

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



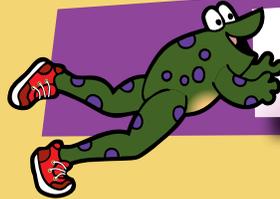
Minimag

Volume 4, n° 1

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



Trois numéros du *Minimag* seront publiés durant l'année scolaire 2011-2012.



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

- ❁ Demander à l'enfant d'observer les illustrations de la bande dessinée, puis lui poser les questions suivantes.
 - À quelle saison se passe l'histoire?
 - Comment sais-tu qu'il s'agit de l'automne?
- ❁ Inviter l'enfant à raconter un tour qu'elle ou il a joué à quelqu'un ou un tour que quelqu'un lui a joué.
- ❁ Discuter avec l'enfant 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

- ❁ Amener l'enfant à l'extérieur pour ramasser une douzaine de feuilles d'automne. Lui demander de les placer par ordre de grandeur (ordre croissant ou décroissant).
- ❁ Inviter l'enfant à fabriquer un personnage en utilisant une feuille d'automne pour le corps. Lui demander de donner un nom à son personnage.
- ❁ Demander à l'enfant de répondre à la question que pose Alphabet à la fin de la bande dessinée. L'inviter à chercher dans le magazine pour trouver ce qu'est allée faire Placotine (voir la page 27). Lui demander de préciser s'il s'agit d'un bon tour ou d'un mauvais tour et d'expliquer sa réponse.

Animal formidable

Avant la lecture

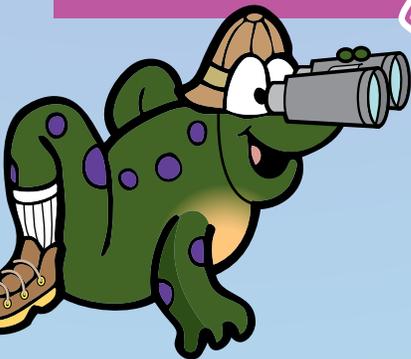
- ❁ Écrire, au préalable, au haut de deux feuilles, les titres suivants.
 - **Animaux qui ont des taches**
 - **Animaux qui n'ont pas de taches**

Inviter l'enfant à trouver, dans des magazines mis à sa disposition, deux photos d'animaux qui ont des taches et deux photos d'animaux qui n'ont pas de taches. Lui demander de découper les photos et de les coller sur la feuille appropriée.

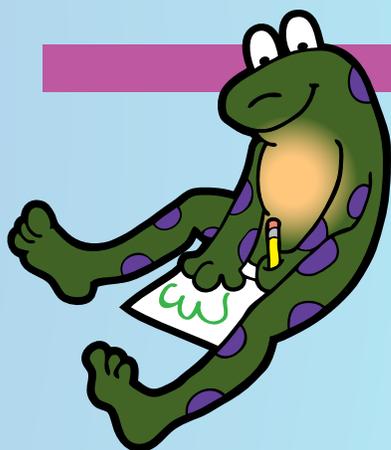
- ❁ Faire avec l'enfant une recherche dans Internet pour trouver des photos de girafes. Lui demander de nommer des caractéristiques physiques de la girafe (p. ex., de longues jambes, un long cou).

Après la lecture

- ❁ Aider l'enfant à dessiner, sur une feuille, la silhouette d'une girafe. Lui demander d'y ajouter des taches en faisant des empreintes de doigts avec de la peinture brune.



Dessin amusant



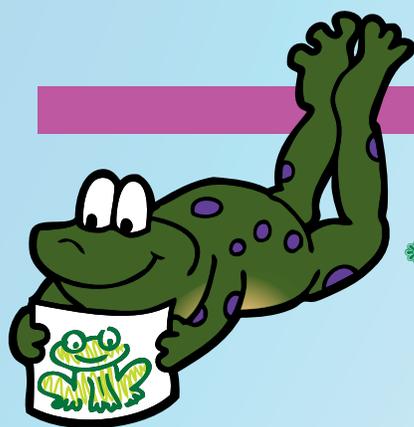
Avant la lecture

- ✿ Inviter l'enfant à fabriquer une girafe en pâte à modeler. Lui demander de donner un nom à sa girafe. Exposer la girafe dans la cuisine.

Après la lecture

- ✿ Demander à l'enfant de dessiner une girafe à partir d'une craie de cire en respectant la marche à suivre de la page 7 du magazine. Lui demander de donner un nom à sa girafe. Afficher le dessin sur le réfrigérateur.
- ✿ Inviter l'enfant à dessiner un animal de son choix autre qu'une girafe à partir d'une craie de cire. Lui demander de donner un nom à son animal. Afficher le dessin sur le réfrigérateur.

