

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



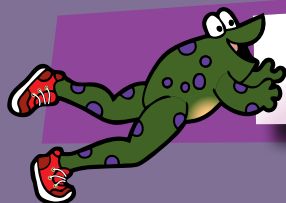
Minimag

Volume 5, n° 3

Le magazine *Minimag* répond aux besoins et aux champs d'intérêt des enfants de 4 à 7 ans.



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



Le but premier du *Minimag* est de susciter le goût de la lecture chez les enfants. De plus, il veut être une ouverture sur la francophonie locale, provinciale, nationale et internationale.



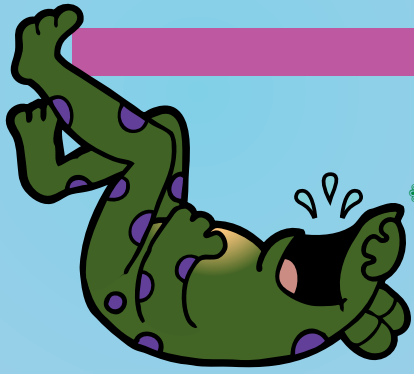
La participation du parent est un élément clé qui assure le succès quant au développement du goût de la lecture chez l'enfant.



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 enfants de profiter pleinement du *Minimag*.



Prôie de Placotine



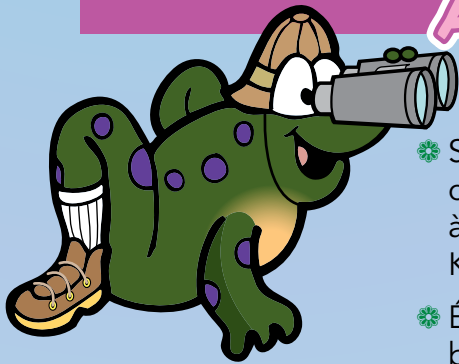
Avant la lecture

- * Trouver, au préalable, dans Internet, des illustrations d'empreintes d'animaux. Les montrer à l'enfant, puis lui demander de deviner l'animal auquel elles appartiennent.
- * Amener l'enfant faire une promenade pour trouver des pistes d'animaux. Lui demander de deviner l'animal auquel elles appartiennent.
- * Demander à l'enfant d'observer les illustrations de la bande dessinée, puis de raconter ce qui se passe dans chacune d'elles.

Après la lecture

- * Demander à l'enfant de dessiner ce qui, selon elle ou lui, effraie Placotine et Parlotte. L'inviter à afficher son illustration sur le réfrigérateur, puis à vérifier sa prédiction en cherchant la case 9 dans le magazine.
- * Poser à l'enfant la question suivante : Penses-tu que Placotine et Parlotte devraient accepter d'être les amies de Kito? Explique ta réponse.

Animal formidable



Avant la lecture

- * Situer les îles d'Indonésie sur une carte du monde pour montrer à l'enfant 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. Prendre au hasard une bande de papier, lire à voix haute le nom de la partie du corps, imaginer sa description, puis compléter la phrase suivante : Je pense que... (p. ex., les yeux) du dragon de Komodo... (p. ex., sont jaunes.). Écrire la phrase sur une feuille. Inviter l'enfant à prendre au hasard une bande de papier, à lire à voix haute le nom de la partie du corps, à imaginer sa description, puis à compléter la

Après la lecture

- * Vérifier avec l'enfant l'exactitude des phrases écrites sur la feuille (voir la seconde activité réalisée avant la lecture).
- * Écrire avec l'enfant, sur des bandes de papier, des énoncés vrais et faux au sujet du dragon de Komodo (p. ex., Le dragon de Komodo court vite. Le dragon de Komodo utilise son nez pour sentir.), puis les mettre dans une boîte. Inviter un membre de la famille à prendre au hasard une bande de papier, puis à dire si l'énoncé est vrai ou faux. Inviter l'enfant à vérifier si la réponse est correcte. Continuer ainsi jusqu'à ce que tous les énoncés aient été lus.



phrase suivante : Je pense que... du dragon de Komodo... Écrire la phrase sur la feuille. Continuer ainsi jusqu'à ce que toutes les parties du corps aient été décrites.

* Trouver, au préalable, dans Internet, une vidéo d'un dragon de Komodo qui sort de sa coquille. Visionner la vidéo avec l'enfant, puis l'inviter à commenter ce qu'elle ou il a 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 avec l'enfant 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

- * Inviter l'enfant à raconter un rêve drôle qu'elle ou il a fait.
- * Montrer à l'enfant une craie de cire bleue. Lui demander de nommer la couleur, puis l'écrire sur une feuille. Dresser avec elle ou lui 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.

