



Feuillet d'animation

Années d'études : maternelle/jardin d'enfants
Programme-cadre : Maternelle et jardin d'enfants (2026)

Les approches inclusives et plurilingues : un levier pour la réussite et l'appartenance

Les activités de ce feuillet favorisent une éducation inclusive qui valorise les parcours linguistiques, culturels et identitaires des élèves. En mobilisant les approches plurilingues et des pratiques d'accueil bienveillantes, le personnel scolaire crée des ponts entre la langue d'enseignement et les connaissances des élèves, renforçant ainsi leur engagement et leur sentiment d'appartenance. Pour en apprendre plus, consultez les ressources suivantes.

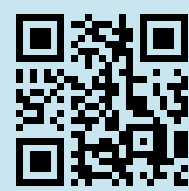
**Cultiver l'inclusion,
valoriser la diversité**



**Diverses racines,
diverses voix**



**Guide d'initiation aux
approches plurilingues**



Rubrique : Animal formidable | **Titre :** Les horloges naturelles

Domaines d'étude	Attentes
A. Notions fondamentales de la langue et des mathématiques	A2. Communication orale et non verbale A4. Comprendre des textes et y réagir A5. Expression d'idées et création de textes
B. Résolution de problèmes et innovation	B14. Exploration d'environnements

Pistes d'exploitation

Faire une lecture interactive de la rubrique **Animal formidable**, puis inviter les élèves à explorer la façon dont certains animaux changent ou s'adaptent au fil du temps (migration, hibernation, transformation, camouflage). Les inviter par la suite à réaliser une fiche descriptive.



Cette activité encourage :

- l'écoute et la compréhension d'un texte informatif lu à voix haute;
- l'expression des idées à l'oral et par des moyens visuels;
- la participation à des échanges et la rétroaction entre pairs.

Pistes de questionnement

- Quel est ton animal?
- Où vit-il?
- Que fait-il lorsque le temps change?
- Comment se prépare-t-il pour vivre ces changements?

Activité 1

Écrire, au tableau, à l'aide de pictogrammes, les catégories suivantes : Je migre/J'hiberne/Je me transforme/Je me camoufle.

Écrire, dans la bonne catégorie, les animaux présentés dans la rubrique en faisant participer les élèves. Elles et ils expliquent leur choix à l'oral avec le soutien de la personne enseignante.

Présenter des images, de courtes vidéos ou des documentaires sur des animaux qui changent au fil du temps (par exemple, le caribou, le papillon monarque, la grenouille ou le renard arctique). Verbaliser les informations clés (habitat, changement observé ou raison).

Demander à chaque élève de choisir un animal et de réaliser une fiche descriptive en faisant un dessin de l'animal ou en se servant de pictogrammes ou de mots clés indiquant le type de changement, de phrases dictées à la personne qui enseigne ou d'écriture émergente. L'inviter ensuite à présenter sa fiche à un pair afin de recevoir des rétroactions.

Approche inclusive et différenciation

- Proposer des supports visuels concrets (images réelles, figurines, gestes).
- Utiliser la dictée à la personne qui enseigne pour soutenir l'expression des idées.
- Proposer des phrases modèles à l'oral.
- Coconstruire les critères en partant d'un exemple fait en groupe.
- Accepter différents modes d'expression : dessin, collage, manipulation ou présentation orale.

Domaines d'étude	Attentes
B. Résolution de problèmes et innovation	B12. Habiletés relatives au codage
C. Autorégulation et bien-être	C15. Habiletés sociales C16. Autorégulation C18. Participation active

Pistes d'exploitation

Demander aux élèves de programmer le trajet d'un animal sur une grille quadrillée simple pour l'aider à se rendre vers son lieu d'adaptation (par exemple, monarque → sud; marmotte → terrier; lièvre → forêt enneigée). À l'aide de symboles de déplacement, les élèves créent une suite d'instructions simples, la testent, puis l'améliorent.

Note : Utiliser les outils de codage disponibles (*Ozobot, Scratch, Bee-Bot, Dash*, etc.), au besoin.

