

Suggestions d'activités d'animation de la lecture du magazine *Minimag* à l'intention des enseignantes et des enseignants



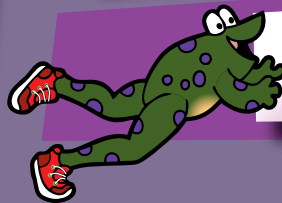
Minimag

Volume 5, n° 3

Le magazine *Minimag* répond aux besoins et aux champs d'intérêt des élèves de la maternelle à la 2^e année.



Trois numéros du *Minimag* sont parus pendant l'année scolaire 2012-2013.



Le but du *Minimag* est de susciter le goût de la lecture chez les élèves, tout en favorisant le développement de l'identité culturelle.



L'animation de la lecture est l'élément clé qui assure le succès quant au développement du goût de la lecture chez les petits.



Ce feuillet de suggestions d'activités d'animation de la lecture présente une variété d'activités simples et motivantes à réaliser avant et après la lecture des rubriques du magazine. Ces activités permettent aux élèves de profiter pleinement du *Minimag*.

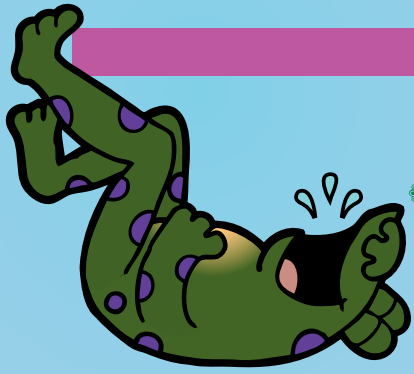


Activités pour utilisation avec un TBI



Le CFORP a élaboré et a produit un cédérom d'activités à utiliser avec un tableau blanc interactif (TBI), qui accompagne ce numéro du *Minimag*. Cette ressource est en vente à la Librairie du Centre.

Prôie de Placotine



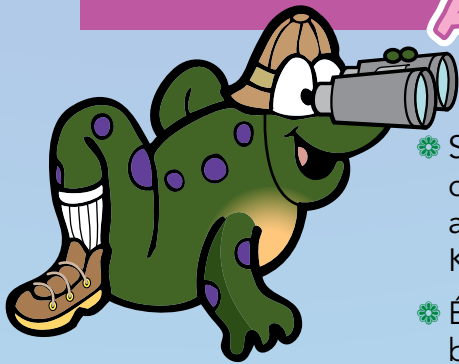
Avant la lecture

- * Trouver, au préalable, dans Internet, des illustrations d'empreintes d'animaux. Les montrer aux élèves, puis leur demander de deviner l'animal auquel elles appartiennent.
- * Poser aux élèves la question suivante : As-tu déjà suivi des pistes d'animal? Inviter celles et ceux qui répondent « oui » à raconter leur expérience.
- * Découper, au préalable, une série d'illustrations de la bande dessinée. Distribuer les illustrations à huit élèves, puis leur demander de raconter, à tour de rôle, ce qui se passe dans leur illustration. Inviter les autres élèves à déterminer l'ordre chronologique des illustrations.

Après la lecture

- * Demander aux élèves de dessiner ce qui, selon elles et eux, effraie Placotine et Parlotte. Les inviter à présenter leur dessin au groupe-classe, puis à vérifier leur prédiction en cherchant la case 9 dans le magazine.
- * Poser aux élèves la question suivante : Penses-tu que Placotine et Parlotte devraient accepter d'être les amies de Kito? Explique ta réponse.
- * Former des équipes de trois. Assigner aux membres de l'équipe les rôles suivants : Placotine, Parlotte et Kito. Inviter les équipes à faire la lecture à voix haute du dialogue, puis à ajouter ce qu'elles pensent que diront Placotine et Parlotte (p. ex., Nous voulons bien être tes amies.).

