

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



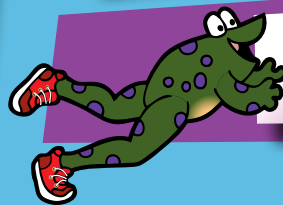
# Minimag

Volume 5, n° 2

Le magazine *Minimag* répond aux besoins et aux champs d'intérêt des élèves de la maternelle à la 2<sup>e</sup> année.



Trois numéros du *Minimag* seront publiés durant l'année scolaire 2012-2013.



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*.

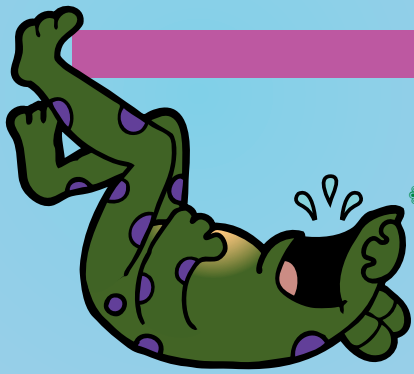


## Activités pour utilisation avec un TBI



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.

# Prôie de Placotine



## Avant la lecture

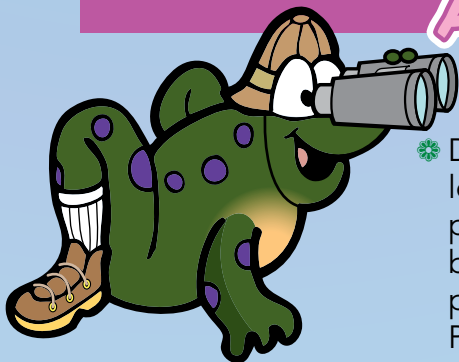
- ✿ Préparer, au préalable, l'outil organisationnel ci-dessous. À l'aide d'un remue-méninges, dresser une liste de traîneaux permettant de glisser sur la neige. Écrire le nom des traîneaux que nomment les élèves. Les inviter à indiquer celui qu'elles et ils préfèrent en dessinant un visage souriant dans la case appropriée.

Toboggan	Traîneau dirigeable	Soucoupe glissante	Tapis magique	Traîneau gonflable
☺	☺	☺	☺	☺
☺		☺	☺	☺
		☺	☺	

## Après la lecture

- ✿ Demander aux élèves de prédire, en équipes, ce que sont allés faire Nico et Placotine, puis d'écrire leur prédiction sur une bande de papier. Inviter les équipes à présenter leur prédiction au groupe-classe, puis à l'afficher dans la salle de classe. Une fois que toutes les prédictions ont été présentées, demander aux élèves de trouver la case 9 dans le magazine.
- ✿ Inviter les élèves à dessiner Placotine qui glisse sur la neige à l'aide d'un traîneau de leur choix. Leur demander de compléter la phrase ci-après, puis de l'écrire sous l'illustration : Placotine glisse en...

# Animal formidable



## Avant la lecture

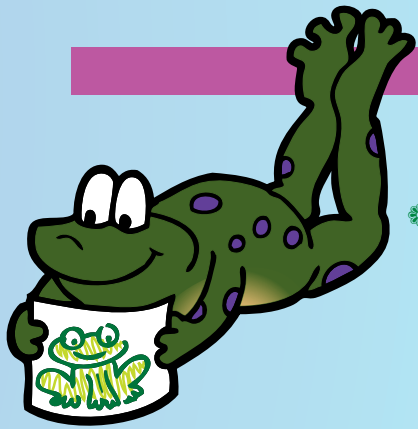
- ✿ Demander aux élèves d'écrire leur prénom sur une bande de papier, puis de la mettre dans une boîte. Projeter, sur un écran, la photo d'un harfang des neiges. Prendre au hasard le prénom d'un ou d'une élève. Lui demander de nommer une caractéristique physique du harfang des neiges (p. ex., Le harfang des neiges a des yeux jaunes. Le harfang des neiges a un bec pointu.). Continuer ainsi jusqu'à ce que tous les élèves aient nommé une caractéristique.

