

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



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

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

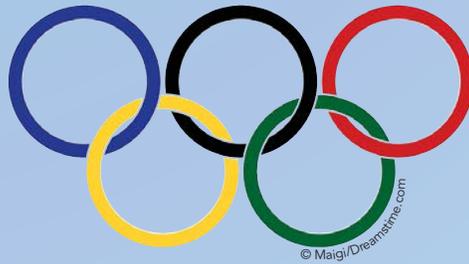


Prôle de Placotine



Avant la lecture

- * Dresser avec l'enfant une liste de sports que l'on pratique aux Jeux olympiques d'été (p. ex., tir à l'arc, cyclisme, natation). Lui demander de nommer le sport qu'elle ou il préfère et d'expliquer sa réponse.
- * Inviter l'enfant à raconter ce qui s'est passé lorsqu'il ou elle a gagné une médaille ou un prix quelconque et à expliquer comment il ou elle s'est senti/e.
- * Montrer à l'enfant l'illustration des anneaux olympiques ci-dessous. Lui poser la question suivante : Quel événement ce symbole représente-t-il?



Après la lecture

- * Demander à l'enfant de fabriquer une médaille que gagnerait l'un des personnages ci-après aux Jeux olympiques d'été : Placotine, Jazon, Alphabet, Parlotte.

Marche à suivre

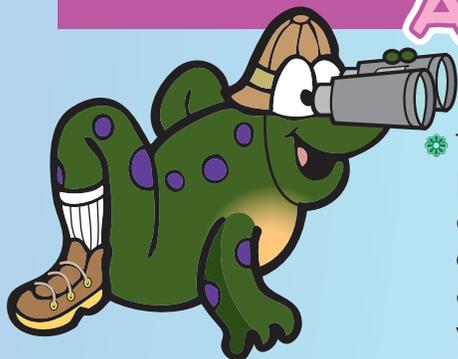
1. Dessine un cercle sur un carton de couleur.
2. Découpe le cercle.
3. Fais, dans le cercle, un dessin qui représente le sport du personnage que tu as choisi.
4. Fais un trou au haut du cercle en utilisant un poinçon.
5. Enfile un bout de laine dans le trou et fais un nœud.

Inviter l'enfant à porter la médaille.

- * Inventer avec l'enfant des paroles d'encouragement que l'on pourrait dire à Placotine (p. ex., Vas-y, Placotine! Bravo, Placotine! Tu es capable, Placotine!).



Animal formidable



Avant la lecture

- ✿ Tracer, au préalable, une ligne sur le plancher et préparer le tableau ci-dessous. Demander à l'enfant de se placer debout sur la ligne et de sauter le plus loin possible vers l'avant, à cinq reprises. Mesurer la longueur de chaque saut et la noter dans le tableau.

	Saut	Longueur du saut
Charles	1	55 cm
	2	60 cm
	3	59 cm
	4	62 cm
	5	60 cm

- ✿ Découper, au préalable, cinq gros nénuphars dans du carton vert. Coller les nénuphars sur le plancher de façon à créer un trajet. Inviter l'enfant 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

- ✿ Mettre, au préalable, dans une boîte, des bandes de papier sur lesquelles sont écrites des questions au sujet de la grenouille, auxquelles l'enfant peut répondre en se référant au texte 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 l'enfant à prendre au hasard une bande, à lire à voix haute la question et à y répondre. Continuer ainsi jusqu'à ce que toutes les questions aient été posées.
- ✿ Demander à l'enfant d'observer l'illustration ci-dessous et de raconter l'histoire de la métamorphose d'une grenouille.



© Dannyphoto80/Dreamstime.com





Que faire?

Avant la lecture

- ❁ Poser à l'enfant les 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?

Après la lecture

- ❁ Inviter l'enfant à s'asseoir sur une chaise pour faire tourner une corde à sauter.
- ❁ Dresser avec l'enfant une liste de paroles qui peuvent aider à résoudre un conflit (p. ex., Je m'excuse. Viens jouer avec moi.).
- ❁ Choisir l'une des illustrations de la page 7 du magazine, nommer le sentiment que ressent chaque personnage et donner une raison pour laquelle le personnage ressent ce sentiment (p. ex., Illustration n° 4 : Pablo est inquiet parce qu'il voit que Sabrina est triste). Demander à l'enfant de choisir une illustration différente et de faire de même.

