

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

Minimag

Volume 3, 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 magazine sont parus pendant l'année scolaire 2010-2011.

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

Le *Minimag* présente des sujets d'intérêt qui sont abordés et explorés de façon intéressante pour les filles et les garçons. Divers types de textes, tels le récit, la bande dessinée et la marche à suivre, mis en pages de façon attrayante, captent et maintiennent leur intérêt. De plus, la variété et la richesse du vocabulaire, ainsi que les nombreuses illustrations et photos permettent aux élèves d'élargir leurs champs lexicaux et de mieux comprendre ce qu'elles et ils lisent.

Activités d'animation

L'animation de la lecture du *Minimag* est l'élément clé qui assure le succès quant au développement du goût de la lecture chez les élèves. Voilà pourquoi un feuillet de suggestions d'activités d'animation de la lecture accompagne chaque numéro du *Minimag*. Le feuillet présente une variété d'activités simples, pertinentes et motivantes à réaliser avant et après la lecture des rubriques du magazine. On suggère, entre autres, des activités de communication orale, des activités de lecture, des activités manuelles et des activités physiques.



Activités pour utilisation avec un



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.

Drôle de Placotine



Avant la lecture

- ✿ Préparer, au préalable, le tableau ci-dessous sur une feuille grand format. Poser aux élèves la question suivante : Quels sports pratique-t-on aux Jeux olympiques d'été? Écrire, dans le tableau, le nom des sports que nomment les élèves. Inviter chaque élève à écrire son prénom et à indiquer son sport préféré en coloriant la case appropriée.

	Tir à l'arc	Cyclisme	Natation	Basket-ball	Tennis	Équitation
Jean						
Louis						
Nicole						
Félix						
Marie						

- ✿ Inviter les élèves ayant déjà gagné une médaille à l'apporter à l'école pour la montrer au groupe-classe.
- ✿ Montrer aux élèves une illustration des anneaux olympiques. Leur poser la question suivante : Quel événement ce symbole représente-t-il? Préciser que les couleurs bleu, rouge, jaune, noir et vert paraissent au moins une fois sur les drapeaux des différents pays.

Après la lecture

- ✿ Inviter les élèves à fabriquer une médaille que pourrait gagner l'un des personnages ci-après aux Jeux olympiques d'été : Placotine, Jazon, Alphabet ou Parlotte.

Marche à suivre

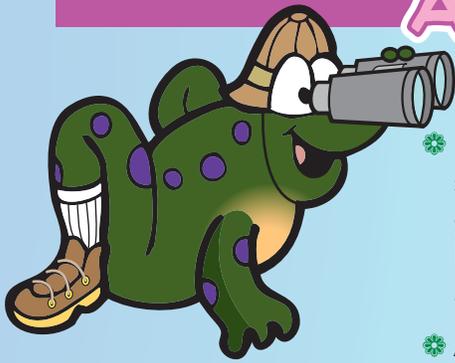
1. Dessine un cercle sur un carton de couleur.
2. Découpe le cercle.
3. Fais, dans le cercle, un dessin qui représente le sport du personnage que tu as choisi.
4. Fais un trou au haut du cercle en utilisant un poinçon.
5. Enfile un bout de laine dans le trou et fais un noeud.

Afficher les médailles dans la salle de classe.

- ✿ Faire asseoir les élèves en cercle. Inviter chaque élève à dire avec expression une phrase d'encouragement à Placotine (p. ex., Vas-y, Placotine! Bravo, Placotine! Tu es capable, Placotine!).



Animal formidable



Avant la lecture

- ❁ Poser aux élèves la question suivante : As-tu déjà tenu une grenouille dans tes mains? Inviter les élèves qui répondent « oui » à décrire leur expérience.
- ❁ Amener les élèves au gymnase. Coller, sur le plancher, un cercle en carton. Demander aux élèves de se placer debout sur le cercle et de sauter le plus loin possible vers l'avant. Mesurer la longueur du saut et la noter dans un tableau tel que celui présenté ci-dessous.