Animal formidable



Avant la lecture

- * Situer les îles d'Indonésie sur une carte du monde pour montrer aux élèves où vit le dragon de Komodo.
- * Écrire, au préalable, sur des bandes de papier, le nom de diverses parties du corps du dragon de Komodo (p. ex., les yeux, les dents, les oreilles, le dos, les pattes), puis les mettre dans une boîte. Écrire, au tableau, le nom *dragon de Komodo*. Former des équipes de deux. Inviter les équipes à prendre au hasard une bande de papier, puis à rédiger une phrase décrivant la partie du corps telle qu'elles l'imaginent (p. ex., Les yeux du dragon de

Après la lecture

- * Vérifier, en groupe-classe, l'exactitude des phrases affichées dans la salle de classe (voir la seconde activité réalisée avant la lecture).
- * Diviser le groupe-classe en deux équipes. Demander aux élèves de la première équipe d'écrire, sur une bande de papier, un énoncé vrai au sujet du dragon de Komodo (p. ex., Le dragon de Komodo court vite.). Demander aux élèves de la seconde équipe d'écrire, sur une bande de papier, un énoncé faux au sujet du dragon de Komodo (p. ex., Le dragon de Komodo utilise son nez pour sentir.). Remettre un œuf en



Komodo sont jaunes.). Leur demander de lire à voix haute leur phrase, puis de l'afficher dans la salle de classe. Continuer ainsi jusqu'à ce que toutes les parties du corps aient été décrites.

plastique à chaque élève et lui demander de mettre son énoncé dans l'œuf, puis de le cacher dans la salle de classe. Inviter un ou une élève à trouver un œuf, à lire à voix haute l'énoncé, puis à dire si l'énoncé est vrai ou faux. Continuer ainsi jusqu'à ce que tous les énoncés aient été lus.

- * Trouver, au préalable, dans Internet, une vidéo d'un dragon de Komodo qui sort de sa coquille. Inviter les élèves à visionner la vidéo, puis à commenter ce qu'elles et ils ont vu.



Mots et pictos

Avant la lecture

- * Préparer, au préalable, l'outil organisationnel ci-dessous, puis écrire le nom de diverses couleurs qui ne paraissent pas dans la comptine. Trouver, en groupe-classe, des noms qui riment avec les noms des couleurs, puis les écrire dans l'outil organisationnel.

Couleur	Mots qui riment
vert	mer, ver
beige	neige, motoneige

- * Poser aux élèves la question suivante : As-tu déjà fait un rêve drôle? Inviter celles et ceux qui répondent « oui » à raconter leur rêve.

Après la lecture

- * À l'aide d'un remue-méninges, dresser une liste de noms de dinosaures autres que ceux présentés dans la comptine (p. ex., un spinosaure, un brontosauure, un diplodocus). Demander aux élèves de rédiger, en équipes, une strophe que l'on pourrait ajouter à la comptine en utilisant le nom d'un de ces dinosaures et en se référant à la liste de couleurs et de mots qui riment (voir la première activité réalisée avant la lecture). Inviter les équipes à lire à voix haute leur strophe.

Exemple de strophe :

Dans mon rêve, j'ai rencontré
Des dinosaures très agités.
Un spinosaure vert nageait dans la mer
Un spinosaure beige jouait dans la neige.



- ✿ Montrer une craie de cire bleue aux élèves. Leur demander de nommer la couleur, puis l'écrire au tableau. À l'aide d'un remue-méninges, dresser, au tableau, une liste de mots qui riment avec le mot *bleu* (p. ex., *feu, jeu, nœud*). Faire de même avec les autres couleurs présentées dans la comptine.

- ✿ Mettre, au préalable, dans une boîte, des bandes de papier sur lesquelles sont écrites les troisième et quatrième phrases de chaque strophe de la comptine. Inviter un ou une élève à prendre au hasard une bande de papier, puis à mimer la phrase. Demander aux autres élèves du groupe-classe de deviner la phrase dont il s'agit.



