

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



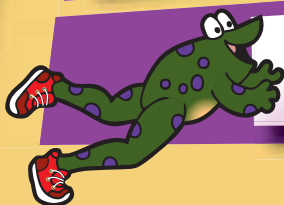
Minimag

Volume 4, n° 1

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* seront publiés durant l'année scolaire 2011-2012.



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.

Brûle de Placotine



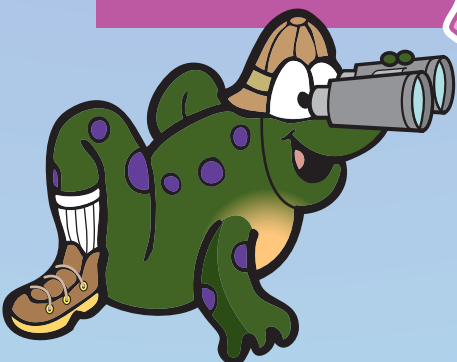
Avant la lecture

- ✿ Inviter les élèves à observer les illustrations de la bande dessinée des pages 4 et 5 du magazine. Animer une discussion en partant des questions suivantes.
 - À quelle saison se passe l'histoire?
 - Comment sais-tu qu'il s'agit de l'automne?
- ✿ Inviter les élèves à raconter un tour qu'elles et ils ont joué à quelqu'un ou un tour que quelqu'un leur a joué.
- ✿ Animer une discussion pour préciser la différence entre un bon tour et un mauvais tour (p. ex., Un bon tour ne fait pas de la peine à la personne, tandis qu'un mauvais tour peut faire pleurer la personne.).

Après la lecture

- ✿ Inviter les élèves à fabriquer un personnage en utilisant une feuille d'automne pour le corps. Leur demander de donner un nom à leur personnage.
- ✿ Demander aux élèves de répondre à la question que pose Alphabet à la fin de la bande dessinée. Les inviter à chercher dans le magazine pour trouver ce qu'est allée faire Placotine (voir la page 27). Leur demander de préciser s'il s'agit d'un bon tour ou d'un mauvais tour et d'expliquer leur réponse.
- ✿ Former des équipes de deux. Demander aux équipes de créer une saynète dans laquelle un des personnages joue un bon tour à l'autre. Inviter les équipes à présenter leur saynète devant le groupe-classe.

Animal formidable



Avant la lecture

- ✿ Mettre, au préalable, dans une boîte, les lettres du mot *girafe*. Demander à six élèves de prendre au hasard une lettre, puis de se placer devant le groupe-classe en tenant leur lettre de façon que les autres élèves puissent la voir. Inviter les autres élèves à donner des consignes aux six élèves qui tiennent les lettres pour qu'elles et ils se placent dans l'ordre de façon à former le nom d'un animal (p. ex., La lettre « g » est placée la première.). Continuer ainsi jusqu'à ce que les élèves aient découvert le mot.

Après la lecture

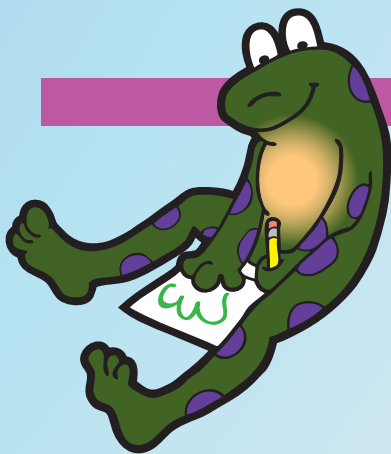
- ✿ Tracer, au préalable, la silhouette d'une girafe sur une feuille grand format. Demander aux élèves de découper une forme de tache dans du carton brun et d'y écrire un renseignement intéressant sur la girafe. Faire coller les taches sur la silhouette de la girafe.



- ✿ Préparer, au préalable, le tableau ci-dessous sur une feuille grand format. Demander aux élèves de trouver, dans des magazines mis à leur disposition, une photo d'animal, de la découper, puis de la coller dans la colonne appropriée du tableau.