Élève	Longueur du saut
Jasmine	60 cm
Carlo	62 cm
Léo	59 cm

- ❁ Découper, au préalable, cinq gros nénuphars dans du carton vert. Coller les nénuphars sur le plancher de la salle de classe de façon à créer un trajet quelconque. Inviter les élèves à sauter, comme une grenouille, d'un nénuphar à l'autre en disant des mots liés à la grenouille (p. ex., verte, saute, étang).

Après la lecture

- ❁ Former des équipes de deux ou de trois. Remettre à chaque équipe une série de bandes de papier sur lesquelles sont écrites les étapes de la métamorphose d'une grenouille.
 - La grenouille pond ses oeufs dans l'eau.
 - Un têtard sort de chaque oeuf. Il a des branchies, comme un poisson, et une longue queue.
 - Ses pattes arrière poussent en premier.
 - Ses pattes avant poussent à leur tour.
 - Des poumons remplacent les branchies. Il peut donc respirer hors de l'eau.
 - Le têtard sort de l'eau.
 - Sa queue disparaît peu à peu.
 - Le têtard devient une grenouille.

Demander aux équipes de placer les énoncés dans l'ordre dans lequel ont lieu les étapes de la métamorphose d'une grenouille.

- ❁ Mettre, dans une boîte, au préalable, des bandes de papier sur lesquelles sont écrites des questions au sujet de la grenouille auxquelles peuvent répondre les élèves en se référant aux textes des pages 4, 5 et 6 du magazine (p. ex., Que mange la grenouille? Comment respire la grenouille? Qu'est-ce qui sort des oeufs de la grenouille?). Inviter un ou une élève à prendre au hasard une bande, à lire à voix haute la question et à y répondre. Si l'élève a de la difficulté à répondre à la question, il ou elle peut demander de l'aide à un ou à une autre élève. Continuer ainsi jusqu'à ce que toutes les bandes aient été prises.





Que faire?

Avant la lecture

- ✿ Animer une discussion en partant des questions suivantes.
 - T'est-il déjà arrivé de ne pas être accepté/e dans un groupe?
 - Pourquoi ne voulait-on pas t'accepter dans le groupe?
 - Comment te sentais-tu?
 - Qu'as-tu fait pour résoudre le problème?
- ✿ Demander aux élèves de créer, en équipes, une saynète qui se déroule dans un parc ou un terrain de jeu et dans laquelle il y a trois personnages : deux enfants qui jouent ensemble et un ou une autre qui veut jouer avec eux. Inviter les équipes à présenter leur saynète devant le groupe-classe.

Après la lecture

- ✿ Inviter, à tour de rôle, les élèves à s'asseoir sur une chaise pour faire tourner une corde à sauter.
- ✿ À l'aide d'un remue-méninges, dresser une liste de paroles qui peuvent aider à résoudre un conflit (p. ex., Je m'excuse. Pardonne-moi. Viens jouer avec moi.).
- ✿ Former des équipes de deux ou de trois. Demander aux équipes de choisir l'une des illustrations de la page 7 du magazine, d'observer chaque personnage sur l'illustration, de nommer le sentiment que ressent chaque personnage et de donner une raison pour laquelle le personnage ressent ce sentiment. Leur faire écrire les réponses dans un tableau.

Illustration n° 4

Personnage	Sentiment	Raison
Pablo	l'inquiétude	Pablo voit que Sabrina est triste.
Tiana	la joie	Tiana s'amuse à sauter à la corde.
Sabrina	la tristesse	Tiana ne veut pas que Sabrina joue à la corde à sauter.

Mots et pictos

Avant la lecture

- ✿ Animer une discussion pour préciser la signification du mot *remarquable*. Montrer aux élèves des photos des oiseaux suivants : un colibri, une mésange, un cardinal et une autruche. Leur demander d'en choisir un et de donner une raison pour laquelle il est remarquable.