Au travail

Avant la lecture

- ✿ Trouver, au préalable, dans Internet, une vidéo présentant un ou une paléontologue en train de travailler. Inviter les élèves à visionner la vidéo, puis à répondre aux questions suivantes :
 - Quelle partie du travail de paléontologue est la plus intéressante?
 - Quelle partie du travail de paléontologue est la plus difficile?

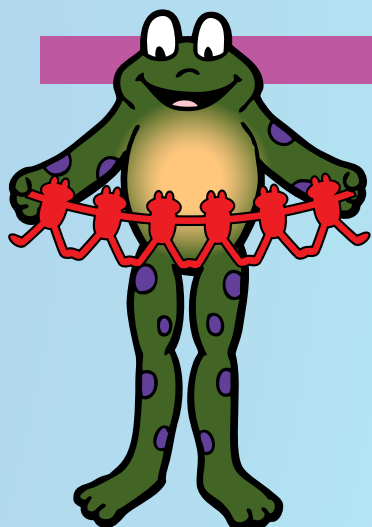
Après la lecture

- ✿ Cacher des dinosaures en plastique dans un bac à sable. Inviter un ou une élève à trouver un dinosaure en utilisant un pinceau pour remuer délicatement le sable. Continuer ainsi jusqu'à ce que tous les dinosaures aient été trouvés.
- ✿ Montrer aux élèves des dinosaures en plastique. Animer une discussion en vue de les classer selon divers critères (p. ex., la couleur, la grandeur, le mode de déplacement (bipède/quadripède)).
- ✿ Inviter les élèves à fabriquer un fossile.

Marche à suivre

1. Prends un morceau de pâte à modeler qui durcit.
2. Choisis un objet dur (p. ex., un dinosaure en plastique, un coquillage).
3. Mets l'objet sur le morceau de pâte à modeler, puis appuie dessus pour faire une empreinte.
4. Sépare l'objet du morceau de pâte à modeler.
5. Laisse durcir le morceau de pâte à modeler.





Avant la lecture

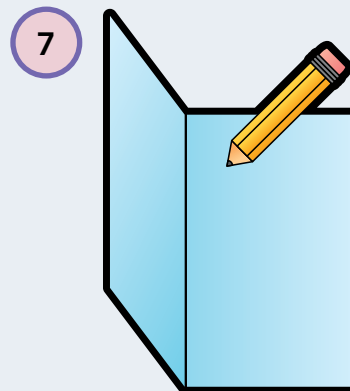
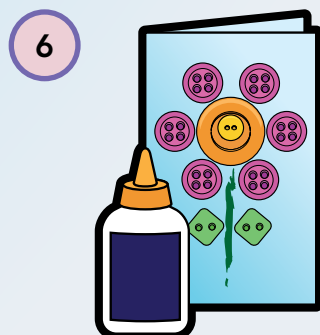
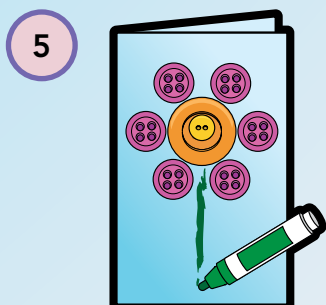
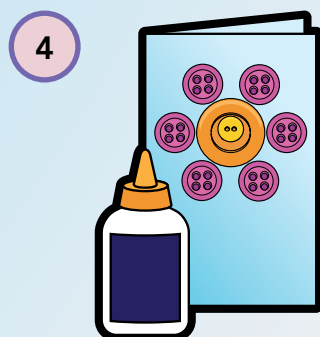
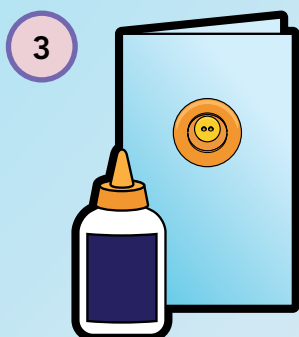
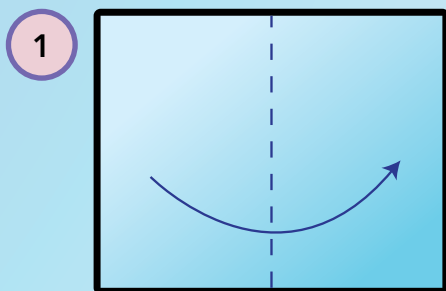
- * À l'aide d'un remue-méninges, dresser une liste d'occasions au cours desquelles on remet une carte (p. ex., un anniversaire, un mariage, une naissance).
- * Poser aux élèves la question suivante : Si tu fabriquais une carte, à qui l'offrirais-tu? Explique ta réponse.
- * Demander, au préalable, à chaque élève d'apporter une dizaine de boutons usagés en salle de classe. Former des équipes de deux. Demander aux équipes de classer leurs boutons selon diverses caractéristiques (p. ex., le nombre de trous, la couleur, la grosseur, la forme).