Animaux qui ont des taches	Animaux qui n'ont pas de taches

- ✿ Rédiger, en groupe-classe, un texte à structure répétée sur la girafe (p. ex., La girafe a un long cou. La girafe a une longue langue noire. La girafe a de longues pattes.). Faire faire des illustrations qui accompagneront le texte. Rassembler le tout pour créer un livre à structure répétée, puis le placer dans le centre de lecture.
- ✿ Préparer, au préalable, des copies de la silhouette d'une girafe et les distribuer aux élèves. Leur demander de dessiner des taches sur leur girafe. Afficher les girafes et faire remarquer aux élèves qu'il n'y en a pas deux qui ont exactement les mêmes taches.



Dessin amusant

Avant la lecture

- ✿ Inviter les élèves à fabriquer une girafe en pâte à modeler. Leur demander de donner un nom à leur girafe. Exposer les girafes dans la salle de classe.

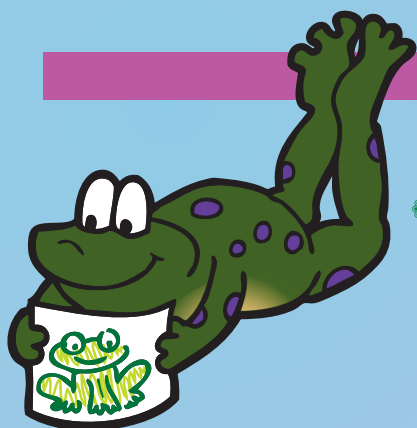
Après la lecture

- ✿ Demander aux élèves de dessiner une girafe à partir d'une craie de cire en respectant la marche à suivre de la page 7 du magazine. Faire découper les girafes, puis les attacher ensemble pour créer une guirlande. Afficher la guirlande dans la salle de classe.
- ✿ Demander aux élèves de dessiner un animal de leur choix autre que la girafe à partir d'une craie de cire. Les inviter à présenter leur animal au groupe-classe.



Mots et pictos

Avant la lecture



- ✿ Préparer, au préalable, le tableau ci-dessous sur du papier grand format. Utiliser une couleur par nom d'animal. Lire à voix haute le nom de chaque animal. Inviter les élèves à nommer leur animal préféré et à indiquer leur choix en coloriant la case appropriée.

Lion	Léopard	Gazelle	Hippopotame	Éléphant	Panthere	Gorille	Rhinocéros

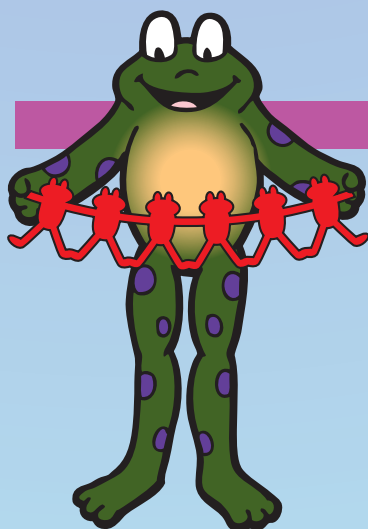
- ✿ Découper, au préalable, quelques séries de pictos des pages 8 et 9 du magazine, puis les mettre dans une boîte. Demander aux élèves de prendre au hasard un picto. Les inviter à trouver un ou une partenaire qui a un picto dont le nom rime avec le leur, puis à composer une phrase en utilisant les deux mots qui riment (p. ex., Un lion chasse des papillons.).

Après la lecture

- ✿ Lire à voix haute la comptine pendant que les élèves battent le rythme en frappant des mains.
- ✿ Demander aux élèves de rédiger, en équipes, une cinquième strophe à la comptine en suivant le modèle des autres strophes (p. ex., la longueur des vers, les rimes). Inviter les équipes à lire à voix haute leur strophe devant le groupe-classe.

Bricolage

Avant la lecture



- ✿ Situer l'Afrique sur une carte du monde. Montrer le trajet à suivre pour aller en Afrique à partir du Canada.
- ✿ À l'aide d'un remue-méninges, dresser une liste d'animaux qui vivent dans la savane et dans la jungle africaine.
- ✿ Distribuer aux élèves une feuille de papier carrée. Leur demander de fabriquer un objet ou un animal en pliant la feuille. Les inviter à présenter leur pliage au groupe-classe.

