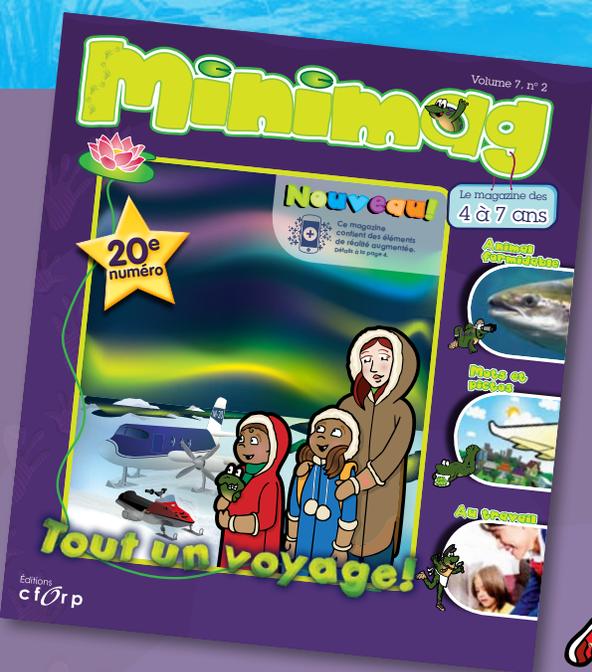


Suggestions d'activités d'animation de la lecture du magazine *Minimag* à l'intention des enseignantes et des enseignants



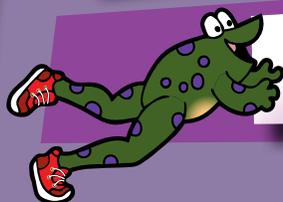
Minimag

Volume 7, n° 2

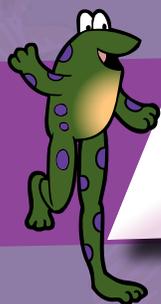
Le magazine *Minimag* répond aux besoins et aux champs d'intérêt des élèves de la maternelle à la 2^e année.



Trois numéros du *Minimag* vont paraître pendant l'année scolaire 2014-2015.



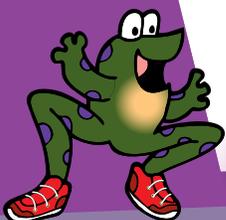
Le but du *Minimag* est de susciter le goût de la lecture chez les élèves, tout en favorisant le développement de l'identité culturelle.



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*.



Le *Minimag* présente des sujets et des thèmes qui sont abordés et explorés de façon intéressante à la fois pour les filles et les garçons.



Prôie de Placotine



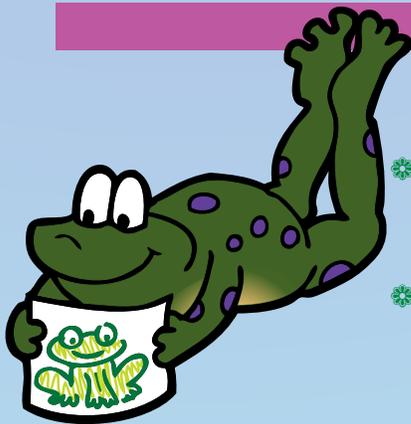
Avant la lecture

- ✿ Essayer de trouver où s'en va Placotine en relevant les indices qui indiquent qu'elle atterrira dans le Grand-Nord.
- ✿ Émettre une hypothèse sur la température et les saisons dans le Grand-Nord, et donner la raison pour laquelle il y a une différence avec votre région.
- ✿ Inviter les élèves à observer les différentes expressions sur le visage de Placotine et à nommer les émotions ou les sentiments que ressent la grenouille.
- ✿ Présenter une [comptine](#) sur l'hiver.

Après la lecture

- ✿ Situer Inuvik sur la carte du Canada.
- ✿ Présenter la [vidéo](#) d'une aurore boréale.
- ✿ Faire un bricolage portant sur les aurores boréales à l'aide des directives suivantes.
 - Faire tomber des gouttes de colorant sur un carton mouillé et laisser les gouttes d'eau s'entremêler.
 - Représenter la nuit en peignant le contour avec de la gouache noire.
 - Découper des montagnes dans du carton noir et les coller au bas du carton.
- ✿ Présenter la [vidéo](#) *La danse des esquimaux* sur Youtube. Chanter et danser avec les élèves.

Mots et pictos



Avant la lecture

- ✿ Rédiger avec les élèves une liste de ce que l'on peut voir dans le ciel.
- ✿ Faire des cartes éclairs avec les pictogrammes du texte et les mots. Demander aux élèves d'associer les cartes-pictos et les cartes-mots. Avec les élèves, ajouter d'autres mots de vocabulaire liés à un avion ou à un aéroport.

Après la lecture

- ✿ Demander aux élèves de dessiner un hublot et d'illustrer, à l'intérieur de celui-ci, ce qu'elles et ils ont déjà vu ou aimeraient voir par un hublot d'avion. Ajouter « J'aimerais voir... ».
- ✿ Inventer d'autres strophes à la comptine en y ajoutant des phrases à structures répétées. Faire un livre collectif comprenant les nouvelles strophes.



Au travail

Avant la lecture



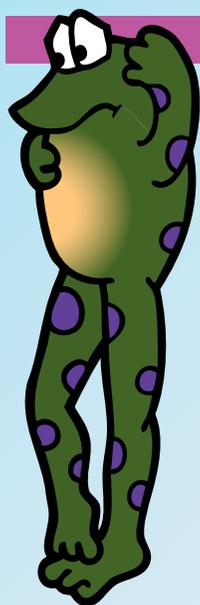
- * Demander aux élèves si elles et ils connaissent le nom du métier des gens qui travaillent à bord d'un avion.
- * Diviser les élèves en petits groupes et les laisser discuter de ce qu'elles et ils connaissent du métier d'agent de bord ou d'agente de bord. En groupe-classe, mettre les connaissances en commun.
- * Dresser, au tableau, la liste des métiers liés aux aéroports. Les élèves formulent oralement une devinette pour un métier, qui comporte deux ou trois indices.

