

Programme CAPS-1

C1	Communiquer
C2	Exploiter l'information
C3	Interagir avec son milieu
C4	Agir avec méthode
C5	Agir de façon sécuritaire

Propositions d'activités pour les élèves ayant une déficience allant de moyenne à sévère			
Programme CAPS-I			Programme DÉFIS
6 - 9 ans	10 - 12 ans	13 - 15 ans	16 - 21 ans
<p>Le Covid-19 c'est quoi? (C2) Expliciter le coronavirus avec un scénario social : https://lespictogrammes.com/documents/Coronavirus.pdf?fbclid=IwAR3aT5wyWVqD6vpSJSvg_yQ3Syay9mh5n_du6sqU0fAuZ2h9MqwGBMnGi98 et les gestes de protection à l'aide des outils visuels offerts sur : https://santebd.org/coronavirus</p>	⇒	⇒	⇒ Volet II- Vie domestique/Sécurité Physique
Au quotidien (exemples d'activités)			
<p>Une journée bien remplie (C2) Dessiner simplement les différentes activités ou moments de la journée. Utiliser cet horaire pour montrer à votre enfant ce qu'il fera seul ou avec vous ou les autres membres de la famille.</p>			
<p>Aujourd'hui c'est... (C2) Créer un calendrier maison. Chaque matin, lire le nom de la journée, la date. Dessiner une école fermée et une maison afin de montrer à l'enfant que vous passerez la journée à la maison.</p>	⇒	⇒	⇒ Volet II- Croissance personnelle/ Développement personnel

Propositions d'activités pour les élèves ayant une déficience allant de moyenne à sévère

Programme CAPS-I			Programme DÉFIS
6 - 9 ans	10 - 12 ans	13 - 15 ans	16 - 21 ans
Aujourd'hui je fais... (C2) À l'aide d'images ou de mots, présenter les activités de la matinée et de l'après-midi à votre enfant. Faites-lui barrer l'image ou le mot après la réalisation de l'activité. Ceci lui permet de voir ce qu'il fera au cours de la journée.	⇒	⇒ Aujourd'hui je fais... (C2) À l'aide d'images ou de mots, présenter les activités de la journée que le jeune devra obligatoirement réaliser (ex. : routine d'hygiène, responsabilités). Demandez-lui ensuite d'indiquer celles qu'il choisira pour occuper ses temps libres.	⇒ Volet I-Sciences humaines/Temps
	Quelle heure est-il? (C2) Demander à l'enfant de trouver les différents appareils sur lesquels l'heure numérique apparaît (ex. : sur la cuisinière, sur le four à micro-ondes, sur une montre, sur un réveille-matin, sur un ordinateur, etc.). Demander – lui de lire le nombre représentant les heures et celui des puis le lire l'heure et pointant heures et minutes (ex. : dire 2 heures et 15 minutes). Profiter des différents moments de la journée pour lire l'heure.	⇒ Quelle heure est-il? (C2) Faire remarquer au jeune, l'activité en cours ou à venir au moment où il lit l'heure (ex. : 12 : 00, c'est l'heure du dîner, 19 : 00, l'heure de mon émission préférée).	⇒ Volet I-Sciences humaines/Temps
La météo (2) Créer un calendrier maison. Chaque matin, faire remarquer la température de la journée et dessiner une image la représentant.	⇒		
Tâches domestiques (exemples d'activités)			
On peut compter sur moi (C4) Demander à l'enfant de réaliser avec vous quelques tâches domestiques (ex. : ranger ses jouets, ses jeux, ses effets personnels, rapporter sa vaisselle sale sur le comptoir après le repas).	⇒ On peut compter sur moi (C4)	⇒ On peut compter sur moi (C4) Confier à l'enfant quelques tâches domestiques ou responsabilités (ex. : sortir les poubelles, faire la vaisselle, passer le balai, nettoyer la table après le repas). Indiquer sur un horaire le moment où il doit la réaliser.	⇒ On peut compter sur moi Volet II - Vie domestique/Entretien de son milieu de vie Confier à l'enfant quelques tâches domestiques ou responsabilités (ex. : épousseter les meubles, passer l'aspirateur, nettoyer les électroménagers avec un produit approprié, mettre la vaisselle au lave-vaisselle). Indiquer sur un horaire le moment où il doit la réaliser.