Après la lecture

- ✿ Demander aux élèves de fabriquer un animal d'Afrique en respectant la marche à suivre des pages 10 et 11 du magazine, puis de lui donner un nom. Les inviter à présenter leur animal au groupe-classe (p. ex., Voici mon hippopotame. Il s'appelle...).
- ✿ Inviter les élèves à créer, en équipes, une saynète en utilisant les animaux qu'elles et ils ont fabriqués à l'activité précédente. Leur demander de présenter leur saynète devant un autre groupe-classe.





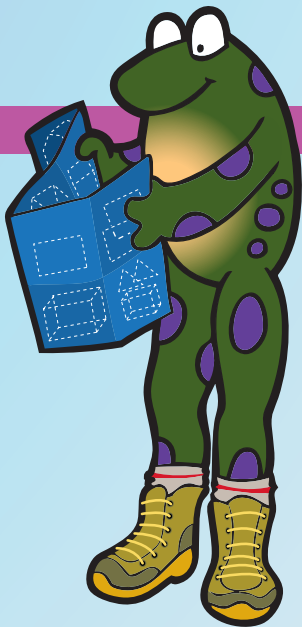
Au travail

Avant la lecture

- * Expliquer aux élèves qu'elles et ils écriront le nom d'un métier. Leur donner un indice pour les aider à déterminer la 1^{re} lettre du mot *charpentier* (p. ex., Je suis la 3^e lettre de l'alphabet.). Demander à un ou à une élève d'écrire la lettre au tableau. Continuer ainsi jusqu'à ce que les élèves aient écrit le mot au tableau.
- * Demander aux élèves de nommer le métier qu'elles et ils trouvent le plus dangereux et d'expliquer leur réponse.

Après la lecture

- * Inviter un charpentier ou une charpentière à venir présenter son métier aux élèves. Dresser, au préalable, en groupe-classe, une liste de questions que les élèves aimeraient poser au charpentier ou à la charpentière.
- * Demander aux élèves d'observer les illustrations de la page 12 du magazine. Nommer un outil qu'utilise la charpentière ou le charpentier (p. ex., un mètre à ruban), puis leur demander de trouver l'illustration dans laquelle on voit l'outil. Continuer ainsi jusqu'à ce que tous les outils ci-après aient été présentés : une équerre, une scie circulaire, un marteau, une cloueuse, un niveau à bulle).



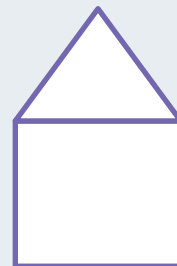
Découverte

Avant la lecture

- * Mettre, au préalable, dans une boîte, des bandes de papier sur lesquelles est écrit le nom de divers métiers liés à la construction d'une maison (p. ex., un plombier, une maçonnerie). Inviter un ou une élève à prendre au hasard une bande et à donner quelques indices aux autres élèves pour les aider à deviner le métier dont il s'agit (p. ex., une maçonnerie : Je travaille avec des briques. Le nom de mon métier commence par la lettre « m ».).

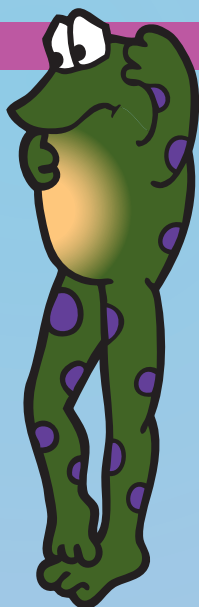
Après la lecture

- * Distribuer aux élèves la copie d'un gabarit d'une charpente de maison comme celui illustré ci-dessous. Leur demander d'y ajouter les éléments qui manquent (p. ex., des bardeaux, des briques, une cheminée, une porte, des fenêtres).



- * Faire construire, en équipes, une maison en utilisant des blocs de construction.





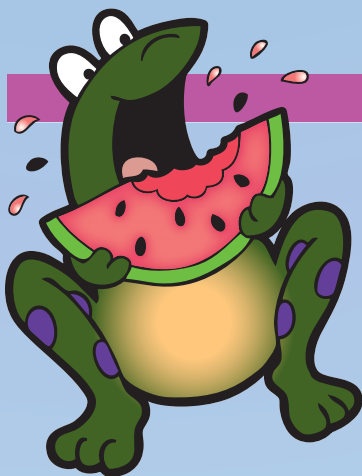
Que faire?

