

Enrichissements

2025-2026



Projet éducatif

Objectif 1 :
Améliorer le climat de
bienveillance, de bien-être et
de sécurité des élèves

Objectif 2 :
Accroître la réussite
des élèves.

Objectif 3 :
Élaborer de nouveaux projets
pédagogiques particuliers

Date limite pour remettre le formulaire :
12 mai 2025

DATES IMPORTANTES :

AUTOMNE
10 septembre 2025
24 septembre 2025
8 octobre 2025
24 octobre 2025
7 novembre 2025
25 novembre 2025
HIVER
9 décembre 2025
23 décembre 2025
21 janvier 2026
5 février 2026
19 février 2026
13 mars 2026
PRINTEMPS
27 mars 2026
15 avril 2026
29 avril 2026
13 mai 2026
28 mai 2026
11 juin 2026

ACTIVITÉS

1^{er} choix 2^e choix 3^e choix

PÊCHE	☐	☐	☐
CUISINE	☐	☐	☐
ENTREPREUNARIAT	☐	☐	☐
VÉLO	☐	☐	☐
PING-PONG	☐	☐	☐
DANSE	☐	☐	☐
NATATION	☐	☐	☐
GYMNASTIQUE - CHEERLEADING	☐	☐	☐
MULTISPORT D'ÉQUIPE	☐	☐	☐
QUILLES - CURLING - DISC GOLF	☐	☐	☐
AVENTURE PLEIN AIR	☐	☐	☐
ARTS PLASTIQUES	☐	☐	☐
ARTS DRAMATIQUES	☐	☐	☐
MENUISERIE	☐	☐	☐
GUIRE ET VOIX	☐	☐	☐
E-SPORT	☐	☐	☐
MÉDIA DE L'INFORMATION	☐	☐	☐

Nom de l'élève

Signature du parent ou tuteur

Signature de l'élève



Enjeux



Orientations



Objectifs

DESCRIPTION DES ACTIVITÉS

ENRICHISSEMENT MULTIVOILETS

OBJECTIFS :

- Développer de saines habitudes de vie ;
- Développer de nouvelles habiletés personnelles ;

ATTENTES :

- Participer à l'ensemble des activités, et ce, BEAU temps, MAUVAIS temps ;
- Se vêtir adéquatement selon l'activité et la température ;
- Adopter un comportement sécuritaire et une belle attitude.

Pêche :

- ☞ Sorties à la pêche ;
- ☞ Connaître et adopter les règles de sécurité sur les plans d'eau et lors de la pratique de l'activité ;
- ☞ Se conscientiser sur la pêche écoresponsable ;
- ☞ Reconnaître les poissons ;
- ☞ Apprendre les techniques de pêche ;
- ☞ Apprendre à pêcher en utilisant différents appâts ;
- ☞ Apprêter un poisson.

Cuisine :

- ☞ Apprendre la base de la nutrition, de l'hygiène et des instruments de cuisine ;
- ☞ Techniques de cuisine ;
- ☞ Préparation de recette santé.

Entrepreneuriat :

- ☞ Développer l'esprit d'entreprendre ;
- ☞ Mettre en œuvre un projet entrepreneurial ;
- ☞ Développer des stratégies de communication ;
- ☞ Apprendre à échanger avec la communauté.

ENRICHISSEMENT SPORTS

OBJECTIFS :

- Développer de saines habitudes de vie ;
- Développer des habiletés motrices en lien avec une activité physique précise.

ATTENTES:

- Participer à l'ensemble des activités, et ce, BEAU temps, MAUVAIS temps ;
- Se vêtir adéquatement selon l'activité et la température ;
- Adopter des pratiques sécuritaires ;
- Adopter un bon esprit sportif et une belle attitude.

Vélo :

(Route – Montagne – Fat bike – Base d'entraînement intérieur)

- ☞ Sortie à vélo ;
- ☞ Apprendre les techniques de vélo ;
- ☞ Atelier sur l'entretien de son vélo ;
- ☞ Atelier sur la sécurité à vélo ;
- ☞ Atelier sur la nutrition avec des partenaires publiques ;
- ☞ Apprendre à se vêtir selon l'activité.

Ping-pong :

- ☞ Apprendre les différentes techniques ;
- ☞ Comprendre les règles et principes de jeux et les appliquer ;
- ☞ Joute de ping-pong.