## Après la lecture

- ✿ Diviser le groupe-classe en deux équipes. Demander aux élèves de la première équipe d'écrire, sur une bande de papier, un renseignement vrai au sujet du harfang des neiges (p. ex., Le harfang des neiges est calme.). Demander aux élèves de la seconde équipe d'écrire, sur une bande de papier, un renseignement faux au sujet du harfang des neiges (p. ex., Le harfang des neiges est bruyant.). Faire mettre les bandes dans une boîte. Inviter un ou une élève à prendre au hasard une bande, à lire le renseignement à voix haute, puis à dire s'il est vrai ou faux. Continuer ainsi jusqu'à ce que tous les élèves aient lu un renseignement.



# Mots et pictos



## Avant la lecture

- \* Inviter les élèves à présenter au groupe-classe leur jouet préféré en répondant aux questions suivantes.
  - Quel est le nom du jouet?
  - À quoi sert le jouet?
  - Qui t'a donné le jouet?
  - Pourquoi est-ce ton jouet préféré?
- \* Poser aux élèves la question suivante : Si tu pouvais être un jouet, lequel serais-tu? Explique ta réponse.

## Après la lecture

- \* Poser aux élèves la question suivante : Si tu étais ton jouet préféré, que ferais-tu pour t'amuser quand les enfants sont couchés?
- \* Inviter les élèves à inventer, avec le nom de leur jouet préféré, une phrase que l'on pourrait ajouter à la comptine (p. ex., Une toupie fait des biscuits. Un canard joue de la guitare.), puis à l'illustrer.



# Au travail

## Avant la lecture

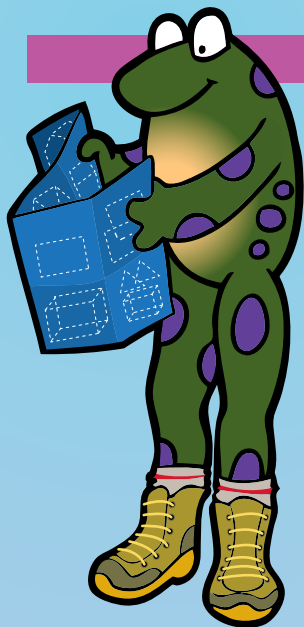
- \* Poser aux élèves la question suivante : As-tu déjà vu un clown en spectacle? Inviter celles et ceux qui répondent « oui » à décrire les actions du clown.
- \* Trouver, au préalable, dans Internet, quelques vidéos de spectacles de clowns. Faire visionner les vidéos, puis dresser, avec les élèves, une liste d'actions que font les clowns (p. ex., jongler avec des balles, faire des tours de magie, jouer d'un instrument de musique, danser).
- \* Mettre, au préalable, dans un sac, des objets qu'un clown utilise et des objets qu'un clown n'utilise pas. Inviter un ou une élève à prendre au hasard un objet, puis à dire si un clown utilise ou non cet objet. Dans le cas d'un objet qu'un clown utilise, demander à l'élève de préciser la façon dont il s'en sert (p. ex., Un clown utilise une perruque pour se déguiser.). Continuer ainsi jusqu'à ce que tous les objets aient été choisis.

## Après la lecture

- \* Amener les élèves au gymnase. Les inviter à faire les exercices de jonglage suivants.
  - Jongler avec une balle en la passant d'une main à l'autre.
  - Jongler avec deux balles.
- \* Former des équipes de deux. Demander aux équipes d'inventer un scénario présentant un ou une médecin déguisé en clown qui visite un ou une enfant malade à l'hôpital. Les inviter à présenter leur scénario devant le groupe-classe.