Avant la lecture

- ✿ Poser aux élèves la question suivante : As-tu un animal de compagnie? Inviter les élèves qui répondent « oui » à décrire leur animal de compagnie.
- ✿ À l'aide d'un remue-ménages, dresser une liste de tâches à accomplir pour prendre soin d'un chiot (p. ex., l'entraîner à faire ses besoins à l'extérieur, lui faire faire des marches).

Après la lecture

- ✿ Former des équipes de deux. Demander aux équipes d'inventer une situation finale à l'histoire et de créer une saynète qui se termine selon leur situation finale. Inviter les équipes à présenter leur saynète devant le groupe-classe.
- ✿ Trouver, en groupe-classe, un nom que l'on pourrait donner au chiot dans l'histoire.



Croque-santé

Avant la lecture

- ✿ Préparer, au préalable, le tableau ci-dessous sur du papier grand format. Inviter les élèves à trouver, dans des dépliants publicitaires d'épicerie mis à leur disposition, des photos d'aliments qu'elles et ils mangent. Leur demander de découper les photos et de les coller dans les colonnes appropriées.

Fruits et légumes	Produits céréaliers	Lait et substituts	Viandes et substituts

Après la lecture

- ✿ À l'aide d'un remue-ménages, dresser une liste d'aliments qui ne font pas partie des quatre groupes et que l'on ne devrait pas manger souvent (p. ex., des croustilles, de la crème glacée, des bonbons).
- ✿ Inviter les élèves à trouver, dans des dépliants publicitaires d'épicerie mis à leur disposition, des photos d'aliments qui feraient un repas équilibré au déjeuner, au dîner ou au souper. Leur demander de découper les photos et de les coller dans une assiette de papier. Les inviter à présenter leur repas au groupe-classe.



Cherche et trouve



Avant la lecture

- ✿ Situer le Manitoba sur une carte du Canada. Concernant les élèves demeurant à l'extérieur de cette province, montrer le trajet à suivre pour aller de sa province ou de son territoire au Manitoba. En ce qui concerne les élèves demeurant au Manitoba, montrer le trajet à suivre pour aller du Manitoba à une province ou à un territoire de leur choix.
- ✿ Faire observer les drapeaux au haut de la carte du Manitoba. Préciser que celui de gauche est le drapeau provincial et celui de droite, le drapeau franco-manitobain. 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 pour comparer les drapeaux de leur province ou de leur territoire avec ceux du Manitoba. Concernant les élèves demeurant au Manitoba, faire comparer les drapeaux de leur province avec ceux d'une province ou d'un territoire de leur choix.

Après la lecture

- ✿ Demander aux élèves de rédiger, en équipes, un court témoignage que l'on pourrait publier dans le *Minimag* si l'on présentait leur province ou leur territoire dans la rubrique **Cherche et trouve**.
- ✿ Demander aux élèves de préparer, en équipes, des illustrations de différents éléments (p. ex., des animaux, des plantes, des attractions touristiques) que l'on pourrait placer sur une carte de leur province ou de leur territoire si on la ou le présentait dans le *Minimag*. Concernant les élèves demeurant au Manitoba, faire illustrer des éléments que l'on pourrait ajouter à la carte de la page 19 du magazine.
- ✿ Faire trouver, sur la carte du Manitoba, des éléments qui ne font pas partie du groupe d'éléments à chercher et à trouver (p. ex., un cochon, un pêcheur, des billots, une ferme apicole (élevage d'abeilles)).
- ✿ Demander aux élèves de choisir, en équipes, cinq éléments que l'on voit sur la carte du Manitoba et de déterminer le nombre de fois que paraît chaque élément. Faire présenter leurs découvertes en de courtes phrases (p. ex., Il y a trois ours polaires.).





Piaçotine raconte

Avant la lecture

- ✿ Demander aux élèves de fermer les yeux, puis cacher, dans la salle de classe, un zèbre en peluche. Choisir un ou une élève qui essaiera de trouver le zèbre. Lui donner des consignes pour le ou la guider (p. ex., Fais trois pas vers la gauche. Avance de cinq pas.). Une fois que l'élève a trouvé le zèbre, lui demander de le cacher et de choisir un ou une autre élève qui essaiera de le trouver. Continuer ainsi jusqu'à ce que chaque élève ait pu cacher le zèbre ou le trouver.
- ✿ Poser aux élèves la question suivante : T'est-il déjà arrivé de te perdre? Inviter les élèves qui répondent « oui » à raconter leur expérience.
- ✿ Animer une discussion pour préciser la signification de l'expression *pleurer à chaudes larmes*.

