

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



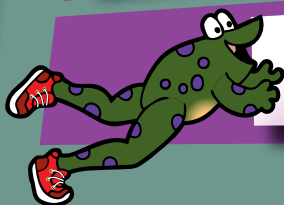
Minimag

Volume 4, 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 *Minimag* sont parus pendant 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.



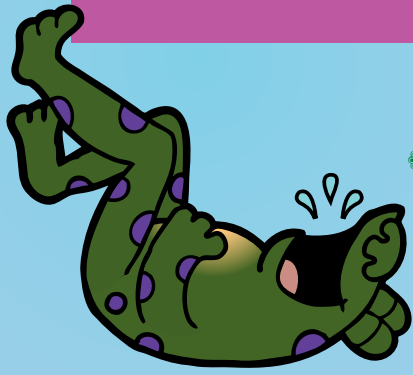
Ce feuillet de suggestions d'activités d'animation de la lecture présente une variété d'activités simples et motivantes à réaliser avant et après la lecture des rubriques du magazine. Ces activités permettent aux élèves de profiter pleinement du *Minimag*.



Activités pour utilisation avec un

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

- ✿ Dire aux élèves que, pendant un voyage de camping, Placotine entend des bruits dans la nuit. À l'aide d'un remue-méninges, dresser une liste de bruits que pourrait entendre Placotine.
- ✿ Demander aux élèves de fermer les yeux. Faire un bruit (p. ex., bouger une chaise, frapper des mains). Leur demander de deviner le bruit dont il s'agit.

Après la lecture

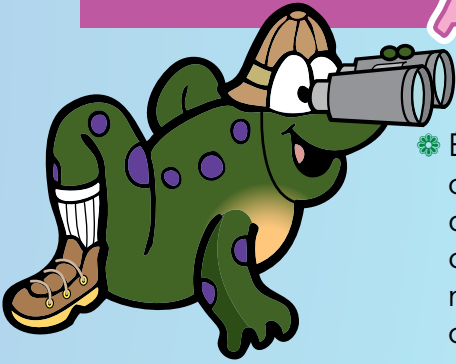
- ✿ Préparer, au préalable, l'outil organisationnel ci-dessous. Écrire les onomatopées sur des bandes de papier, puis les mettre dans une boîte. Expliquer aux élèves que les mots écrits sur les bandes imitent des bruits particuliers. Inviter un ou une élève à prendre au hasard une bande, à lire à voix haute l'onomatopée, puis à choisir ce qui fait ce bruit. Lui faire coller la bande sur la ligne appropriée. Continuer ainsi jusqu'à ce que toutes les onomatopées aient été tirées.

Ce qui fait le bruit	Onomatopée
Chien	Ouah! Ouah!
Horloge/Minuterie	Tic-Tac
Liquide	Glou-Glou
Train	Tchou! Tchou!
Ailes d'oiseau	Flap-Flap-Flap
Cloche	Ding! Dong!
Sirène	Pin-Pon-Pin-Pon
Tonnerre	Boumbadaboum
Trompette	Taratata
Coq	Cocorico

- ✿ Installer, au préalable, une tente d'enfant dans la salle de classe. Inviter un ou une élève à entrer dans la tente et un ou une autre à se placer à l'extérieur de la tente, puis à imiter le bruit que fait l'animal de son choix (p. ex., Miaou, Cui-Cui). Demander à l'élève qui est dans la tente de deviner l'animal dont il s'agit (p. ex., un chat, un oiseau). Continuer ainsi jusqu'à ce que tous les élèves aient eu l'occasion d'imiter le bruit que fait un animal ou de le deviner.