Après la lecture

* Dresser avec l'enfant une liste de noms de dinosaures autres que ceux présentés dans la comptine (p. ex., un spinosaure, un brontosauve, un diplodocus). Rédiger avec elle ou lui 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 l'enfant à lire à voix haute la 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.



Au travail

Avant la lecture

- * Trouver, au préalable, dans Internet, une vidéo présentant un ou une paléontologue en train de travailler. Visionner la vidéo avec l'enfant, puis lui poser les 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

- * Montrer à l'enfant des dinosaures en plastique. Lui demander de les classer selon divers critères (p. ex., la couleur, la grandeur, le mode de déplacement (bipède/quadrapède)).
- * Aider l'enfant 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.

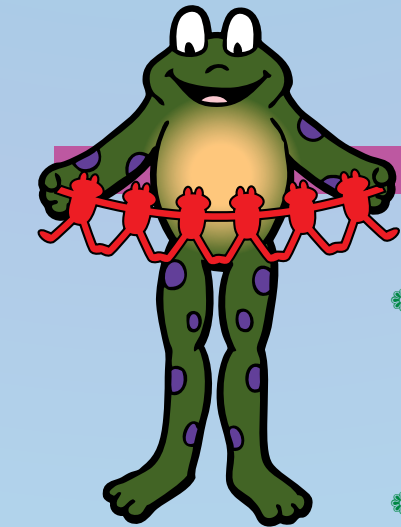
Bricolage

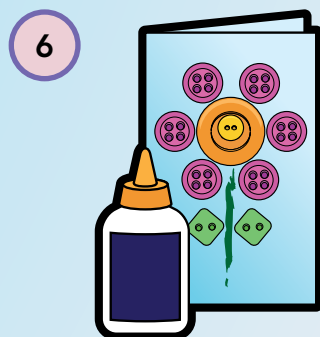
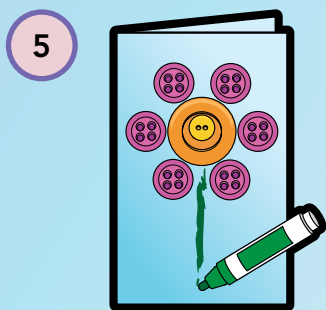
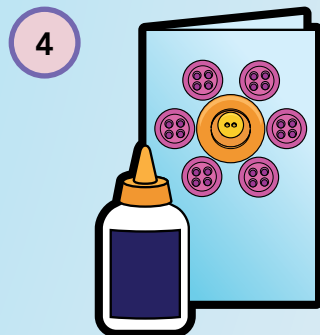
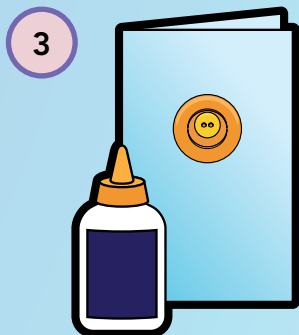
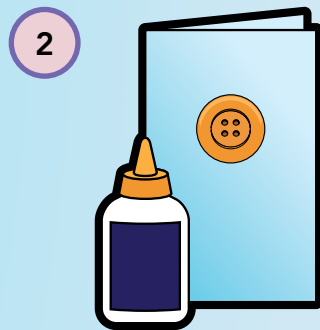
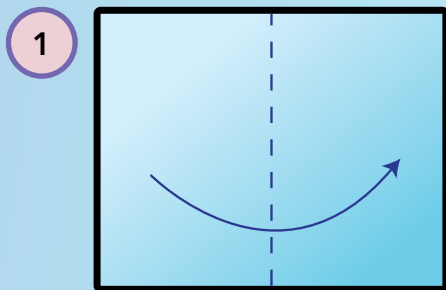
Avant la lecture

- * Dresser avec l'enfant une liste d'occasions au cours desquelles on remet une carte (p. ex., un anniversaire, un mariage, une naissance).
- * Poser à l'enfant la question suivante : Si tu fabriquais une carte, à qui l'offrirais-tu? Explique ta réponse.
- * Mettre à la disposition de l'enfant une dizaine de boutons usagés. Lui demander de les classer selon diverses caractéristiques (p. ex., le nombre de trous, la couleur, la grosseur, la forme).

Après la lecture

- * Rédiger avec l'enfant 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.).
- * Aider l'enfant à fabriquer une carte en respectant la marche à suivre des pages 14 et 15 du magazine. L'inviter à offrir sa carte à un membre de la famille.