Mots et pictos

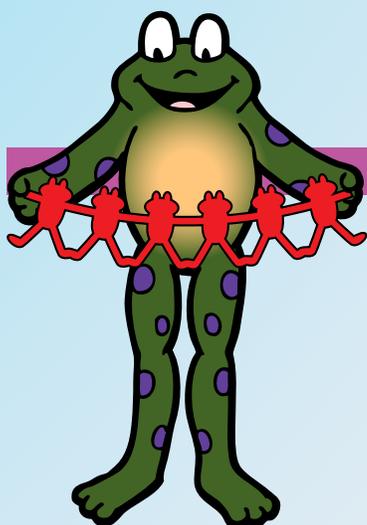


Avant la lecture

- ✿ Dresser avec l'enfant une liste d'animaux d'Afrique. Lui demander de nommer son animal préféré et d'expliquer sa réponse.
- ✿ Lire à voix haute un mot de la comptine (p. ex., *lion*) et demander à l'enfant de lire le mot qui rime avec ce mot (p. ex., *papillons*). Continuer ainsi jusqu'à ce que tous les mots qui riment aient été lus.

Après la lecture

- ✿ Lire la comptine à voix haute pendant que l'enfant bat le rythme en frappant des mains ou en utilisant un instrument.
- ✿ Rédiger avec l'enfant une cinquième strophe à la comptine en suivant le modèle des autres strophes (p. ex., la longueur des vers, les rimes).



Bricolage

Avant la lecture

- ✿ Situer l'Afrique sur une carte du monde. Montrer le trajet à suivre pour aller du Canada en Afrique.
- ✿ Dresser avec l'enfant une liste d'animaux qui vivent dans la savane et dans la jungle africaine.

Après la lecture

- ✿ Demander à l'enfant 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. L'inviter à présenter son animal à un membre de la famille (p. ex., Voici mon tigre. Il s'appelle...).





Au travail

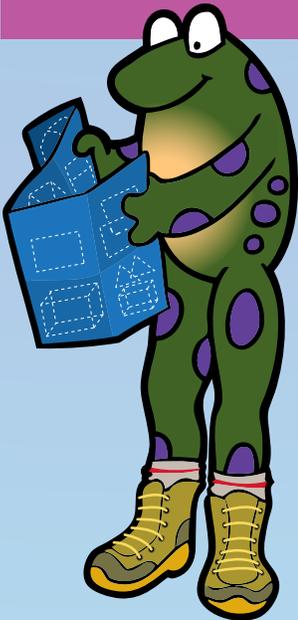
Avant la lecture

- ✿ Donner à l'enfant un indice pour l'aider à deviner chaque lettre du mot *charpentier* et lui demander d'écrire au fur et à mesure chacune des lettres du mot (p. ex., 1^{re} lettre : Je suis la 3^e lettre de l'alphabet. 2^e lettre : Je suis la 2^e lettre du mot *chat*. 3^e lettre : Je suis la 1^{re} lettre de l'alphabet.). Continuer ainsi jusqu'à ce que l'enfant ait écrit le mot recherché. Lui poser la question suivante : Quel genre de travail fait le charpentier?
- ✿ Poser à l'enfant la question suivante : Quel métier est le plus dangereux? Explique ta réponse.

Après la lecture

- ✿ Demander à l'enfant 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 lui 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

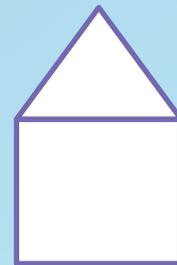


Avant la lecture

- ✿ Visiter avec l'enfant chaque pièce de la maison pour déterminer les métiers autres que celui de charpentier ou de charpentière liés à la construction d'une maison.

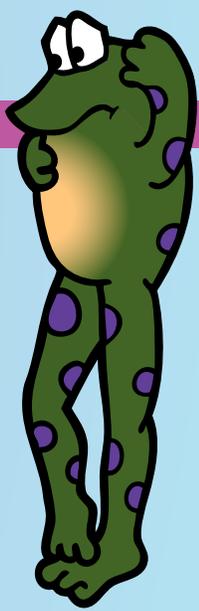
Après la lecture

- ✿ Dessiner, au préalable, un gabarit d'une charpente de maison comme celui illustré ci-dessous. Demander à l'enfant d'y ajouter les éléments qui manquent (p. ex., des bardeaux, des briques, une cheminée, une porte, une fenêtre).



- ✿ Inviter l'enfant à construire une maison en utilisant des blocs de construction.





Que faire?

Avant la lecture

- ✿ Discuter avec l'enfant des tâches à accomplir pour prendre soin d'un chiot (p. ex., lui donner sa nourriture, lui faire faire des marches).