Après la lecture

- * Dans un centre d'activité, simuler l'intérieur d'un avion en disposant quelques chaises en rangées, divisées par une allée centrale, de même qu'un chariot, des verres et de la nourriture, ainsi que quelques accessoires mentionnés dans le texte. Inviter les élèves à être soit des agentes de bord et des agents de bord, soit des passagères et des passagers.
- * Poser aux élèves les questions suivantes :
 - Connais-tu d'autres métiers où l'on porte un uniforme?
 - Connais-tu d'autres métiers où les gens doivent transmettre des messages?
 - Connais-tu d'autres métiers où l'on veille à la sécurité des gens?
- * Inviter chaque élève à choisir ensuite un métier et à le mimer.

Que faire?

Avant la lecture



- * Demander aux élèves si elles et ils se sont déjà perdus et comment la situation s'est terminée.
- * Regarder les illustrations et faire des prédictions sur l'histoire.
- * Discuter avec les enfants des consignes de sécurité à respecter au cours de sorties familiales dans un endroit où il y a beaucoup de gens.

Après la lecture

- * Dresser la liste des émotions que peut ressentir une ou un enfant lorsqu'elle ou il se perd, de même qu'une liste d'émotions que peut ressentir un parent en cherchant son enfant.
- * En petits groupes, les enfants improvisent une saynète sur une situation d'enfant perdu. Varier les lieux où l'on peut se perdre (bois, ville, magasin, etc.). Les inviter à exprimer, dans la saynète, les émotions que peuvent ressentir les parents et les enfants.



Cherche et trouve

Avant la lecture



- ✿ Demander aux élèves si elles et ils connaissent la Roumanie ou des personnes qui viennent de ce pays. Montrer le pays sur le globe terrestre. Discuter des moyens de transport possibles pour se rendre en Roumanie à partir du Canada.
- ✿ Reproduire les illustrations à trouver de la page 18 et créer de petites cartes destinées à faire des regroupements par thèmes : animaux, bâtiments, plantes, etc.

Après la lecture

- ✿ S'assurer de la compréhension des mots sous les illustrations.
- ✿ Un des jeux traditionnels de la Roumanie est la marelle. Expliquer ce jeu aux élèves et y jouer.
- ✿ Faire un diagramme à pictogrammes ou à bandes avec les éléments de la carte qui permettent aux Roumains de gagner leur vie (p. ex., bœuf, pommes de terre, vergers, blé, électricité). Déterminer les éléments qui se trouvent en abondance dans ce pays.

Piacotine raconte

Avant la lecture



- ✿ Ajouter, au centre de lecture, quelques livres portant sur les lynx et les félins, et inviter les élèves à les regarder.
- ✿ À l'aide des illustrations, essayer de prédire ce qui va se passer dans l'histoire.
- ✿ Nommer les animaux que l'on voit sur l'illustration de la première page et trouver d'autres animaux qui vivent dans la forêt boréale.
- ✿ Demander aux élèves de nommer d'autres félins à l'aide des illustrations des livres du centre de lecture.

Après la lecture

- ✿ Rédiger un message ou un courriel que Louis pourrait envoyer à Lucie.
- ✿ Ajouter les mots nouveaux au mur de mots. Vérifier la compréhension de ces mots à l'aide de questions, de devinettes ou de phrases à composer oralement.
- ✿ Lire aux élèves la *fiche descriptive* portant sur le lynx et remplir ensemble la grille de mots entrecroisés.
- ✿ Faire un diagramme à pictogrammes ou à bandes sur les activités que les enfants aiment faire lorsqu'elles et ils sont seuls.



Placotine voyage



Avant la lecture

- ✿ Situer Ottawa sur la carte du Canada. Montrer la distance entre votre localité et Ottawa. Demander aux élèves le meilleur moyen de transport pour s'y rendre.
- ✿ Faire avec les élèves une recherche à l'aide de [Google Maps](#) pour trouver le temps requis pour se rendre en voiture de leur localité jusqu'à Ottawa.
- ✿ Activer les connaissances des élèves sur ce que l'on voit sur les photos, de même que sur les mots en rouge.

Après la lecture

- ✿ À l'aide de la réalité augmentée aux pages 30 et 31, faire découvrir aux élèves deux endroits à visiter à Ottawa.
- ✿ Nommer des lieux que pourrait visiter Placotine si elle venait dans votre ville. Trouver des photos de cet endroit et créer un court dépliant touristique en décrivant chaque endroit.
- ✿ Faire une dégustation de queue de castor.
 - Tartiner de beurre une petite tortilla ou un pain pita.
 - Saupoudrer de sucre blanc et de cannelle, puis déguster.

Loup Filou



Avant la lecture

- ✿ Demander aux élèves de nommer différents endroits où Loup Filou pourrait aller en voyage en montgolfière.
- ✿ Écouter la [chanson La montgolfière](#) sur Youtube.
- ✿ Jouer au jeu « Je pars en voyage et, dans ma valise, j'apporte... ».

Après la lecture

- ✿ Photocopier les pages 32 et 33, découper les cases et demander aux élèves de les remettre en ordre.
- ✿ Écrire, en groupe-classe ou individuellement, une phrase sous chacune des illustrations ou dans des bulles de dialogue.
- ✿ Inventer la suite de l'aventure de Loup Filou en dessinant la prochaine case.