Animal formidable

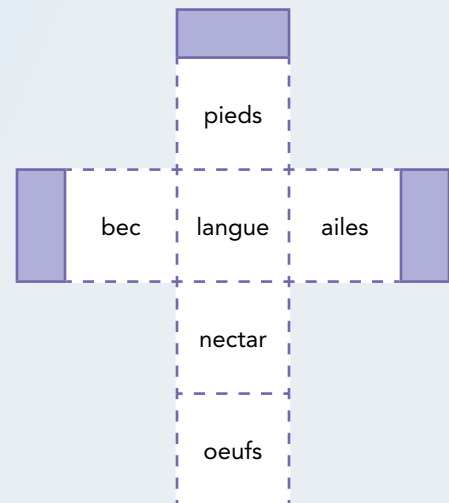


Avant la lecture

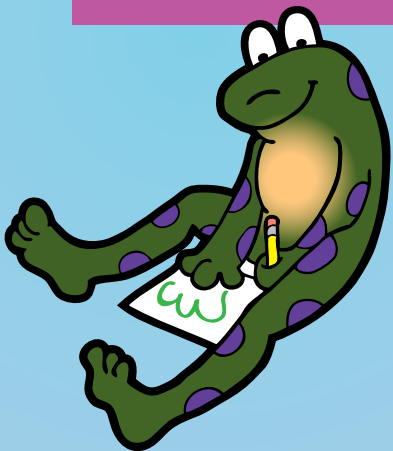
- ✿ Écrire, au préalable, les lettres du mot *colibri* sur de petits cartons, puis les placer dans un ordre aléatoire sur le tableau magnétique. Expliquer aux élèves que ces lettres forment le nom d'un oiseau. Les inviter à déplacer les cartons pour former le mot recherché. Donner des indices, au besoin (p. ex., la première lettre du mot).
- ✿ Montrer aux élèves une mangeoire pour colibri, sans leur dire ce que c'est. Leur demander de deviner ou d'expliquer ce à quoi sert cet objet.
- ✿ Montrer aux élèves des photos d'oiseaux. Animer une discussion pour faire ressortir une particularité de chaque oiseau (p. ex., le long bec du pic-bois, les grands yeux du hibou).

Après la lecture

- ✿ Écrire, au préalable, sur des bandes de papier, des énoncés vrais (p. ex., Le colibri est le plus petit de tous les oiseaux.) et des énoncés faux (p. ex., La maman colibri pond quatre œufs dans un nid.) au sujet du colibri, puis les mettre dans une boîte. Inviter un ou une élève à prendre au hasard une bande, à lire à voix haute l'énoncé, puis à dire s'il est vrai ou faux. Si l'élève ne connaît pas la réponse, l'encourager à demander de l'aide à un ami ou à une amie du groupe-classe.
- ✿ Fabriquer, au préalable, un dé en carton, puis écrire, sur les faces du dé, des mots clés se rapportant au colibri. Inviter les élèves à lancer le dé à tour de rôle, puis à dire une phrase comprenant le mot écrit sur la face du dé (p. ex., Les *pi*eds du colibri sont minuscules.).



Dessin amusant



Avant la lecture

- ✿ Demander aux élèves de créer, en équipes, une figure plane en assemblant des mosaïques géométriques ou des tangrams. Prendre des photos de leurs créations et les afficher dans la salle de classe.
- ✿ Inviter les élèves à créer des suites en utilisant des formes géométriques.



Après la lecture

- ✿ Demander aux élèves de plier un carton en deux de façon à former une carte de souhaits. Leur faire dessiner une fleur à partir de formes géométriques en respectant la marche à suivre de la page 7 du magazine. Les inviter à écrire, à l'intérieur de la carte, un souhait pour la Journée de la Terre 2012 (p. ex., Heureuse Journée de la Terre 2012! Je te souhaite une belle Journée de la Terre 2012!). Leur demander d'écrire leur prénom sur une bande de papier, puis de la mettre dans une boîte. Inviter chaque élève à prendre au hasard le nom d'un ou d'une élève et à lui offrir sa carte de souhaits.
- ✿ Inviter les élèves à dessiner un moyen de transport (p. ex., un bateau, un camion) à partir de formes géométriques. Afficher les dessins dans la salle de classe.

Mots et pictos

Avant la lecture

- ✿ Montrer aux élèves des photos de fleurs. Animer une discussion pour faire ressortir une particularité de chaque fleur (p. ex., les épines de la rose, les fleurs en forme de clochettes du muguet).

Après la lecture

- ✿ Demander aux élèves de rédiger, en équipes, quelques vers que l'on pourrait ajouter à la comptine *Mon beau jardin fleuri* (p. ex., Un pissenlit qui mange du riz. Une tulipe qui tient un cure-pipe. Une rose qui se repose.). Les inviter à illustrer un de ces vers.

