. Apprendre de nouvelles choses
2. Écouter l'intervenante
3. Poser des questions qu'ils ont des questionnements.

Atelier 4 : Les empreintes d'animaux

Les élèves apprendront à reconnaître les empreintes des différents animaux que l'on retrouve dans nos forêts.

Objectifs :

1. Apprendre de nouvelles choses

2. Écouter l'intervenante
3. Poser des questions qu'ils ont des questionnements.
4. Reconnaître les empreintes d'animaux dans la forêt

Atelier 5 : Quand heure est-il monsieur le loup ?

Les autres joueurs se mettent en ligne derrière le loup et demandent : «Quelle heure est-il monsieur le Loup?». Le loup répond en donnant une heure (par exemple 10 heures) et les autres joueurs marchent alors le nombre de pas correspondant à l'heure mentionnée (dans ce cas 10 pas). Ainsi les joueurs se rapprochent de plus en plus du loup. Mais le loup peut choisir de répondre « C'est l'heure du souper! ». Et dans ce cas, il se retourne et poursuit les autres joueurs qui doivent essayer d'atteindre la ligne de départ. Le joueur touché par le loup devient loup à son tour. Et le jeu continue.

Objectifs :

1. Dépenser leur énergie
2. Respecter les règles
3. Écouter les consignes du maître de jeu



Atelier 6 : origami animaux

Les élèves feront des animaux en origami.

Objectifs :

1. Faire preuve de minutie
2. Respecter les consignes

Atelier 7 : Devinette

Les élèves répondront à des devinettes sur les animaux de la forêt.

Objectifs :

1. Développer le raisonnement de l'enfant
2. Faire preuve de logique
3. Attendre son droit de parole
4. Apprendre à se représenter un objet absent, une personne absente, une situation passée ou future.
5. Faire de l'inférence
6. Enrichir le langage oral

Atelier 8 : Attention aux ours !

Déroulement :

- 1) Les participants se placent sur une ligne au fond du terrain.
- 2) On désigne un joueur pour être l'ours, il se place à l'autre bout en petite boule (comme s'il dormait)
- 3) Les participants doivent s'approcher le plus possible de l'ours sans faire de bruit pour ne pas le réveiller
- 4) Lorsque l'ours entend un bruit, il se réveille et essaie d'attraper les participants
- 5) Lorsqu'il touche un participant, celui-ci devient un ours avec le premier.

Objectifs :

1. Dépenser leur énergie
2. Respecter les règles
3. Écouter les consignes du maître de jeu

Atelier 9 : Sons des animaux

Les élèves devront deviner qu'elles sont les bruits des animaux qu'ils entendent.

Objectifs :

1. Développer son sens de l'ouïe
2. Faire preuve de logique
3. Attendre son droit de parole

Atelier 10 : Je vais en forêt et j'apporte...

Le premier commence en disant: «Je pars en voyage, j'apporte dans ma valise...» et l'enfant choisit ce qu'il apporte, par exemple un manteau. Le deuxième poursuit: «Je pars en voyage, j'apporte dans ma valise un manteau...», et ajoute autre chose, par exemple des lunettes, et ainsi de suite jusqu'à ce qu'on ait fait le tour du cercle. L'enfant qui oublie un objet est éliminé.

Objectifs :

1. Développer la mémoire
2. Attendre son tour
3. Écouter les autres

Atelier 11 : Histoire à jouer, la chasse à l'original

L'intervenante lira l'histoire pour faire participer les élèves à l'histoire.

Objectifs :

1. Enlever la gêne
2. Participer activement
3. Écouter l'intervenante

Atelier 12 : Mime

Les élèves devront piger une carte et mimer devant les autres l'animal pigé.

Objectifs :

1. Interpréter avec le corps
2. Se dégêner
3. Attendre son droit de parole
4. Apprendre à lire une image

Atelier 13 : Coloriage

Les élèves pourront faire des coloriages sur les animaux de la forêt.

Objectifs :

1. Relaxer
2. Améliorer sa concentration
3. S'appliquer sur son coloriage
4. Améliorer les habiletés motrices
5. Améliorer l'attention, la concentration, la créativité et l'estime de soi
6. Exprimer leur créativité



Atelier 14 : Sac sensoriel

Les enfants feront des sacs sensoriels. Ils devront aller à l'extérieur ramasser des feuilles pour créer leur propre sac sensoriel.

Avec des feuilles, de l'eau et de l'huile

Objectifs :

1. Développer le sens du toucher
2. User de créativité

Atelier 15 : Retour sur les connaissances de la semaine

Les élèves discuteront sur les apprentissages qu'ils ont faits pendant la semaine. Ensuite, les élèves feront des jeux libres. Ils peuvent fabriquer une affiche qui peut rester dans les locaux pour faire un aide-mémoire des choses apprises.

Objectifs :

1. Favoriser les habiletés sociales
2. Respect du matériel
3. Développer l'autonomie
4. Trouver des solutions à leur conflit sans l'aide d'un adulte.

Semaine 7

	Matin	Midi	Soir
Lundi	Congé action de grâce		
Mardi	Causerie de la fin de semaine	Chasse aux dindons	Coloriage
Mercredi	Histoire de l'action de grâce	Jeux de société	Cherche et trouve
Jeudi	Menu préféré	Brasse tes plumes	Film Mission dindon
Vendredi	Gratitude	Bingo action de grâce	Suite Film Mission dindon

Atelier 1 : Causerie de la fin de la semaine

Les élèves, à tour de rôle, raconteront leur fin de semaine.

Objectifs :

1. Favoriser une appartenance au groupe
2. Améliorer la compétence de communication en utilisant des phrases complètes
3. Favoriser un bon ton de voix lors de l'activité

Atelier 2 : Chasse aux dindons

Cachez les dindons dans votre local et demandez aux enfants de partir à la chasse aux dindons. L'enfant qui trouve le plus de dindons pourrait les cacher pour la prochaine ronde.

Objectifs :

1. Dépenser leur énergie
2. Respecter les règles
3. Développer le sens de la vue
4. Bien s'entendre et travailler en harmonie avec les autres

Atelier 3 : Coloriage

Les élèves pourront colorier des coloriages de l'Action de grâce.

Objectifs :

1. Relaxer
2. Améliorer sa concentration
3. S'appliquer sur son coloriage
4. Améliorer les habiletés motrices
5. Améliorer l'attention, la concentration, la créativité et l'estime de soi
6. Exprimer leur créativité

Atelier 4 : Histoire de l'Action de grâce

Les élèves connaîtront ce qu'est la fête de l'Action de grâce. Ils découvriront certaines informations cocasses sur celle-ci.

Objectifs :

1. Apprendre de nouvelles choses
2. Écouter l'intervenante
3. Poser des questions qu'ils ont des questionnements.

Atelier 5 : Jeu de société

Les élèves joueront à un jeu de société qui a le thème de l'Action de grâce.

Objectifs :

1. Respecter le matériel
2. Écouter les consignes; attendre son tour
3. Favoriser la motricité fine
4. Développer le sens de la compétition
5. Poursuivre le jeu jusqu'au bout
6. Accepter de perdre

Atelier 6 : Recherche et trouve

Les élèves feront un cherche et trouve sur le thème de l'Action de grâce sur des feuilles.

Objectifs :

1. Développer son sens de l'observation
2. Améliorer sa concentration
3. Développer son sens de la vue

Atelier 7 : Menu préféré

Les élèves pourront dessiner les choses qu'ils aiment manger.

Objectifs :

1. Déterminer ses goûts
2. S'appliquer sur son coloriage
3. Partager ses goûts avec les autres

Atelier 8 : Brasse tes plumes

Pour chaque enfant, vous devrez avoir une boîte de mouchoirs en papier vide. Faites 2 trous de chaque côté de la boîte de chacun et enfiler un long morceau de ruban de bord en bord. Utilisez les rubans pour attacher la boîte de chaque enfant dans son dos. Glissez 10 plumes dans la boîte de chacun. À votre signal, les enfants devront danser et branler leurs fesses de manière à faire tomber les plumes. Quelle belle façon de faire bouger les enfants!

Objectifs :

1. Dépenser leur énergie
2. Respecter les règles
3. Développer une saine compétition

Atelier 9 : Film mission dindon

Les élèves écouteront un film sur l'Action de grâce.

Objectifs :

1. Rester en silence
2. Développer son sens de la vue
3. Connaître de nouvelles choses

Atelier 10 : Gratitude

Les élèves découvriront ce qu'est une gratitude et devront dessiner quelque chose qu'ils remercient d'avoir dans leur vie

Objectifs :

1. Découvrir de nouvelles connaissances
2. Être reconnaissant pour quelque chose
3. S'appliquer en dessin

Atelier 11 : Bingo action de grâce

Les élèves joueront au bingo sur le thème de l'Action de grâce.

Objectifs :

1. Reconnaître les éléments de l'Action de grâce
2. Écoute des consignes

Atelier 12 : Film mission dindon

Les élèves écouteront un film sur l'Action de grâce.

Objectifs :

1. Rester en silence
2. Développer son sens de la vue
3. Connaître de nouvelles choses



www.coloriage.info

Semaine 8

	Matin	Midi	Soir
Lundi	Causerie de la fin de semaine	Bouge d'halloween	Causerie Halloween
Mardi	Tic-tac-toe	Danse du monstre	Recette monstrueuse
Mercredi	Coloriage	Cache-cache	Bannière d'halloween
Jeudi	Signet d'halloween	Capture le fantôme	La fois que j'ai eu très peur
Vendredi	Pédagogique		

Atelier 1 : Causerie de la fin de la semaine

Les élèves, à tour de rôle, raconteront leur fin de semaine.

Objectifs :

1. Favoriser une appartenance au groupe
2. Améliorer la compétence de communication en utilisant des phrases complètes
3. Favoriser un bon ton de voix lors de l'activité

Atelier 2 : Bouge d'Halloween

Les élèves suivront les indications que l'intervenante nommera sur les cartes.

Objectifs :

1. Dépenser leur énergie
2. Respecter les règles

Atelier 3 : Causerie sur l'Halloween

L'éducatrice posera des questions aux enfants pour connaître leur connaissance sur l'Halloween.

- Peux-tu m'expliquer ce qu'est Halloween? Que fait-on la journée de l'Halloween?
- Qu'est-ce qui te fait peur (le noir, les monstres, les insectes, etc.)?
- Comment te déguiserais-tu cette année? Décris ton costume.
- Décris une sorcière, un fantôme, un monstre.
- Connais-tu les consignes de sécurité pour Halloween? Peux-tu en nommer une?
- Qu'est-ce qui te fait penser à Halloween?
- Quels bonbons sont tes préférés? Quels sont les bonbons que tu n'aimes pas... ou que tu aimes le moins?

Objectifs :

1. Favoriser la discussion de groupe
2. Apprendre de nouvelles connaissances
3. Attendre son tour pour parler
4. Se poser des questions

Atelier 4: Tic-tac-toe Halloween

Les élèves pourront jouer en équipe de deux au Tic-tac-toe avec la version d'Halloween.

Objectifs :

1. Respecter les règles
2. Attendre son tour
3. User de stratégie

Atelier 5 : Danse du monstre

Mettez de la musique pour faire danser les enfants, mais quand la musique s'arrête, les enfants doivent se figer sur place. On élimine un par un les enfants qui n'ont pas arrêté de danser. Et le dernier a gagné.

Objectifs :

1. Dépenser leur énergie
2. Respecter les règles
3. User de créativité
4. Améliorer sa motricité globale

Atelier 6 : Recette monstrueuse

Les élèves devront inventer une recette monstrueuse. Le monstre Gros Bedon est chargé de la préparation du grand buffet des monstres, qui aura lieu la nuit d'Halloween. Il devra préparer différents mets afin de satisfaire l'appétit d'ogre de tous les monstres. Malheureusement, il manque un peu de temps. Il te confie donc une mission, toi, son assistant (ou assistante!). Oui oui! Toi! Tu devras donc concocter une recette spéciale qui saura plaire à tous les monstres invités.

Voici quelques précisions.

- 1- Les monstres adorent tout ce qui est dégoûtant.
- 2- Des légumes frais? Non merci! Eurk!
- 3- Par contre, la chair fraîche, amenez-en!
- 4- La grande majorité des monstres adorent les insectes croquants.

Gros Bedon t'a préparé un plan afin de t'aider à concocter la recette parfaite. N'oublie pas les précisions! Sinon Gros Bedon n'acceptera pas ta recette

Objectifs :

1. User de créativité
2. Suivre les indications
3. Être original
4. Présenter aux autres sa recette
5. Favoriser la discussion



Atelier 7 : Coloriage

Les élèves feront des coloriages sur le thème de l'Halloween.

Objectifs :

1. Relaxer
2. Améliorer sa concentration
3. S'appliquer sur son coloriage
4. Améliorer les habiletés motrices
5. Améliorer l'attention, la concentration, la créativité et l'estime de soi
6. Exprimer leur créativité

Atelier 8 : Cache-cache

Les élèves joueront à Cache-cache.

Objectifs :

1. Développer son sens de la vue
2. Rester silencieux
3. User de stratégie pour trouver une bonne cachette
4. Bouger

Atelier 9 : Bannière d'Halloween

Les élèves vont colorier une bannière collectivement. Chacun aura un bout à colorier pour décorer le local.

Objectifs :

1. Faire un travail collectif
2. Relaxer
3. Améliorer sa concentration
4. S'appliquer sur son coloriage
5. Améliorer les habiletés motrices
6. Améliorer l'attention, la concentration, la créativité et l'estime de soi
7. Exprimer leur créativité

Atelier 10 : signet d'Halloween

Les élèves vont colorier des signets de l'Halloween pour lorsqu'ils liront des livres à l'atelier.

Objectifs :

1. Relaxer
2. Améliorer sa concentration
3. S'appliquer sur son coloriage
4. Améliorer les habiletés motrices
5. Améliorer l'attention, la concentration, la créativité et l'estime de soi
6. Exprimer leur créativité

Atelier 11 : Capture le fantôme

Les élèves joueront au jeu de capture le drapeau qui sera modifié pour capturer le fantôme.

Divisez le groupe en deux équipes. Chaque équipe dispose d'un côté du terrain de jeu, c'est leur camp. Une ligne neutre divise le milieu du terrain, si vous la traversez, vous êtes dans le camp adverse. Chaque équipe dispose également d'un drapeau visible ou non (au choix) à un bord de leur camp.

Lorsque vous êtes dans le camp de votre propre équipe, vous êtes en sécurité. Si vous êtes attrapé sur le territoire de votre adversaire, vous devez vous rendre à la prison de votre adversaire. L'Objectifs est d'entrer dans le camp de l'adversaire et de déplacer son drapeau de votre côté. Si vous accomplissez ceci sans vous faire attraper, votre équipe gagne.

La capture du drapeau peut se faire grâce à des stratégies d'équipe ou par différentes ruses. La pratique de cette activité exige un minimum d'espace intérieur ou extérieur et une surface peu accidentée.

Pour capturer le drapeau, il faut arriver à atteindre la zone où il se trouve. Une fois dans cette zone, on ne peut plus se faire attraper, mais il reste le retour à faire. Si lors du retour on se fait attraper, il faut lâcher le drapeau et aller en prison. L'équipe adverse ne peut pas ramener son drapeau à l'endroit initial, il doit rester sur place. Le but étant d'être la première équipe à ramener le drapeau adverse dans son camp.

Des stratégies doivent être mises en place, chacun a alors un rôle : défenseur du drapeau, ou attaquant.