# Découverte

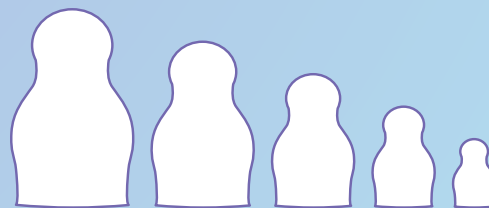


## Avant la lecture

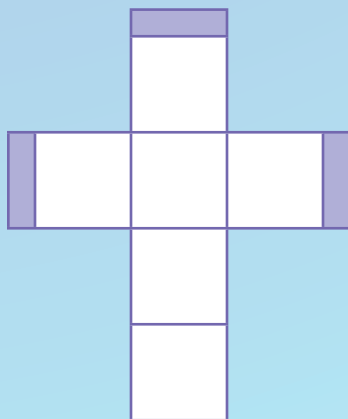
- ✿ Situer la Russie sur une carte du monde. Montrer le trajet à suivre pour voyager du Canada à la Russie. Expliquer aux élèves qu'un jouet appelé *poupée russe* a été inventé en Russie, en 1890, c'est-à-dire il y a plus de cent ans.
- ✿ Remettre à un groupe d'élèves une tasse prise d'un ensemble de tasses à mesurer. Demander aux élèves de se placer par ordre croissant selon la grosseur de la tasse reçue. Par la suite, leur demander de placer les tasses les unes dans les autres. Continuer ainsi jusqu'à ce que tous les élèves aient eu l'occasion de prendre part à l'activité.
- ✿ Reproduire, au préalable, des exemplaires du modèle de cube ci-dessous. En distribuer un exemplaire aux élèves et leur faire fabriquer un cube. Leur demander d'apporter leur cube à la maison, d'y insérer un petit jouet, puis de le rapporter à l'école. Inviter un ou une élève à donner des indices en vue de faire deviner aux autres élèves le jouet que contient son cube. Continuer ainsi jusqu'à ce que tous les élèves aient fait deviner leur jouet.

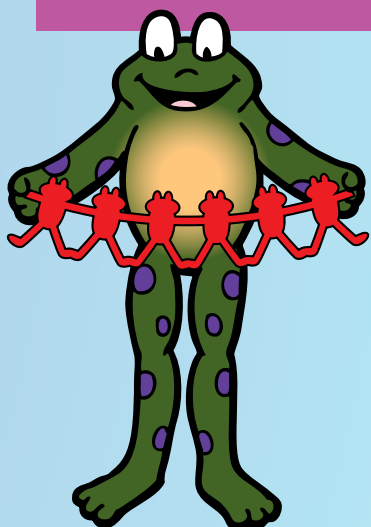
## Après la lecture

- ✿ Préparer, au préalable, des silhouettes de poupées russes comme celles ci-dessous. Former des équipes de cinq. Distribuer aux équipes une série de silhouettes. Leur demander de décorer les poupées russes en utilisant des crayons de couleur, des stylos-feutres ou des craies de cire. Inviter chaque équipe à échanger ses poupées russes avec une autre équipe, puis à les placer par ordre décroissant.



- ✿ Trouver, au préalable, dans Internet, une vidéo présentant des poupées russes. Inviter les élèves à visionner la vidéo, puis leur poser la question suivante : La poupée russe est-elle un jouet intéressant? Explique ta réponse.





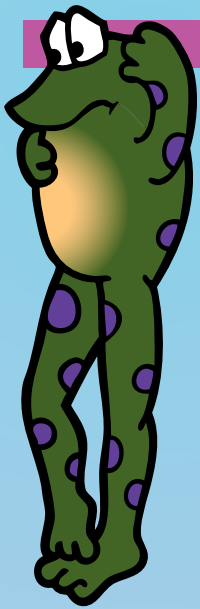
## Avant la lecture

- ✿ Poser aux élèves la question suivante : Aimerais-tu fabriquer un jouet? Inviter celles et ceux qui répondent « oui » à nommer le jouet qu'elles et ils aimeraient fabriquer.
- ✿ À l'aide d'un remue-méninges, dresser une liste de sports où l'on fait entrer un objet dans un autre (p. ex., Lorsqu'on joue au hockey, on fait entrer une rondelle dans un but. Lorsqu'on joue au basket-ball, on fait entrer un ballon dans un filet.).