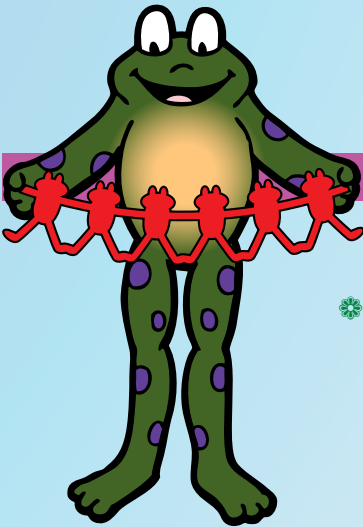


- ✿ Préparer, au préalable, l'outil organisationnel ci-dessous. À l'aide d'un remue-méninges, dresser une liste de fleurs. Écrire le nom des fleurs que nomment les élèves. Les inviter à écrire leur prénom et à indiquer les deux fleurs qu'elles et ils préfèrent en coloriant les cases appropriées.

	Rose	Jonquille	Violette	Marguerite	Tulipe	Lilas
Maxime						
Sabrina						
Caroline						
Lucien						
Martin						
Joanne						

- ✿ Écrire, au préalable, sur des bandes de papier, des phrases de la comptine en omettant le mot *qui* (p. ex., Une violette roule à bicyclette. Un tournesol jongle avec des bols.). Découper chaque phrase et mettre les morceaux dans une enveloppe. Former des équipes de deux et leur remettre une enveloppe. Leur demander de mettre les mots en ordre et de les coller sur un carton.

- ✿ Former des équipes de trois. Leur demander de choisir trois noms de fleur tirés de la comptine et de trouver pour chacun d'eux un mot de la comptine et un autre mot qui rime avec lui (p. ex., *jonquille, chenille, béquille*).



Bricolage

Avant la lecture

- ✿ Dessiner, au préalable, une fleur sur une feuille grand format. Écrire, sur des bandes de papier, le nom des parties de la fleur (p. ex., la tige, les feuilles, les pétales, les racines), puis les mettre dans une boîte. Inviter un ou une élève à prendre au hasard une bande, à lire à voix haute le nom de la partie de la fleur, puis à coller la bande à l'endroit approprié sur l'illustration.

Après la lecture

- ✿ Préparer, au préalable, l'outil organisationnel ci-dessous. Inviter les élèves à fabriquer une fleur éclatante en respectant la marche à suivre des pages 10 et 11 du magazine. Leur poser la question suivante : À qui offriras-tu ta fleur? Leur demander d'indiquer leur réponse en dessinant un visage souriant dans la case appropriée.

Papa	Maman	Autre personne
☺	☺	☺
☺	☺	☺
☺	☺	
	☺	
	☺	



- ✿ Dessiner, au préalable, cinq fleurs sur des cartons de différentes couleurs, puis les découper. Amener les élèves au gymnase. Coller les fleurs sur le plancher et remettre à chaque élève un petit carton de la même couleur qu'une des fleurs. Faire jouer de la musique. Lorsque la musique s'arrête, les élèves doivent se placer près de la fleur qui est de la même couleur que leur petit carton.

- ✿ Inviter les élèves à fabriquer une fleur en utilisant divers matériaux d'arts plastiques mis à leur disposition (p. ex., des cure-pipes, du carton de couleur, des bouts de laine). Exposer les fleurs dans le foyer de l'école.



Au travail

Avant la lecture

- ✿ Demander aux élèves de fabriquer, en équipes, un bouquet de fleurs en utilisant de la pâte à modeler. Inviter chaque équipe à présenter son bouquet au groupe-classe.
- ✿ À l'aide d'un remue-méninges, dresser une liste d'occasions où l'on reçoit des fleurs et où l'on en donne (p. ex., un anniversaire, un mariage, la fête des Mères).
- ✿ Animer une discussion pour préciser la signification des mots *naturel* et *artificiel*. Montrer des exemples de choses qui existent sous forme naturelle et artificielle (p. ex., une fleur, des cheveux, un fruit).

Après la lecture

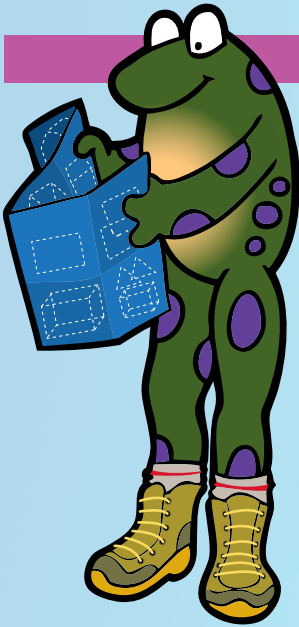
- ✿ Écrire, au tableau, à la verticale et en couleur, le mot FLEURISTE. Trouver, en groupe-classe, un mot tiré du texte des pages 12 et 13 du magazine qui contient la lettre « f » (p. ex., *fleur*), puis l'écrire au tableau. Demander aux élèves de faire la même chose en équipes pour les autres lettres du mot *fleuriste*.