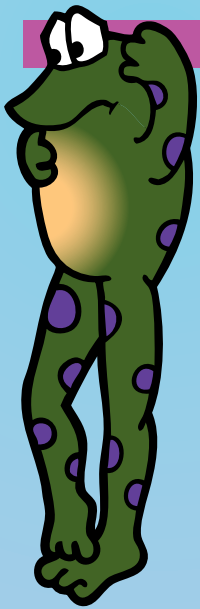
Après la lecture

- * Demander aux élèves de rédiger, en équipes, de courts messages que l'on pourrait écrire à l'intérieur d'une carte (p. ex., Merci. Je t'aime. Tu es mon ami. Tu es gentille.). Demander aux équipes de les lire à voix haute, puis les noter au tableau.
- * Demander aux élèves de fabriquer une carte en respectant la marche à suivre des pages 14 et 15 du magazine. Les inviter à dire à qui elles et ils offriront leur carte.
- * Demander aux élèves de fabriquer une carte sur laquelle paraît une fleur créée avec des boutons.

Marche à suivre

1. Plie un carton de couleur (12 cm sur 20 cm) en deux, puis marque le pli.
2. Colle un gros bouton sur la carte.
3. Colle un bouton minuscule au centre du gros bouton.
4. Colle six petits boutons autour du gros bouton.
5. Dessine une tige en utilisant un crayon-feutre.
6. Colle un bouton moyen de chaque côté de la tige.
7. Laisse sécher la colle, puis écris un message à l'intérieur de la carte.





Que faire?

Avant la lecture

- ✿ Inviter les élèves à présenter leur jouet préféré, puis à décrire la façon dont elles et ils se sentiraient si quelqu'un le leur enlevait.
- ✿ À l'aide d'un remue-méninges, dresser une liste de bonnes manières à adopter pendant une visite chez un ami ou une amie (p. ex., demander la permission de prendre un jouet; aider à ranger les jouets; dire « s'il vous plaît » et « merci »).

Après la lecture

- ✿ Animer une discussion en partant des questions suivantes :
 - Est-ce important de dire la vérité?
 - Quelles peuvent être les conséquences de ne pas dire la vérité?
- ✿ Demander aux élèves d'inventer, en équipes, une autre situation finale à l'histoire, puis de créer une saynète qui se termine selon leur situation finale. Les inviter à présenter leur saynète devant le groupe-classe.

Cherche et trouve

Avant la lecture



- ✿ Situer l'Alberta sur une carte du Canada. Pour les élèves demeurant à l'extérieur de cette province, montrer le trajet à suivre pour aller en Alberta à partir de leur province ou de leur territoire.
- ✿ Faire observer les deux drapeaux au haut de la page 18 du magazine. Préciser que celui de gauche est le drapeau provincial et celui de droite, le drapeau franco-albertain. Faire remarquer les deux fleurs sur le drapeau franco-albertain : la rose auriculaire, symbole de l'Alberta, et la fleur de lys, symbole de la francophonie.