Après la lecture

- ✿ Revoir les caractéristiques du théâtre des lecteurs et des lectrices :
 - lire devant un auditoire;
 - lire de façon expressive et dramatique;
 - omettre les « dit le colibri »;
 - faire ressortir les sentiments des personnages.



- ✿ Faire asseoir les élèves en cercle. Dire à l'élève qui se trouve à sa droite une raison pour laquelle elle ou il est remarquable (p. ex., Dalia, ton sourire est beau.) L'élève répond : « Merci. » L'élève dit ensuite à l'élève qui se trouve à sa droite une raison pour laquelle elle ou il est remarquable. Continuer ainsi jusqu'à ce que chaque élève ait eu l'occasion de dire à la personne assise à sa droite une raison pour laquelle elle est remarquable.

Former des équipes de quatre. Demander aux équipes d'accomplir le travail suivant :

- relire les phrases de dialogue tirées du texte;
- distribuer les rôles : le colibri, le cardinal, la mésange et l'autruche;
- déterminer les sentiments de chaque personnage;
- répéter la lecture du dialogue;
- présenter sa lecture du dialogue devant le groupe-classe.

- ✿ Préparer, au préalable, le tableau ci-dessous. Demander aux élèves d'écrire leur prénom, puis d'indiquer la partie du récit qu'elles et ils préfèrent : celle choisie par Sasha, celle choisie par Isabella ou une autre.

Oiseau de l'année			
Élève	Choix de Sasha	Choix d'Isabella	Autre choix
Nika	☺		
Gabriel			☺
Frédéric		☺	



Au travail

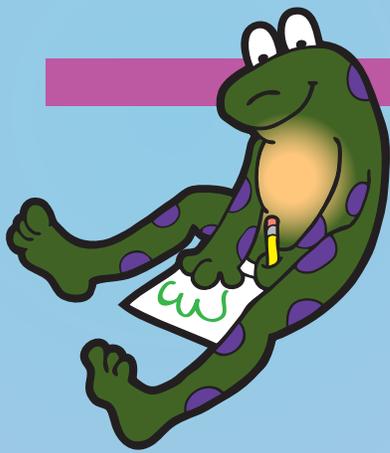
Avant la lecture

- ✿ Inviter les élèves à raconter une fois où elles et ils sont allés chez la coiffeuse ou le coiffeur.
- ✿ Remettre aux élèves une feuille sur laquelle se trouve un visage sans cheveux. Leur demander de dessiner leur coiffure de rêve. Les inviter à présenter leur dessin au groupe-classe.

Après la lecture

- ✿ Organiser une journée « Cheveux fous » ou « Drôles de cheveux » et inviter les élèves à se coiffer drôlement pour venir à l'école.
- ✿ Découper, au préalable, les illustrations de la page 11 du magazine, puis les mettre dans une boîte. Inviter un ou une élève à prendre au hasard une illustration et à mimer l'action. Demander aux autres élèves de deviner l'action. Continuer ainsi jusqu'à ce que toutes les illustrations aient été prises.





Dessin amusant

Avant la lecture

- ✿ Composer, en groupe-classe, une phrase au sujet d'une souris en utilisant le plus grand nombre possible de mots commençant par la lettre **M** (p. ex., **M**imi la **m**inuscule souris **m**ange des **m**iettes.).
- ✿ Écrire la lettre **O** sur une feuille grand format et dessiner une bestiole à partir de cette lettre (p. ex., un escargot). Demander aux élèves d'observer attentivement chaque étape du dessin. Les inviter à dessiner un autre animal à partir de la lettre **O**.