Mots et pictos

Avant la lecture

- ❁ Discuter avec l'enfant pour préciser la signification du mot *remarquable*. Lui montrer les illustrations ci-dessous et lui demander de choisir un des oiseaux et de donner une raison pour laquelle il est remarquable.



une mésange



un colibri



un cardinal



une autruche

- ❁ Donner à l'enfant une raison pour laquelle elle ou il est remarquable (p. ex., Dalia, tu as un beau sourire.). L'enfant répond : « Merci. » L'inviter à donner à chaque membre de la famille une raison pour laquelle il est remarquable.

Après la lecture

- ❁ Inviter l'enfant à choisir deux des personnages suivants : le colibri, le cardinal, la mésange, l'autruche. Lire à voix haute avec l'enfant les phrases de dialogue du texte des pages 8 et 9 du magazine (p. ex., L'enfant lit les phrases du colibri et de la mésange, et le parent lit celles du cardinal et de l'autruche.).
- ❁ Demander à l'enfant de nommer la partie de l'histoire qu'elle ou il préfère et d'expliquer son choix.



Au travail

Avant la lecture

- * Inviter l'enfant à raconter une fois où il ou elle est allé/e chez la coiffeuse ou le coiffeur.
- * Demander à l'enfant de dessiner sa coiffure de rêve.

Après la lecture

- * Inviter l'enfant à se coiffer drôlement, puis prendre sa photo. Lui demander de coiffer drôlement un membre de la famille, puis prendre une photo. Afficher les photos sur le réfrigérateur.
- * Mimer l'action montrée dans l'une des illustrations de la page 11 du magazine et demander à l'enfant de deviner l'illustration dont il s'agit. L'inviter à choisir une autre illustration et à mimer l'action. Essayer de deviner l'illustration dont il est question. Continuer ainsi jusqu'à ce que toutes les illustrations aient été choisies.

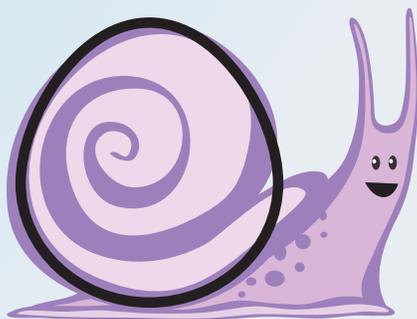
Dessin amusant

Avant la lecture

- * Composer avec l'enfant 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 **min**uscule souris **m**ange des **m**iettes.).
- * Écrire la lettre **O** sur une feuille de papier et dessiner une bestiole à partir de cette lettre (p. ex., un escargot). Demander à l'enfant d'observer attentivement chaque étape du dessin. L'inviter à dessiner une autre bestiole à partir de la lettre **O**.

Après la lecture

- * Demander à l'enfant de dessiner une souris à partir de la lettre **M** en respectant la marche à suivre de la page 13 du magazine, puis de lui donner un nom. Afficher le dessin sur le réfrigérateur.
- * Demander à l'enfant de choisir une lettre de l'alphabet autre que la lettre **M** et de dessiner un animal à partir de cette lettre. L'inviter à présenter son dessin à un membre de la famille et à faire la démonstration de la marche à suivre.
- * Dresser avec l'enfant une liste de renseignements sur la souris (p. ex., Elle est petite. Elle aime manger du fromage.).



© iStockphoto/Thinkstock





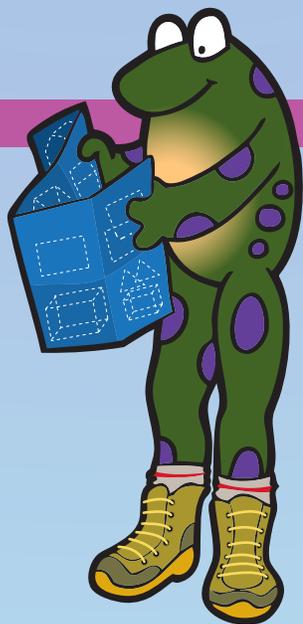
Bonnes manières

Avant la lecture

- ✿ Discuter avec l'enfant pour préciser la signification de l'expression « avoir de bonnes manières » et pour faire ressortir l'importance d'avoir de bonnes manières.
- ✿ Dresser avec l'enfant 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).
- ✿ Remettre à l'enfant un carton rouge et un carton vert. Dire des énoncés indiquant un comportement quelconque (p. ex., Léa refuse de laisser Sylvie sauter à la corde. Miguel aide Élise à trouver son ballon.). Demander à l'enfant de lever le carton vert s'il s'agit d'une bonne manière et de lever le carton rouge s'il ne s'agit pas d'une bonne manière.