Après la lecture

- ✿ Trouver, dans Internet, des photos du parc provincial Dinosaur. Les montrer aux élèves, puis leur poser la question suivante : As-tu déjà visité le parc provincial Dinosaur? Inviter celles et ceux qui répondent « oui » à raconter leur expérience. Demander à celles et à ceux qui répondent « non » de dire si elles et ils aimeraient visiter ce parc, puis d'expliquer leur réponse.
- ✿ Demander aux élèves de choisir, en équipes, quelques éléments que l'on voit sur la carte de l'Alberta, puis de préparer une devinette pour chacun. Les inviter à présenter leurs devinettes et demander aux autres élèves du groupe-classe de deviner l'élément dont il s'agit.





Piacotine raconte

Avant la lecture

- ✿ Préparer, au préalable, sur une feuille grand format, l'outil organisationnel ci-dessous. Demander aux élèves d'observer chaque illustration du récit, de lire la phrase qui correspond à l'illustration, puis de prédire si la phrase est vraie ou fausse en écrivant **V** ou **F** dans la case appropriée, sous le titre **Avant la lecture**.

	Un ami pas comme les autres	Avant la lecture	Après la lecture
1	Deux diplodocus jouent à cache-cache.		
2	Les diplodocus ont peur du tyrannosaure.		
3	Le tyrannosaure veut manger les diplodocus.		
4	Le tyrannosaure pourchasse les diplodocus.		
5	Les diplodocus mangent des feuilles.		
6	Les diplodocus invitent le tyrannosaure à dîner.		
7	Le tyrannosaure aime la salade.		
8	Les diplodocus disent au tyrannosaure de partir.		

- ✿ À l'aide d'un remue-méninges, dresser une liste de prénoms que l'on pourrait donner à un jumeau et à une jumelle (p. ex., Charles et Charlotte, Jean et Jeannette, Louis et Louise).

Après la lecture

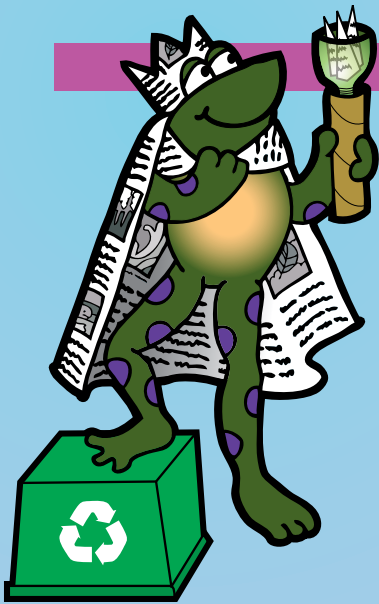
- ✿ Demander aux élèves de relire les phrases qui correspondent aux illustrations du récit, puis d'indiquer si elles sont vraies ou fausses en écrivant **V** ou **F** dans la case appropriée, sous le titre **Après la lecture** (voir la première activité réalisée avant la lecture).

- ✿ Préparer, au préalable, l'outil organisationnel ci-dessous. Animer une discussion en vue de faire ressortir des différences entre le diplodocus et le tyrannosaure.

Diplodocus	Tyrannosaure
quadrupède	bipède
herbivore	carnivore
très longue queue	longue queue
dents fines	dents tranchantes
long cou	cou court

- ✿ Inviter les élèves à dessiner un repas qu'aimerait manger Hugo, puis à le présenter au groupe-classe en complétant la phrase suivante : J'ai dessiné..., car Hugo est un carnivore.
- ✿ Poser aux élèves la question suivante : Pourquoi peut-on dire que Hugo est un ami pas comme les autres?





Enviro école

Avant la lecture

- ✿ À l'aide d'un remue-méninges, dresser une liste de gestes que l'on peut faire pour garder la Terre propre (p. ex., jeter les déchets dans une poubelle; mettre les boîtes de carton au recyclage).
- ✿ Inviter les élèves à apporter leurs collations et leur repas du midi dans des contenants réutilisables.