## Après la lecture

- ✿ Demander aux élèves de fabriquer un bilboquet en respectant la marche à suivre des pages 14 et 15 du magazine. Les inviter à faire la démonstration de la façon de jouer avec ce jouet.
- ✿ À l'aide d'un remue-méninges, dresser une liste d'objets autres que des boutons que l'on pourrait utiliser pour fabriquer un bilboquet (p. ex., des pâtes, des bouchons de liège, des pommes de pin). Inviter les élèves à fabriquer un bilboquet en respectant la marche à suivre des pages 14 et 15 du magazine, mais en remplaçant les boutons par un autre objet.
- ✿ Trouver, au préalable, dans Internet, une vidéo présentant un ou une enfant qui joue au bilboquet. Faire visionner la vidéo, puis demander aux élèves de commenter l'habileté de l'enfant à jouer au bilboquet.
- ✿ Demander aux élèves de fabriquer, en équipes, un jouet en utilisant divers objets recyclables mis à leur disposition. Les inviter à présenter leur jouet au groupe-classe.





## Que faire?

### Avant la lecture

- ✿ À l'aide d'un remue-méninges, dresser une liste de jeux auxquels on peut jouer seulement à deux (p. ex., dames, échecs, papier-roche-ciseaux).
- ✿ Poser aux élèves la question suivante : T'est-il déjà arrivé de ne pas pouvoir jouer à un jeu parce qu'il y avait déjà assez de joueurs et de joueuses? Inviter celles et ceux qui répondent « oui » à raconter leur expérience et à faire part de la façon dont elles et ils se sentaient de ne pas pouvoir jouer.
- ✿ Expliquer aux élèves la façon de jouer au tic-tac-toe. Former des équipes de trois, puis leur demander de trouver une façon de jouer à ce jeu à trois. Les inviter à faire une démonstration devant le groupe-classe de la façon dont elles ont réussi à jouer à trois.

### Après la lecture

- ✿ Préparer, au préalable, l'outil organisationnel ci-dessous. Inviter les élèves à indiquer la solution qu'elles et ils préfèrent en ajoutant un astérisque dans la case appropriée.

Solution de Maya (p. 17)	*	*			
Solution de Stefan (p. 17)	*	*	*	*	*
Solution de Simon, de Jamal et de Caleb (p. 34)	*	*	*		
Autre solution	*	*			

- ✿ Former des équipes de deux. Leur demander de tracer, sur une feuille de papier, une grande grille de tic-tac-toe. Les inviter à jouer au jeu en utilisant des pions de leur choix autres que des X et des O (p. ex., petites voitures, boutons, animaux de plastique, blocs).



## Cherche et trouve

### Avant la lecture

- ✿ Situer le Sénégal sur une carte du monde. Montrer le trajet à suivre pour voyager du Canada au Sénégal. Poser aux élèves la question suivante : Quel serait le meilleur moyen de transport pour voyager du Canada au Sénégal? Explique ta réponse.

### Après la lecture

- ✿ Poser aux élèves la question suivante : Si tu visitais le Sénégal, quel animal voudrais-tu voir? Explique ta réponse.
- ✿ Inviter les élèves à choisir, en équipes, deux ou trois illustrations de la page 18 du magazine, puis à rédiger une phrase contenant le nom de ces illustrations (p. ex., Un calao est perché sur une branche de baobab. Un surfeur voit un requin dans l'eau.).








## Piacotine raconte

### Avant la lecture

- ✿ Lire à voix haute le titre du récit. Inviter les élèves à deviner la réponse aux questions suivantes.
  - Qui est Wouf?
  - Quelle est la surprise de Wouf?
- ✿ Découper, au préalable, une série d'illustrations qui accompagnent le récit. Distribuer les illustrations à huit élèves, puis leur demander de raconter, à tour de rôle, ce qui se passe sur leur illustration. Inviter huit autres élèves à déterminer l'ordre chronologique des illustrations, puis à les afficher dans la salle de classe.