Après la lecture

- ✿ Dresser avec l'enfant une liste de jeux auxquels elle ou il peut jouer à l'extérieur au printemps ou à l'été (p. ex., la marelle, la corde à sauter). Lui demander de nommer une bonne manière qui rend chaque jeu agréable (p. ex., J'attends mon tour pour sauter à la corde.).
- ✿ Inviter l'enfant à expliquer quelques bonnes manières dont elle ou il a fait preuve pendant la journée.



Découverte

Avant la lecture

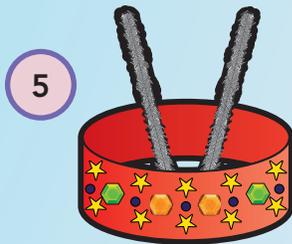
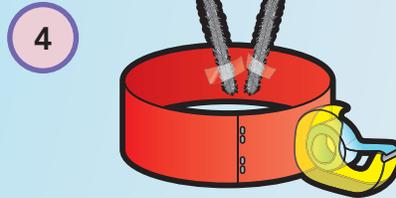
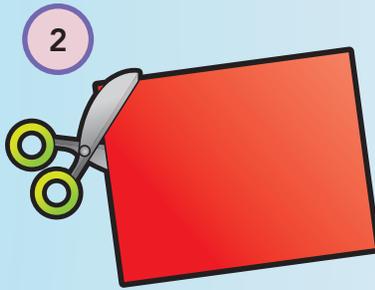
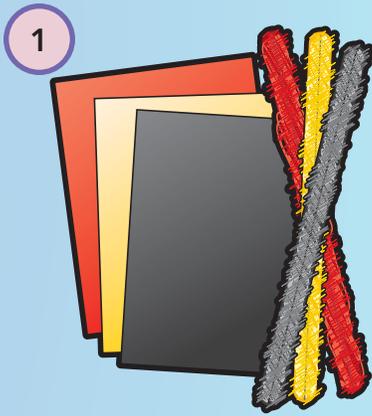
- ✿ Trouver, au préalable, quelques photos de bestioles et préparer le tableau ci-dessous. Montrer à l'enfant la photo d'une bestiole et lui demander de la nommer. Écrire, dans le tableau, le nom de la bestiole. Demander à l'enfant de faire un crochet dans la case appropriée pour indiquer si la bestiole est un insecte ou pas. Continuer ainsi jusqu'à ce que toutes les photos aient été montrées. Afficher le tableau sur le réfrigérateur.

Après la lecture

- ✿ Refaire la première activité réalisée avant la lecture. Comparer avec l'enfant les données indiquées dans les deux tableaux.
- ✿ Demander à l'enfant de dessiner un insecte rigolo en s'assurant d'avoir toutes les parties du corps indiquées à la page 16 du magazine. L'inviter à présenter son insecte à un membre de la famille.

Bestiole	C'est un insecte.	Ce n'est pas un insecte.
une coccinelle	✓	
un ver de terre		✓





✿ Demander à l'enfant de fabriquer une couronne.

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.

Inviter l'enfant à porter la couronne.



Méli-mélo enviro

Avant la lecture

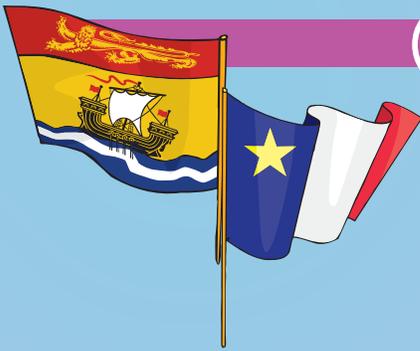
- ✿ Écrire, au préalable, au haut d'une feuille de papier, le titre **On respecte l'environnement**, et le titre **On ne respecte pas l'environnement** au haut d'une autre feuille. Amener l'enfant à l'extérieur et apporter un appareil photo numérique. Prendre quelques photos qui montrent que l'on respecte l'environnement (p. ex., un trottoir propre) et quelques photos qui montrent que l'on ne respecte pas l'environnement (p. ex., une boîte de jus laissée sur le bord de la rue). Imprimer les photos et demander à l'enfant de les découper et de les coller sur la feuille appropriée. Afficher les feuilles sur le réfrigérateur.