© iStockphoto/Thinkstock

Après la lecture

- ✿ Demander aux élèves de dessiner une souris à partir de la lettre **M** en respectant la marche à suivre de la page 13 du magazine. Les inviter à lui donner un nom, puis à présenter leur dessin au groupe-classe.
- ✿ Mettre, au préalable, dans une boîte, des bandes de papier sur lesquelles sont écrites les lettres de l'alphabet (sauf la lettre **M**). Former des équipes de deux ou de trois. Demander à chaque équipe de prendre au hasard une lettre et de faire un dessin à partir de cette lettre. Inviter chaque équipe à présenter son dessin au groupe-classe en faisant la démonstration de la marche à suivre.
- ✿ À l'aide d'un remue-méninges, dresser une liste de renseignements sur la souris (p. ex., Elle est petite. Elle aime manger du fromage.).



Bonnes manières

Avant la lecture

- ✿ Animer une discussion pour préciser la signification de l'expression « avoir de bonnes manières » et pour faire ressortir l'importance d'avoir de bonnes manières.
- ✿ À l'aide d'un remue-méninges, dresser une liste d'endroits où il importe d'avoir de bonnes manières (p. ex., au cinéma, à l'école, à la maison, à la bibliothèque).

Après la lecture

- ✿ À l'aide d'un remue-méninges, dresser une liste de jeux auxquels les élèves peuvent jouer à l'extérieur pendant la récréation (p. ex., marelle, corde à sauter). Demander aux élèves de nommer des bonnes manières qui rendent ces jeux agréables (p. ex., J'attends mon tour pour sauter à la corde.).



- ✿ Remettre aux élèves un carton rouge et un carton vert. Leur demander de découper un cercle dans chaque carton. Dire des énoncés indiquant un comportement que l'on observe au terrain de jeu (p. ex., Léa refuse de laisser Sylvie sauter à la corde. Miguel aide Élise à trouver son ballon.). Demander aux élèves de lever le cercle vert s'il s'agit d'une bonne manière et de lever le cercle rouge s'il ne s'agit pas d'une bonne manière.
- ✿ Faire asseoir les élèves en cercle. Les inviter à nommer une bonne manière dont elles et ils ont fait preuve pendant la journée.



Découverte

Avant la lecture

- ✿ Trouver, au préalable, une dizaine de photos de bestioles et préparer le tableau ci-dessous. Montrer aux élèves la photo d'une bestiole. Leur demander de nommer la bestiole et de lever la main si elles et ils pensent que c'est un insecte. Noter, dans le tableau, le nom de la bestiole, le nombre d'élèves qui pensent que c'est un insecte et le nombre d'élèves qui pensent que ce n'est pas un insecte. Continuer ainsi jusqu'à ce que toutes les photos aient été montrées. Afficher le tableau dans la salle de classe.

Bestiole	C'est un insecte.	Ce n'est pas un insecte.
la coccinelle	15	6
le ver de terre	2	9

Après la lecture

- ✿ Refaire la première activité réalisée avant la lecture. Comparer les données indiquées dans les deux tableaux.
- ✿ Demander aux élèves de dessiner un insecte rigolo en s'assurant d'avoir toutes les parties du corps indiquées à la page 16 du magazine. Les inviter à présenter leur insecte au groupe-classe.
- ✿ Faire asseoir les élèves en cercle, puis se placer au centre du cercle. Tourner dans le cercle et indiquer du doigt un ou une élève. L'élève doit nommer un insecte. S'il ou elle prend plus de 3 secondes à nommer un insecte, lui demander d'imiter un insecte en particulier (p. ex., Saute comme une sauterelle. Marche comme une fourmi.).