Après la lecture

- ✿ Demander à l'enfant de répondre à la question que pose Placotine à la page 15 du magazine. Créer avec elle ou lui une saynète qui se termine selon cette situation finale. Présenter la saynète devant un membre de la famille.
- ✿ Inviter l'enfant à donner un nom au chiot dans l'histoire.



Croque-santé

Avant la lecture

- ✿ Écrire, au préalable, au haut de quatre cartons, les titres suivants.
 - **Fruits et légumes**
 - **Produits céréaliers**
 - **Lait et substituts**
 - **Viandes et substituts**

Inviter l'enfant à trouver, dans des dépliants publicitaires d'épicerie mis à sa disposition, des photos d'aliments qu'elle ou il mange. Lui demander de les découper et de les coller sur les cartons appropriés.

Après la lecture

- ✿ Dresser avec l'enfant 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).
- ✿ Préparer avec l'enfant un déjeuner contenant des aliments d'au moins trois des quatre groupes ou un dîner contenant des aliments des quatre groupes.
- ✿ Remettre à l'enfant une assiette de papier. L'inviter à trouver, dans des dépliants publicitaires d'épicerie mis à sa disposition, des photos d'aliments qui feraient un repas équilibré au déjeuner, au dîner ou au souper. Lui demander de découper les photos et de les coller sur l'assiette.





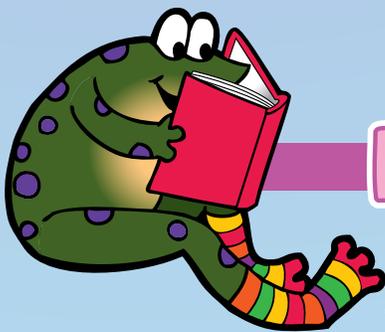
Cherche et trouve

Avant la lecture

- ✿ Situer le Manitoba sur une carte du Canada. Concernant l'enfant demeurant à l'extérieur de cette province, montrer le trajet à suivre pour aller de sa province ou de son territoire au Manitoba. Pour l'enfant demeurant au Manitoba, montrer le trajet à suivre pour aller du Manitoba à une province ou à un territoire de son 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 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 elle ou lui les drapeaux de sa province ou de son territoire avec ceux du Manitoba. Si l'enfant demeure au Manitoba, comparer avec elle ou lui les drapeaux de sa province avec ceux d'une province ou d'un territoire de son choix.

Après la lecture

- ✿ Composer une devinette qui décrit l'endroit où est placé un élément en particulier sur la carte du Manitoba (p. ex., Je suis placé à la droite d'un avion rouge, sous un barrage hydroélectrique. Qui suis-je?). Demander à l'enfant de trouver la réponse (p. ex., Je suis un castor.). L'inviter à composer une devinette et à demander à un membre de la famille de trouver la réponse.
- ✿ 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)).
- ✿ Nommer un élément que l'on voit sur la carte du Manitoba et demander à l'enfant de déterminer le nombre de fois que paraît l'élément (p. ex., Il y a trois ours polaires.). Continuer ainsi jusqu'à ce qu'une dizaine d'éléments aient été nommés.



Piacotine raconte

Avant la lecture

- ✿ Cacher, au préalable, un animal en peluche dans une pièce de la maison. Donner à l'enfant des consignes pour l'aider à trouver l'animal (p. ex., Fais trois pas vers la gauche. Avance de cinq pas.). Une fois que l'enfant a trouvé l'animal, lui demander de le cacher et de donner des consignes à un membre de la famille pour l'aider à le trouver.

Après la lecture

- ✿ Trouver avec l'enfant un prénom qui rime avec le nom de chaque animal du récit (p. ex., Peluche, l'autruche, Belle, la gazelle, Sam, l'hippopotame). Lire à voix haute le récit en y ajoutant le prénom de chaque animal.





À toi la parole

Avant la lecture

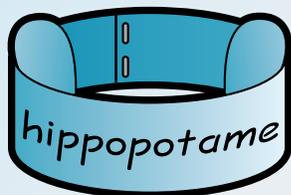
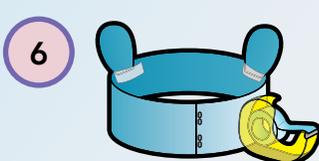
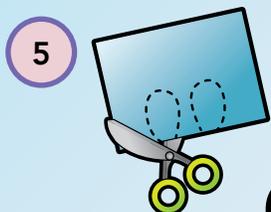
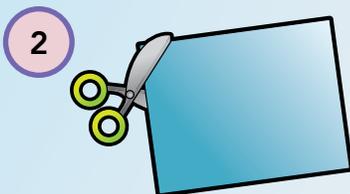
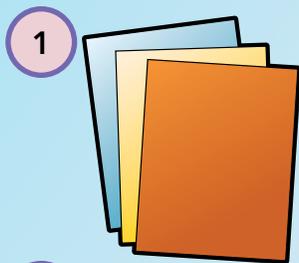
- * Mimer un animal d'Afrique et demander à l'enfant de deviner l'animal dont il s'agit. L'inviter à mimer un animal d'Afrique et essayer de deviner l'animal dont il s'agit.