- ✿ Découper, au préalable, une série de cartes de la page 18 du magazine, les mettre dans une boîte, puis préparer l'outil organisationnel ci-dessous. Inviter un ou une élève à prendre au hasard une carte, à compter le nombre de fois où l'on trouve cet élément sur la carte du Sénégal, puis à coller la carte et à écrire le nombre dans les cases appropriées. Continuer ainsi jusqu'à ce que tous les élèves aient pris une carte.

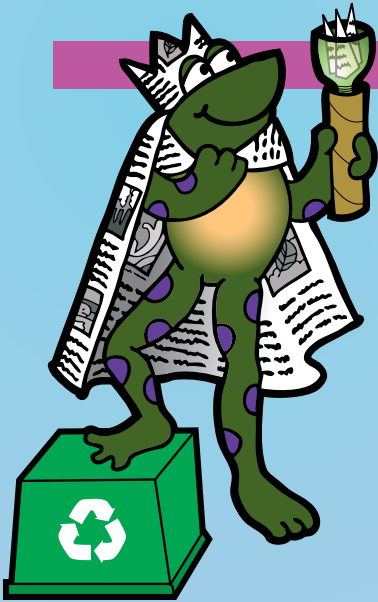
Sénégal			
Élément	 un crocodile	 du riz	 un baobab
Nombre	3	6	14

### Après la lecture

- ✿ Animer une discussion en vue de vérifier si l'ordre chronologique dans lequel ont été placées les illustrations qui accompagnent le récit est correct (voir la deuxième activité réalisée avant la lecture).
- ✿ Demander aux élèves d'imaginer, en équipes, une autre fin à l'histoire en partant de l'énoncé suivant : « Voilà ton chien, dit l'oncle Victor en remettant Wouf à Lolo. Retourne vite auprès des enfants, car il a une surprise pour eux. » Inviter les équipes à raconter au groupe-classe la fin qu'elles ont imaginée.
- ✿ Inviter les élèves à illustrer le jouet qu'elles et ils auraient offert à Lolo si elles et ils avaient assisté à la fête.



# Enviro écolo



## Avant la lecture

- ✿ Mettre, au préalable, sur une table, les objets suivants :
  - une bouteille de plastique transparente;
  - un bouton;
  - un bouchon de plastique;
  - un cédérom;
  - un rouleau de papier essuie-tout;
  - une bouteille de plastique opaque.

À l'aide d'un remue-méninges, dresser une liste de nouveaux objets que l'on pourrait fabriquer avec chaque objet.

## Après la lecture

- ✿ Inviter les élèves à choisir un des objets réutilisables de la page 26 du magazine, puis à l'utiliser pour fabriquer un nouvel objet. Exposer les nouveaux objets dans la salle de classe et inviter d'autres groupes-classes à visiter l'exposition.



# Recette

## Avant la lecture

- ✿ Nommer les ingrédients de la recette du frappé aux framboises et aux bananes, puis demander aux élèves de deviner ce que l'on peut faire avec ces ingrédients.
- ✿ Préparer, au préalable, la recette du frappé aux framboises et aux bananes. Faire goûter au frappé aux élèves et leur demander de deviner deux des ingrédients.
- ✿ Lire à voix haute le titre de la recette. Demander aux élèves de deviner les ingrédients de la recette, puis les écrire sur une feuille grand format.

## Après la lecture

- ✿ À l'aide d'un remue-méninges, dresser une liste de fruits que l'on pourrait utiliser pour remplacer les framboises dans la recette (p. ex., fraises, bleuets, mûres). Choisir un de ces fruits et préparer la recette en suivant la marche à suivre de la page 28 du magazine. Inviter les élèves à goûter au frappé.
- ✿ Vérifier, en groupe-classe, la liste d'ingrédients et surligner ceux qui sont dans la recette de la page 28 du magazine (voir la troisième activité réalisée avant la lecture).