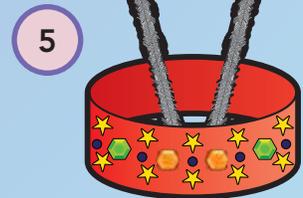
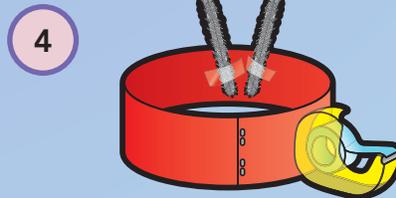
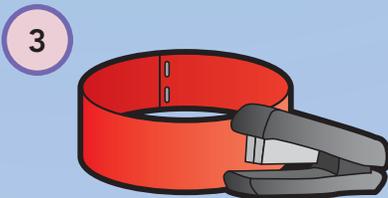
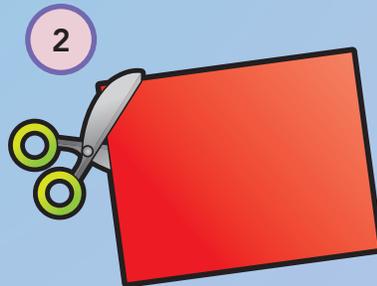
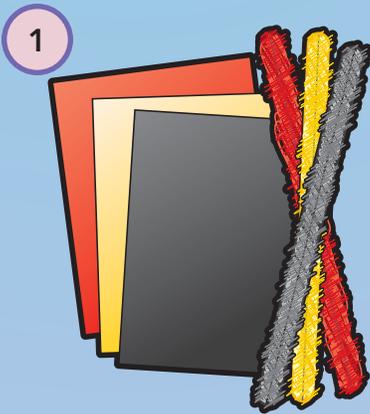


- ✿ Amener les élèves au gymnase. Les inviter à se mettre à quatre pattes l'un en arrière de l'autre. Leur demander de placer leurs mains sur les chevilles de l'élève en avant d'eux. Au signal, la première ou le premier élève avance, et les autres doivent la ou le suivre en gardant le même rythme.

- ✿ Inviter les élèves à fabriquer une couronne d'insecte.

Marche à suivre

1. Choisis deux couleurs liées à un insecte en particulier (p. ex., rouge et noir pour la coccinelle; jaune et noir pour la guêpe).
2. Découpe une bande de carton d'une couleur.
3. Place la bande autour de ta tête pour déterminer la bonne grandeur, puis agrafe les deux bouts ensemble.
4. Colle deux cure-pipes de l'autre couleur à l'intérieur de la couronne, sur le devant, en utilisant du ruban adhésif. Ce sont les antennes.
5. Décore ta couronne en utilisant des autocollants de ton choix.



Méli-mélo enviro

Avant la lecture

- ✿ Animer une discussion sur l'importance de respecter l'environnement.
- ✿ Demander aux élèves de compléter à voix haute, à tour de rôle, chacune des phrases suivantes.
 - Mon endroit préféré dans la nature est... parce que...
 - Mon activité préférée dans la nature est... parce que...
 - Ma saison préférée pour faire des activités dans la nature est... parce que...

Après la lecture

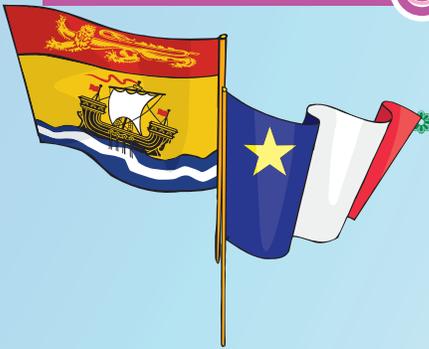
- ✿ Inviter les élèves à jouer au jeu Méli-mélo enviro.
- ✿ Revoir chaque énoncé sur la planche de jeu et demander aux élèves de donner une raison qui le justifie (p. ex., Case 8 : Si je touche aux oeufs d'oiseaux, la maman oiseau abandonnera son nid, et les bébés mourront. Case 17 : Si je mets mes déchets dans un sac pour les rapporter chez moi, j'évite de polluer l'environnement.).



- ✿ Découper, au préalable, les illustrations des cases ci-après de la planche de jeu : 2, 7, 10, 13, 14, 15, 18, 21, 24, et les mettre dans une boîte. Faire asseoir les élèves en cercle. Déposer, au centre du cercle, un bac de recyclage et une poubelle. Inviter un ou une élève à prendre au hasard une illustration, à la décrire et à la mettre dans le bac de recyclage s'il s'agit d'un geste à poser ou dans la poubelle s'il s'agit d'un geste à éviter.