Prison : si vous êtes capturé et mis en prison, vous pouvez être libéré si un membre de votre équipe fait tout le chemin pour vous toucher, sans se faire toucher lui-même par les adversaires.

Objectifs :

1. Dépenser leur énergie
2. Respecter les règles
3. User de créativité
4. Améliorer sa motricité globale

Atelier 12 : La fois où j'ai eu le plus peur...

Les élèves expliqueront la fois où ils ont eu le plus peur dans leur vie.

Objectifs :

1. Être à l'aise de parler en public
2. Avoir un bon ton de voix
3. Utiliser de l'intonation

Semaine 9

	Matin	Midi	Soir
Lundi	Causerie sur fin de semaine	Jeu d'halloween	Quesque tu préférerais ?
Mardi	Ma plus grande peur	<u>Batadouble</u> d'halloween	J'ai... qui a...
Mercredi	Blague d'halloween	La chasse d'halloween	Info sur mon halloween
Jeudi	Atelier inférence costume	Bingo Halloween	Continue l'histoire
Vendredi	Coin-coin d'halloween	Chasse aux bonbons	Histoire de peur

Atelier 1 : Causerie sur fin de semaine

Les élèves, à tour de rôle, raconteront leur fin de semaine.

Objectifs :

1. Favoriser une appartenance au groupe
2. Améliorer la compétence de communication en utilisant des phrases complètes
3. Favoriser un bon ton de voix lors de l'activité

Atelier 2 : Jeu d'Halloween

Le plus jeune joueur commence ou celui qui fait le plus gros score au dé. Puis on joue chacun son tour dans le sens des aiguilles d'un monstre... euh d'une montre !

Le premier joueur qui arrive sur la case des bonbons a alors le droit de choisir son bonbon en premier !

Le deuxième arrivé se servira ensuite et ainsi de suite.

Objectifs :

1. Jouer en équipe
2. Attendre son tour
3. Respecter les consignes
4. User d'imagination pour les gages

Atelier 3 : Que préfères- tu ?

À l'aide de cartes déjà faites, les élèves devront répondre aux questions posées en choisissant une des deux options.

Objectifs :

1. Faire un choix pensé et expliquer le pourquoi
2. Découvrir les choix des autres
3. Se questionner sur ses choix

Atelier 4 : Ma plus grande peur

Les élèves expliqueront qu'elles sont leurs plus grandes peurs comme peur exemple les araignées ou le noir.

Objectifs :

1. Discuter de ses peurs
2. Parler en public
3. Partager ses faiblesses
4. Poser des questions
5. Attendre son droit de parole



Atelier 5 : Batadouble d'Halloween

Un jeu de rapidité et d'observation. Le but du jeu ? Être le plus rapide à retrouver le symbole identique entre 2 cartes. Celui qui trouve en premier remporte la carte.

Pour jouer, c'est simple comme un jeu de bataille. Répartissez toutes les cartes entre chaque joueur (de 2 à 5 joueurs max), le premier qui trouve le symbole en commun entre 2 cartes remporte la carte de l'autre. Le premier joueur à remporter toutes les cartes gagne la partie.

Objectifs :

1. Améliorer sa rapidité
2. Développer son sens de la vue

Atelier 6 : J'ai... qui a..

Les élèves joueront avec un jeu de cartes. Les élèves demandent aux autres s'ils y ont l'image sur leur carte. La personne qui l'a demandé alors à l'autre son image, ainsi de suite.

Objectifs :

1. Respect du matériel
2. Respect des consignes
3. Attendre son tour
4. Favoriser des discussions

Atelier 7 : Blague d'Halloween

L'intervenante racontera des blagues sur le sujet de l'Halloween.

Objectifs :

1. Écouter l'intervenante
2. Développer son sens de l'humour



Atelier 8 : La chasse d'Halloween

Les élèves devront suivre les consignes de l'intervenante et trouver dans le local ce qui est demandé.

Objectifs :

1. Développer sa rapidité
2. Développer son sens de la vue
3. Travailler en équipe
4. Respect des autres

Atelier 9 : Info sur mon Halloween

Les élèves rempliront une feuille avec les informations sur leur Halloween de cette année comme leur costume, leurs friandises préférées, un dessin de citrouille et un dessin de leur plus grande peur.

Objectifs :

1. Développer motricité fine
2. S'appliquer au niveau du coloriage
3. Montrer notre travail aux autres

Atelier 10 : Atelier inférence costume

L'intervenante lira des vignettes et les élèves devront deviner quels sont les costumes qui sont décrits. Tu dois associer la bonne définition de costume de l'enfant à l'image.

Objectifs :

1. Faire de l'inférence
2. Se poser des questions
3. Lever sa main
4. Écouter les définitions



Atelier 11 : Bingo Halloween

Les élèves jouent au bingo sur la thématique de l'Halloween.

Objectifs :

1. Écouter les consignes
2. Améliorer la motricité fine
3. Améliorer la mémoire visuelle
4. Développe la précision et la minutie

Atelier 12 : Continue l'histoire

L'intervenante lira une partie d'une histoire et les élèves devront compléter avec les informations demandées.

Objectifs :

1. User de créativité
2. Parler en avant des autres
3. Se dégêner

Atelier 13 : Coin-coin d'Halloween

Les élèves feront un coin-coin de l'Halloween

Objectifs :

1. Développer motricité fine
2. Suivre les consignes
3. Jouer en équipe de deux

Atelier 14 : Chasse aux bonbons

Les élèves chercheront des bonbons dans les locaux pour en ramasser le plus possible.

Objectifs :

1. Développer le sens de la vue
2. Respecter les autres
3. Partager équitablement

Atelier 15 : Histoires de peur

L'intervenante lira des histoires de peur aux élèves dans le noir.

Objectifs :

1. Écouter l'intervenante
2. Respecter ceux qui ont peur



Semaine 10

	Matin	Midi	Soir
Lundi	Causerie de la fin de semaine	Jeu du détective	Vocabulaire du thème + création carte agent secret
Mardi	Empreinte digitale	Entraînement pour devenir un vrai agent secret	Partir à la recherche d'indice (labyrinthe)
Mercredi	Création d'un code secret	Entraînement au tir	Dessiner silhouette des personnes
Judi	Jeu de mémoire trace de pas	Passer entre les rayons lasers	Création d'un portrait-robot
Vendredi	Cherche et trouve	Message à l'encre invisible	Énigmes

Atelier 1 : Causerie sur fin de semaine

Les élèves, à tour de rôle, raconteront leur fin de semaine.

Objectifs :

1. Favoriser une appartenance au groupe
2. Améliorer la compétence de communication en utilisant des phrases complètes
3. Favoriser un bon ton de voix lors de l'activité

Atelier 2 : Jeu du détective

Il y a un maître de jeu au milieu. Celui-ci va se cacher dans une autre pièce tandis que les autres joueurs assis en rond désignent une personne qui fera des gestes que les autres imiteront. Le premier joueur revient et doit trouver quel joueur change les gestes.

Objectifs :

1. Développer le sens de la vue
2. Être discret
3. Participer correctement

Atelier 3 : Vocabulaire du thème + création carte agent secret

Les élèves apprendront de nouvelles notions sur les agents secrets et les détectives. Par la suite, les enfants créeront leur propre carte d'agent secret pour la semaine.

Objectifs :

1. Développer ses connaissances personnelles.
2. Écoute de l'intervenante
3. Attendre son droit de parole
4. Se mettre dans la peau d'un personnage

Atelier 4 : Empreinte digitale

Les élèves feront leurs empreintes de doigts et les compareront aux autres. Ils apprendront aussi les formes d'empreintes possibles et détermineront les leurs.

Objectifs :

1. Observer leurs empreintes
2. Trouver des différences avec les autres
3. Apprendre de nouvelles notions

Atelier 5 : Entraînement pour devenir un vrai agent secret

Les élèves s'entraînent à devenir de vrais agents secrets en faisant des exercices qui seront dictés par les intervenantes.

Objectifs :

1. Respect des consignes
2. Dépenser de l'énergie



Atelier 6 : Partir à la recherche d'indice (labyrinthe)

Les élèves feront des labyrinthes sur papier selon leur niveau scolaire.

Objectifs :

1. Développer le sens de l'observation
2. Recherche de solution
3. Se souvenir de nos erreurs
4. Faire preuve de raisonnement

Atelier 7 : Création d'un code secret

Les élèves créeront leurs propres codes secrets selon certains modèles et ils pourront faire déchiffrer leurs codes aux autres.

Objectifs :

1. User d'imagination
2. Appliquer les codes correctement
3. Faire preuve de raisonnement

Atelier 8 : Entraînement au tir

Les élèves devront, à l'aide d'une balle, tirer sur une cible pour devenir le meilleur tireur parmi les agents secrets.

Objectifs :

1. Améliorer sa précision
2. User de coordination
3. Être précis
4. Améliorer motricité globale

Atelier 9 : Dessiner silhouette des personnes

Avec des feuilles blanches, les élèves dessinent leurs silhouettes avec l'aide d'un autre ami comme les silhouettes sur les scènes de crime.

Objectifs :

1. Faire preuve de minutie en dessinant
2. Voir son corps dans une autre proportion
3. Travailler en équipe

Atelier 10 : Jeu de mémoire trace de pas

Les élèves joueront à un jeu de mémoire avec des traces de pas.

Objectifs :

1. Développer sens de l'observation
2. Améliorer de la mémoire

Atelier 11 : Passer entre les rayons laser

Les élèves se créeront un passage des cordes à différents endroits et ensuite, ils devront passer entre les rayons laser sans les toucher.

Objectifs :

1. Amélioration de motricité globale
2. Faire preuve de minutie
3. Dépenser de l'énergie

Atelier 12 : Création d'un portrait-robot

En équipe de deux, les élèves dessinent le portrait-robot d'un autre élève dans le groupe.

Objectifs :

1. S'appliquer en dessinant
2. Reproduire le plus exactement possible
3. Développer le sens de l'observation
4. Travailler en équipe

Atelier 13 : Recherche et trouve

Les élèves auront des feuilles avec des recherches et trouvés à faire.

Objectifs :

1. Améliorer son sens de la vue
2. Améliorer sa concentration
3. Observer correctement le nombre de formes
4. Développer sa rapidité

Atelier 14 : Message à l'encre invisible

Les élèves écrivent ou dessinent à l'encre invisible (jus de citron) et les élèves découvriront les messages à l'aide d'une chandelle.

Objectifs :

1. Améliorer ses compétences scientifiques

Atelier 15 : Énigmes

Les élèves devront trouver les énigmes que les intervenantes leur diront.

Objectifs :

1. Attendre son droit de parole
2. User de logique
3. User de raisonnement



Semaine 11

	Matin	Midi	Soir
Lundi	Causerie de la fin de semaine	Observer les nuages	Fabrication d'un pluviomètre
Mardi	Exercice de respiration	Création bâton de pluie	Cycle de l'eau
Mercredi	Dessiner des grenouilles	Fabriquer cadran solaire	Bricolage parapluies
Jeudi	Formation des arc-en-ciel	Créer un nuage dans un pot	Coloriage
Vendredi	Pédagogique		

Atelier 1 : Causerie sur fin de semaine

Les élèves, à tour de rôle, raconteront leur fin de semaine.

Objectifs :

1. Favoriser une appartenance au groupe
2. Améliorer la compétence de communication en utilisant des phrases complètes
3. Favoriser un bon ton de voix lors de l'activité

Atelier 2 : Observer les nuages

L'intervenante montrera diverses sortes de nuages aux élèves. Ensuite, les élèves iront à l'extérieur pour les observer s'ils en reconnaissent et ensuite, ils pourront reconnaître des formes dans ceux-ci.

Objectifs :

1. Apprendre de nouvelles connaissances
2. Développer le sens de l'observation
3. Faire preuve d'imagination

Atelier 3 : Fabrication d'un pluviomètre

Le pluviomètre indique la quantité de précipitation en millimètres tombée par mètre carré.

1. Couper le haut de la bouteille en plastique à l'aide d'un couteau.
2. Utiliser le goulot comme un entonnoir en le retournant sur la bouteille.
3. Fixer l'ensemble avec le ruban adhésif.
4. Couper et coller une bande de ruban adhésif à partir de la base de la bouteille. Pour graduer le pluviomètre, il suffit de mesurer le rayon en mm de l'ouverture de l'entonnoir (Ra) et celui du fond de la bouteille (Rb). Appliquer ensuite la formule Ra^2 divisé par Rb^2 pour connaître la distance en mm entre chaque gradation sur le pluviomètre, votre gradation = 1mm d'eau tombée. Reporter ainsi le résultat obtenu sur la bande avec votre feutre indélébile.
5. Placer votre pluviomètre dans votre jardin, sur une surface plate et bien dégagée, en le retenant au sol avec des pierres, entre des briques ou en le fixant sur un tuteur.
6. Reporter quotidiennement la quantité d'eau qui s'est accumulée dans votre pluviomètre en pensant à le vider après chaque relevé.

Objectifs :

1. Développer ses connaissances scientifiques
2. Écouter l'intervenante
3. Suivre les instructions

Atelier 4 : Exercice de respiration

Les enfants feront des exercices de respiration pour apprendre comment se calmer.

Objectifs :

1. Se relaxer
2. Améliorer la concentration
3. Améliorer l'équilibre
4. Écouter l'intervenante

Atelier 5 : Création d'un bâton de pluies

Les bâtons de pluie viennent du Chili, là où se trouve l'un des déserts les plus secs du monde.

À l'origine, les bâtons de pluie étaient fabriqués dans des cactus creux et secs : on enlevait les épines pour les replanter dans le cactus dans l'autre sens et on y glissait quelques petits cailloux avant de sceller l'extrémité : ces petits cailloux produisaient alors le son de la pluie quand on retournait le bâton et on les utilisait au cours de cérémonies pour faire venir la pluie.

Objectifs :

1. Faire un projet collectif
2. Apprendre de nouvelles connaissances
3. Suivre les consignes
4. Manipuler du matériel

Atelier 6 : Cycle de l'eau

Quelques questions à poser :

« Selon vous, d'où viennent la pluie et la neige? »

“« Si je voulais trouver de l'eau liquide dans notre collectivité ou dans notre environnement, où devrais-je chercher? Où pourrais-je trouver de l'eau sous d'autres formes? » (p. ex., eau liquide : flaques, rivière, fleuve, lac, océan, étang, ruisseau, nappe phréatique, rosée, citerne pluviale, arroseur, fontaine; eau solide : neige, glace, patinoire, glaçon, givre; eau gazeuse [vapeur d'eau] : brouillard, brume, vapeur, haleine par temps froid).

Le cycle de l'eau (ou cycle hydrologique) décrit la circulation continue de l'eau sur Terre. Le Soleil réchauffe l'eau, ce qui provoque l'évaporation des molécules d'eau liquide, qui s'élèvent dans l'atmosphère sous forme de vapeur. À mesure que la vapeur d'eau gagne en altitude dans l'atmosphère, la température baisse, ce qui entraîne sa condensation et sa transformation en gouttelettes d'eau liquide. Quand ces gouttelettes deviennent trop lourdes, elles tombent sur Terre sous forme de précipitations (pluie, neige, grésil ou grêle).

Objectifs :

1. Observer les composantes
2. Développer ses compétences scientifiques
3. Écouter l'intervenante

Atelier 7 : Dessiner des grenouilles

Les élèves apprendront à dessiner des grenouilles par étape.