Après la lecture

- ✿ Jouer avec l'enfant au jeu *Méli-mélo enviro*.
- ✿ Lire avec l'enfant chaque énoncé écrit sur la planche de jeu et discuter avec elle ou lui pour trouver une raison qui le justifie (p. ex., Case 8 : Si je touche aux oeufs d'oiseaux, la maman abandonnera le nid et les bébés périront. Case 17 : Si je mets mes déchets dans un sac pour les rapporter chez moi, j'évite de polluer l'environnement.).



Cherche et trouve



Avant la lecture

- ✿ Faire observer les deux drapeaux au haut de la carte du Nouveau-Brunswick. Préciser que celui de gauche est le drapeau provincial et celui de droite, le drapeau national 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 l'enfant demeurant à l'extérieur de cette province, montrer le trajet à suivre pour aller de sa province ou de son territoire au Nouveau-Brunswick. Pour l'enfant demeurant au Nouveau-Brunswick, montrer le trajet à suivre pour aller de sa province à une province ou à un territoire de son choix.

Après la lecture

- ✿ Montrer à l'enfant le drapeau de sa province ou de son territoire ainsi que le drapeau des francophones de sa province ou de son territoire. Comparer avec l'enfant les drapeaux de sa province ou de son territoire avec ceux du Nouveau-Brunswick. Avec l'enfant demeurant au Nouveau-Brunswick, comparer les drapeaux de sa province avec ceux d'une province ou d'un territoire de son choix.
- ✿ Inviter l'enfant à choisir, sur la carte du Nouveau-Brunswick, l'élément qu'elle ou il préfère et à expliquer son choix (p. ex., Je préfère la crevette parce que c'est bon.). Préciser les emblèmes provinciaux suivants :
 - 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.

Piacotine raconte



Avant la lecture

- ✿ Inviter l'enfant à raconter une expérience où elle ou il a rendu service à une personne qui avait besoin d'aide ou une expérience où elle ou il a reçu l'aide d'une autre personne.
- ✿ Lire à voix haute le titre du récit. Demander à l'enfant d'observer les illustrations qui l'accompagnent et d'anticiper ce que sera le secret de Kiko.

Après la lecture

- ✿ Choisir une illustration tirée du récit. Déterminer avec l'enfant le sentiment que ressent chaque personnage 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.). Faire de même avec une illustration que choisit l'enfant.



Jeu = Drôles de bestioles



Avant la lecture

- ✿ Discuter avec l'enfant pour préciser la signification du mot *bestiole*.

Après la lecture

- ✿ Composer une devinette au sujet d'une bestiole qui paraît dans l'illustration des pages 24 et 25 du magazine (p. ex., Je suis rouge et noire. J'ai six pattes. Il y a des points noirs sur mon corps. Qui suis-je? (réponse : une coccinelle)). Inviter l'enfant à deviner la bestiole dont il s'agit. Lui demander de composer une devinette au sujet d'une autre bestiole qui paraît dans l'illustration. Essayer de deviner la bestiole dont il est question.



Bouger, c'est santé!

Avant la lecture

- ✿ Discuter avec l'enfant pour préciser la signification du feu rouge (arrêter) et du feu vert (avancer).