Danse :

- ☞ Développement artistique ;
- ☞ Développement de technique du mouvement ;
- ☞ Créer et interpréter ;
- ☞ Expression corporelle ;
- ☞ Spectacle de danse.

Natation :

- ☞ Cours de natation en piscine ;
- ☞ Possibilité d'aller chercher le niveau étoile de bronze, jeunes sauveteurs, médaille (croix) de bronze ;
- ☞ Cours de premiers secours en piscine.

Gymnastique et cheerleading :

- ☞ Développer l'ensemble des aptitudes physiques et gymniques ;
- ☞ Apprendre différentes pratiques de la gymnastique ;
- ☞ Ateliers sur les saines habitudes de vie avec les partenaires.

Multisport d'équipe :

- ☞ Apprendre les différentes techniques ;
- ☞ Comprendre les règles et principes de jeux et les appliquer ;
- ☞ Parties de sports d'équipe (Basketball, volleyball, badminton, pickleball, hockey cosom).

ENRICHISSEMENT INFORMATIQUE

OBJECTIFS :

- Favoriser la collaboration, la créativité et l'inclusion de tous les participants ainsi que développer de saines habitudes.

ATTENTES:

- Participer à l'ensemble des activités ;
- Utiliser des stratégies ;
- Développer ses connaissances en lien avec l'art et les technologies ;
- Avoir une bonne communication.

E-Sport :

- ☞ Jeux de sports électroniques gratuits et adaptés à l'âge des élèves :
 - Overwatch 2 : jeu de tir 1re personne
 - Marvel Rivals : jeu de tir 3e personne
 - Fornite : jeu de tir 3e personne
 - EFootball : jeu de soccer
 - Fall Guys : jeu d'habiletés par niveau
 - Trackmania : jeu de course
 - Yu-GiOh Master Duel : jeu de cartes stratégique
 - Brawlhalla : jeu de combat en 2d, bande dessinée
 - Rocket league : jeu de soccer avec des bolides
- ☞ Collaboration (équipe de 2) ;
- ☞ Enseignement des bonnes habitudes d'utilisation ;
- ☞ Formation éducative Ex. GAMER MENTOR – LE CIEL (élèves et parents) ;
- ☞ Exclusion des cellulaires et les jeux mobiles ;
- ☞ Autorisation parentale.

Média de l'information:

- ☞ Apprendre les différents logiciels de traitement de texte (Word, Canvas, Powerpoint) ;
- ☞ Réaliser un journal étudiant ;
- ☞ Réaliser des articles dans le journal ;
- ☞ Apprendre des techniques pour interviewer ;
- ☞ Apprendre les essentiels en photographie.

Quilles – Curling – Disc golf :

- ☞ Parties de bowling, de curling et disc golf ;
- ☞ Apprendre les techniques de bowling, de curling et disc golf ;
- ☞ Comprendre les règles et principes de jeux et les appliquer.

Aventure plein air :

(Ski de fond – Raquettes – Randonnées pédestres - Canot)

- ☞ Activités en lien avec les saisons et la température ;
- ☞ Apprendre les techniques spécifiques aux activités ;
- ☞ Atelier sur la nutrition avec des partenaires de la santé publique ;
- ☞ Apprendre à se vêtir selon l'activité.

ENRICHISSEMENT ARTS

OBJECTIFS :

- Exprimer son côté artistique
- Acquérir de nouvelles connaissances

ATTENTES:

- Exploiter sa créativité ;
- Sortir de sa zone de confort.

Arts plastiques :

- ☞ Création de projets artistiques ;
- ☞ Utilisation de différents médiums ;
- ☞ Apprendre différentes techniques.

Menuiserie :

- ☞ Création de projet de menuiserie ;
- ☞ Apprendre différentes techniques d'ébénisterie ;
- ☞ Apprendre à manipuler les outils ;
- ☞ Apprendre à lire des plans ;
- ☞ Apprendre les règles de sécurité.

Guitare et voix :

- ☞ Expérimenter différentes techniques de chant ;
- ☞ Collaborer à une création collective ;
- ☞ Initiation/perfectionnement à la guitare.

Arts dramatiques : (Théâtre)

- ☞ Apprendre les aspects techniques d'un spectacle ;
- ☞ Explorer les différentes formes théâtrales ;
- ☞ Travailler et explorer la vivacité d'esprit, l'expression corporelle, l'expression de sa créativité, le timbre de voix, etc.



École du Méandre