Objectifs :

1. Suivre les consignes
2. S'appliquer dans le dessin
3. Développer motricité fine



Atelier 8 : Fabriquer un cadran solaire

Comment faisaient nos ancêtres pour lire l'heure avant l'arrivée des montres et des téléphones portables ?! Avec très peu de matériel, on peut faire des choses très ingénieuses et ultra simples comme fabriquer un cadran solaire pour pouvoir lire l'heure sans aucune technologie. Et oui, c'est possible !

Fabriquer un cadran solaire

Fabriquer un cadran solaire avec des enfants est une activité ludique pour aborder des notions scientifiques plus ou moins complexes en fonction de leur âge ou occuper les enfants dans les heures chaudes des vacances d'été en développant leur sens de l'observation.

Ils peuvent ainsi :

- découvrir le déplacement des ombres,
- visualiser le temps qui passe,
- comprendre le mouvement de la Terre par rapport au soleil...

Objectifs :

1. Développer le sens de l'observation
2. Développer la créativité
3. Développer la motricité fine
4. Apprentissage du temps qui passe
5. Comprendre le mouvement de la terre par rapport au soleil

Atelier 9 : Bricolage parapluie

Les élèves feront un bricolage sur le thème des parapluies.

Objectifs :

1. Développer la motricité fine
2. Respecter les consignes
3. Faire preuve de minutie

Atelier 10 : Formation des arcs-en-ciel

Les élèves apprendront la formation des arcs-en-ciel.

Magique, l'arc-en-ciel est un phénomène météorologique naturel qui fascine et intrigue les enfants. Formation, couleurs, expliquez-leur d'où viennent les arcs-ciels et comment en reproduire un facilement.

Expliquer aux enfants l'apparition et les couleurs d'un arc-en-ciel

Un arc-en-ciel apparaît quand les rayons du soleil passent à travers les gouttes de pluie qui tombent. Il arrive aussi qu'un arc-en-ciel se forme sur des cascades ou même sur de l'eau avec un jet de vapeur. En traversant chaque goutte, la lumière du soleil est réfractée (déviée) et divisée en une bande de lumières colorées.

Les couleurs d'un arc-en-ciel s'étendent du rouge au violet en passant par l'orange, le jaune, le vert, le bleu et l'indigo. En réalité un arc en ciel est composé d'une infinité de couleurs, mais l'œil humain ne voit seulement qu'un dégradé de 7 couleurs.

Objectifs :

1. Apprendre des nouvelles connaissances
2. Écouter l'intervenante
3. Être attentif
4. Poser des questions



Atelier 11 : Créer un nuage en pot

Procurez-vous le matériel. Trouvez le matériel nécessaire avant de commencer et gardez-le sous la main. Voici ce qu'il vous faut :

- une bouteille de soda en plastique avec son bouchon (dans l'idéal de deux litres et transparente, retirez l'étiquette pour mieux voir l'intérieur)
- des allumettes.
- de l'eau

2. Versez l'eau chaude dans la bouteille. Utilisez l'eau chaude du robinet. Versez-en suffisamment pour recouvrir le fond sur 2 cm.

- Ne mettez pas d'eau bouillante dans la bouteille en plastique. Elle pourrait s'abîmer et l'expérience pourrait ne pas fonctionner. Cependant, l'eau doit quand même être chaude. Essayez de ne pas dépasser 50 °C.
- Faites tourner un peu l'eau à l'intérieur pour réchauffer les bords.

3. Allumez une allumette. Soufflez dessus après quelques secondes. N'oubliez pas que cette étape doit être effectuée par un adulte.

4. Jetez l'allumette brûlée dans la bouteille. Penchez-la d'une main et insérez la tête de l'allumette dans le goulot. Laissez la fumée qui s'en dégage remplir la bouteille. Elle va ensuite disparaître. Jetez l'allumette.

5. Vissez le bouchon. Attrapez la bouteille par le haut pour ne pas appuyer sur les côtés avant de visser le bouchon. Cela évite à la fumée de s'en échapper.

6. Appuyez fort sur les bords. Faites-le trois ou quatre fois. Attendez quelques secondes et rappelez sur les bords, cette fois-ci en les maintenant appuyés plus longtemps avant de relâcher.

7. Observez la formation du brouillard. Vous devriez voir votre nuage personnel dans la bouteille! Lorsque vous appuyez sur le corps de la bouteille, vous forcez les particules d'eau à se condenser. Lorsque vous relâchez la bouteille, l'air se dilate, ce qui fait baisser la température. Lorsqu'il se refroidit, les particules peuvent se coller plus facilement les unes aux autres, cela les amène à s'accumuler et à former de petites gouttes autour des molécules de fumée.

- Cela imite le processus naturel de formation des nuages. Les nuages dans le ciel sont faits de gouttelettes d'eau qui se sont accumulées autour de particules de poussière, de fumée, de cendre ou de sel.

Objectifs :

1. Comprendre le phénomène des nuages
2. Développer ses compétences scientifiques
3. Écouter l'intervenante

Atelier 12 : Coloriage

Les élèves feront des coloriages sur le thème de la pluie.

Objectifs :

1. Faire preuve de minutie
2. Colorier entre les lignes
3. Développer motricité fine



Semaine 12

	Matin	Midi	Soir
Lundi	Causerie de fin de semaine	1-2-3 soleil	Causerie Qu'est-ce que je peux faire pour ma planète ?
Mardi	Bonne habitude	Marelle	Composte
Mercredi	Dessine ce que tu recycles	Jean <u>dit..</u>	Animaux en voie de disparition
Judi	Les 3 R	Dictée sportive	4 choses à propos de la terre
Vendredi	Dégradation des objets	Course cerceau	Coloriage

Atelier 1 : Causerie sur fin de semaine

Les élèves, à tour de rôle, raconteront leur fin de semaine.

Objectifs :

1. Favoriser une appartenance au groupe
2. Améliorer la compétence de communication en utilisant des phrases complètes
3. Favoriser un bon ton de voix lors de l'activité

Atelier 2 : 1-2-3 soleil

Un enfant est le soleil et compte « 1-2-3 soleil » contre un mur. Les autres enfants démarrent d'une ligne assez loin et doivent avancer pendant que le soleil est couché. Quand le soleil se lève (l'enfant se retourne), les enfants se figent. Ceux qui bougent sont éliminés. Le gagnant est celui qui arrive au soleil le premier.

Objectifs :

1. Dépenser de l'énergie
2. Améliorer sa concentration
3. Bien suivre les consignes

Atelier 3 : Causerie Qu'est-ce que je peux faire pour ma planète ?

Les élèves discuteront de ce qu'ils font présentement pour aider la planète au quotidien.

Objectifs :

1. Avoir une conscience écologique
2. Écouter les autres
3. Aider la planète
4. Partager ses idées aux autres

Atelier 4 : Bonne habitude

L'intervenante expliquera de bonnes actions à faire au quotidien pour que les enfants puissent aider la planète.

Objectifs :

1. Avoir une conscience écologique
2. Écouter les autres
3. Aider la planète
4. Partager ses idées aux autres



Atelier 5 : Marelle

Les élèves peuvent dessiner une marelle par terre à l'extérieur ou à l'intérieur selon la température. Ils peuvent créer leur propre marelle et la faire essayer aux autres.

Objectifs :

1. Améliorer l'équilibre
2. Améliorer coordination
3. Dépenser de l'énergie

Atelier 6 : Composte

Les élèves apprendront les bases du compostage et les bienfaits de celui-ci.

Objectifs :

1. Avoir une conscience écologique
2. Écouter l'intervenante
3. Aider la planète
4. Partager ses idées aux autres

Atelier 7 : Dessine ce que tu recycles

Les élèves dessinent les articles qu'ils recyclent à la maison ou à l'école.

Objectifs :

1. Avoir une conscience écologique
2. Aider la planète
3. S'appliquer en dessin
4. Développer motricité fine

Atelier 8 : Jean dit

Un enfant joue le rôle de Jean, et se tient devant le groupe.

Jean dit aux enfants quoi faire, mais les autres ne doivent obéir à la consigne que si elle commence par « Jean dit... ». Par exemple, si Jean dit « Jean dit : touche ton nez », les autres enfants doivent toucher leur nez. Si Jean dit « Saute sur place », les autres enfants ne doivent pas sauter.

Dans la version habituelle du jeu, les enfants qui ne suivent pas les consignes de Jean ou qui suivent cette consigne même lorsqu'il n'a pas dit « Jean dit... » sont éliminés.

Dans cette variante du jeu, les enfants ne sont pas éliminés. Tout le monde continue à jouer après avoir fait une activité, par exemple dix sauts en étoile (« jumping jacks »).

Changer souvent de « Jean ».

Objectifs :

1. Motricité
2. Écoute des consignes
3. Améliorer sa concentration

Atelier 9 : Animaux en voie d'extinction

Les élèves découvriront les principaux animaux qui sont en voie de disparition.

Objectifs :

1. Avoir une conscience écologique
2. Écouter l'intervenante
3. Aider la planète
4. Apprendre de nouvelles connaissances



Atelier 10 : Les 3 R

Les élèves découvriront ce que sont les 3 R par l'intervenante. Ils parleront de comment ils peuvent les utiliser au quotidien.

Objectifs :

1. Écouter l'intervenante
2. Aider la planète
3. Partager ses idées aux autres
4. Apprendre de nouvelles connaissances
5. Avoir une conscience écologique

Atelier 11 : Dictée sportive

Les enfants choisissent à tour de rôle une lettre et l'intervenante déterminera l'activité à faire.

Objectifs :

1. Bouger
2. Écouter la consigne
3. Connaître ses lettres

Atelier 12 : Quatre choses à propos de la terre

Les élèves devront dessiner 4 choses qu'ils savent à propos de la terre.

Objectifs :

1. Avoir une conscience écologique
2. Aider la planète
3. Partager ses idées aux autres
4. Faire preuve de minutie dans ses dessins
5. Développer sa motricité fine

Atelier 13 : Dégradation des objets jetés

Les élèves comprendront l'impact que les objets ont lorsqu'ils se désintègrent. Ils pourront alors diminuer l'utilisation de ceux-ci.

Objectifs :

1. Avoir une conscience écologique
2. Écouter l'intervenante
3. Aider la planète
4. Apprendre de nouvelles connaissances

Atelier 14 : Course avec cerceau

Les enfants pourront faire différentes courses avec des cerceaux.

Objectifs :

1. Bouger
2. Développer une saine compétition
3. Être créatif

Atelier 15 : Coloriage

Les élèves feront des coloriages sur le thème de l'écologie

1. Faire preuve de minutie dans ses dessins
2. Développer sa motricité fine
3. Rester concentrer
4. Avoir une conscience écologique
5. Aider la planète
6. Partager ses idées aux autres
7. Faire preuve de minutie dans ses dessins
8. Développer sa motricité fine



Semaine 13

	Matin	Midi	Soir
Lundi	Causerie de fin de semaine	Ange dans la neige	Création fausse neige
Mardi	Fabriquer des flocons dans des filtres à café	Création bonhomme de neige	Paysage d'hiver tout d'encre et de sel
Mercredi	Tour de verre et balle de neige	Début d'un fort	<u>jello</u> sky with fluffy clouds
Jeudi	Combien il y a-t-il d'eau dans la neige ?	Snow <u>volcano</u>	Bataille de boule de neige (papier)
Vendredi	Pédagogique		

Atelier 1 : Causerie sur fin de semaine

Les élèves, à tour de rôle, raconteront leur fin de semaine.

Objectifs :

1. Favoriser une appartenance au groupe
2. Améliorer la compétence de communication en utilisant des phrases complètes
3. Favoriser un bon ton de voix lors de l'activité

Atelier 2 : Ange dans la neige

Les enfants pourront faire des anges dans la neige en essayant de les faire les plus parfaits possibles.

Objectifs :

1. Motricité globale
2. Bouger
3. Faire preuve d'agilité

Atelier 3 : Création fausse neige

Faire de la neige avec du bicarbonate de soude et de l'après-shampooing : pour cette formule, il suffit de mélanger 750 g de bicarbonate de soude et 150 ml d'après-shampooing. Mélangez à la main et n'hésitez pas à ajuster les dosages pour obtenir une bonne texture pour votre neige artificielle. Si elle est trop collante, ajoutez du bicarbonate de soude. Si elle est trop sèche, ajoutez de l'après-shampooing.

Objectifs :

1. Développer ses compétences scientifiques
2. Manipuler du matériel
3. Écouter l'intervenante

Atelier 4 : Fabriquer des flocons dans des filtres à café

Objectifs :

1. Faire preuve de créativité
2. Utiliser des ciseaux
3. Écouter les consignes
4. Motricité fine



Atelier 5 : Création bonhomme de neige

Les élèves pourront faire des bonhommes de neige à l'extérieur.

Objectifs :

1. Faire preuve de créativité
2. Travailler en équipe
3. Motricité globale

Atelier 6 : Encre et gros sel

Les enfants fabriquent un paysage d'hiver avec du gros sel et de la peinture.

Objectifs :

1. Suivre les consignes
2. Améliorer sa motricité fine
3. Être créatif



Atelier 7 : Tour de verre et balle de neige

Les enfants doivent faire tomber la tour de verre avec une balle.

Objectifs :

1. Améliorer la précision
2. Améliorer motricité globale

Atelier 8 : Début d'un fort collectif

Les élèves pourront faire un fort collectif qui pourra continuer tout le long de l'hiver.

Objectifs :

1. Travail d'équipe
2. Motricité globale
3. Bouger
4. Sentiment d'appartenance à un groupe

Atelier 9 : jello sky with fluffy clouds

Verser une couche de jello dans le fond du bocal en verre.

Ajouter un peu de crème fouettée et le pousser contre le verre. Si elle ne va pas où vous voulez, il suffit de l'essuyer du verre et essayer un peu plus ajouter plus de jello et de crème fouettée l'un à la suite de l'autre.

Objectifs :

1. Découvrir le sens du goût
2. Manipuler des objets
3. Écouter l'intervenante



Atelier 10 : Combien y a-t-il d'eau dans la neige ?

Il suffit de rentrer une quantité de neige de l'extérieur et de regarder combien d'eau la neige peut faire d'eau.

Objectifs :

1. Améliorer ses compétences scientifiques
2. Respecter les consignes

Atelier 11 : Snow volcano

Nous avons empilé un tas de neige autour d'un petit bocal en verre, ce qui rend le haut du niveau de la neige avec le haut du bocal, a ajouté les ingrédients pour le bicarbonate de soude et le vinaigre réaction et se tenait en arrière pour regarder le volcan de neige en éruption!

Objectifs :

1. Améliorer ses compétences scientifiques
2. Respecter les consignes

Atelier 12 : Bataille de boule de neige (papier)

Les enfants feront une bataille de boule de papier à l'intérieur.

Objectifs :

1. Participer et faisant attention aux autres
2. Respecter les autres
3. Écouter les consignes



Semaine 14

	Matin	Midi	Soir
Lundi	Causerie de fin de semaine	Jeu moteur de Noël	Mot étiquette de Noël
Mardi	Céréale de Noël	Parcours trace père Noël	Chandail laid de Noël
Mercredi	Cahier de passe-temps	Équilibre sur arbre	Signet de Noël
Jeudi	Tic-tac-toe de Noël	Jeu de ballon	Coloriage
Vendredi	Napperon de Noël	Tag	Chocolat chaud

Atelier 1 : Causerie sur fin de semaine

Les élèves, à tour de rôle, raconteront leur fin de semaine.

Objectifs :

1. Favoriser une appartenance au groupe
2. Améliorer la compétence de communication en utilisant des phrases complètes
3. Favoriser un bon ton de voix lors de l'activité

Atelier 2 : Jeu moteur de Noël

Les élèves devront faire les gestes demandés par l'intervenante.