Propositions d'activités pour les élèves ayant une déficience allant de moyenne à sévère			
Programme CAPS-I			Programme DÉFIS
6 - 9 ans	10 - 12 ans	13 - 15 ans	16 - 21 ans
<p>Après le lavage (C4) Demander à l'enfant de paier les bas ou de séparer les vêtements selon un critère (ex. : serviettes, débarbouillettes, chandail)</p>	<p>⇒ Après le lavage (C4) Demander à l'enfant de paier les bas ou de séparer les vêtements selon un critère (ex. : serviettes, débarbouillettes, chandail)</p>	<p>Après le lavage (C4) Demander au jeune de plier les serviettes, les débarbouillettes, les linges à vaisselle, etc. selon le modèle proposé et d'aller les ranger.</p>	<p>⇒ Volet II - Vie domestique/Entretien de son milieu de vie</p>
Jeux de cartes et de société (exemples d'activités)			
<p>Jeu de cartes (C3) Sélectionner les cartes 1 à 10. Les placer dans un paquet au centre de la table. À tour de rôle les joueurs prennent une et comptent uniquement le nombre de symboles au centre de la carte (cœurs, trèfles...) Si le joueur a bien compté, il garde cette carte. Sinon, il remet la carte sous la pile. Après un certain nombre de tours prédéterminés, la personne qui possède le plus de cartes gagne la partie. On ajuste le choix des cartes en fonction des capacités de l'enfant, par exemple on garde seulement les cartes de 1 à 5.</p>	<p>⇒ Jeu de cartes (C3) Le « paquet voleur » est un autre jeu de cartes qui se joue avec un nombre de joueurs allant de deux à quatre. Le but du jeu est de former des paires, car pour gagner il faut avoir le plus de cartes possible. On retrouve facilement les règles de ce jeu sur Internet.</p>	<p>⇒ Jeux de cartes (C3) Jouer en famille à des jeux de cartes tels que UNO et SKIP-BO qui sont souvent appréciés des jeunes.</p>	<p>⇒ Volet II- Loisirs</p>
Cherche et trouve (exemples d'activités)			
<p>Le détective des chiffres (C2) Dire à votre enfant que vous êtes des détectives et que votre travail sera de trouver des chiffres qui se cachent dans la maison. Faire une démonstration : repérer les chiffres inscrits sur un objet dans la maison (ex. : vidéo, micro-ondes), les nommer et apposer un petit autocollant sur l'objet en question. Inciter l'enfant à découvrir lui-même des chiffres en faisant la tournée de la maison avec lui. (ex. : téléphone, clavier d'ordinateur, calculatrice, montre, horloge, thermostat, vidéo, commande de la télévision)</p>	<p>⇒</p>		
<p>La chasse au trésor (C1) Au choix, aliments (ex. : bonbons, œufs de Pâques), récompenses (ex. : autocollants), jeux,</p>	<p>⇒</p>	<p>La chasse au trésor (C4-C1) Demander au jeune d'organiser une chasse au trésor pour ses plus jeunes frères ou sœurs.</p>	<p>⇒ Volet II- Loisirs</p>

Propositions d'activités pour les élèves ayant une déficience allant de moyenne à sévère