Après la lecture

- * Demander à l'enfant de nommer son animal d'Afrique préféré et d'expliquer sa réponse (p. ex., Je préfère le zèbre parce que...).
- * Inviter l'enfant à fabriquer les oreilles de son 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

- * Poser à l'enfant les 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?

Après la lecture

- * Demander à l'enfant d'observer chaque illustration de la page 25 du magazine et 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.).
- * Créer avec l'enfant une saynète dans laquelle les personnages adoptent de bonnes manières pendant une visite au zoo. Présenter la saynète devant un membre de la famille.



Bouger, c'est santé!

Avant la lecture

- * Demander à l'enfant 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 l'enfant à l'extérieur pour jouer au jeu *Chasse aux souris*. Lui demander d'inviter d'autres membres de la famille à jouer à ce jeu. Par la suite, lui poser les questions suivantes.
 - Préfères-tu être la souris ou le chat? Explique ta réponse.
 - As-tu aimé jouer à ce jeu? Explique ta réponse.



Jeu

Animaux d'Afrique

Avant la lecture

- * Demander à l'enfant d'observer l'illustration pendant quelques minutes. Par la suite, lui demander de fermer les yeux et de nommer des animaux qu'elle ou il a vus.
- * Faire compter les animaux dans l'illustration.

Après la lecture

- * Préparer, au préalable, le tableau ci-dessous. Demander à l'enfant de lire à voix haute le nom de chaque animal dans le tableau de la page 29 du magazine, puis de dire si l'animal peut voler ou pas (p. ex., Un vautour peut voler. Un hippopotame ne peut pas voler.). Faire écrire le nom de l'animal dans la case appropriée. Continuer ainsi jusqu'à ce que tous les animaux aient été nommés.

Je peux voler.	Je ne peux pas voler.
un vautour	un hippopotame





Placotine voyage

Avant la lecture

- ✿ Inviter l'enfant à nommer le pays qu'elle ou il aimerait visiter et à expliquer sa réponse.
- ✿ Situer la Belgique sur une carte du monde. Montrer le trajet à suivre pour aller du Canada en Belgique. Préciser que le français est une des langues officielles de ce pays.

Après la lecture

- ✿ Demander à l'enfant 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 l'illustration sur le réfrigérateur.
- ✿ Faire avec l'enfant une recette de gaufres et les déguster avec les membres de la famille.



Loup Filou

Avant la lecture

- ✿ Dire à l'enfant que Loup Filou veut se construire une maison. Lui demander de faire des prédictions sur ce qui arrivera à Loup Filou dans cette aventure.
- ✿ Poser à l'enfant 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

- ✿ Illustrer une maison en en omettant une partie importante (p. ex., la fenêtre, la cheminée). Demander à l'enfant de dessiner l'élément manquant sur l'illustration. L'inviter à illustrer une maison en en omettant une partie importante. Dessiner l'élément manquant sur l'illustration.
- ✿ Poser à l'enfant la question suivante : Voudrais-tu être l'ami/e de Loup Filou? Explique ta réponse.
- ✿ Discuter avec l'enfant de ce que l'on peut faire lorsque quelqu'un ne veut pas être notre ami/e.





Méli-mélo enviro

Avant la lecture

- ✿ Discuter avec l'enfant pour trouver ce que l'on peut faire avec des objets qui ne sont plus utiles au lieu de les jeter (p. ex., Donner ses jouets usagés à une joujouthèque. Échanger ses livres usagés avec un ami ou une amie.).
- ✿ Inviter l'enfant 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.

Après la lecture

- ✿ Demander à l'enfant 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.
- ✿ Jouer avec l'enfant au jeu *Méli-mélo enviro*.
- ✿ Inviter l'enfant à illustrer un geste qu'elle ou il pourrait poser pour réduire les déchets à la maison. Afficher l'illustration sur le réfrigérateur.

Quatrième de couverture



- ✿ Comparer avec l'enfant 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.).
- ✿ Nommer les provinces et les territoires du Canada en les montrant sur la carte du pays. Demander à l'enfant de situer, sur la carte, sa province ou son territoire.
- ✿ Faire remarquer à l'enfant 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.). Lui 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.