Objectifs :

1. Améliorer la motricité
2. Écoute des consignes
3. Améliorer sa concentration

Atelier 3 : Mot étiquette de Noël

Les élèves apprendront des notions sur Noël pour améliorer son vocabulaire.

Objectifs :

1. Développer ses connaissances personnelles.
2. Écoute de l'intervenante
3. Amélioration de son vocabulaire
4. Attendre son droit de parole

Atelier 4 : Céréale de Noël

Les élèves pourront déguster des céréales de Noël. (rice krispies)

Objectifs :

1. Développer le sens du goût
2. Découvrir de nouvelle saveur
3. Discuter avec les autres

Atelier 5 : Parcours d'agilité des traces du père Noël

Les élèves pourront placer les traces du père Noël à différents endroits pour se créer un parcours d'agilité et d'équilibre.

Objectifs :

1. Améliorer l'équilibre
2. Améliorer l'agilité
3. Développer la motricité globale

Atelier 6 : Chandail laid de Noël

Les élèves se créeront des gilets laids de Noël.

Objectifs :

1. Écouter les consignes
2. Être créatif
3. S'appliquer au niveau des dessins

Atelier 7 : Cahier passe-temps

Les élèves compléteront les activités de leurs choix dans le cahier de passe-temps.

Objectifs :

1. Travailler calmement
2. Améliorer la concentration
3. Suivre les consignes

Atelier 8 : Équilibre sur arbre

Les élèves devront aller porter des boules le plus rapidement possible sur les bouts des branches en gardant leur équilibre. Ils seront en équipe et l'équipe qui termine en premier gagne.

Objectifs :

1. Améliorer son équilibre
2. Développer sa rapidité
3. Travailler en équipe

Atelier 9 : Signet de Noël

Les élèves coloreront des signets de Noël.

Objectifs :

1. Travailler calmement
2. Améliorer la concentration
3. S'appliquer au niveau des dessins

Atelier 10 : Tic-tac-toe de Noël

Les élèves joueront au Tic-tac-toe de Noël en équipe.

Objectifs :

1. Être stratégique
2. Attendre son tour
3. Jouer calmement



Atelier 11 : Jeu de ballon

Les élèves seront libres de jouer avec des ballons et choisiront leur jeu avec les autres élèves.

Objectifs :

1. Faire des bons choix
2. Jouer respectueusement
3. Bouger

Atelier 12 : Coloriage

Les élèves feront des coloriages sur le thème de Noël.

Objectifs :

1. Faire preuve de minutie dans ses dessins
2. Développer sa motricité fine
3. Rester concentrer
4. Partager ses idées aux autres
5. Faire preuve de minutie dans ses dessins
6. Développer sa motricité fine



Atelier 13 : Napperon de Noël

Les élèves coloreront des napperons de Noël.

Objectifs :

1. Faire preuve de minutie dans ses dessins
2. Développer sa motricité fine
3. Rester concentrer
4. Partager ses idées aux autres
5. Faire preuve de minutie dans ses dessins
6. Développer sa motricité fine

Atelier 14 : Tag

Les élèves pourront jouer à la tag à l'extérieur.

Objectifs :

1. Bouger
2. Être rapide
3. Respecter les autres

Atelier 15 : Chocolat chaud

Les élèves pourront déguster un chocolat chaud.

Objectifs :

1. Développer le sens du goût
2. Discuter avec les autres



<https://www.mon-coloriage.com>

Semaine 15

	Matin	Midi	Soir
Lundi	Causerie de fin de semaine	Ballon chasseur	Lettre au père Noël ou Loup garou de Noël
Mardi	Mandala de Noël	Soccer	Chandail laid de Noël
Mercredi	Passe-temps des fêtes	Hockey	Signet de Noël
Jeudi	Tic-tac-toe de Noël	Cerceau	Coloriage
Vendredi	Napperon de Noël	Ballon	Histoire à écouter

Atelier 1 : Causerie sur fin de semaine

Les élèves, à tour de rôle, raconteront leur fin de semaine.

Objectifs :

1. Favoriser une appartenance au groupe
2. Améliorer la compétence de communication en utilisant des phrases complètes
3. Favoriser un bon ton de voix lors de l'activité

Atelier 2 : Ballon chasseur

En début de partie, un joueur est désigné pour être le chasseur. Il peut se déplacer comme il veut, et doit toucher les autres joueurs avec le ballon. Les autres joueurs sont le gibier. Ils évoluent dans la zone de jeu, mais n'ont pas le droit d'en sortir. Lorsque le chasseur tire sur un gibier, celui-ci peut repousser le ballon, mais uniquement avec les mains ou les avant-bras. Si le ballon touche une autre partie de leur corps, le gibier touché devient lui aussi chasseur.

Dès que les chasseurs sont deux, ou plus, il leur est interdit de changer de place. Mais ils peuvent se faire des passes. La partie s'arrête lorsqu'il ne reste plus qu'un gibier entouré de chasseurs. Le gibier restant a gagné.

Objectifs :

1. Être rapide.
2. Faire preuve de rapidité et de précision.
3. Jouer en équipe
4. Respecter les consignes

Atelier 3 : Lettre au père Noël

Les enfants, qui le voudront, pourront écrire une lettre au père Noël version covid. Les plus grands pourront jouer au jeu du loup-garou version de Noël. (Les grands savent comment jouer)

Objectifs :

1. Écrire une lettre (dessiner)
2. Jouer stratégique
3. Réfléchir



Atelier 4 : Mandala de Noël

Les élèves feront des mandalas sur le thème de Noël.

Objectifs :

1. Faire preuve de minutie dans ses dessins
2. Développer sa motricité fine
3. Rester concentrer
4. Partager ses idées aux autres
5. Faire preuve de minutie dans ses dessins
6. Développer sa motricité fine

Atelier 5 : Soccer

Les élèves pourront jouer au soccer.

Objectifs :

1. Être rapide.
2. Faire preuve de rapidité et de précision.
3. Jouer en équipe
4. Respecter les consignes

Atelier 6 : Chandail laid de Noël

Les élèves se créeront des gilets laids de Noël.

Objectifs :

1. Écouter les consignes
2. Être créatif
3. S'appliquer au niveau des dessins

Atelier 7 : Cahier passe-temps

Les élèves compléteront les activités de leurs choix dans le cahier de passe-temps.

Objectifs :

1. Travailler calmement
2. Améliorer la concentration
3. Suivre les consignes

Atelier 8 : Hockey

Les élèves pourront jouer au hockey à l'extérieur.

Objectifs :

1. Être rapide.
2. Faire preuve de rapidité et de précision.
3. Jouer en équipe
4. Respecter les consignes

Atelier 9 : Signet de Noël

Les élèves coloreront des signets de Noël.

Objectifs :

1. Travailler calmement
2. Améliorer la concentration
3. S'appliquer au niveau des dessins

Atelier 10 : Tic-tac-toe de Noël

Les élèves joueront au Tic-tac-toe de Noël en équipe.

Objectifs :

1. Être stratégique
2. Attendre son tour



3. Jouer calmement

Atelier 11 : jeu de cerceau

Les élèves pourront faire des jeux de cerceau à l'extérieur.

1. Respecter les consignes
2. Bouger
3. Développer son agilité

Atelier 12 : Coloriage

Les élèves feront des coloriages sur le thème de Noël.

1. Faire preuve de minutie dans ses dessins
2. Développer sa motricité fine
3. Rester concentrer
4. Partager ses idées aux autres
5. Faire preuve de minutie dans ses dessins
6. Développer sa motricité fine

Atelier 13 : Napperon de Noël

Les élèves coloreront des napperons de Noël.

1. Faire preuve de minutie dans ses dessins
2. Développer sa motricité fine
3. Rester concentrer
4. Partager ses idées aux autres
5. Faire preuve de minutie dans ses dessins
6. Développer sa motricité fine

Atelier 14 : Jeu de ballon

Les élèves seront libres de jouer avec des ballons et choisiront leur jeu avec les autres élèves.

Objectifs :

1. Faire des bons choix
2. Jouer respectueusement
3. Bouger

Atelier 15 : Histoire à écouter

Les élèves écouteront des histoires de Noël.

Objectifs :

1. Écouter l'intervenante
2. Être attentif
3. Rester silencieux



Semaine 16

	Matin	Midi	Soir
Lundi	Causerie de fin de semaine	Jeu moteur de Noël	Mandala de Noël
Mardi	Histoire de Noël à écouter	Soccer	Chandail laid de Noël
Mercredi	Cahier de passe-temps	Ballon chasseur	Signet de Noël
Jeudi	Tic-tac-toe de Noël	Jeu de ballon	Coloriage
Vendredi	Napperon de Noël	Tag	Jeux libres

Atelier 1 : Causerie sur fin de semaine

Les élèves, à tour de rôle, raconteront leur fin de semaine.

Objectifs :

1. Favoriser une appartenance au groupe
2. Améliorer la compétence de communication en utilisant des phrases complètes
3. Favoriser un bon ton de voix lors de l'activité

Atelier 2 : Jeu moteur de Noël

Les élèves devront faire les gestes demandés par l'intervenante.

Objectifs :

1. Motricité
2. Écoute des consignes
3. Améliorer sa concentration

Atelier 3 : Mandala de Noël

Les élèves feront des mandalas sur le thème de Noël.

Objectifs :

1. Faire preuve de minutie dans ses dessins
2. Développer sa motricité fine
3. Rester concentrer
4. Partager ses idées aux autres
5. Faire preuve de minutie dans ses dessins
6. Développer sa motricité fine

Atelier 4 : Histoire à écouter

Les élèves écouteront des histoires de Noël.

Objectifs :

1. Écouter l'intervenante
2. Être attentif
3. Rester silencieux

Atelier 5 : Soccer

Les élèves pourront jouer au soccer.

Objectifs :

1. Être rapide.
2. Faire preuve de rapidité et de précision.
3. Jouer en équipe
4. Respecter les consignes

Atelier 6 : Chandail laid de Noël

Les élèves se créeront des gilets laids de Noël.

Objectifs :

1. Écouter les consignes
2. Être créatif
3. S'appliquer au niveau des dessins

Atelier 7 : Cahier passe-temps

Les élèves compléteront les activités de leurs choix dans le cahier de passe-temps.

Objectifs :

1. Travailler calmement
2. Améliorer la concentration
3. Suivre les consignes

Atelier 8 : Ballon chasseur

En début de partie, un joueur est désigné pour être le chasseur. Il peut se déplacer comme il veut, et doit toucher les autres joueurs avec le ballon. Les autres joueurs sont le gibier. Ils évoluent dans la zone de jeu, mais n'ont pas le droit d'en sortir. Lorsque le chasseur tire sur un gibier, celui-ci peut repousser le ballon, mais uniquement avec les mains ou les avant-bras. Si le ballon touche une autre partie de leur corps, le gibier touché devient lui aussi chasseur.

Dès que les chasseurs sont deux, ou plus, il leur est interdit de changer de place. Mais ils peuvent se faire des passes. La partie s'arrête lorsqu'il ne reste plus qu'un gibier entouré de chasseurs. Le gibier restant a gagné.

Objectifs :

1. Être rapide.
2. Faire preuve de rapidité et de précision.
3. Jouer en équipe
4. Respecter les consignes

Atelier 9 : Signet de Noël

Les élèves coloreront des signets de Noël.

Objectifs :

1. Travailler calmement
2. Améliorer la concentration
3. S'appliquer au niveau des dessins

Atelier 10 : Tic-tac-toe de Noël

Les élèves joueront au Tic-tac-toe de Noël en équipe.

Objectifs :

1. Être stratégique
2. Attendre son tour
3. Jouer calmement



Atelier 11 : Jeu de ballon

Les élèves seront libres de jouer avec des ballons et choisiront leur jeu avec les autres élèves.

Objectifs :

1. Faire des bons choix
2. Jouer respectueusement
3. Bouger

Atelier 12 : Coloriage

Les élèves feront des coloriages sur le thème de Noël.

1. Faire preuve de minutie dans ses dessins
2. Développer sa motricité fine
3. Rester concentrer
4. Partager ses idées aux autres
5. Faire preuve de minutie dans ses dessins
6. Développer sa motricité fine

Atelier 13 : Napperon de Noël

Les élèves coloreront des napperons de Noël.

1. Faire preuve de minutie dans ses dessins
2. Développer sa motricité fine
3. Rester concentrer
4. Partager ses idées aux autres
5. Faire preuve de minutie dans ses dessins
6. Développer sa motricité fine

Atelier 14 : Tag

Les élèves pourront jouer à la tag à l'extérieur.

Objectifs :

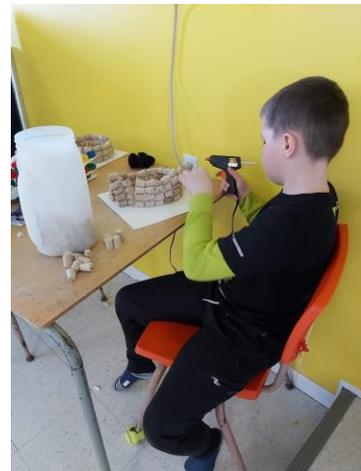
1. Bouger
2. Être rapide
3. Respecter les autres

Atelier 15 : Jeux libres

Les élèves choisiront le jeu libre qu'ils veulent.

Objectifs :

1. Faire un choix de jeu judicieux
2. Jouer calmement
3. Choisir de bons compagnons de jeu



Semaine 17

	Matin	Midi	Soir
Lundi	Causerie du temps des fêtes	Fabrication d'un fort	Retour sur les règles de groupe et les règles d'hygiène
Mardi	Lecture histoire sur la neige	Fabrication d'un fort (Suite)	Coloriage image hiver
Mercredi	Bac sensoriel neige	Construction bonhomme de neige	Bataille de boule de neige(papier)
Jeudi	Comment la neige se fabrique-t-elle ?	Concours création boule de neige	Décore ton ski-doo
Vendredi	Jeu de mémoire	Ange dans la neige	Peinture cube de glace coloré

Atelier 1 : Causerie sur leur temps des fêtes

Les élèves, à tour de rôle, raconteront leur temps des fêtes.

Objectifs :

1. Favoriser une appartenance au groupe
2. Améliorer la compétence de communication en utilisant des phrases complètes
3. Favoriser un bon ton de voix lors de l'activité

Atelier 2 : Fabrication d'un fort

Les enfants pourront fabriquer un fort collectivement.

Objectifs :

1. Travailler en équipe. Demander l'avis des autres.
2. Faire attention à la structure

Atelier 3 : Retour sur les règles de groupe et les règles d'hygiène

Les élèves feront un retour sur les règles d'hygiène et de vie pour le retour après les fêtes.

Objectifs :

1. Favoriser le respect des règles à l'atelier
2. Écoute des consignes

Atelier 4 : Lecture histoire sur la neige

L'intervenante lira une histoire aux enfants sur le thème de la neige.

Objectifs :

1. Développe la capacité à soutenir son attention
2. Favorise le développement de l'imagination
3. Stimule la curiosité
4. Développement du langage et de nouveaux vocabulaires.

Atelier 5 : Fabrication d'un fort (suite de l'atelier 2)

Les enfants pourront fabriquer un fort collectivement.

Objectifs :

1. Travailler en équipe.
2. Demander l'avis des autres

Atelier 6 : Coloriage image de l'hiver

Les élèves feront des coloriages sur le thème de Noël.

1. Faire preuve de minutie dans ses dessins
2. Développer sa motricité fine
3. Rester concentrer
4. Partager ses idées aux autres
5. Faire preuve de minutie dans ses dessins
6. Développer sa motricité fine

Atelier 7 : Bac sensoriel

Les élèves pourront jouer avec un bac sensoriel.