	F	L	E	U	R	S
P	O	L	L	E	N	
B	O	U	Q	U	E	T
H	O	R	T	I	C	U
	A	R	O	S	E	
A	L	L	E	R	G	I
C	O	M	M	A	N	D
	C	L	I	E	N	T
C	O	N	S	E	I	L

- ✿ Préparer, en groupe-classe, des questions que l'on pourrait poser à un ou à une fleuriste (p. ex., Quelle est la partie la plus intéressante de ton travail? D'où obtiens-tu les fleurs?). Inviter un ou une fleuriste à venir parler aux élèves de son travail. Encourager les élèves à lui poser les questions préparées en groupe-classe.



Découverte



Avant la lecture




- ❁ Demander aux élèves de se mettre en petite boule et de faire semblant d'être une graine dans la terre. Lire à voix haute le texte ci-dessous et les inviter à mimer une fleur qui pousse.

Tu es une petite graine dans la terre.
On t'arrose et le soleil te réchauffe.
Tu sors un peu de la terre.
On t'arrose et le soleil te réchauffe.
Tu grandis.
On t'arrose et le soleil te réchauffe.
Tu grandis et grandis encore.
Tu deviens une fleur éclatante.

- ❁ À l'aide d'un remue-méninges, dresser une liste de choses dont a besoin une plante pour pousser (p. ex., un sol fertile, de l'eau, de la lumière, du soleil).

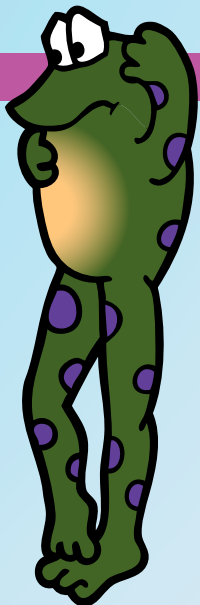
Après la lecture

- ❁ Préparer, au préalable, l'outil organisationnel ci-dessous. Demander aux élèves de choisir une graine (p. ex., tournesol, fève, citrouille), de la planter dans un verre de plastique transparent, de l'arroser, puis de placer le verre sur le rebord de la fenêtre. Les inviter à prédire la plante qui poussera le plus rapidement en écrivant leur prénom dans la case appropriée. Les encourager à observer les plantes régulièrement durant le cycle de croissance.

Quelle plante poussera le plus rapidement?		
		
Gisèle	Michel	Sandra
Sophie	Ginette	Roger
	Carlos	

© Stockbyte/Thinkstock / Hemera/Thinkstock

Que faire?



Avant la lecture

- ❁ Poser aux élèves les questions suivantes.
 - Quel est ton jouet préféré?
 - Comment te sentais-tu quand tu l'as reçu?
 - Comment te sentirais-tu si quelqu'un le brisait?

Dresser la liste des sentiments qu'évoquent les élèves.

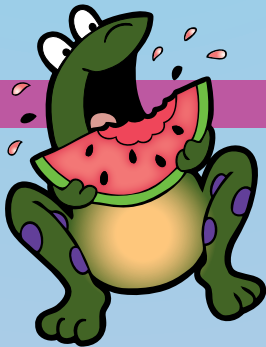
- ❁ Poser aux élèves la question suivante : T'est-il déjà arrivé de devoir t'excuser auprès de quelqu'un? Inviter celles et ceux qui répondent « oui » à raconter leur expérience.

Après la lecture

- ❁ Préparer, au préalable, des copies de l'outil organisationnel ci-dessous. Demander aux élèves d'observer, en équipes, les personnages des illustrations 1 et 4 et de nommer le sentiment que ressent chaque personnage. Les encourager à consulter la liste des sentiments (voir la première activité réalisée avant la lecture). Leur faire écrire leurs réponses dans les cases appropriées.