Programme CAPS-I			Programme DÉFIS
6 - 9 ans	10 - 12 ans	13 - 15 ans	16 - 21 ans
DVD, etc. Cacher un objet choisi. Indiquer verbalement à l'enfant comment se rendre à la cachette. Séparer le trajet en donnant des consignes portant sur des notions différentes (ex. : à côté, près de, sous derrière)		Vérifier ce qu'il peut cacher les objets et lui donner quelques suggestions des endroits où les cacher. Une fois les trésors cachés il peut donner des indices afin d'aider les autres à trouver les objets.	
Une chasse au trésor Organiser une chasse aux trésors à l'intérieur ou à l'extérieur de la maison en demandant à l'enfant de trouver les objets figurant sur la liste mots ou images que vous lui donnez.	⇒		
Promenade dans le quartier			
Chef de file (C2) Demander à l'enfant de faire le guide pour se rendre à un endroit connu. Par exemple, demandez-lui de vous montrer où demeure son ami, où se trouve le dépanneur, etc. Demander à l'enfant de nommer des points de repère sur le trajet.	Chef de file (C2) Demander à l'enfant de faire le guide pour se rendre à un endroit connu et de nommer les principaux points de repère sur le trajet (ex. : le nom d'une rue, la couleur d'une maison, un parc) et les directions (ex. : à droite, à gauche, tout droit, après). Note : S'assurer que les points de repère nommés par l'enfant sont permanents.	Chef de file (C5) Faire une promenade à vélo et demander au jeune d'indiquer le trajet à suivre. Rappeler les règles de sécurité avant et pendant la promenade. Cette activité peut être reprise lors d'une promenade à pied dans le quartier.	⇒ Volet II -Loisirs
Promenade dans le quartier (C2) Montrer à l'enfant l'adresse de sa maison et nommer chacun des chiffres que l'on y trouve. Tout en se promenant dans les rues du quartier, demander à l'enfant de nommer chacun des chiffres que l'on y trouve dans les différentes adresses.	⇒		
J'observe et je trouve (C2) Avant la promenade dans les rues du quartier déterminer quelques éléments que l'enfant pourrait observer (ex. : une voiture bleue, une maison avec des volets, un lampadaire) L'enfant coche l'item de la liste lorsqu'il l'a observé. Au	⇒	J'observe et je trouve (C2) En se promenant dans le quartier, demander au jeune d'identifier les différents commerces qui s'y trouvent. On peut aussi lui demander de noter l'adresse de ce commerce.	⇒ Volet I-Sciences humaines/Espace

Propositions d'activités pour les élèves ayant une déficience allant de moyenne à sévère			
Programme CAPS-I			Programme DÉFIS
6 - 9 ans	10 - 12 ans	13 - 15 ans	16 - 21 ans
retour il fait le décompte des éléments observés. Il peut aussi indiquer sur sa feuille le nombre de fois qu'il a vu cet élément.			
Les albums jeunesse (exemples d'activités)			
L'album jeunesse (C4) Regarder un album jeunesse et échanger avec votre enfant sur ce qu'il voit.	⇒ L'album jeunesse (C4) Regarder un album jeunesse et échanger avec votre enfant sur ce qu'il voit. Lorsque l'enfant connaît quelques mots lui laisser lire ces mots.	L'album jeunesse (C2) Demander au jeune de vous présenter les livres qu'il aime. Échanger avec lui sur différents éléments en lien avec ces livres (ex. : personnages préférés, passages qui le font rire, sujets traités (ex.: animaux, voitures, mode, bricolage).	⇒ Volet I-Français/Communication
Les arts (exemples d'activités)			
Je dessine sur la neige (C4) Avec du colorant alimentaire, préparez des couleurs de peinture pour créer avec votre enfant un arc-en-ciel sur la neige dans votre cour.			
Je bricole (C4) Réaliser un bricolage simple avec l'enfant. Proposer un thème ou demander lui d'en choisir un. Plusieurs sites proposent des bricolages simples et amusants qui demandent peu de matériel.	⇒	⇒	⇒ Volet II -Loisirs
Une mangeoire pour les oiseaux/Nourrir et observer les oiseaux (C4) Fabriquer une mangeoire pour les oiseaux en remplissant un carton de lait avec des graines pour oiseaux et suspendre à l'extérieur. Présenter à l'enfant un livre sur les oiseaux ou des images sélectionnées sur internet pour qu'ils essayent de repérer les espèces qui s'y posent pour une collation.	⇒	⇒	⇒ Volet II -Loisirs