Objectifs :

1. En apprendre un peu plus sur les éléments naturels (eau, sable, boue, feuilles, etc.)
2. Développer leur motricité fine en manipulant des accessoires, des matières premières et différents outils.
3. Observer et réfléchir à leur influence sur les différents matériaux par leurs actions directes.
4. Apprendre à résoudre des problèmes et faire des comparaisons.
5. Explorer différents concepts comme vide/plein, dedans/dehors, doux /rugueux, mouillé/sec, flotte/coule, beaucoup/peu, etc.
6. Explorer les couleurs, les formes, les textures.
7. Relâcher des tensions en manipulant les différents matériaux.
8. Socialiser avec d'autres enfants et créer des liens, partager le même espace, échanger sur les différentes actions posées, etc.
9. Écouter les sons produits par les différents matériaux.
10. Construire des structures en 3D avec certains matériaux.
11. Apprendre de nouveaux mots, développer leur vocabulaire.
12. Imaginer différents scénarios et différentes situations.

Atelier 8 : Construction bonhomme de neige

Les élèves construiront des bonhommes de neige.

Objectifs :

1. Améliorer motricité globale
2. Faire preuve de minutie
3. Déterminer les bonnes grosseurs des boules du bonhomme
4. User de créativité

Atelier 9 : Bataille de boule de neige(papier)

Les enfants feront une bataille de boule de papier à l'intérieur.

Objectifs :

1. Participer et faisant attention aux autres
2. Respecter les autres
3. Écouter les consignes

Atelier 10 : Comment la neige se fabrique-t-elle ?

Les élèves découvriront comment la neige se crée dans le ciel.

Objectifs :

1. Augmenter ses compétences scientifiques
2. Suivre les consignes
3. Écouter l'intervenante

Atelier 11 : Concours création boule de neige

Les élèves devront créer la boule de neige la plus parfaite possible.

Objectifs :

1. Bon esprit de compétition
2. Faire preuve de minutie
3. Améliorer motricité globale

Atelier 12 : Décore ton ski-doo

Les élèves colorient un dessin de ski-doo de la manière de leur choix.

Objectifs :

1. Faire preuve de minutie dans ses dessins
2. Développer sa motricité fine
3. Rester concentrer
4. Partager ses idées aux autres
5. Faire preuve de minutie dans ses dessins
6. Développer sa motricité fine

Atelier 13 : Jeu de mémoire

Les élèves joueront à un jeu de mémoire.

Objectifs :

1. Développer sens de l'observation
2. Améliorer de la mémoire

Atelier 14 : Ange dans la neige

Les élèves feront des anges dans la neige et devront le faire le plus rapidement possible.

Objectifs :

1. Améliorer motricité globale
2. Être minutieux
3. Faire attention aux anges des autres

Atelier 15 : Peinture cube de glace colorés

Les élèves pourront faire des dessins avec des cubes de glace qui ont été colorés.

Objectifs :

1. Faire preuve de minutie dans ses dessins
2. Développer sa motricité fine
3. Rester concentrer
4. Partager ses idées aux autres
5. Faire preuve de minutie dans ses dessins
6. Développer sa motricité fine



Semaine 18

	Matin	Midi	Soir
Lundi	<u>Causerie fin de semaine</u>	Tournoi Bataille de pouce Jeux extérieur	Poule, poule, cochon
Mardi	Lecture de groupe	Le gardien de l'arbre	Coloriage
Mercredi	Mot croisée	Le cercle cannibale	Faire de la neige
Jeudi	Dessin lettre	Tournoi Roche papier ciseau	Choix atelier libre
Vendredi	Pédagogique		

Atelier 1 : Causerie de fin de semaine

Les élèves, à tour de rôle, raconteront leur fin de semaine.

Objectifs :

1. Favoriser une appartenance au groupe
2. Améliorer la compétence de communication en utilisant des phrases complètes
3. Favoriser un bon ton de voix lors de l'activité

Atelier 2 : Bataille de pouce

Une bataille de pouces, également appelée combat de pouces, guerre des pouces ou encore bras de fer chinois, est un jeu dont le but est, pour chacun des deux joueurs, de coincer le pouce de l'adversaire avec le sien. Ce jeu se pratique main dans la main, les participants se tenant par les quatre autres doigts repliés en crochet.

Objectifs :

1. Développer sa rapidité
2. Améliore sa motricité
3. Être stratégique

Atelier 3 : Poule, poule, cochon

On s'assoit en rond et un ami est debout derrière. Il tourne derrière les autres en leur tapant la tête en disant poule, poule poule à chacun. Lorsqu'il dit Cochon! La personne qui est le cochon se lève et doit courir autour du cercle en essayant de rattraper le premier. Celui-ci doit faire un tour complet et s'asseoir avant d'être rattrapé.

Objectifs :

1. Être attentif
2. Être rapide
3. S'asseoir à la bonne place
4. Attendre son tour

Atelier 4 : Lecture de groupe

L'intervenante lira une histoire aux enfants sur le thème de la neige.

Objectifs :

1. Développe la capacité à soutenir son attention
2. Favorise le développement de l'imagination
3. Stimule la curiosité
4. Développement du langage et de nouveaux vocabulaires.

Activité 5 : le gardien de l'arbre

Ce jeu est une variante du traditionnel « 1, 2, 3, soleil ». Le but du jeu est d'atteindre un arbre sans se faire remarquer par son gardien aveugle.

Un joueur est choisi pour être le gardien de l'arbre. L'animateur lui bande les yeux et le place à 2 mètres de l'arbre. Les autres joueurs se positionnent dans un rayon de 10 ou 15 mètres autour de l'arbre. L'animateur reste à côté du gardien.

Au signal, les joueurs doivent avancer vers l'arbre jusqu'à le toucher, sans courir et sans se faire entendre du gardien. Si celui-ci perçoit un bruit, il en indique la direction, et l'animateur crie « Halte ! ». Tous les joueurs s'immobilisent alors. Si la direction indiquée par le gardien correspond effectivement à un joueur, celui-ci est éliminé. L'animateur relance le jeu en criant « En jeu ! ».

Le gardien n'a le droit de signaler un bruit suspect que 3 fois maximum le nombre de joueurs participant au jeu. Le premier joueur qui réussit à toucher l'arbre a gagné. Le gardien gagne s'il réussit à détecter tous les joueurs.

Objectifs :

1. Faire preuve de discrétion.
2. Anticiper et économiser ses mouvements.
3. Ne pas bouger
4. Améliorer sa motricité

Activité 6 : coloriage

Les élèves feront des dessins sur le thème de l'hiver.

Objectifs :

1. Faire preuve de minutie dans ses dessins
2. Développer sa motricité fine
3. Rester concentrer
4. Avoir une conscience écologique
5. Aider la planète
6. Partager ses idées aux autres
7. Faire preuve de minutie dans ses dessins
8. Développer sa motricité fine

Activité 7 : Mots croisés

Les élèves pourront faire des mots croisés.

Objectifs :

1. Être attentif
2. Être concentré
3. Développer son sens de la vue
4. Apprendre de nouveaux mots

Activité 8 : Le cercle cannibale

Le cercle cannibale (que l'on appelle aussi poissons-pêcheurs) met en scène des poissons qui doivent éviter de se faire manger... sous peine de devenir à leur tour cannibale.

La moitié des participants – les cannibales – forment un cercle en se donnant la main. Les autres joueurs – les poissons – restent en dehors du cercle, et au début du jeu, doivent être tenus hors de portée de voix des cannibales.

Les cannibales conviennent d'un nombre, entre 1 et 12, puis mettent les bras en l'air et commencent à compter. Durant ce temps les poissons entrent et ressortent du cercle formé par les cannibales en passant entre eux. Lorsque le nombre convenu est prononcé, les cannibales abaissent subitement les bras, faisant prisonniers les poissons qui se trouvent dans le cercle. Les prisonniers agrandissent le cercle des cannibales, qui conviennent d'un autre chiffre... et on recommence jusqu'à ce que tous les joueurs aient été faits prisonniers. La partie s'arrête au bout du temps imparti, ou lorsque tous les poissons ont été faits prisonniers.

Objectifs :

1. Se présenter au groupe.
2. Connaître les autres membres du groupe.

Activité 9 : Faire de la neige

Les élèves fabriquent de la neige.

Objectifs :

1. Découvrir de nouvelles choses
2. Respecter les consignes
3. Écouter l'intervenante
4. Développer ses compétences scientifiques

Activité 10 : dessin lettre

Les élèves dessinent leur lettre de leur nom avec des motifs de leur choix.

Objectifs :

1. Faire preuve de minutie dans ses dessins
2. Développer sa motricité fine
3. Rester concentrer
4. Partager ses idées aux autres
5. Faire preuve de minutie dans ses dessins
6. Développer sa motricité fine

Activité 11 : Tournoi Roche-papier-ciseau

De façon générale, la pierre bat les ciseaux (en les émoussant), les ciseaux battent la feuille (en la coupant), la feuille bat la pierre (en l'enveloppant). Ainsi chaque coup bat un autre coup, fait match nul contre le deuxième (son homologue) et est battu par le troisième.

Objectifs :

1. Être stratégique
2. Jouer sans compétition
3. Jouer sans tricher

Activité 12 : jeux libres

Les élèves choisiront le jeu libre qu'ils veulent.

Objectifs :

1. Faire un choix de jeu judicieux
2. Jouer calmement
3. Choisir de bons compagnons de jeu



www.coloriage.info

Semaine 19

	Matin	Midi	Soir
Lundi	Pédagogique		
Mardi	Dobble	Carte pour bouger	Coloriage
Mercredi	Jeu de mémoire	J'ai.. <u>qui</u> a.	Message mystère
Jeudi	Tic-tac toe	Fabrication fort	Est-ce que tu préférerais ?
Vendredi	Lecture d'un livre	Glissade soucoupe	Choix activité libre

Atelier 1 : Dobble

Dobble est le jeu smash-hit d'observation rapide! Chacune des 55 cartes du jeu comporte huit symboles différents, et entre deux cartes il y a toujours exactement un symbole correspondant. C'est à vous de repérer le match !

Objectifs :

1. Développer sa rapidité
2. Développer son sens de la vue

Atelier 2 : Carte pour bouger

Les élèves imitent des choses pour bouger sur le thème de la neige.

Objectifs :

1. Bouger
2. Imiter les choses

Atelier 3 : coloriage

Les élèves feront des dessins sur le thème de l'hiver.

Objectifs :

1. Faire preuve de minutie dans ses dessins
2. Développer sa motricité fine
3. Rester concentrer
4. Partager ses idées aux autres
5. Faire preuve de minutie dans ses dessins
6. Développer sa motricité fine



Activité 4 : Jeu de mémoire

Les élèves pourront jouer au jeu de mémoire sur le thème de la neige.

Objectifs :

1. Pratiquer sa mémoire
2. Améliorer son sens de la vue
3. Attendre son tour si joué en équipe

Activité 5 : J'ai.. qui a..

Il s'agit de nommer ce que l'on a sur la carte et demander qui a l'objet qui est en bas de la carte. Tout cela à tour de rôle.

Objectifs :

1. Attendre son tour
2. Nommer les bonnes choses
3. Tenir ses cartes correctement

Activité 6 : Message mystère

Les enfants devront trouver le message mystère qui est caché à l'aide des images.

Objectifs :

1. Décoder le message
2. Prendre son temps pour choisir les bonnes lettres
3. Apprentissage des lettres et de la lecture.

Activité 7 : Tic-tac-toe hiver

Un jeu de réflexion se pratiquant à deux joueurs au tour par tour dont le but est de créer le premier un alignement.

Objectifs :

1. Être stratégique
2. Attendre son tour

Activité 8: Fabrication d'un fort

Les enfants pourront fabriquer un fort collectivement.

Objectifs :

1. Travailler en équipe
2. Demander l'avis des autres
3. Faire attention à la structure

Activité 9 : Est-ce que tu préférerais ?

Les élèves seront appelés à répondre par un seul choix à une question difficile.

Objectifs :

1. Penser avant de dire sa réponse
2. Élaborer une explication pour sa réponse
3. Attendre son tour

Activité 10 : Lecture d'un livre sur l'hiver

Les élèves écouteront une histoire en lien avec la neige.

Objectifs :

1. Écouter l'intervenante
2. Rester en silence
3. Poser des questions si nécessaire

Activité 11 : Glissade soucoupe

Les enfants feront des glissades en soucoupe dans la montagne.

Objectifs :

1. Tenir sa soucoupe
2. Glisser correctement
3. Attendre son tour, respecter les autres

Activité 12 : Choix activité libre

Les enfants choisiront une activité de leur choix.

Objectifs :

1. Choisir une activité calme
2. Choisir une activité adaptée à soi.
3. Choisir avec qui ils veulent jouer.



Semaine 20

	Matin	Midi	Soir
Lundi	Causerie de la fin de semaine	Création d'une boîte postale	Coloriage
Mardi	Réglotte de l'amour	Marelle St-Valentin	Cœur en laine
Mercredi	Fiche passe-temps	Tic-tac-toe	Carte de St-Valentin
Jeudi	Espion en recherche de cœur	Cœur en triangle	Chaise musical avec cœur
Vendredi	Pédagogique		

Atelier 1 : Causerie de fin de semaine

Les élèves, à tour de rôle, raconteront leur fin de semaine.

Objectifs :

1. Favoriser une appartenance au groupe
2. Améliorer la compétence de communication en utilisant des phrases complètes
3. Favoriser un bon ton de voix lors de l'activité

Atelier 2 : Création d'une boîte postale

Les enfants pourront créer une boîte postale pour que les enfants qui le veulent puissent faire des cartes de Saint-Valentin tout le long des deux semaines pour des enfants de l'atelier.

Objectifs :

1. Faire preuve de minutie
2. S'appliquer dans la réalisation
3. S'entraider en équipe

Atelier 3 : Coloriage

Les élèves feront des coloriages sur le thème de la Saint-Valentin.

1. Faire preuve de minutie dans ses dessins
2. Développer sa motricité fine
3. Rester concentrer
4. Partager ses idées aux autres
5. Faire preuve de minutie dans ses dessins
6. Développer sa motricité fine



Atelier 4 : Réglotte de l'amour

Les élèves doivent placer les réglottes de la bonne grandeur sur la feuille pour recréer le dessin.

Objectifs :

1. Déterminer les bonnes réglottes
2. Différencier les différentes réglottes
3. Faire preuve de minutie pour les placer.

Atelier 5 : Marelle Saint-Valentin

Les élèves pourront jouer à la marelle avec des dessins de Saint-Valentin.

1. Dépenser de l'énergie
2. Aller sur la bonne case

3. Développer sa motricité globale
4. Garder son équilibre

Atelier 6 : Cœur en laine

Les élèves fabriquent des petits cœurs en laine avec de la laine et du carton.

Objectifs :

1. Faire preuve de minutie
2. Découper correctement

Atelier 7 : Fiche passe-temps

Les élèves auront le choix entre différentes fiches passe-temps pour les compléter.

Objectifs :

1. Rester assis à sa place
2. Faire des activités correctement
3. Avoir le choix de l'activité choisie.

Atelier 8 : Tic-tac-toe

Un jeu de réflexion se pratiquant à deux joueurs au tour par tour dont le but est de créer le premier un alignement.

Objectifs :

1. Être stratégique
2. Attendre son tour

Atelier 9 : Carte de Saint-Valentin

Les élèves pourront faire des cartes de Saint-Valentin pour les mettre dans la boîte postale.