Cherche et trouve

Avant la lecture



- ✿ Faire observer les drapeaux au haut de la carte du Nouveau-Brunswick. Préciser que celui de gauche est le drapeau provincial et celui de droite, le drapeau acadien, symbole des Acadiens du Nouveau-Brunswick, de la Nouvelle-Écosse et de l'Île-du-Prince-Édouard. Souligner que ce drapeau indique leur appartenance à la culture française.
- ✿ Situer le Nouveau-Brunswick sur une carte du Canada. Pour les élèves demeurant à l'extérieur de cette province, montrer le trajet à suivre pour aller de sa province ou de son territoire au Nouveau-Brunswick.
- ✿ Inviter les élèves demeurant à l'extérieur du Nouveau-Brunswick, qui ont visité cette province, à apporter quelques photos prises lors de leur voyage et à les présenter au groupe-classe. Inviter les élèves demeurant au Nouveau-Brunswick à répondre à la question que pose Placotine à la page 19 du magazine.

Après la lecture

- ✿ Montrer aux élèves le drapeau de leur province ou de leur territoire ainsi que le drapeau des francophones de leur province ou de leur territoire. Animer une discussion en vue de comparer les drapeaux de leur province ou de leur territoire avec ceux du Nouveau-Brunswick. Pour les élèves demeurant au Nouveau-Brunswick, faire comparer les drapeaux de leur province avec ceux d'une province ou d'un territoire de leur choix.
- ✿ Inviter les élèves à choisir, sur la carte du Nouveau-Brunswick, l'élément qu'elles et ils préfèrent et à rédiger une phrase expliquant leur choix (p. ex., Je préfère la crevette parce que c'est bon.). Préciser les emblèmes de cette province :
 - la violette cucullée – la fleur de la province
 - la mésange à tête noire – l'oiseau de la province
 - le sapin baumier – l'arbre de la province.





Piscotine raconte

Avant la lecture

- * Inviter les élèves à raconter une expérience où elles et ils ont rendu service à une personne qui avait besoin d'aide ou une expérience où elles et ils ont reçu de l'aide d'une autre personne.
- * Lire à voix haute le titre du récit. Demander aux élèves d'observer les illustrations qui l'accompagnent et de deviner le secret de Kiko.
- * Former huit équipes. Remettre à chaque équipe une copie du tableau ci-dessous. Assigner à chaque équipe une des illustrations du récit. Demander aux équipes d'écrire le numéro de leur illustration dans la case appropriée et de proposer une question que l'on pourrait poser en regardant l'illustration (p. ex., Illustration n° 2 : Pourquoi Kiko transporte-t-il de la nourriture sur son dos?). Faire écrire la question dans la case appropriée. Demander à chaque équipe d'échanger son tableau avec celui d'une autre équipe, de déduire la réponse à la question et d'écrire sa déduction dans la case appropriée.

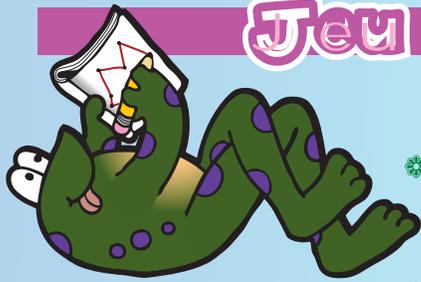
Après la lecture

- * Demander à chaque équipe d'échanger son tableau avec celui d'une autre équipe (voir la troisième activité réalisée avant la lecture), de trouver la réponse à la question et de l'écrire dans la case appropriée. Inviter les équipes à présenter leur illustration et à lire à voix haute la question, la déduction et la réponse écrites dans leur tableau.
- * Assigner à quatre élèves les rôles suivants : Kiko, Mimi, Max et la souris. Lire à voix haute le récit et demander aux élèves de mimer les gestes des personnages pendant la lecture.
- * Faire observer chaque illustration du récit. Animer une discussion pour faire ressortir le sentiment que ressent chacun des personnages et donner une raison pour laquelle il ressent ce sentiment (p. ex., Illustration n° 1 : Kiko est déçu parce qu'il ne peut pas aller jouer avec ses amis. Mimi et Max sont heureux parce qu'ils vont jouer à cache-cache.).