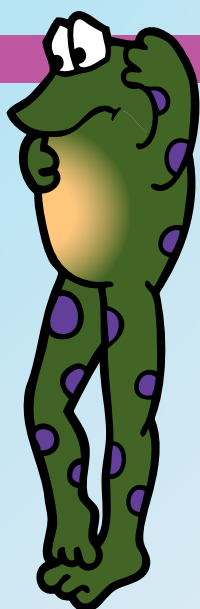
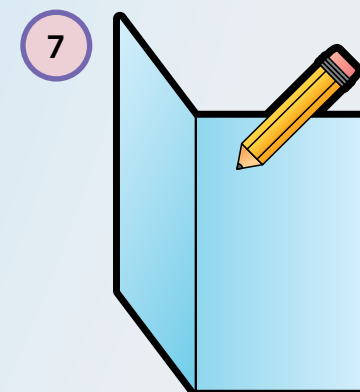




✿ Aider l'enfant à fabriquer une carte sur laquelle paraît une fleur créée avec des boutons.

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 l'enfant à présenter son jouet préféré, puis à décrire la façon dont elle ou il se sentirait si quelqu'un le lui enlevait.
- ✿ Dresser avec l'enfant 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

- ✿ Discuter avec l'enfant en partant des questions suivantes :
 - Est-ce important de dire la vérité?
 - Quelles peuvent être les conséquences de ne pas dire la vérité?
- ✿ Inventer avec l'enfant une autre situation finale à l'histoire, puis créer une saynète qui se termine selon cette situation finale. Présenter la saynète devant un membre de la famille.





Cherche et trouve

Avant la lecture

- ✿ Situer l'Alberta sur une carte du Canada. Pour l'enfant demeurant à l'extérieur de cette province, montrer le trajet à suivre pour aller en Alberta à partir de sa province ou de son territoire.
- ✿ Demander à l'enfant d'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 à l'enfant, puis lui demander de donner des raisons pour lesquelles il serait intéressant de visiter ce parc.
- ✿ Nommer cinq éléments que l'on voit sur la carte de l'Alberta, puis inviter l'enfant à déterminer le nombre de fois que paraît chacun d'eux. Lui demander de présenter ses découvertes en de courtes phrases (p. ex., Il y a trois grands-ducs.).



Piacotine raconte

Avant la lecture

- ✿ Préparer, au préalable, sur une feuille, l'outil organisationnel ci-dessous. Demander à l'enfant 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**.

Après la lecture

- ✿ Demander à l'enfant 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. Discuter avec l'enfant en vue de faire ressortir des différences entre le diplodocus et le tyrannosaure.

	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.		

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



- * Dresser avec l'enfant 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).

- * Inviter l'enfant à dessiner un repas qu'aimerait manger Hugo, puis à le présenter à un membre de la famille en complétant la phrase suivante : J'ai dessiné..., car Hugo est un carnivore.

- * Poser à l'enfant la question suivante : Pourquoi peut-on dire que Hugo est un ami pas comme les autres?

Enviro écolo

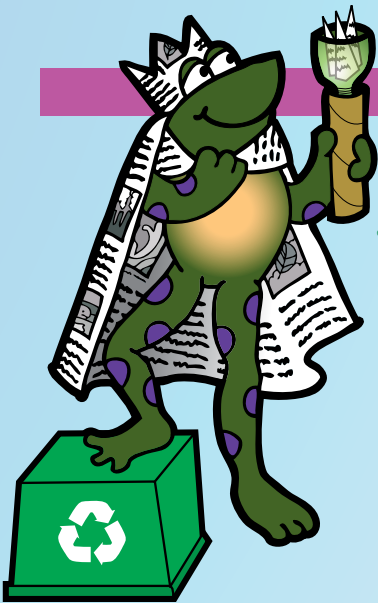
Avant la lecture

- * Dresser avec l'enfant 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).

Après la lecture

- * Inventer avec l'enfant un jeu en utilisant des bouteilles ou des bouchons. En faire la démonstration devant un membre de la famille.
- * Présenter à l'enfant 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.

Jouer avec elle ou lui 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, les chiffres 1 à 6. Inviter l'enfant 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.
- ✿ Préparer, au préalable, l'outil organisationnel ci-dessous. Dresser avec l'enfant une liste de sandwiches. Lui demander d'indiquer son sandwich préféré en écrivant son prénom dans la case appropriée. Par la suite, l'inviter à demander aux membres de la famille d'indiquer leur sandwich préféré en écrivant leur prénom dans la case appropriée. Afficher l'outil organisationnel sur le réfrigérateur.

