



Programme d'activités motrices 1 à 5 ans

Les niveaux

Pour adapter les activités aux capacités motrices des enfants, le programme comprend 7 niveaux :

NOM	ÂGE	PRÉREQUIS	AUTRE
 Poussins coquins ^{MD}	12 à 16 mois	L'enfant doit tenir en position debout et être capable de marcher avec l'aide d'un parent.	Chaque enfant doit être accompagné d'un parent.
 Lapins taquins ^{MD}	16 à 20 mois	Aucun	Chaque enfant doit être accompagné d'un parent.
 Ratons fripons ^{MD}	20 à 24 mois	Aucun	Chaque enfant doit être accompagné d'un parent.
 Oursons mignons ^{MD}	2 ans à 2 1/2 ans	Aucun	Chaque enfant doit être accompagné d'un parent.
 P'tits loups filous ^{MD}	2 1/2 ans à 3 ans	Aucun	Chaque enfant doit être accompagné d'un parent.
 Renards débrouillards ^{MD}	3 ans à 4 ans	Aucun	Chaque enfant doit être accompagné d'un parent.

Les options ne sont pas des programmes spécialisés. Des activités telles les jeux de poursuite, les tirs de précision, les jeux en musique ou encore les jeux d'équilibre s'intègrent au programme pour initier les enfants à de nouvelles habiletés motrices utiles à la pratique de ces sports.



Renards débrouillards ^{MD} OPTION BASKETBALL

Activités spécifiques à l'option : jeux de dribble, jeux de manipulation avec ballon, tirs au panier, jeux de course, petites parties de basketball, etc.



Renards débrouillards ^{MD} OPTION SOCCER

Activités spécifiques à l'option: tirs de précision, jeux de passes, jeux de poursuite, petites parties de soccer, etc.



Renards débrouillards ^{MD} OPTION DANSE

Activités spécifiques à l'option : jeux en musique, jeux d'équilibre, pas de base, apprentissage d'une petite chorégraphie, etc.



Aigles agiles ^{MC}

4 ans à 5 ans

Aucun

Chaque enfant doit être accompagné d'un parent.

Les Aigles agiles continuent de développer leurs habiletés motrices tout en s'initiant à différents sports soit soccer, basketball, hockey ainsi qu'un sport "découverte" chaque session.

Note : un enfant peut être inscrit à un niveau sans avoir obligatoirement participé au précédent.