Illustration n°		
Question	Déduction	Réponse



Jeu – Prôles de bestioles



Avant la lecture

- ✿ Animer une discussion pour préciser la signification du mot *bestiole*.
- ✿ Découper, au préalable, la série de 12 cartes de la page 25 du magazine et cacher les cartes à divers endroits dans la salle de classe. Inviter les élèves à les trouver et à présenter leur/s découverte/s au groupe-classe.

Après la lecture

- ✿ Découper, au préalable, la série de 12 cartes de la page 25 du magazine et couper en deux chaque carte. Remettre une moitié de carte à chaque élève. Demander aux élèves de trouver l'ami ou l'amie qui a l'autre moitié de la carte et de présenter leur bestiole au groupe-classe.
- ✿ Préparer, au préalable, le tableau ci-dessous. Demander aux élèves de mettre un crochet dans les cases situées sous le nom des deux bestioles qu'elles et ils préfèrent. Afficher le tableau dans la salle de classe.

le papillon	le perce-oreille	la limace	le phasme	la coccinelle	la libellule	la fourmi	le ver de terre	le taupin	le scarabée	l'escargot	l'araignée
✓			✓	✓						✓	
✓											
✓											



Bouger, c'est santé!

Avant la lecture

- ✿ Faire asseoir les élèves en cercle. Les inviter à décrire les jeux auxquels elles et ils aiment jouer pendant les récréations.
- ✿ Animer une discussion pour préciser la signification du feu rouge (arrêter) et du feu vert (avancer).

Après la lecture

- ✿ Amener les élèves au gymnase pour jouer au jeu *Feu vert! Feu rouge!*. Ensuite, animer une discussion pour leur permettre de donner leurs impressions du jeu.
- ✿ Prendre des photos des élèves en train de jouer au jeu *Feu vert! Feu rouge!* et les afficher dans la salle de classe.





Placotine voyage

Avant la lecture

- ✿ Préparer, au préalable, le tableau ci-dessous. Inviter les élèves à faire une dégustation de litchi. Leur demander d'écrire leur prénom et d'indiquer si elles et ils aiment le litchi en dessinant un visage souriant ou un visage triste.

Élève	J'aime le litchi.	Je n'aime pas le litchi.
Chantal	😊	
Denis		☹️
Tatiana	😊	

- ✿ Demander aux élèves de comparer les couleurs du drapeau de Madagascar avec celles du drapeau du Canada.
- ✿ Situer Madagascar sur une carte du monde ou sur un globe terrestre. Montrer le trajet à suivre pour aller à Madagascar à partir du Canada. Préciser que le français est la langue officielle de Madagascar.

Après la lecture

- ✿ Inviter les élèves à dire ce qu'elles et ils aimeraient voir ou faire pendant un voyage à Madagascar en complétant la phrase suivante : Si je visitais Madagascar, j'aimerais... (p. ex., flatter un lémurien, voir un baobab).
- ✿ Demander aux élèves de rédiger, en équipes, un court message que Placotine pourrait écrire sur une carte postale qu'elle enverrait à ses amis au cours de son voyage à Madagascar. Inviter les équipes à lire à voix haute leur message.



Nos étoiles

Si tu pouvais voler comme un oiseau, où irais-tu?

Avant la lecture

- ✿ Demander aux élèves d'illustrer leur oiseau préféré. Faire un collage collectif en rassemblant les illustrations des élèves.
- ✿ Inviter les élèves qui ont visité un autre pays à raconter leur voyage. Inviter celles et ceux qui n'ont pas visité un autre pays à nommer le pays qu'elles et ils aimeraient visiter et à expliquer leur choix.