Sandwich au poulet	Sandwich au jambon	Sandwich aux bananes	Sandwich aux tomates	Sandwich aux oeufs
Luc	Michel	Chloé		Xavier
	Louise			

Après la lecture

- ✿ Préparer avec l'enfant la recette de la page 27 du magazine. Inviter les membres de la famille à déguster les tartines.
- ✿ Préparer avec l'enfant la recette de la page 27 du magazine en remplaçant le jambon par une autre sorte de viande.



Découverte



Avant la lecture

- ✿ Expliquer à l'enfant que la couleur de certains animaux leur permet de se cacher facilement dans la nature. C'est le camouflage. Lui poser 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. Visionner la vidéo avec l'enfant, puis l'inviter à décrire la façon dont sont camouflés les animaux.

Après la lecture

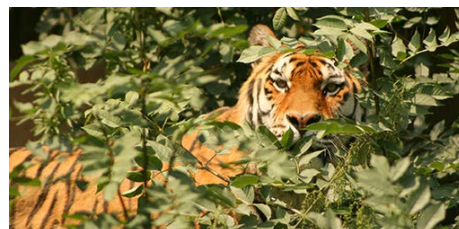
- ✿ Trouver, au préalable, des photos d'animaux camouflés, puis les mettre dans une boîte. Écrire, sur des feuilles, les deux titres suivants : **Se protéger de ses prédateurs** et **Surprendre ses proies**. Les mettre l'une à côté de l'autre sur une table. Inviter l'enfant à prendre au hasard une photo et à la placer sous le titre approprié. Continuer ainsi jusqu'à ce que toutes les photos aient été placées.

Se protéger de ses prédateurs



© Amedididda/Dreamstime.com

Surprendre ses proies



© Alain Lacroix/Dreamstime.com

Placotine voyage

Avant la lecture

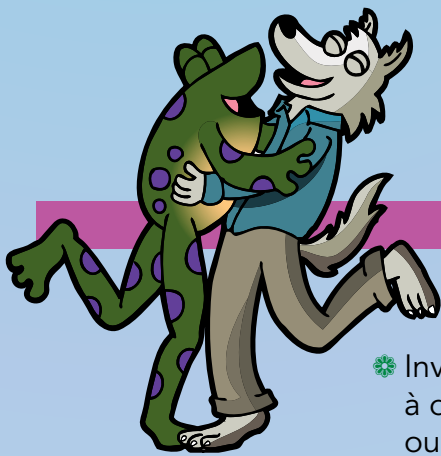
- ✿ Amener l'enfant à l'épicerie pour acheter des caramboles, puis l'inviter à goûter à ce fruit.
- ✿ Situer la Guadeloupe sur une carte du monde. Montrer le trajet à suivre pour aller en Guadeloupe à partir du Canada. Préciser que le français est la langue officielle de la Guadeloupe.

Après la lecture

- ✿ Demander à l'enfant de comparer les couleurs du drapeau de la Guadeloupe avec celles du drapeau du Canada.



- ✿ Inviter l'enfant à dire ce qu'elle ou il aimerait 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 à l'enfant 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

- ✿ Inviter l'enfant à se déguiser, puis à dire la raison pour laquelle elle ou il aime son costume.

Après la lecture

- ✿ Inventer avec l'enfant une situation finale dans laquelle Loup Filou réussit à descendre de l'arbre. L'inviter à raconter à un membre de la famille l'histoire de Loup Filou en y ajoutant la nouvelle situation finale.
- ✿ Inventer avec l'enfant un dialogue dans lequel Loup Filou essaye de convaincre l'ours de le laisser descendre de l'arbre. Lire avec elle ou lui le dialogue devant un membre de la famille.





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. Prendre au hasard une bande de papier, puis mimer l'émotion. Demander à l'enfant de deviner l'émotion dont il s'agit. L'inviter à prendre au hasard une bande de papier, puis à mimer l'émotion. Deviner l'émotion dont il s'agit. Continuer ainsi jusqu'à ce que toutes les émotions aient été mimées.
- ✿ Inventer avec l'enfant un jeu auquel on pourrait jouer en utilisant une ligne tracée sur le sol. En faire la démonstration devant un membre de la famille.

Après la lecture

- ✿ Amener l'enfant à l'extérieur pour jouer au jeu *Perdras-tu l'équilibre?*