Objectifs :

1. Faire preuve de minutie dans ses dessins
2. Développer sa motricité fine
3. Rester concentrer
4. Partager ses idées aux autres
5. Faire preuve de minutie dans ses dessins
6. Développer sa motricité fine

Atelier 10 : Espion recherche de cœur

Les élèves recherchent le plus rapidement possible le nombre de cœurs de chacun des dessins.

Objectifs :

1. Être rapide
2. Compter correctement
3. Être concentré
4. Améliorer le sens de la vue

Atelier 11 : Cœur en triangle

Les plus grands pourront prendre des triangles et faire un cœur avec celui-ci s'ils sont bien placés.

Objectifs :

1. Copier le modèle et découper minutieusement
2. Coller les cœurs à la bonne place

Atelier 12 : Chaise musicale avec des cœurs

À la place d'utiliser des chaises, ils utiliseront des cœurs placés par terre. Donc, à chaque élimination, nous enlevons un cœur comme la chaise musicale.

Objectifs :

1. Être rapide
2. Respecter les autres

Semaine 21

	Matin	Midi	Soir
Lundi	Causerie de la fin de semaine	Calendrier de l'aveit St-Valentin	Carte à gratter St-Valentin
Mardi	Tic-tac-toe	Coloriage	Cœur en laine
Mercredi	Mot caché	Glissage extérieur	Labyrinthe
Jeudi	Carte St-valentin	Marelle St-Valentin	Bingo
Vendredi	Fiche passe-temps	Smoothies de l'amour	Fondue chocolat

Atelier 1 : Causerie de fin de semaine

Les élèves, à tour de rôle, raconteront leur fin de semaine.

Objectifs :

1. Favoriser une appartenance au groupe
2. Améliorer la compétence de communication en utilisant des phrases complètes
3. Favoriser un bon ton de voix lors de l'activité

Atelier 2 : Calendrier de l'aveit St-Valentin

Les élèves pourront décorer leur calendrier de l'aveit de la Saint-Valentin qu'ils pourront compléter chaque jour.

Objectifs :

1. Compter les jours
2. S'appliquer en dessinant
3. Développer la patience

Atelier 3 : Carte à gratter Saint-Valentin

Les élèves pourront faire des cartes à gratter de la Saint-Valentin pour donner à quelqu'un la journée venue.

Objectifs :

1. Suivre les consignes
2. S'appliquer sur le bricolage
3. Écouter l'intervenante

Atelier 4 : Tic-tac-toe

Un jeu de réflexion se pratiquant à deux joueurs au tour par tour dont le but est de créer le premier un alignement.

Objectifs :

1. Être stratégique
2. Attendre son tour

Atelier 5 : Coloriage

Les élèves feront des coloriages sur le thème de la Saint-Valentin.

1. Faire preuve de minutie dans ses dessins

2. Développer sa motricité fine
3. Rester concentrer
4. Partager ses idées aux autres
5. Faire preuve de minutie dans ses dessins
6. Développer sa motricité fine

Atelier 6 : Cœur en laine

Les élèves fabriquent des petits cœurs en laine avec de la laine et du carton.

Objectifs :

1. Faire preuve de minutie
2. Découper correctement

Atelier 7 : Mot caché

Les élèves pourront faire des mots cachés de la Saint-Valentin.

Objectifs :

1. Développer le sens de la vue
2. Développer la concentration
3. Travailler calmement



Atelier 8 : Glissade à l'extérieur

Les élèves pourront faire de la glissade avec les soucoupes.

Objectifs :

1. Bien tenir sa soucoupe
2. Attendre son tour
3. Aider les autres
4. Développer motricité globale

Atelier 9 : Labyrinthe

Les élèves pourront faire des labyrinthes sur le thème de la Saint-Valentin.

Objectifs :

1. Développer le sens de la vue
2. Développer la concentration
3. Travailler seul

Atelier 10 : Carte de Saint-Valentin

Les élèves pourront faire des cartes de Saint-Valentin pour les mettre dans la boîte postale.

Objectifs :

1. Faire preuve de minutie dans ses dessins
2. Développer sa motricité fine
3. Rester concentrer
4. Partager ses idées aux autres
5. Faire preuve de minutie dans ses dessins
6. Développer sa motricité fine

Atelier 11 : Marelle Saint-Valentin

Les élèves pourront jouer à la marelle avec des dessins de Saint-Valentin.

Objectifs :

1. Dépenser de l'énergie
2. Aller sur la bonne case
3. Développer sa motricité globale
4. Garder son équilibre

Atelier 12 : Bingo

Les élèves participeront à un bingo sur le thème de la Saint-Valentin.

Objectifs :

1. Écouter l'intervenante
2. Placer nos pions à la bonne place
3. Rester en silence
4. Améliorer la concentration

Atelier 13 : Fiche passe-temps

Les élèves auront le choix entre différentes fiches passe-temps pour les compléter.

Objectifs :

1. Rester assis à sa place
2. Faire des activités correctement
3. Avoir le choix de l'activité choisie.

Atelier 14 : Smoothies de l'amour

Les élèves pourront boire un smoothie de la Saint-Valentin.

Objectifs :

1. Faire un choix de fruits
2. Développer le sens du goût
3. Attendre son tour

Atelier 15 : Fondue au chocolat

Les élèves pourront déguster une fondue au chocolat.

Objectifs :

1. Développer son sens du goût
2. Choisir ses fruits



Semaine 22

	Matin	Midi	Soir
Lundi	Causerie de la fin de semaine	Volcan de neige	Coloriage
Mardi	Manchot expressif	Création d'un labyrinthe dans la neige	Qui va où ?
Mercredi	Qui suis-je ?	Yoga	8 différences
Jeudi	Informations sur les animaux polaires	Faire geler des ballons en forme œufs	Différences des animaux
Vendredi	Riz dansant	Découverte de notre œuf	Igloo en ouate

Atelier 1 : Causerie de fin de semaine

Les élèves, à tour de rôle, raconteront leur fin de semaine.

Objectifs :

1. Favoriser une appartenance au groupe
2. Améliorer la compétence de communication en utilisant des phrases complètes
3. Favoriser un bon ton de voix lors de l'activité

Atelier 2 : Volcan de neige

Les enfants feront un volcan dans la neige dehors.

Objectifs :

1. Développer ses compétences scientifiques
2. Travailler en équipe
3. Suivre les consignes

Atelier 3 : Coloriage

Les élèves feront des coloriages sur le thème des animaux polaires.

1. Faire preuve de minutie dans ses dessins
2. Développer sa motricité fine
3. Rester concentrer
4. Partager ses idées aux autres
5. Faire preuve de minutie dans ses dessins
6. Développer sa motricité fine



Atelier 4 : Manchot expressif

Les enfants colleront la face qu'ils veulent sur le manchot de leur choix.

Objectifs :

1. User d'imagination
2. Reconnaître les émotions
3. Découper correctement
4. Coller correctement

Atelier 5 : Création d'un labyrinthe de neige

Les enfants feront un gros labyrinthe de neige à l'extérieur.

Objectifs :

1. Travailler en équipe

2. User d'imagination

Atelier 6 : Qui va où ?

Les élèves doivent placer les pingouins à la bonne place selon les images.

Objectifs :

1. Bien observer
2. Coller à la bonne place
3. Bien découper
4. Associer les bonnes choses

Atelier 7 : Qui suis-je ?

Les enfants devront associer les devinettes.

Objectifs :

1. Associer les bonnes choses
2. Bien lire les informations

Atelier 8 : Yoga

Les élèves pourront faire des positions de yoga.

Objectifs :

1. Travailler la motricité
2. Développer la souplesse
3. Développer l'équilibre
4. Se détendre

Atelier 9 : 8 différences

Les élèves devront trouver les 8 différences sur les deux photos.

Objectifs :

1. Améliorer son sens de la vue
2. Bien observer
3. Travailler calmement

Atelier 10 : Informations sur les animaux

Les élèves apprendront de nouvelles connaissances sur les animaux polaires.

Objectifs :

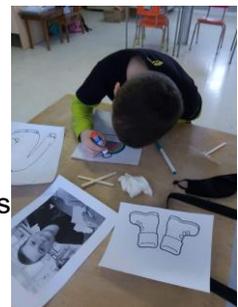
1. Apprendre de nouvelles choses
2. Écouter l'intervenante
3. Poser des questions

Atelier 11 : Faire geler des œufs en ballon

Dans une ballonne, les élèves feront geler de l'eau pour créer des œufs colorés

Objectifs :

1. Choisir une couleur préférée
2. Connaître les états de l'eau



Atelier 12 : Différences des animaux

Il y a certains animaux qui sont presque identiques et les élèves découvriront les différences entre chaque.

Objectifs :

1. Apprendre de nouvelles connaissances
2. Connaître les caractéristiques de divers animaux
3. Écouter l'intervenante

Atelier 13 : Riz dansant

Les enfants pourront faire l'activité scientifique du riz dansant. (voir feuille)

Objectifs :

1. Augmenter ses compétences scientifiques
2. Suivre les consignes
3. Écouter l'intervenante

Atelier 14 : Découverte de notre œuf

Les élèves déballet leur œuf et peuvent jouer avec eux à l'extérieur.

Objectifs :

1. Faire preuve de minutie
2. Choisir qu'est-ce qu'ils feront avec leur œuf
3. Être prudent en le manipulant

Atelier 15 : Igloo en ouate

Les élèves fabriquent de petits igloos en ouate.

Objectifs :

1. Écouter les consignes
2. Écouter l'intervenante
3. Faire preuve de minutie

Semaine 23

	Matin	Midi	Soir
Lundi	Causerie de fin de semaine	Drapeau olympique de chaque classe	Fabrication des anneaux olympiques
Mardi	Fabrication du flambeau olympique	Concours de rapidité de mettre des raquettes	Coloriage planche à neige
Mercredi	Concours de lancer	Parcours avec flamme olympique	Glace mini-hockey
Jeudi	Cahier activité	Le stand de tir	Course à relais
Vendredi	Brico silhouette hiver	Remise des médailles	Coloriage

Atelier 1 : Causerie de fin de semaine

Les élèves, à tour de rôle, raconteront leur fin de semaine.

Objectifs :

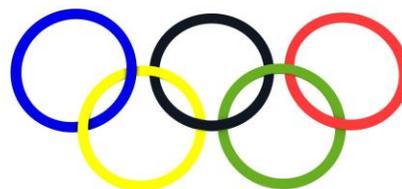
1. Favoriser une appartenance au groupe
2. Améliorer la compétence de communication en utilisant des phrases complètes
3. Favoriser un bon ton de voix lors de l'activité

Atelier 2 : Drapeau olympique de chaque classe

Les enfants colorient un drapeau pour leur bulle classe aux couleurs de leur choix.

Objectifs :

1. Faire preuve de minutie dans ses dessins
2. Développer sa motricité fine
3. Rester concentrer
4. Partager ses idées aux autres
5. Faire preuve de minutie dans ses dessins
6. Développer sa motricité fine
7. S'accorder sur le choix de couleur
8. Décider qui dessine quoi



Atelier 3 : Fabrication des anneaux olympiques

Les élèves pourront colorier les anneaux aux couleurs du drapeau olympique.

Objectifs :

1. Choisir qui participe au coloriage
2. S'appliquer sur le coloriage
3. Mettre les bonnes couleurs
4. Placer les bonnes couleurs à la bonne place

Atelier 4 : Fabrication du flambeau olympique

Les élèves pourront fabriquer le flambeau olympique qui servira à d'autres activités dans la semaine.

Objectifs :

1. Suivre les consignes
2. S'appliquer dans la réalisation
3. Partager les tâches

Atelier 5 : Concours de rapidité de mettre des raquettes

Les élèves devront deux contre deux enfilez les raquettes le plus rapidement possible.

Objectifs :

1. Améliorer la motricité fine
2. Être rapide
3. Les attacher correctement
4. Faire preuve un bon esprit de compétition
5. Faire attention au matériel

Atelier 6 : Coloriage de planches à neige

Les élèves colorient des petites planches à neige qui pourront afficher dans le local.

Objectifs :

1. Faire preuve de minutie dans ses dessins
2. Développer sa motricité fine
3. Rester concentrer
4. Partager ses idées aux autres
5. Faire preuve de minutie dans ses dessins
6. Développer sa motricité fine

Atelier 7 : Concours de lancer

Les élèves devront user de précision dans ce concours de lancer.

Objectifs :

1. Améliorer sa précision
2. Attendre son tour
3. Améliorer sa motricité globale



Atelier 8 : Parcours avec la flamme olympique

Les élèves feront un parcours à obstacles avec la flamme olympique.

Objectifs :

1. Être rapide
2. Améliorer sa motricité globale
3. Attendre son tour
4. Suivre les consignes

Atelier 9 : Glace mini-hockey.

Les élèves pourront se faire une glace de mini-hockey dans des plats pour jouer.

Objectifs :

1. Être imagitatif
2. Suivre les consignes
3. Fabriquer son matériel

Atelier 10 : Cahier d'activité

Les élèves auront le choix entre différentes fiches passe-temps pour les compléter.

Objectifs :

1. Rester assis à sa place
2. Faire des activités correctement
3. Avoir le choix de l'activité choisie.

Atelier 11 : Le stand de tir

Les élèves pourront lancer des boules de neige à l'endroit désigné par l'éducatrice.

Objectifs :

1. Suivre les consignes
2. Respecter les autres

3. Améliorer son tir
4. Améliorer sa motricité globale

Atelier 12 : Course à relais

Les élèves feront une course à relais à l'extérieur.

Objectifs :

1. Être rapide
2. Améliorer sa motricité globale
3. Attendre son tour
4. Suivre les consignes

Atelier 13 : Brico silhouette hiver

Les élèves pourront faire un fond d'hiver et coller une silhouette du sport de leur choix.

Objectifs :

1. Faire preuve de minutie dans ses dessins
2. Développer sa motricité fine
3. Rester concentrer
4. Partager ses idées aux autres
5. Faire preuve de minutie dans ses dessins
6. Développer sa motricité fine
7. Suivre les consignes

Atelier 14 : Remise des médailles

Les élèves se feront des médailles pour la semaine passée.

Objectifs :

1. Faire preuve de minutie dans ses dessins
2. Développer sa motricité fine
3. Rester concentrer
4. Partager ses idées aux autres
5. Faire preuve de minutie dans ses dessins
6. Développer sa motricité fine
7. Suivre les consignes

Atelier 15 : Coloriage

Les élèves feront des coloriages sur le thème des jeux olympiques.

Objectifs :

1. Faire preuve de minutie dans ses dessins
2. Développer sa motricité fine
3. Rester concentrer
4. Partager ses idées aux autres
5. Faire preuve de minutie dans ses dessins
6. Développer sa motricité fine



Semaine 24

	Matin	Midi	Soir
Lundi	Pédagogique		
Mardi	Causerie de la semaine de relâche	Bricolage cabane à sucre	Fabrication de l'eau d'érable
Mercredi	Vocabulaire de cabane à sucre	Cabane à sucre collective	Le jeu du sentier
Jeudi	Fiche passe-temps	Musique folklorique + Démonstration entaillage	Menu de la cabane à sucre
Vendredi	Crêpe avec sirop	Midi carotté + tire d'érable	Coloriage

Atelier 1 : Causerie de la semaine de relâche

Les élèves, à tour de rôle, raconteront leur semaine de relâche.