Cette activité encourage :

- la communication orale et non verbale entre les membres d'une équipe;
- le développement du raisonnement lié au codage débranché;
- l'utilisation de repères spatiaux simples (devant, derrière, à côté) et de déplacement (tourner).

Pistes de questionnement

- Quelles instructions dois-tu donner à ton animal pour qu'il arrive à son lieu d'adaptation?
- Dans quel ordre faut-il faire les actions?
- Combien d'étapes y a-t-il dans ta séquence?
- Que peux-tu changer si l'animal n'arrive pas au bon endroit?

Activité 2

Proposer différentes séquences de déplacement et les réaliser avec les élèves sur une grille quadrillée (au tableau ou au sol). Elles et ils observent les déplacements et les décrivent à l'oral.

Inviter les élèves à choisir, en équipes de deux, un animal et une action d'adaptation (hiberner ou migrer).

Sur une grille quadrillée simple, leur demander d'indiquer :

- le point de départ de l'animal;
- son point d'arrivée (lieu d'adaptation).

Inviter les élèves à composer ensuite leur séquence d'instructions à l'aide de flèches, de cartes de déplacement ou de symboles.



Après l'avoir validée, demander aux équipes d'échanger leurs grilles et d'exécuter le code d'une autre équipe à l'aide d'une figurine ou d'un déplacement corporel. Les élèves ajustent la séquence, au besoin.

Approche inclusive et différenciation

Ajuster le degré de difficulté :

- des grilles plus petites ou plus grandes;
- moins ou plus d'étapes;
- l'ajout d'un obstacle visuel pour certaines équipes.

Fournir des supports visuels concrets pour les déplacements (cartes fléchées, gestes ou pictogrammes).

Modéliser les séquences à l'oral et par le mouvement.

Valoriser les essais et les ajustements en les considérant comme faisant partie du processus de codage.

Rubrique : À la découverte | **Titre :** Qu'est-ce que le temps?

Domaines d'étude	Attentes
A. Notions fondamentales de la langue et des mathématiques	A2. Communication orale et non verbale A5. Expression d'idées et création de textes
C. Autorégulation et bien-être	C15. Habiletés sociales
D. Appartenance et contribution	D20. Identité et image de soi D21. Compréhension des perspectives et de l'identité canadienne

Pistes d'exploitation

Inviter les élèves à visionner le premier épisode de la série de TFO [Les copains](#). Elles et ils discutent ensuite de l'importance du temps dans les récits et relèvent les éléments de la culture autochtone dans l'épisode.

Cette activité encourage :

- la création de liens entre le temps d'un récit et les notions de temps autour de nous (par exemple, moment de la journée, saisons, événements récurrents);
- l'échange d'idées.

Pistes de questionnement

- Qu'est-ce qui se passe au début/au milieu/à la fin de la vidéo?
- À quel(s) moment(s) de la journée situes-tu les actions? Peux-tu expliquer ton choix?
- À quelle saison penses-tu que se déroule l'action? Pourquoi?
- Quels éléments de la culture des communautés autochtones remarques-tu dans l'épisode?
- Comment les personnages respectent-ils les animaux/la Terre?

Activité 1

À la suite de la lecture de la rubrique **À la découverte**, visionner, en groupe-classe, l'épisode [Meilleurs copains pour toujours!](#) (S1E1, 11 min) de la série *Les copains*, sur TFO.

Animer une discussion guidée en groupe-classe à l'aide des pistes de questionnement fournies précédemment.

Créer une ligne du temps au tableau. Montrer aux élèves des captures d'écran qui présentent différentes parties importantes de l'émission (par exemple, lorsque l'aiglonne tombe du nid, la rencontre avec les autres animaux, le moment où ils doivent traverser la rivière) et leur demander de les situer dans le temps à l'aide de la ligne du temps.

Demander aux élèves de compléter la phrase modèle concernant des éléments de la culture autochtone : « Dans cet épisode, j'ai appris... »

Approche inclusive et différenciation

- Proposer des phrases modèles.
- Encourager l'échange d'idées et d'expériences liées à d'autres cultures.
- Favoriser la participation de l'ensemble des élèves, notamment en leur accordant un temps de réflexion individuel.