Après la lecture

- ✿ À l'aide d'un remue-méninges, trouver un prénom qui rime avec le nom de chaque animal que l'on trouve dans le récit (p. ex., Peluche, l'autruche, Belle, la gazelle, Sam, l'hippopotame). Relire à voix haute le récit en y ajoutant le prénom de chaque animal.
- ✿ À l'aide d'un remue-méninges, dresser la liste des dangers que Petit Zèbre aurait pu affronter dans la savane (p. ex., rencontrer un lion).
- ✿ Demander aux élèves d'imaginer, en équipes, une autre fin à l'histoire en partant de l'énoncé suivant : La girafe se redresse et regarde partout. « Je suis désolée, dit-elle à Maman Zèbre. Je ne vois Petit Zèbre nulle part. » Inviter les équipes à raconter au groupe-classe la fin qu'elles ont imaginée.
- ✿ Attribuer à sept élèves les rôles suivants : Maman Zèbre, Petit Zèbre, Madame Autruche, l'éléphant, le rhinocéros, l'hippopotame, la girafe. Lire à voix haute le récit et demander aux élèves de mimer les gestes de leur personnage.



À toi la parole

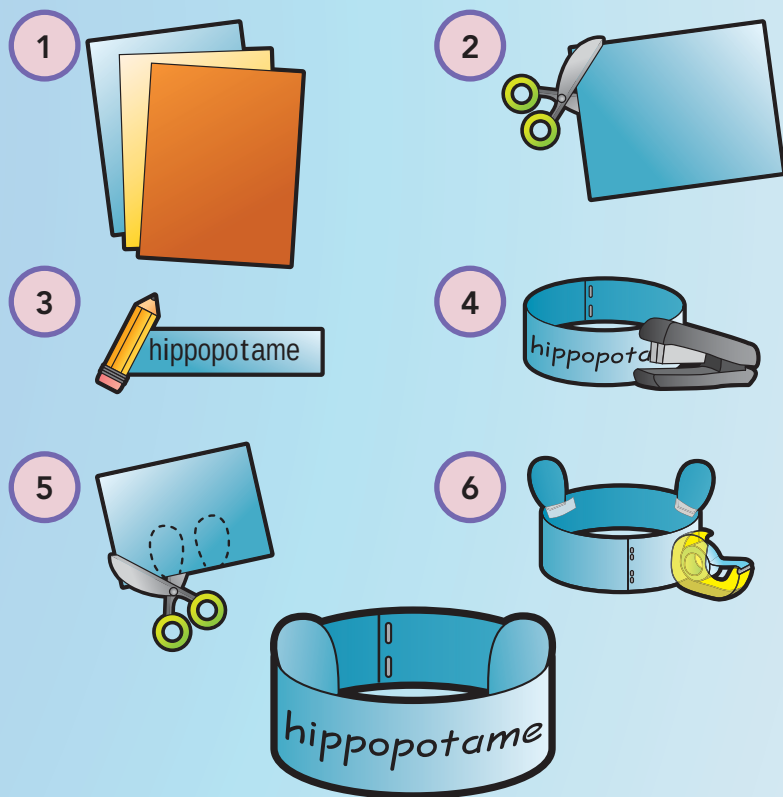
Avant la lecture

- ✿ Inviter un ou une élève à mimer un animal d'Afrique afin que les autres élèves devinent l'animal dont il s'agit.

Après la lecture

- ✿ Demander aux élèves de rédiger une devinette au sujet de leur animal d'Afrique préféré. Les inviter à lire à voix haute leur devinette afin que les autres élèves devinent l'animal dont il s'agit.





✿ Inviter les élèves à fabriquer les oreilles de leur animal d'Afrique préféré.