Propositions d'activités pour les élèves ayant une déficience allant de moyenne à sévère				
Programme CAPS-I			Programme DÉFIS	
6 - 9 ans	10 - 12 ans	13 - 15 ans	16 - 21 ans	
Une gâterie pour les oiseaux (C4) Fabriquer une boule de graisse pour nourrir les oiseaux. Plusieurs sites proposent des recettes simples à réaliser.	⇒	⇒	⇒ Volet II -Loisirs	
	Le photographe (C4) Demander à l'enfant de prendre des photos de leurs jouets en utilisant une tablette ou un appareil photo numérique.			
On avance! On attend! (C5) Dessiner sur des cartons différents un piéton et une main. Le meneur de jeu montre le pictogramme « silhouette de piétons » : les joueurs doivent avancer en marchant. Le meneur de jeu montre le pictogramme « main » : alors les joueurs doivent s'arrêter. Et ainsi de suite... Le but du jeu est de partir d'une ligne de départ et de se rendre à une ligne d'arrivée. On peut rendre le jeu plus rigolo en mimant des animaux qui se déplacent tout en respectant les consignes (ex. : un kangourou, une souris, un serpent). Note : Il est important de dire aux joueurs que dans ce jeu, ils ne doivent jamais courir.	⇒	On avance! On attend! (C5) On peut ajouter les feux de circulation au jeu. Lors d'une sortie, on peut réinvestir en demandant à l'enfant de dire ce qu'il doit faire à une intersection devant un feu de signalisation.		
Basket-papier (C3) Faire des boulettes de papier avec votre enfant. Installez un contenant à distance raisonnable et jouez au basket-papier. Comptez le nombre de boulettes envoyé dans le contenant.	⇒			
Ballon dans les airs (C3) Gonfler un ballon et tentez de le garder le plus longtemps possible dans les airs.	⇒			
Jeu de quilles (C3)	⇒			

Propositions d'activités pour les élèves ayant une déficience allant de moyenne à sévère

Programme CAPS-I			Programme DÉFIS
6 - 9 ans	10 - 12 ans	13 - 15 ans	16 - 21 ans
Organisez un jeu de quilles maison avec une balle et quelques bouteilles d'eau en plastique. Demandez aux enfants de compter les points.			
Casse-tête (C2) Proposer différents casse-têtes à votre enfant et en faire avec lui.	⇒ Casse-têtes (C4) Proposer à votre enfant de créer des casse-têtes qu'il fera réaliser aux membres de sa famille. Faire découper une image ou un dessin en morceaux (le nombre varie selon les capacités des enfants) pour en faire des pièces de casse-tête. L'enfant pourrait fabriquer un casse-tête pour chacun des membres de sa famille.	⇒	⇒ Volet II- Loisirs
J'aime/Je n'aime pas (C4) Découper ou faire découper par l'enfant des images d'aliments dans une circulaire et demander lui de les classer selon qu'il les aime ou ne les aime pas.			
La Danse (exemples d'activités)			
Ce soir on danse (C2) Au son de la musique, l'adulte et les membres de la famille tourment autour de l'enfant en dansant. Lorsque la musique s'arrête, les personnes s'immobilisent. L'enfant doit dire la position d'une personne par rapport à lui (ex. : Qui est à droite, devant, derrière, à côté. Si l'enfant identifie correctement la position, il peut à son tour aller danser et quelqu'un d'autre prend sa place et le jeu continue.	⇒	Alors on danse (C3) Demander à votre enfant de choisir une musique qu'il aime et danser avec lui. On peut profiter de l'occasion pour apprendre quelques mouvements à l'enfant ou regarder une vidéo les montrant.	⇒ Volet II- Loisirs
L'alimentation (exemples d'activités)			
Apprenti cuisinier (C4)		Je cuisine (C4) Demander à votre enfant de choisir une recette qu'il aimerait faire (ex. : biscuits). Demandez-lui de sortir les ingrédients, les ustensiles et les	⇒ Volet II -Vie domestique/Alimentation