Domaines d'étude	Attentes
A. Notions fondamentales de la langue et des mathématiques	A2. Communication orale et non verbale
C. Autorégulation et bien-être	A5. Expression d'idées et création de textes
D. Appartenance et contribution	C15. Habiletés sociales
	D27. Exploration et création artistique

Pistes d'exploitation

Inviter les élèves à créer collectivement, en s'appuyant sur l'émission *Les copains*, épisode [Meilleurs copains pour toujours!](#), une courte histoire d'amitié, principalement à l'oral, en utilisant des repères temporels simples : d'abord, ensuite, enfin.



Cette activité encourage :

- l'utilisation de mots simples pour parler du temps dans une histoire (début, milieu, fin);
- l'expression des idées par le langage oral, le jeu et le dessin;
- la collaboration et l'échange d'idées dans un climat sécurisant.

Pistes de questionnement

- Qu'est-ce qui se passe d'abord dans l'histoire? ensuite? à la fin?
- À quel moment l'histoire se déroule-t-elle?
- Est-ce que ça ressemble plutôt à l'été ou à l'hiver?
- Comment les personnages montrent-ils qu'ils sont de bons copains?

Activité 2

En groupe-classe, rappeler l'épisode *Meilleurs copains pour toujours!* et proposer aux élèves de créer une nouvelle histoire d'amitié inspirée de l'émission.

Amorcer l'histoire en utilisant un repère temporel : « D'abord, deux élèves jouent ensemble... »

Inviter les élèves à ajouter, à tour de rôle, une idée pour la suite de l'histoire en utilisant les repères *ensuite* et *enfin*.

L'histoire est racontée de nouveau et peaufinée du début à la fin en utilisant les repères temporels afin de consolider la notion de séquence.

Demander à chaque élève de représenter un élément choisi de leur histoire collaborative (par exemple, un personnage, le décor ou une action).

Approche inclusive et différenciation

- Séparer les éléments à représenter afin de créer une fresque qui représente l'histoire collective.
- Accorder aux élèves un temps de réflexion individuel avant la prise de parole.
- Valoriser les idées issues de différentes cultures et d'expériences vécues.

Domaines d'étude	Attentes
A. Notions fondamentales de la langue et des mathématiques	A6. Processus mathématiques A10. Raisonnement géométrique et spatial
C. Autorégulation et bien-être	C16. Autorégulation C19. Habilités motrices et concepts du mouvement

Pistes d'exploitation

Inviter les élèves à utiliser leurs connaissances des relations spatiales pour copier un dessin de pixels représentant une pomme, composé d'une grille simple (par exemple, 5 × 5 ou 6 × 6). Elles et ils observent le modèle et décrivent ce qu'elles et ils voient : la forme, les couleurs ou la position des carrés.

Cette activité encourage :

- la description et la compréhension des relations spatiales de base (à côté de, au-dessus de, en dessous de);
- l'observation attentive d'un objet en partant de diverses perspectives (le modèle, la grille vide ou le dessin en cours);
- la planification des déplacements dans l'espace de la grille (se déplacer d'un carré à l'autre);
- le développement de la précision, de la persévérance et de la coordination œil-main.

Pistes de questionnement

- Où se trouve ce carré par rapport aux autres : au-dessus, en dessous ou à côté?
- Quelles stratégies utilises-tu pour savoir quelle case colorier?
- Que trouves-tu difficile dans cette activité?

Activité 1

Montrer le dessin de pixels de la pomme et modéliser les étapes pour colorier adéquatement un carré.

En groupe-classe, observer le modèle et décrire à voix haute la position de quelques carrés (par exemple, « Il y a un carré rouge au centre, un autre en dessous. »).

Préciser que chaque élève va recevoir une grille vierge et devra copier le dessin en coloriant les carrés un à un en respectant leur emplacement.

Circuler parmi les élèves et les soutenir en verbalisant les déplacements (par exemple, « un carré vers la droite », « un carré vers le bas »).

Demander aux élèves de comparer leur dessin avec le modèle et d'expliquer la façon dont elles et ils ont placé certains carrés.