Marche à suivre

1. Choisis un carton de la couleur de l'animal que tu préfères.
2. Découpe une bande de carton.
3. Écris le nom de l'animal sur la bande.
4. Mets la bande autour de ta tête pour déterminer la bonne grandeur, puis agrafe les deux bouts ensemble.
5. Découpe deux oreilles de carton.
6. Colle les oreilles à l'intérieur de la bande, sur les côtés, en utilisant du ruban adhésif.



Bonnes manières

Avant la lecture

- ✿ Animer une discussion en partant des questions suivantes.
 - Est-il important d'adopter de bonnes manières à l'égard des animaux?
 - Comment peux-tu savoir si un animal est triste?
 - Comment peux-tu savoir si un animal a peur?
 - Que peut-il arriver si un animal ressent que tu veux lui faire du mal?
- ✿ Préparer, au préalable, le tableau ci-dessous sur une feuille grand format. Demander aux élèves d'y écrire leur prénom, puis de répondre à la question en cochant **Oui** ou **Non**. Inviter les élèves qui ont coché **Oui** à raconter leur sortie.

Après la lecture

- ✿ Faire observer chaque illustration de la page 25 du magazine, puis demander aux élèves de décrire l'élément comique dans chaque illustration (p. ex., 1^{re} illustration : Le garçon regarde une bande dessinée en attendant son tour pour entrer au zoo.).
- ✿ Demander aux élèves de créer, en équipes, une saynète dans laquelle les personnages adoptent de bonnes manières pendant une visite au zoo. Inviter les équipes à présenter leur saynète devant le groupe-classe.

Élève	As-tu déjà visité un zoo?	
	Oui	Non
Manon	✓	
David		✓
René		✓





Bouger, c'est santé!

Avant la lecture

- ✿ Demander aux élèves de mimer :
 - un chat qui marche;
 - un chat qui saute;
 - un chat qui court;
 - un chat qui danse;
 - une souris qui marche;
 - une souris qui saute;
 - une souris qui court;
 - une souris qui danse.

Après la lecture

- ✿ Amener les élèves au gymnase ou à l'extérieur pour jouer au jeu *Chasse aux souris*. Par la suite, leur poser les questions suivantes.
 - As-tu été la souris, le chat ou les deux?
 - Préfères-tu être la souris ou le chat? Explique ta réponse.
 - As-tu aimé jouer à ce jeu? Explique ta réponse.
- ✿ À l'aide d'un remue-ménages, dresser une liste d'animaux qui peuvent remplacer le chat et les souris (p. ex., un lion et des gazelles; un loup et des moutons).
- ✿ Inviter les élèves à modifier le jeu en plaçant une lettre autocollante dans le dos de chaque souris. Quand le chat touche une souris, il doit nommer la lettre et dire un mot qui commence par cette lettre (p. ex., « Je t'ai attrapée; "P" comme dans *panier*. »).

Jeu

Animaux d'Afrique

Avant la lecture

- ✿ Inviter les élèves à observer l'illustration pendant quelques minutes. Leur demander de fermer les yeux et de nommer les animaux qu'elles et ils ont vus.
- ✿ Faire compter les animaux dans l'illustration.

Après la lecture

- ✿ Découper, au préalable, une série de cartes de la page 29 du magazine, puis les mettre dans une boîte. Préparer le tableau ci-dessous sur une feuille grand format. Inviter des élèves à prendre au hasard une carte, à nommer l'animal, à dire si l'animal peut voler ou pas, puis à coller la carte dans la colonne appropriée. Continuer ainsi jusqu'à ce que toutes les cartes aient été collées.

Je peux voler.	Je ne peux pas voler.





Placotine Voyage

Avant la lecture

- ❁ Poser aux élèves la question suivante : As-tu déjà visiter un autre pays? Inviter les élèves qui répondent « oui » à décrire leur expérience.
- ❁ Inviter les élèves à nommer le pays qu'elles et ils aimeraient visiter et à expliquer leur réponse.
- ❁ Situer la Belgique sur une carte du monde. Montrer le trajet à suivre pour aller en Belgique à partir du Canada. Préciser que le français est une des langues officielles de ce pays.

Après la lecture

- ❁ Demander aux élèves de préparer une illustration de Placotine avec un des éléments qui paraissent dans les photos des pages 30 et 31 du magazine (p. ex., Placotine qui mange une gaufre, Placotine qui cueille un coquelicot, Placotine qui joue avec un berger belge). Afficher les illustrations dans la salle de classe.