Après la lecture

- ✿ Former des équipes de deux. Demander aux équipes de créer une saynète dans laquelle deux oiseaux se préparent à visiter un pays lointain. Les inviter à présenter leur saynète au groupe-classe.



Quel insecte trouves-tu le plus intéressant?

Avant la lecture

- * Faire asseoir les élèves en cercle. Marcher à l'extérieur du cercle en tenant une baguette. S'arrêter derrière un ou une élève et lui toucher l'épaule avec la baguette. L'élève nomme l'insecte en lequel il ou elle veut être transformé/e et explique son choix (p. ex., Je veux être transformé/e en papillon, car j'aurai des ailes multicolores.). Ensuite, il ou elle s'assoit au centre du cercle. Continuer ainsi jusqu'à ce que chaque élève ait eu son tour.



Après la lecture

- * Faire remarquer que trois des quatre élèves dont la photo paraît à la page 33 du magazine disent que le papillon est leur insecte préféré. Animer une discussion en partant de la question suivante : Pourquoi penses-tu que le papillon est si populaire?
- * À l'aide d'un remue-méninges, trouver des qualificatifs qui riment avec le nom de quelques insectes (p. ex., une belle sauterelle, un papillon mignon, un taupin malin).

Loup Filou

Avant la lecture

- * Poser aux élèves les questions suivantes.
 - Est-ce qu'il t'est déjà arrivé d'avoir très soif?
 - Où étais-tu?
 - Que voulais-tu boire?
 - Comment te sentais-tu?
 - Qu'est-ce que tu as bu?
 - Comment cela s'est-il passé?
 - Comment te sentais-tu par la suite?

Après la lecture

- * Poser aux élèves la question suivante : Quelle bonne manière pourrais-tu suggérer à Loup Filou?
- * Découper, au préalable, quelques séries d'illustrations tirées de la bande dessinée de Loup Filou. Couper chaque illustration en quatre morceaux. Former des équipes de deux. Remettre à chaque équipe un carton blanc et les quatre morceaux d'une illustration. Lui demander de faire le casse-tête, de coller les morceaux sur le carton blanc et de trouver trois autres équipes qui ont une des illustrations de la bande dessinée. Faire placer les quatre illustrations dans l'ordre chronologique.



Quelque part au Canada



- * Se procurer, au préalable, une carte du Canada. Demander aux élèves d'apporter une photo prise lors d'un voyage quelque part au Canada. Les inviter à présenter leur photo au groupe-classe en précisant la province ou le territoire où elle a été prise (p. ex., Voici la photo d'un castor. Elle a été prise en Ontario. Voici la photo d'un totem. Elle a été prise en Colombie-Britannique. Voici la photo d'un inukshuk. Elle a été prise au Nunavut.). Faire coller les photos sur la province ou le territoire où elles ont été prises.
- * Poser aux élèves les questions suivantes.
 - Si l'on t'invitait à paraître dans la *Minimag*, à quelle rubrique aimerais-tu contribuer?
 - Pourquoi?
- * Inviter les élèves à trouver, à l'intérieur du magazine, la contribution de quelques élèves dont la photo paraît sur la quatrième de couverture.
- * Former des équipes de deux. Demander à un membre de l'équipe de choisir la photo d'un ou d'une élève qui paraît sur la quatrième de couverture. Demander à sa ou à son partenaire de lui poser des questions fermées, c'est-à-dire des questions auxquelles on peut répondre par « oui » ou par « non », pour découvrir l'élève dont il s'agit (p. ex., Est-ce que la personne est une fille? Est-ce que la personne a les cheveux bruns? Est-ce que sa photo est entourée d'un cercle bleu?). Une fois que l'élève a bien deviné, les deux partenaires changent de rôle.