Approche inclusive et différenciation

- Proposer des grilles de tailles variées (plus ou moins de pixels) selon le niveau de confort des élèves.
- Proposer un modèle agrandi ou utiliser un support manipulable (carrés aimantés, blocs, tuiles).
- Encourager le travail en équipes de deux pour favoriser l'entraide et la discussion spatiale.
- Valoriser le processus plutôt que la précision parfaite en soulignant les stratégies qu'a utilisées chacune ou chacun.

Domaines d'étude	Attentes
A. Notions fondamentales de la langue et des mathématiques	A2. Communication orale et non verbale A9. Littératie statistique et probabilité
B. Résolution de problèmes et innovation	B13. Recherche scientifique et processus de design en ingénierie B14. Exploration d'environnements
D. Appartenance et contribution	D25. Respect et protection de l'environnement

Pistes d'exploitation

À la suite de la lecture partagée de la rubrique **Croque-santé**, inviter les élèves à réfléchir à l'origine des pommes utilisées pour faire la compote. À la suite d'une discussion à ce sujet, accompagner les élèves pour formuler une question d'enquête simple qui pourra être explorée dans le milieu de vie extérieur autour de l'école ou dans la cour de récréation. Par la suite, le groupe-classe part à la recherche d'indices pour répondre à la question.

Exemples de questions simples :

- Est-ce que les plantes poussent partout dans la cour?
- Où y a-t-il le plus de plantes : au soleil ou à l'ombre?
- Y a-t-il des plantes près des endroits où les élèves jouent beaucoup?
- Quels êtres vivants vivent près des plantes?

Cette activité encourage :

- la curiosité scientifique et l'application du processus d'enquête;
- le développement du langage oral pour décrire, expliquer et justifier;
- la collaboration et l'écoute des idées des autres;
- une première collecte de données simples par l'observation.



Pistes de questionnement

- Où crois-tu que les plantes aiment pousser? Pourquoi?
- Penses-tu que tous les êtres vivants ont les mêmes besoins?
- Est-ce que le sol est sec ou humide? Comment la plante réagit-elle à cette quantité d'eau?

Activité 2

Présenter la situation d'enquête et donner quelques exemples de questions simples liées aux besoins des plantes (par exemple, lumière, eau ou espace).

En groupe-classe, choisir une question d'enquête et reformuler la question à voix haute afin de s'assurer que tout le monde la comprend.

Amener les élèves à l'extérieur pour observer les plantes et les autres êtres vivants présents dans la cour ou autour de l'école. Elles et ils cherchent des indices liés à la question choisie.

Circuler parmi les élèves et les soutenir en verbalisant les observations et en posant des questions ouvertes.

De retour en salle de classe, inviter les élèves à échanger leurs observations et à expliquer ce qu'elles et ils ont remarqué pour tenter de répondre à la question d'enquête.

Encourager l'utilisation d'un vocabulaire mathématique lié aux notions de probabilité (par exemple, « Il est probable que la plante n'a pas besoin de beaucoup de soleil, puisqu'elle pousse à l'ombre. »).

Approche inclusive et différenciation

- Les questions d'enquête sont coconstruites pour respecter les différents niveaux de langage et d'abstraction.
- Les élèves qui en ont besoin peuvent être accompagnés et accompagnées par un pair au cours de l'exploration.
- L'activité valorise les savoirs et les expériences antérieures de celles et de ceux qui connaissent déjà le jardinage ou la nature.

Domaines d'étude	Attentes
A. Notions fondamentales de la langue et des mathématiques C. Autorégulation et bien-être	A2. Communication orale et non verbale A6. Processus mathématiques C16. Autorégulation C17. Compréhension des concepts liés à sa santé C18. Participation active C19. Habiletés motrices et concepts du mouvement

Pistes d'exploitation

En s'appuyant sur les défis de la rubrique **Bouger, c'est santé!**, inviter les élèves à explorer la façon de mesurer le temps en se servant de leur corps, à se fixer un petit objectif et à ajuster l'effort de façon sécuritaire (espace dégagé ou déplacements contrôlés).