Loup Filou

Avant la lecture

- ❁ Dire aux élèves que Loup Filou veut se construire une maison. Leur demander de faire des prédictions sur ce qui lui arrivera dans cette aventure.
- ❁ Poser aux élèves les questions suivantes.
 - T'est-il déjà arrivé de ne pas vouloir être l'ami/e de quelqu'un?
 - Pour quelle raison ne voulais-tu pas être son ami/e?
 - T'est-il déjà arrivé que quelqu'un ne veuille pas être ton ami/e?
 - Pourquoi cette personne ne voulait-elle pas être ton amie?

Après la lecture

- ❁ Demander aux élèves d'illustrer une maison en en omettant une partie importante. Les inviter à échanger leur illustration avec un ou une autre élève et à dessiner l'élément manquant sur l'illustration de leur partenaire.
- ❁ Préparer, au préalable, le tableau ci-dessous sur une feuille grand format. Distribuer une bande de papier aux élèves. Leur poser la question suivante : Voudrais-tu être l'ami/e de Loup Filou? Leur demander de répondre en écrivant **Oui** ou **Non** sur la bande, de la plier, puis de la mettre dans une boîte. Lire à voix haute la réponse écrite sur chaque bande et l'indiquer dans le tableau.

Je voudrais être l'ami ou l'amie de Loup Filou.	Je ne voudrais pas être l'ami ou l'amie de Loup Filou.
✓✓✓✓✓	✓✓✓✓✓





Méli-mélo enviro

Avant la lecture

- ✿ À l'aide d'un remue-ménages, trouver des suggestions à propos de ce que l'on peut faire avec des objets qui ne sont plus utiles au lieu de les jeter à la poubelle (p. ex., Donner ses jouets usagés à une joujouthèque. Échanger ses livres usagés avec un ami ou une amie.).
- ✿ Inviter les élèves à suivre le trajet du jeu *Méli-mélo enviro* en récitant les nombres de 1 à 24 pour connaître la direction dans laquelle avancer pour jouer à ce jeu.

- ✿ Demander aux élèves de discuter, en équipes, de la question suivante : Que peux-tu faire lorsque quelqu'un ne veut pas être ton ami/e? Inviter les équipes à faire part de leurs réponses.
- ✿ Demander aux élèves d'écrire une note à Loup Filou pour lui faire savoir ce qu'il devrait faire pour que tous les élèves du groupe-classe veuillent être ses amis. Les inviter à lire à voix haute leur note.

Après la lecture

- ✿ Demander aux élèves d'expliquer les gestes à poser, illustrés dans les cercles verts, et les gestes à éviter, illustrés dans les cercles rouges, du jeu *Méli-mélo enviro*.

Gestes à poser

7. Mettre une cannette dans le bac de recyclage.
11. Boire l'eau du robinet.
17. Donner ses jouets usagés.
21. Mettre des feuilles séchées dans un composteur.

Gestes à éviter

4. Jeter des déchets par terre.
9. Boire de l'eau en bouteille.
14. Jeter ses jouets usagés.
19. Mettre des feuilles séchées dans la poubelle.

- ✿ Inviter les élèves à jouer au jeu *Méli-mélo enviro*.
- ✿ Inviter les élèves à illustrer un geste qu'elles et ils posent pour réduire les déchets à l'école. Afficher les illustrations dans la salle de classe.



Quatrième de couverture



- * Animer une discussion pour comparer la première de couverture et la quatrième de couverture du magazine (p. ex., La couleur de fond est la même. Il y a des photos d'élèves sur la quatrième de couverture, mais il n'y en a pas sur la première de couverture.).
- * Présenter le nom des provinces et des territoires du Canada en les montrant sur la carte du pays. Demander aux élèves de situer, sur la carte, leur province ou leur territoire.
- * Faire remarquer aux élèves que la couleur du cercle entourant la photo de chaque élève est la même que celle de la province ou du territoire où habite l'élève (p. ex., La fille sur la photo placée dans le coin supérieur gauche habite en Ontario.). Leur demander de nommer ou de montrer du doigt la province ou le territoire où habite chaque élève dont la photo paraît sur la quatrième de couverture.