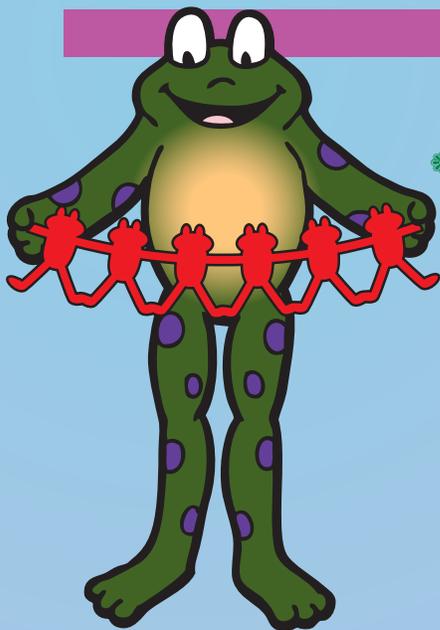
Après la lecture

- ✿ Amener l'enfant à l'extérieur pour jouer au jeu *Feu vert! Feu rouge!*. Lui demander d'inviter d'autres membres de la famille à jouer à ce jeu.
- ✿ Remettre à l'enfant un carton blanc, un marqueur rouge et un marqueur vert. Lui faire écrire à la verticale, sur le carton, le mot « SANTÉ » en lettres majuscules en utilisant le marqueur rouge. Aider l'enfant à trouver le nom d'une activité physique qui contient la lettre « s » (p. ex., soccer) et à l'écrire sur le carton en utilisant le marqueur vert. L'aider à faire de même pour les autres lettres du mot « SANTÉ ».

S o c c e r
m A r e l l e
N a t a t i o n
c o r d e à s a u T e r
k a r a t É



Bricolage



Avant la lecture

- * Demander à l'enfant de reproduire son insecte préféré en utilisant de la pâte à modeler.

Après la lecture

- * Demander à l'enfant de créer un insecte coquet en respectant la marche à suivre des pages 28 et 29 du magazine. Lui demander de donner à son insecte un nom qui commence par la première lettre de son prénom (p. ex., Noémie : Nico).
- * Inviter l'enfant à créer un 2^e insecte en utilisant le manche de la cuillère qu'elle ou il a utilisée pour créer son 1^{er} insecte.

Placotine voyage



Avant la lecture

- * Demander à l'enfant de comparer les couleurs du drapeau de Madagascar avec celles du drapeau de sa province ou de son territoire.
- * Situer Madagascar sur une carte du monde. Montrer le trajet à suivre pour aller du Canada à Madagascar. Préciser que le français est la langue officielle de Madagascar.

Après la lecture

- * Inviter l'enfant à dire ce qu'elle ou il aimerait voir ou faire pendant une visite à Madagascar en complétant la phrase suivante : Si je visitais Madagascar, j'aimerais... (p. ex., flatter un lémurien, voir un baobab).
- * Rédiger avec l'enfant un court message que Placotine pourrait écrire sur une carte postale qu'elle enverrait à ses amis au cours de son voyage à Madagascar.

Nos étoiles

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

Avant la lecture

- * Demander à l'enfant d'illustrer son oiseau préféré.

Après la lecture

- * Créer avec l'enfant une saynète dans laquelle deux oiseaux se préparent à visiter un autre pays. Présenter la saynète devant un membre de la famille.



Quel insecte trouves-tu le plus intéressant?

Avant la lecture

- ✿ Inviter l'enfant à compléter la phrase suivante : J'aimerais être un ou une... (nom d'un insecte) parce que...

Après la lecture

- ✿ Faire remarquer à l'enfant que trois des quatre élèves dont la photo paraît à la page 33 du magazine disent que le papillon est leur insecte préféré. Poser à l'enfant la question suivante : Pourquoi penses-tu que le papillon est si populaire?
- ✿ Trouver avec l'enfant des qualificatifs qui riment avec les noms d'insectes (p. ex., une belle sauterelle, un papillon mignon, un taupin malin).



Loup Filou

Avant la lecture

- ✿ Poser à l'enfant les questions suivantes.
 - T'est-il 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 à l'enfant la question suivante : Quelle bonne manière pourrais-tu suggérer à Loup Filou?
- ✿ Demander à l'enfant de raconter, dans ses propres mots, l'histoire de Loup Filou.

Quelque part au Canada



- ✿ Poser à l'enfant les questions suivantes.
 - Si l'on t'invitait à paraître dans le *Minimag*, à quelle rubrique aimerais-tu contribuer?
 - Pourquoi?
- ✿ Choisir la photo d'un ou d'une élève sur la quatrième de couverture. Demander à l'enfant de poser des questions auxquelles on peut répondre par « oui » ou « non » pour trouver 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'enfant a bien deviné, changer de rôle avec elle ou lui.