Après la lecture

- ✿ Demander aux élèves d'apporter en salle de classe quelques bouteilles de plastique avec les bouchons. Les inviter à inventer, en équipes, un jeu en utilisant les bouteilles ou les bouchons. Leur demander de présenter leur jeu au groupe-classe.
- ✿ Présenter aux élèves les règles du jeu de serpents et échelles.
 - Place ton jeton à l'extérieur du jeu.
 - Lance le dé. Avance ton jeton du nombre de cases qu'indique le dé.
 - Si ton jeton s'arrête au bas d'une échelle, monte-le au haut de l'échelle.
 - Si ton jeton s'arrête sur le bout de la queue d'un serpent, descends-le jusqu'à la tête du serpent.

Les inviter à jouer, en équipes, au jeu de la page 23 du magazine.



Recette

Avant la lecture

- ✿ Écrire, au préalable, sur des bandes de papier, les six consignes de la recette, puis les mettre dans une boîte. Écrire, sur une feuille grand format, les chiffres 1 à 6. Inviter un ou une élève à prendre au hasard une bande de papier, à lire à voix haute la consigne, puis à la placer près du chiffre approprié. Continuer ainsi jusqu'à ce que toutes les consignes aient été placées.

Après la lecture

- ✿ Demander aux élèves d'inventer, en équipes, une recette de tartine, de rédiger la marche à suivre et d'illustrer chaque consigne. Les inviter à présenter leur recette au groupe-classe.



- ✿ Préparer, au préalable, l'outil organisationnel ci-dessous. À l'aide d'un remue-méninges, dresser une liste de sandwiches. Inviter les élèves à indiquer celui qu'elles et ils préfèrent en ajoutant une étoile dans la case appropriée.

Sandwich au poulet	Sandwich au jambon	Sandwich aux bananes	Sandwich aux tomates	Sandwich aux oeufs
*	*	*	*	*
*	*	*		*
	*	*		



Découverte

Avant la lecture

- ✿ Expliquer aux élèves que la couleur de certains animaux leur permet de se cacher facilement dans la nature. C'est le camouflage. Poser aux élèves les questions suivantes :
 - Comment les animaux se camouflent-ils?
 - Pourquoi les animaux se camouflent-ils?
- ✿ Trouver, au préalable, dans Internet, une vidéo d'animaux camouflés. Inviter les élèves à visionner la vidéo, puis à décrire la façon dont sont camouflés les animaux.

Après la lecture

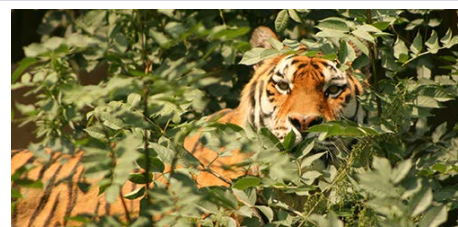
- ✿ Trouver, au préalable, des photos d'animaux camouflés, puis les mettre dans une boîte. Préparer l'outil organisationnel ci-dessous. Inviter un ou une élève à prendre au hasard une photo et à la coller dans la case appropriée. Continuer ainsi jusqu'à ce que toutes les photos aient été collées.

Se protéger de ses prédateurs



© Amedicidda/Dreamstime.com

Surprendre ses proies



© Alain Lacroix/Dreamstime.com



Placotine voyage



Avant la lecture

- ❁ Préparer, au préalable, l'outil organisationnel ci-dessous. Inviter les élèves à faire la dégustation de caramboles. Leur demander d'écrire leur prénom, puis d'indiquer si elles et ils aiment la carambole en dessinant un visage souriant ou un visage triste.

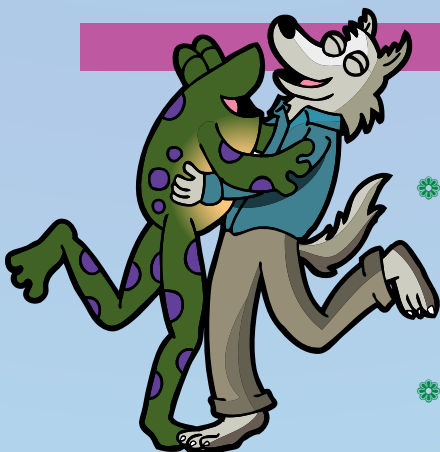
Élève	J'aime la carambole.	Je n'aime pas la carambole.
Xavier	☺	
Krista	☺	
Lynne		☹

- ❁ Situer la Guadeloupe sur une carte du monde. Montrer le trajet à suivre pour aller en Guadeloupe à partir du Canada. Préciser que le français est la langue officielle de la Guadeloupe.