# Placotine voyage



## Avant la lecture

- ✿ Situer le Nunavut sur une carte du Canada. Pour les élèves demeurant à l'extérieur de ce territoire, montrer le trajet à suivre pour aller au Nunavut à partir de leur province ou de leur territoire. Inviter les élèves à trouver, à la page 31 du magazine, le nom de l'école de langue française située au Nunavut.

## Après la lecture

- ✿ Demander aux élèves de fabriquer, en équipes, un inukshuk en utilisant des blocs de construction. Exposer les inukshuks dans la salle de classe et inviter d'autres groupes-classes à visiter l'exposition.
- ✿ Préparer, au préalable, l'outil organisationnel ci-dessous. Former des équipes de deux ou de trois, puis leur distribuer un exemplaire de l'outil organisationnel. Demander aux élèves d'écrire leur prénom dans la case appropriée, de lire chaque énoncé, puis d'ajouter, dans la case appropriée, un crochet pour signifier « oui » ou un X pour signifier « non ». Afficher les outils organisationnels dans la salle de classe.

	Alicia	Carlos
J'ai déjà vu un inukshuk.	✓	X
J'ai déjà vu une aurore boréale.	✓	✓
J'ai déjà vu un ours polaire.	X	X
J'ai déjà fait une randonnée en traîneau à chiens.	X	✓

- ✿ Trouver, au préalable, dans Internet, un spectacle d'aurore boréale. Inviter les élèves à visionner la vidéo, puis à nommer les couleurs qu'elles et ils voient.



# Loup Filou



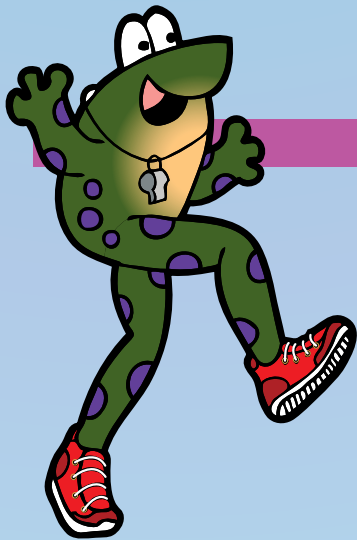
## Avant la lecture

- ❁ Poser aux élèves la question suivante : Lorsqu'on doit assembler un objet quelconque, est-il important de suivre les instructions? Explique pourquoi.
- ❁ Former des équipes de deux. Leur demander d'inventer un scénario dans lequel l'un des personnages n'est pas intéressé à suivre les instructions pour assembler un objet quelconque, tandis que l'autre essaie de le convaincre de suivre les instructions. Les inviter à présenter leur scénario devant le groupe-classe.

## Après la lecture

- ❁ Préparer, au préalable, l'outil organisationnel ci-dessous. Former des équipes de deux. Leur demander d'observer Loup Filou sur chaque illustration, de nommer le sentiment qu'il ressent et de donner une raison pour laquelle il ressent ce sentiment. Leur faire écrire leurs réponses dans les cases appropriées.

Illustration	Sentiment	Raison
1	joie	Il a reçu un colis.
2	surprise	Le vélo n'est pas assemblé.
3		
4		
5		
6		



# Bouger, c'est santé!

## Avant la lecture

- ❁ Former des équipes de deux. Leur distribuer un gobelet et quelques boutons. Leur demander d'inventer un jeu avec ces objets. Inviter chaque équipe à faire la démonstration de son jeu devant une autre équipe.

## Après la lecture

- ❁ Former des équipes de quatre. Les inviter à jouer au bilboquet en utilisant le bilboquet que les élèves ont fabriqué (voir la première activité réalisée après la lecture de la rubrique **Bricolage**) et en respectant les règles de la page 34 du magazine.
- ❁ Demander aux élèves de modifier, en équipes, les règles du jeu de bilboquet (p. ex., On tient le gobelet d'une main et, en sautant sur un pied, on essaie à trois reprises de faire entrer le gros bouton dans le gobelet.). Les inviter à faire la démonstration du jeu modifié devant le groupe-classe.