Propositions d'activités pour les élèves ayant une déficience allant de moyenne à sévère			
Programme CAPS-I			Programme DÉFIS
6 - 9 ans	10 - 12 ans	13 - 15 ans	16 - 21 ans
Préparer de la pâte de sel ou de la pâte à modeler avec les enfants et laissez-les ensuite créer.		accessoires dont vous aurez besoin. Réaliser la recette avec votre enfant en le laissant réaliser le plus d'étapes possible.	
L'heure du repas (C3) Préparer le repas en sollicitant l'aide de votre enfant		L'heure du repas (C4) Demander à l'enfant de mettre la table, en disposant une assiette, un couteau, une fourchette et un verre par personne. Présenter un modèle de couvert auquel il pourra se référer. Laissez-lui le temps de réaliser la tâche seul.	⇒ Volet II -Vie domestique/Alimentation
Mes goûts (exemples d'activités)			
Ce que j'aime (C4-C1) Donnez à votre enfant un tas de vieilles revues, journaux, circulaires, colle et ciseaux. Sur un carton, demandez-lui de coller des images de tout ce qu'il aime. Explorer et nommer avec lui les objets qu'il a collés.	⇒		
Propositions iPad			

Programme DIP

C1	Agir efficacement sur le plan sensorimoteur
C2	Exprimer adéquatement ses besoins et ses émotions
C3	Interagir avec son entourage
C4	Communiquer efficacement avec son entourage
C5	S'adapter à son environnement
C6	S'engager dans des activités de son milieu

Propositions d'activités pour les élèves ayant une déficience profonde Programme DIP			
6 - 9 ans	10 - 12 ans	13 - 15 ans	16 - 21 ans
<p>Qu'est-ce qui se cache dans ce sac? (C1) Mettre de petits objets très bien connus de l'enfant dans un sac opaque. Nommer à l'enfant un objet qu'il doit retrouver dans le sac juste par le toucher sans regarder.</p>	⇒		
		<p>L'heure du repas (C1) Demander à l'enfant de vous aider à mettre la table, en allant porter différentes pièces du couvert ou des aliments. Laissez-lui le temps de réaliser la tâche seul.</p>	⇒
<p>Jeu de cartes : Rouge ou noir? (C3) Partager un jeu de cartes en deux paquets. Demander à l'enfant de deviner la couleur de la première carte de votre paquet. S'il devine, il prend la carte et la met de côté. Sinon vous mettez sous votre paquet. C'est maintenant son tour de vous faire deviner. Celui qui a deviné les plus de cartes gagne la partie.</p>			
<p>J'aime / Je n'aime pas (C2) Regarder des circulaires avec l'enfant et faire nommer ce qu'il voit, ce qu'il aime (ex. : jeux, jouets, aliments) lui faire pointer des couleurs, des objets, etc.</p>	⇒	<p>J'aime / Je n'aime pas (C2) Regarder des circulaires, des revues, des livres avec le jeune et faire nommer ce qu'il voit, ce qu'il aime (ex. : vêtements, aliments, animaux, voitures).</p>	⇒

Propositions d'activités pour les élèves ayant une déficience profonde Programme DIP

6 - 9 ans	10 - 12 ans	13 - 15 ans	16 - 21 ans
<p>On avance! On attend! (C6) Dessiner sur des cartons différents un piéton et une main. Le meneur de jeu montre le pictogramme « silhouette de piétons : les joueurs doivent avancer en marchant. Le meneur de jeu montre le pictogramme « main »: alors les joueurs doivent s'arrêter. Et ainsi de suite... Le but du jeu est de partir d'une ligne de départ et de se rendre à une ligne d'arrivée.</p>	<p>⇒ On avance! On attend! (C6) On peut ajouter les feux de circulation au jeu. Lors d'une sortie, on peut réinvestir en demandant à l'enfant de dire ce qu'il doit faire à une intersection devant un feu de signalisation.</p>	<p>⇒ On avance! On attend! (C6) Découper des cartons pour en faire un jeu de cartes. Dessiner les différents pictogrammes liés à la signalisation (piéton, main, feu rouge, vert, jaune, arrêt). S'assurer que le jeune connaît la signification des pictogrammes. Le meneur montre une carte et le jeune doit dire ou indiquer par un geste ce qu'elle représente. S'il a une bonne réponse, il garde la carte. On peut aussi présenter quelques cartes et lui demander de pointer celle qui signifie attendre ou avancer. Lors d'une sortie, on peut réinvestir en lui demandant de dire ce qu'il doit faire à une intersection devant un feu de signalisation.</p>	<p>⇒</p>