Après la lecture

- ❁ Demander aux élèves de comparer les couleurs du drapeau de la Guadeloupe avec celles du drapeau du Canada.
- ❁ Inviter les élèves à dire ce qu'elles et ils aimeraient voir ou faire pendant un voyage en Guadeloupe en complétant la phrase suivante : Si je visitais la Guadeloupe, j'aimerais... (p. ex., cueillir une fleur de frangipanier; donner du sucre à un sucrier à ventre jaune).
- ❁ Couper divers fruits, puis demander aux élèves d'observer la forme des tranches de chacun (p. ex., une tranche de carambole forme une étoile; une tranche d'orange forme un cercle; une tranche de kiwi forme un ovale).

Loup Filou



Avant la lecture

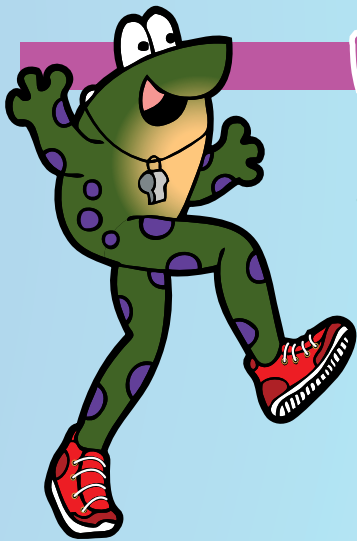
- ❁ Poser aux élèves la question suivante : Aimes-tu te déguiser? Inviter celles et ceux qui répondent « oui » à décrire leur costume préféré.
- ❁ Poser aux élèves les questions suivantes :
 - Est-ce que quelqu'un t'a déjà fait peur?
 - As-tu déjà fait peur à quelqu'un?

Inviter celles et ceux qui répondent « oui » à raconter leur expérience.

Après la lecture

- ❁ Demander aux élèves de dessiner, en équipes, deux autres illustrations que l'on pourrait ajouter à la bande dessinée. Les inviter à présenter leurs illustrations au groupe-classe.
- ❁ Demander aux équipes d'inventer un dialogue dans lequel Loup Filou essaye de convaincre l'ours de le laisser descendre de l'arbre. Les inviter à lire leur dialogue devant le groupe-classe.





Bouger, c'est santé!

Avant la lecture

- ✿ Écrire, au préalable, diverses émotions sur des bandes de papier (p. ex., la peine, la joie, la peur, la surprise), puis les mettre dans une boîte. Inviter un ou une élève à prendre au hasard une bande de papier et à mimer l'émotion. Demander aux autres élèves du groupe-classe de deviner l'émotion dont il s'agit. Continuer ainsi jusqu'à ce que toutes les émotions aient été mimées.
- ✿ Inviter des élèves à essayer de faire rire les autres élèves du groupe-classe en faisant des expressions comiques.
- ✿ Demander aux élèves d'inventer, en équipes, un jeu auquel elles et ils pourraient jouer en utilisant une ligne tracée sur le sol. Les inviter à faire la démonstration de leur jeu devant le groupe-classe.

Après la lecture

- ✿ Amener les élèves à l'extérieur pour jouer au jeu *Perdras-tu l'équilibre?*
- ✿ Demander aux élèves d'inventer, en équipes, une version modifiée du jeu *Perdras-tu l'équilibre?* (p. ex., On trace une ligne en zigzag sur le sol. Chaque joueur ou joueuse, à tour de rôle, marche à reculons sur la ligne.). Les inviter à faire la démonstration de leur jeu devant le groupe-classe.