Note : Il est possible d'utiliser les défis de la rubrique plutôt que d'en proposer de nouveaux.

Cette activité encourage :

- la participation active;
- la mise en pratique d'habiletés motrices fondamentales telles que sauter, courir, se déplacer, s'arrêter et maintenir l'équilibre;
- la compréhension des concepts liés à la santé, notamment la reconnaissance des signaux du corps (essoufflement, sueur, soif ou fatigue);
- le développement de l'autorégulation en ajustant son effort et en respectant les consignes de sécurité.

Pistes de questionnement

- Quel défi t'a semblé le plus long? le plus court?
- Qu'as-tu fait pour rester en sécurité lorsque tu te déplaçais?
- Quel petit objectif te donnes-tu pour le prochain tour?

Activité 1

Proposer quelques activités pour bouger (par exemple, sauter sur place, courir d'un point à un autre, garder l'équilibre ou ramper).

Chronométrer les élèves pendant qu'elles et ils bougent un court moment. S'il y a lieu, leur demander de compter le nombre de répétitions ou de mouvements effectués.

Après l'activité, se rassembler pour faire un retour en groupe-classe. Inviter les élèves à discuter de ce qu'elles et ils ont ressenti, des stratégies utilisées pour rester en sécurité et des objectifs qu'elles et ils aimeraient se donner pour la prochaine activité.

Guider la discussion en partant des questions proposées dans la section **Pistes de questionnement** afin d'amener les élèves à réfléchir à leur effort et à leur bien être.

Approche inclusive et différenciation

- Adapter la durée des activités et les critères de sécurité selon les besoins du groupe-classe.
- Proposer des solutions de rechange, plus faciles ou plus difficiles, afin que chaque élève puisse réussir.
- Utiliser un langage accessible, des démonstrations visuelles et des pictogrammes, au besoin.
- Permettre aux élèves de choisir leur niveau d'effort, tout en valorisant la participation et l'écoute de leur corps.

Domaines d'étude	Attentes
A. Notions fondamentales de la langue et des mathématiques	A2. Communication orale et non verbale A6. Processus mathématiques A8. Suites et relations
C. Autorégulation et bien-être	C15. Habiletés sociales C16. Autorégulation C18. Participation active C19. Habiletés motrices et concepts du mouvement

Pistes d'exploitation

Explorer, en groupe-classe, les suites à motif répété en utilisant des mouvements du corps (par exemple, sauter, taper des mains, tourner ou s'accroupir). Les élèves observent, reproduisent et créent de courtes suites de mouvements.

Cette activité encourage :

- la reconnaissance et la création de suites à motif répété;
- la mise en pratique des processus mathématiques, notamment l'observation, la communication et l'établissement de liens;
- la participation active à des activités physiques variées;
- la mise en pratique d'habiletés motrices fondamentales, comme sauter, tourner, s'arrêter et maintenir son équilibre.

Pistes de questionnement

- Quels mouvements se répètent dans la suite?
- Qu'est-ce qui vient après ce mouvement? Comment le sais-tu?
- La suite recommence-t-elle de la même façon?
- Que se passe-t-il si l'on change un mouvement?



Activité 2

Proposer des mouvements simples à réaliser un à la suite de l'autre devant le groupe-classe.

En groupe-classe, observer la suite et nommer les mouvements à voix haute. Les élèves reproduisent ensuite la suite en se servant de leur corps.

Inviter les élèves à poursuivre la suite ou à nommer le mouvement qui vient ensuite.

Par la suite, demander aux élèves de créer, en équipes de deux ou en petits groupes, leur propre suite de mouvements (deux ou trois mouvements répétés) et de la présenter au reste du groupe, qui tente de la reproduire.

Approche inclusive et différenciation

- Proposer des suites plus courtes ou plus longues selon le niveau de confort des élèves.
- Proposer des choix de mouvements (debout, au sol, lent ou rapide) pour répondre aux besoins de chacune ou de chacun.
- Utiliser des pictogrammes ou des cartes-mouvements pour soutenir la mémoire et la compréhension.
- Permettre aux élèves de verbaliser ou de montrer leur suite avant de la faire exécuter par le groupe.