Objectifs :

1. Favoriser une appartenance au groupe
2. Améliorer la compétence de communication en utilisant des phrases complètes
3. Favoriser un bon ton de voix lors de l'activité

Atelier 2 : Bricolage cabane à sucre

Les enfants pourront faire un bricolage sur le thème de la cabane à sucre tout au long de la semaine.

Objectifs :

1. Respecter le matériel et écouter les consignes
2. Participer aux sentiments d'appartenance du groupe
3. User d'imagination
4. Favoriser la motricité fine

Atelier 3 : Fabrication du sirop d'érable

Les enfants apprendront comment on fait du sirop d'érable.

Objectifs :

1. Favoriser la discussion de groupe
2. Apprendre de nouvelles connaissances
3. Attendre son tour pour parler
4. Se poser des questions



Atelier 4 : Vocabulaire sur la cabane à sucre

Les enfants apprendront de nouvelles notions sur les cabanes à sucre.

Objectifs :

1. Développer ses connaissances personnelles.
2. Écouter l'intervenante et attendre son droit de parole

Atelier 5 : Cabane à sucre collective

Les enfants fabriquent une érablière en utilisant leur avant-bras avec de la peinture pour faire des érables. Tous les enfants ensemble, cela créera une érablière.

Objectifs :

1. Sentiment d'appartenance au groupe
2. Respecter le matériel
3. Respect des consignes

Atelier 6 : Le jeu du sentier

Les enfants joueront à un jeu de société style serpent-échelle, mais sur le thème de la cabane à sucre.

Objectifs :

1. Respecter le matériel et écouter les consignes
2. Favoriser la motricité fine
3. Attendre son tour
4. Développer le sens de la compétition
5. Poursuivre le jeu jusqu'au bout
6. Accepter de perdre

Atelier 7 : Fiche passe-temps

Les élèves auront le choix entre différentes fiches passe-temps pour les compléter.

Objectifs :

1. Rester assis à sa place
2. Faire des activités correctement
3. Avoir le choix de l'activité choisie.

Atelier 8 : Musique folklorique et démonstration d'entaillage

Les enfants écouteront de la musique folklorique. Pendant ce temps, une éducatrice montrera comme ont entaillé un érable.

Objectifs :

1. Écouter de la nouvelle musique
2. Développer ses goûts
3. Apprendre de nouvelles connaissances
4. Écouter l'éducatrice

Atelier 9 : Menu de la cabane à sucre

Les enfants discuteront sur leur menu de cabane à sucre préféré.

Objectifs :

1. Favoriser la discussion de groupe
2. Apprendre de nouvelles connaissances
3. Attendre son tour pour parler
4. Se poser des questions

Atelier 10 : Crêpe avec sirop

Les enfants pourront déguster de bonnes crêpes avec du sirop d'érable.

Objectif :

1. Développer les goûts

Atelier 11 : Midi carotté + tire d'érable

Les enfants seront invités à s'habiller en carotter et ils pourront déguster de la tire d'érable.

Objectifs :

1. Développer les goûts et le sentiment d'appartenance au groupe.

Atelier 12 : coloriage

Les élèves feront des dessins sur le thème de l'hiver.

Objectifs :

1. Faire preuve de minutie dans ses dessins et développer sa motricité fine
2. Rester concentré
3. Avoir une conscience écologique
4. Partager ses idées avec les autres.

Semaine 25

	Matin	Midi	Soir
Lundi	Causerie de la fin de semaine	Glissade extérieur	Devinette
Mardi	Mots caché	Fabrication d'une fort	Labyrinthe
Mercredi	Motricité fine avec des autocollants	Marche	Coloriage
Jeudi	Mots croisé / mots mystère	Tag	La pièce boiteuse
Vendredi	Les ballons volants	Bricolage fleur du printemps	Jeux libres

Atelier 1 : Causerie de la semaine de relâche

Les élèves, à tour de rôle, raconteront leur semaine de relâche.

Objectifs :

1. Favoriser une appartenance au groupe
2. Améliorer la compétence de communication en utilisant des phrases complètes
3. Favoriser un bon ton de voix lors de l'activité

Atelier 2 : Glissade à l'extérieur

Les élèves pourront faire de la glissade avec les soucoupes.

Objectifs :

1. Bien tenir sa soucoupe
2. Attendre son tour
3. Aider les autres
4. Développer motricité globale

Atelier 3 : Devinette

Les élèves répondront à des devinettes sur le printemps.

Objectifs :

1. Développer le raisonnement de l'enfant
2. Faire preuve de logique
3. Attendre son droit de parole
4. Apprendre à se représenter un objet absent, une personne absente, une situation passée ou future.
5. Faire de l'inférence
6. Enrichir le langage oral

Atelier 4 : Mot caché

Les élèves pourront faire des mots cachés sur le printemps.

Objectifs :

1. Développer le sens de la vue
2. Développer la concentration

3. Travailler calmement

Atelier 5 : Fabrication d'un fort

Les enfants pourront fabriquer un fort collectivement.

Objectifs :

1. Travailler en équipe
2. Demander l'avis des autres
3. Faire attention à la structure

Atelier 6 : Labyrinthe

Les élèves pourront faire des labyrinthes sur le thème du printemps.

Objectifs :

1. Développer le sens de la vue
2. Développer la concentration
3. Travailler seul

Atelier 7 : Motricité fine avec des autocollants

Les élèves devront placer des autocollants sur les lignes.

Objectifs :

1. Pratiquer la motricité fine
2. Être précis
3. Coller les autocollants à la bonne place

Atelier 8 : Marche

Nous allons aller prendre une marche avec les élèves.

Objectifs :

1. Faire de l'activité physique
2. Écouter les consignes
3. Suivre l'intervenante



Atelier 9 : Coloriage

Les élèves feront des dessins sur le thème du printemps.

Objectifs :

1. Faire preuve de minutie dans ses dessins
2. Développer sa motricité fine
3. Rester concentré
4. Partager ses idées aux autres
5. Faire preuve de minutie dans ses dessins
6. Développer sa motricité fine

Atelier 10 : Mots croisés et mots mystères

Les élèves feront des mots croisés et des mots mystères.

Objectifs :

1. Développer le sens de la vue
2. Développer la concentration
3. Travailler calmement

Atelier 11 : Tag

Les élèves pourront jouer à la tag à l'extérieur.

Objectifs :

1. Bouger
2. Être rapide
3. Respecter les autres



Atelier 12 : La pièce boiteuse

Chaque joueur utilise une pièce de monnaie ou une pierre plate qu'il place sur son pied levé. Le but du jeu est d'avancer le plus loin possible sans faire tomber la pièce ou la pierre. Pour se déplacer, les joueurs devront déposer doucement leur pied, comme s'ils boitaient ! Vous pouvez compter le nombre de chutes pour déterminer quel joueur est le plus agile.

Objectifs :

1. Bouger
2. Être agile
3. Se concentrer
4. Respecter les consignes

Atelier 13 : Les ballons volants

Les élèves ne devront pas faire tomber les ballons par terre qui voleront dans le local.

Objectifs :

1. Bouger
2. Être rapide.
3. Améliorer le sens de vue

Atelier 14 : Brico fleur du printemps

Les enfants pourront faire un bricolage sur le thème du printemps.

Objectifs :

1. Respecter le matériel
2. Écouter les consignes
3. Participer aux sentiments d'appartenance du groupe
4. User d'imagination
5. Favoriser la motricité fine

Atelier 15 : Jeux libres

Les élèves choisiront le jeu libre qu'ils veulent.

Objectifs :

1. Faire un choix de jeu judicieux
2. Jouer calmement
3. Choisir de bons compagnons de jeu



Semaine 26

	Matin	Midi	Soir
Lundi	Pédagogique		
Mardi	Causerie de la fin de semaine	Midi cabane	Labyrinthe
Mercredi	Mots caché	Marche	Coloriage
Jeudi	Mots croisés Mots mystère	Tag	Bricolage cabane à sucre
Vendredi	Introduction thème de Pâques	Décoration de Pâques	Jeu libre

Atelier 1 : Causerie de la fin de semaine

Les élèves, à tour de rôle, raconteront leur semaine de relâche.

Objectifs :

1. Favoriser une appartenance au groupe
2. Améliorer la compétence de communication en utilisant des phrases complètes
3. Favoriser un bon ton de voix lors de l'activité

Atelier 2 : Midi cabane

Les élèves pourront déguster un diner de cabane à sucre. Ils pourront discuter de quels produits nous pouvons manger à la cabane à sucre.

Objectifs :

1. Développer ses goûts
2. Apprendre de nouvelles choses

Atelier 3 : Labyrinthe

Les élèves pourront faire des labyrinthes sur le thème de Pâques.

Objectifs :

1. Développer le sens de la vue
2. Développer la concentration
3. Travailler seul

Atelier 4 : Mots cachés

Les élèves pourront faire des mots cachés.

Objectifs :

1. Développer le sens de la vue
2. Développer la concentration
3. Travailler calmement

Atelier 5 : Marche

Nous allons aller prendre une marche avec les élèves.

Objectifs :

1. Faire de l'activité physique
2. Écouter les consignes
3. Suivre l'intervenante

Atelier 6 : Coloriage

Les élèves feront des coloriages sur le thème de la cabane à sucre.

Objectifs :

1. Faire preuve de minutie dans ses dessins; développer sa motricité fine
2. Rester concentrer
3. Partager ses idées aux autres
4. Faire preuve de minutie dans ses dessins; développer sa motricité fine

Atelier 7 : Mots croisés / mots mystères

Mots croisés et mots mystères

Les élèves feront des mots croisés et des mots mystères.

Objectifs :

1. Développer le sens de la vue
2. Développer la concentration et travailler calmement



Atelier 8 : Tag

Les élèves pourront jouer à la tag à l'extérieur.

Objectifs :

1. Bouger; être rapide
2. respecter les autres

Atelier 9 : Bricolage cabane à sucre

Les enfants feront un bricolage de cabane à sucre.

Objectifs :

1. Respecter le matériel
2. Écouter les consignes
3. Participer aux sentiments d'appartenance du groupe
4. User d'imagination
5. Favoriser la motricité fine



Atelier 10 : Introduction du thème de Pâques

Les enfants pourront commencer à faire des œufs de Pâques pour les mettre dans l'arbre collectif.

Objectifs :

1. Respecter le matériel et écouter les consignes
2. Participer aux sentiments d'appartenance du groupe
3. User d'imagination
4. Favoriser la motricité fine

Atelier 11 : Dégustation de Pâques

Les enfants pourront déguster du chocolat.

Objectif :

1. Développer les goûts

Atelier 12 : Jeu libre

Les élèves choisiront le jeu libre qu'ils veulent.

Objectifs :

1. Faire un choix de jeu judicieux
2. Jouer calmement et choisir de bons compagnons de jeu

Semaine 27

	Matin	Midi	Soir
Lundi	Causerie de la fin de semaine	Bricolage lapin de Pâques	Sudoku
Mardi	Je cherche...	La bougeotte de Pâques	Coloriage
Mercredi	Cahier passe-temps	Potage aux carottes	Labyrinthe
Jeudi	Cycle de vie d'une poule	Chasse aux œufs	Dégustation de chocolat
Vendredi	Pédagogique		

Atelier 1 : Causerie de la semaine de relâche

Les élèves, à tour de rôle, raconteront leur semaine de relâche.

Objectifs :

1. Favoriser une appartenance au groupe
2. Améliorer la compétence de communication en utilisant des phrases complètes
3. Favoriser un bon ton de voix lors de l'activité

Atelier 2 : Bricolage lapin de Pâques

Les élèves feront un bricolage de lapin de Pâques.

Objectifs :

1. Faire preuve de minutie dans ses dessins
2. Développer sa motricité fine
3. Rester concentrer
4. Partager ses idées aux autres
5. Faire preuve de minutie dans ses dessins
6. Développer sa motricité fine

Atelier 3 : Sudoku

Les élèves tenteront de résoudre un sudoku de Pâques.

Objectifs :

1. Améliore la mémoire visuelle
2. Améliore la concentration
3. Améliorer le raisonnement
4. Amélioration de la mémoire
5. Améliore les capacités de logique et de déduction

Atelier 4 : Je cherche

Les élèves devront trouver des œufs sur une feuille et les comptabiliser.

Objectifs :

1. Développer le sens de l'observation
2. Travailler en équipe
3. Créer des liens entre les élèves

Atelier 5 : La bougeotte de Pâques

Les élèves feront des mouvements et de l'exercice sur le thème de Pâques.

Objectifs :

1. Dépenser de l'énergie
2. Respect des consignes
3. Développer ses connaissances en bougeant

Atelier 6 : coloriage

Les élèves feront des dessins sur le thème de Pâques.

Objectifs :

1. Faire preuve de minutie dans ses dessins; développer sa motricité fine
2. rester concentrer
3. Partager ses idées aux autres
4. Faire preuve de minutie dans ses dessins; développer sa motricité fine

Atelier 7 : Cahier passe-temps

Les élèves complèteront les activités de leurs choix dans le cahier de passe-temps.

Objectifs :

1. Travailler calmement
2. Améliorer la concentration
3. Suivre les consignes

Atelier 8 : Potage aux carottes

Les enfants pourront déguster un bon potage aux carottes.

Objectifs :

1. Développer le sens du goût
2. Discuter avec les autres

Atelier 9 : Labyrinthe

Les élèves pourront faire des labyrinthes sur le thème de Pâques.

Objectifs :

1. Développer le sens de la vue
2. Développer la concentration
3. Travailler seul

Atelier 10 : Cycle de vie d'une poule

Les enfants apprendront le cycle de vie d'une poule.

Objectifs :

1. Apprendre de nouvelles choses
2. Écouter l'intervenante
3. Poser des questions

Atelier 11 : Chasse aux œufs

Les élèves devront faire une chasse aux œufs dans le local.

Objectifs :

1. Développer motricité fine
2. Développer son sens de l'observation
3. Respect des limites pour la recherche
4. Dépenser de l'énergie

Atelier 12 : Dégustation de chocolat

Les enfants pourront déguster du chocolat s'ils le désirent.

Objectifs :

1. Développer son goût pour de nouvelles choses et poser des questions

Semaine 28

	Matin	Midi	Soir
Lundi	Causerie de la fin de semaine	Ballon <u>racheteur</u>	Devinette
Mardi	Labyrinthe	Marche	Coloriage
Mercredi	Décoration de l'arbre thématique	Printemps bouge	Bricolage
Jeudi	Mots caché	Soccer	Jeux libres
Vendredi			

Atelier 1 : Causerie de la semaine de relâche

Les élèves, à tour de rôle, raconteront leur semaine de relâche.

Objectifs :

1. Favoriser une appartenance au groupe
2. Améliorer la compétence de communication en utilisant des phrases complètes
3. Favoriser un bon ton de voix lors de l'activité

Atelier 2 : Ballon racheteur

Les enfants joueront à ballon racheteur à l'extérieur.

Objectifs :

1. Bouger
2. Respecter les règles
3. Être bon joueur

Atelier 3 : Devinette

Les élèves répondront à des devinettes sur le printemps.

Objectifs :

1. Développer le raisonnement de l'enfant
2. Faire preuve de logique
3. Attendre son droit de parole
4. Apprendre à se représenter un objet absent, une personne absente, une situation passée ou future.
5. Faire de l'inférence
6. Enrichir le langage oral

Atelier 4 : Labyrinthe

Les élèves pourront faire des labyrinthes sur le thème du printemps.

Objectifs :

1. Développer le sens de la vue
2. Développer la concentration

Atelier 5 : marche

Nous allons aller prendre une marche avec les élèves.

Objectifs :

1. Faire de l'activité physique
2. Écouter les consignes
3. Suivre l'intervenante



Atelier 6 : coloriage

Les élèves feront des dessins sur le thème du printemps.

Objectifs :

1. Faire preuve de minutie dans ses dessins
2. Développer sa motricité fine
3. Rester concentrer
4. Partager ses idées aux autres
5. Faire preuve de minutie dans ses dessins; développer sa motricité fine

Atelier 7 : Décoration de notre arbre

Les enfants pourront faire des fleurs pour décorer l'arbre collectif

Objectifs :

1. Faire preuve de minutie dans ses dessins
2. Développer sa motricité fine
3. Rester concentrer
4. Partager ses idées avec les autres
5. Faire preuve de minutie dans ses dessins; développer sa motricité fine

Atelier 8: : Printemps bouge

Les enfants feront des activités qui bougent sur le thème du printemps.

Objectifs :

1. Bouger
2. Imiter les choses

Atelier 9 : coloriage

Les élèves feront des dessins sur le thème du printemps.

Objectifs :

1. Faire preuve de minutie dans ses dessins
2. Développer sa motricité fine
3. Rester concentrer
4. Partager ses idées aux autres
5. Faire preuve de minutie dans ses dessins; développer sa motricité fine

Atelier 10 : Mot caché

Les élèves pourront faire des mots cachés sur le printemps.

Objectifs :

1. Développer le sens de la vue
2. Développer la concentration
3. Travailler calmement

Atelier 11 : Soccer

Les élèves pourront jouer au soccer.

Objectifs :

1. Être rapide.
2. Faire preuve de rapidité et de précision.
3. Jouer en équipe
4. Respecter les consignes

Atelier 12 : Jeux libres

Les élèves choisiront le jeu libre qu'ils veulent.

Objectifs :

1. Faire un choix de jeu judicieux
2. Jouer calmement et choisir de bons compagnons de jeu



Semaine 29

	Matin	Midi	Soir
Lundi	Causerie de la fin de semaine	Faire voler des plumes	Coloriage oiseau
Mardi	Identification des oiseaux	Observation d'oiseaux	Peinture aux doigts
Mercredi	Origami	Appart à oiseaux	Bac sensoriel
Jeudi	Cahier passe-temps	Oiseau musical	Jeux libres
Vendredi	Pédagogique		

Atelier 1 : Causerie de la fin de semaine

Les élèves, à tour de rôle, raconteront leur fin de semaine.

Objectifs :

1. Favoriser une appartenance au groupe
2. Améliorer la compétence de communication en utilisant des phrases complètes
3. Favoriser un bon ton de voix lors de l'activité

Atelier 2 : Faire voler des plumes

Le but est de faire voler le plus longtemps possible des plumes en soufflant dessus.

Objectifs :

1. Améliorer son souffle
2. Être rapide
3. Faire attention aux autres

Atelier 3 : Coloriage

Les élèves dessinent des oiseaux pour l'arbre collectif.

Objectifs :

1. Faire preuve de minutie dans ses dessins
2. Développer sa motricité fine
3. Rester concentrer
4. Partager ses idées aux autres
5. Faire preuve de minutie dans ses dessins
6. Développer sa motricité fine

Atelier 4 : Décoration de notre arbre

Les enfants pourront faire des fleurs pour décorer l'arbre collectif

Objectifs :

1. Faire preuve de minutie dans ses dessins
2. Développer sa motricité fine
3. Rester concentrer
4. Partager ses idées aux autres
5. Faire preuve de minutie dans ses dessins; développer sa motricité fine

Atelier 5 : Observation d'oiseaux

Les enfants pourront observer les oiseaux et écrire leurs observations sur une feuille.

Objectifs :

1. Développer le sens de la vue
2. Être silencieux
3. Être à l'affût

Atelier 6 : Peinture avec les doigts

Les enfants feront un dessin d'arbre avec leurs doigts.

Objectifs :

1. Respecter le matériel
2. Écouter les consignes
3. Participer aux sentiments d'appartenance du groupe
4. User d'imagination
5. Favoriser la motricité fine

Atelier 7 : origami d'oiseaux

Les élèves feront des animaux en origami.

Objectifs :

1. Faire preuve de minutie
2. Respecter les consignes

Atelier 8 : Appât à oiseau avec Cheerios

Les enfants créeront un appât à oiseaux en Cheerios.

Objectifs :

1. Écouter les consignes
2. Être minutieux
3. Améliorer motricité fine

Atelier 9 : Bac sensoriel

Les élèves pourront jouer avec un bac sensoriel.

Objectifs :

1. En apprendre un peu plus sur les éléments naturels (eau, sable, boue, feuilles, etc.)
2. Développer leur motricité fine en manipulant des accessoires, des matières premières et différents outils.
3. Observer et réfléchir à leur influence sur les différents matériaux par leurs actions directes.
4. Apprendre à résoudre des problèmes et faire des comparaisons.
5. Explorer différents concepts comme vide/plein, dedans/dehors, doux /rugueux, mouillé/sec, flotte/coule, beaucoup/peu, etc.
6. Explorer les couleurs, les formes, les textures.
7. Relâcher des tensions en manipulant les différents matériaux.
8. Socialiser avec d'autres enfants et créer des liens, partager le même espace, échanger sur les différentes actions posées, etc.
9. Écouter les sons produits par les différents matériaux.
10. Construire des structures en 3D avec certains matériaux.
11. Apprendre de nouveaux mots, développer leur vocabulaire.
12. Imaginer différents scénarios et différentes situations.

Atelier 10 : Cahier passe-temps

Les élèves complèteront les activités de leurs choix dans le cahier de passe-temps.

Objectifs :

1. Travailler calmement
2. Améliorer la concentration et suivre les consignes



Atelier 11 : Oiseaux musicaux

Sur le même principe que le jeu de la chaise musicale, les enfants se promènent dans le local au son de la musique. Lorsque celle-ci s'arrête, les enfants doivent faire vite et trouver un oiseau. Vous pouvez en enlever un à chaque tour pour déterminer un gagnant ou laissez-en pour tous et ainsi faire durer le plaisir.

Objectifs :

1. Être rapide
2. Respecter les autres

Atelier 12 : Mot caché

Les élèves pourront faire des mots cachés sur les oiseaux.

1. Développer le sens de la vue
2. Développer la concentration
3. Travailler calmement

Atelier 13 : Jeu cherche et trouve

Les élèves feront un jeu de recherche et de découverte sur des feuilles sur le thème des oiseaux.

Objectifs :

1. Développer son sens de l'observation
2. Améliorer sa concentration

Atelier 14 : Coin-coin

Les élèves feront un jeu de coin-coin sur le thème des oiseaux.

Objectifs :

1. Développer motricité fine
2. Suivre les consignes
3. Jouer en équipe de deux

Atelier 15 : Jeux libre

Les élèves choisiront le jeu libre qu'ils veulent.

Objectifs :

1. Faire un choix de jeu judicieux
2. Jouer calmement
3. Choisir de bons compagnons de jeu



Semaine 30

	Matin	Midi	Soir
Lundi	Causerie de la fin de semaine	Parc	Canisse Botté
Mardi	Cache-cache	Cherche et trouve extérieur	Québec-Lévis
Mercredi	Cahier passe-temps	Décoration arbre collectif	Jeux de société
Jeudi	Appréciation musical	Ni oui ni non	Ballon chasseur
Vendredi	Jeu de carte	Marche	Jeux libres

Atelier 1 : Causerie de la fin de la semaine

Les élèves, à tour de rôle, raconteront leur fin de semaine.

Objectifs :

1. Favoriser une appartenance au groupe
2. Améliorer la compétence de communication en utilisant des phrases complètes
3. Favoriser un bon ton de voix lors de l'activité

Atelier 2 : Parc

Les élèves iront jouer au parc municipal après le dîner.

Objectifs :

1. Faire de l'exercice
2. Respecter les consignes
3. Respecter les autres

Atelier 3 : Canisse Botté

Une canisse est gardée par un gardien immobile. Les autres joueurs vont se cacher partout alentour. Au signal, les joueurs doivent furtivement s'approcher et tenter de botter la canisse à l'insu du gardien. Le gardien, quant à lui, tente de nommer tout haut les personnes qu'il aperçoit pour les éliminer.

Objectifs :

1. Faire de l'exercice
2. Être discret
3. Écouter les consignes
4. Suivre les directives du gardien

Atelier 4 : Cache-cache

Les élèves joueront à Cache-cache.

Objectifs :

1. Développer son sens de la vue
2. Rester silencieux
3. User de stratégie pour trouver une bonne cachette
4. Bouger

Atelier 5 : Cherche et trouve

Les enfants devront trouver les objets sur la liste à l'extérieur.

Objectifs :

1. Développer le sens de l'observation
2. Travailler en équipe
3. Créer des liens entre les élèves

Atelier 6 : Jeu Québec-Lévis-Tour du monde

Le jeu consiste à ce que les élèves soient tous sur une ligne d'un côté et il y a une autre ligne l'autre côté du terrain. Il y a un côté qui est nommé Québec et l'autre Lévis. Il y a un maître de jeu au milieu qui nomme la destination. Si les élèves sont à Québec et que le maître de jeu nomme Lévis, les élèves doivent aller à Lévis sans se faire toucher par le maître du jeu. Si le maître du jeu dit Tour du monde, les élèves doivent faire un aller-retour.

Objectifs :

1. Dépenser leur énergie
2. Respecter les règles
3. Écouter les consignes du maître de jeu

Atelier 7 : Cahier passe-temps

Les élèves compléteront les activités de leurs choix dans le cahier de passe-temps.

Objectifs :

1. Travailler calmement
2. Améliorer la concentration
3. Suivre les consignes

Atelier 8 : Décoration arbre collectif

Les enfants pourront faire des fleurs pour décorer l'arbre collectif

Objectifs :

1. Faire preuve de minutie dans ses dessins
2. Développer sa motricité fine
3. Rester concentrer
4. Partager ses idées aux autres
5. Faire preuve de minutie dans ses dessins
6. Développer sa motricité fine

Atelier 9 : Jeux de société

Les enfants pourront prendre un jeu de société pour jouer.

Objectifs :

1. Choisir le bon partenaire
2. Respecter les règles du jeu
3. Respecter les autres
4. Attendre son tour
5. Respecter le matériel

Atelier 10 : Appréciation musicale

Les enfants entendront différents styles musicaux et donneront leurs impressions sur chacune.

Objectifs :

1. Écouter de la nouvelle musique
2. Développer ses goûts
3. Apprendre de nouvelles connaissances
4. Écouter l'éducatrice

Atelier 11 : Ni oui Ni non

Les enfants joueront à « ni oui ni non » pendant l'heure du dîner. Les enfants n'ont pas le droit d'utiliser les mots oui et non et doivent utiliser des synonymes.

Objectifs :

1. Améliorer sa concentration
2. Penser avant de parler
3. Bien écouter les autres

Atelier 12 : Ballon chasseur

En début de partie, un joueur est désigné pour être le chasseur. Il peut se déplacer comme il veut, et doit toucher les autres joueurs avec le ballon. Les autres joueurs sont le gibier. Ils évoluent dans la zone de jeu, mais n'ont pas le droit d'en sortir. Lorsque le chasseur tire sur un gibier, celui-ci peut repousser le ballon, mais uniquement avec les mains ou les avant-bras. Si le ballon touche une autre partie de leur corps, le gibier touché devient lui aussi chasseur.

Dès que les chasseurs sont deux, ou plus, il leur est interdit de changer de place. Mais ils peuvent se faire des passes. La partie s'arrête lorsqu'il ne reste plus qu'un gibier entouré de chasseurs. Le gibier restant a gagné.

Objectifs :

1. Être rapide.
2. Faire preuve de rapidité et de précision.
3. Jouer en équipe
4. Respecter les consignes

Atelier 13 : Jeu de cartes

Les enfants pourront se choisir un jeu de cartes.

Objectifs :

1. Attendre son tour
2. Respecter les règles du jeu
3. Respecter les autres
4. Respecter le matériel

Atelier 14 : Marche

Nous allons aller prendre une marche avec les élèves.

Objectifs :

1. Faire de l'activité physique
2. Écouter les consignes
3. Suivre l'intervenante

Atelier 15 : Jeu libre

Les élèves choisiront le jeu libre qu'ils veulent.

Objectifs :

1. Faire un choix de jeu judicieux
2. Jouer calmement
3. Choisir de bons compagnons de jeu

Références

Conseil québécois du loisir, répertoire Édu-Loisir, activités de loisir éducatif
<http://www.edu-loisir.com/repertoire.pdf>

Gouvernement du Québec, Loi sur les clubs de récréation, chapitre C-23
<http://legisquebec.gouv.qc.ca/fr/ShowDoc/cs/C-23>

Gouvernement du Québec, Loi sur les services de garde éducatifs à l'enfance
<http://legisquebec.gouv.qc.ca/fr/pdf/cs/S-4.1.1.pdf>

Gouvernement du Québec, Règlement sur les services de garde éducatifs à l'enfance
<http://legisquebec.gouv.qc.ca/fr/pdf/cr/S-4.1.1,%20R.%202.pdf>

GUIDE POUR SOUTENIR UNE PREMIÈRE TRANSITION SCOLAIRE DE QUALITÉ,
Gouvernement du Québec ministère de l'Éducation, du Loisir et du Sport, 2010.
https://www.mfa.gouv.qc.ca/fr/publication/Documents/GuideSoutenirPremiereTransScolQualite_f.pdf

Cahier d'activités, caisse scolaire
<https://www.caissescolaire.com/enfants/jeux-et-videos/trousse-suivi>

Cahier d'activités scientifiques, Gouvernement du Canada.
http://www.science.gc.ca/eic/site/063.nsf/fra/h_97154.html

Association canadienne d'éducation de langue française
<https://acelf.ca/ressources/>

Annexe V
Le plan de communication

Projet	Réalisation de la Médiathèque
Mise en contexte et mandat	Soutenir l'implantation de la Médiathèque dans le secteur de L'Islet-Sud

Plan de communication

Public cible (à qui)	Objectifs de la communication	Actions/enjeux à l'égard du public cible (Pourquoi)	Messages à livrer/bonnes pratiques à mettre en œuvre	Moyens/canaux de communication (Comment)
Fabrique Organismes locaux et régionaux Municipalités de L'Islet-Sud L'équipe-école La Commission scolaire de la Côte-du-Sud	<ul style="list-style-type: none"> ● Faire connaître le projet et ses grandes étapes. ● Susciter l'adhésion et la collaboration. ● Mobiliser et outiller les différentes parties prenantes au projet. 	S'assurer que les acteurs partagent la même vision et qu'ils disposent de l'information nécessaire pour que leur contribution et leur mobilisation s'inscrivent dans le sens du projet.	Miser sur une dynamique d'acteurs, un espace de construction collective et d'une nouvelle manière d'envisager le travail en commun.	<ul style="list-style-type: none"> ● Défi : Privilégier une communication bidirectionnelle. ● Présentation auprès des différents publics (conférences, assemblées). ● Présentations PowerPoint adaptées aux publics. ● Organisation d'un concours auprès des élèves pour trouver un nom à la Médiathèque.
Utilisateurs - Individus - Familles Organismes	<ul style="list-style-type: none"> ● Mobiliser la population et les organisations. ● Recruter des membres ● Consolider la gouvernance. 	Développer et diffuser l'utilisation des services.	Donner des services culturels et éducatifs qui répondent aux besoins de la population.	<ul style="list-style-type: none"> ● Utilisation des réseaux sociaux. ● Création d'un logo par les élèves. ● Réalisation de capsules vidéos. ● Réalisation d'un site Internet.