Sentiments des personnages		
Illustration	Mukki	Kiona
1	heureux	joyeuse
4	triste	inquiète





Croque-santé

Avant la lecture

- Préparer, au préalable, sur des feuilles grand format, cinq copies de l'outil organisationnel ci-dessous. Diviser le groupe-classe en cinq équipes et leur distribuer un outil organisationnel. Leur demander de dessiner un cercle rouge au haut de la première colonne, un cercle vert au haut de la deuxième et un cercle orangé au haut de la troisième. Les inviter à trouver, dans des dépliants publicitaires d'épiceries mis à leur disposition, trois photos de fruits et de légumes rouges, verts et orangés, de les découper, puis de les coller dans la colonne appropriée. Afficher leur travail dans le corridor.

Les fruits et les légumes colorés sont ceux qui contiennent le plus de vitamine C.

	●	●	●

- Animer une discussion en partant de la question suivante : Quel conseil donnerais-tu à Kiona?
- Demander aux élèves de préparer une carte d'excuses que Kiona pourrait remettre à Mukki.
- Former des équipes de deux. Leur demander d'inventer une situation finale à l'histoire, puis de créer une saynète qui se termine selon leur situation finale. Les inviter à présenter leur saynète devant le groupe-classe.

Après la lecture

- Inviter les élèves à apporter un fruit à l'école. Préparer, en groupe-classe, une salade de fruits, puis la déguster.
- Préparer, au préalable, des copies de l'outil organisationnel ci-dessous. Inviter les élèves à compter le nombre de fruits et de légumes qu'elles et ils mangent durant une journée. Former des équipes de quatre. Leur demander de remplir l'outil organisationnel en tenant compte de chaque membre de l'équipe.

Nombre de fruits et de légumes	6				
	5				
	4				
	3				
	2				
	1				
		Paul	Chantal	Serge	Sylvie

Préciser que, selon le *Guide alimentaire canadien*, les enfants de 4 à 8 ans devraient manger cinq portions de fruits et de légumes chaque jour.



- * Former des équipes de deux. Leur faire écrire, sur deux cartons, les titres suivants : **Fruits, Légumes**. Leur demander de trouver, dans des dépliants publicitaires d'épicerie mis à leur disposition, des photos de fruits et de légumes, de les découper, puis de les coller sur le carton approprié. Les inviter à présenter leur travail au groupe-classe.



Cherche et trouve

Avant la lecture

- * Situer la Martinique sur une carte du monde. Montrer le trajet à suivre pour aller du Canada à la Martinique. Poser aux élèves la question suivante : Quel est le meilleur moyen de transport pour voyager du Canada à la Martinique?
- * Poser aux élèves la question suivante : As-tu déjà voyagé en avion? Inviter celles et ceux qui répondent « oui » à décrire leur voyage.

Après la lecture

- * Découper, au préalable, une série de cartes de la page 18 du magazine et les mettre dans une boîte. Écrire les titres ci-après sur une feuille grand format : **Animaux, Plantes, Fruits, Activités sportives, Attrait touristique**. Inviter un ou une élève à prendre au hasard une carte, à lire le mot écrit sur la carte, puis à coller la carte sous le titre approprié. Continuer ainsi jusqu'à ce que toutes les cartes aient été tirées.
- * Inviter un ou une élève à choisir un élément sur la carte de la Martinique (p. ex., une mangouste). Lui demander de compter le nombre de mangoustes qu'il ou elle voit sur la carte. Continuer ainsi jusqu'à ce que tous les éléments apparaissant sur la carte aient été comptés.
- * Demander aux élèves de rédiger, en équipes, quelques questions auxquelles on peut répondre en regardant la carte de la Martinique (p. ex., Combien de sortes d'oiseaux y a-t-il? Par quels moyens de transport peut-on se rendre en Martinique? Quels sports pratique-t-on dans l'eau?). Inviter les équipes à poser leurs questions au groupe-classe.





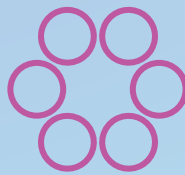
Piacotine raconte

Avant la lecture

- ✿ Préparer, au préalable, l'outil organisationnel ci-dessous. Inviter les élèves à indiquer leur oiseau préféré en ajoutant un crochet dans la case appropriée, puis à expliquer leur choix.

Hibou	✓	✓	
Colibri	✓	✓	✓
Mouette	✓		
Geai bleu	✓	✓	✓
Rouge-gorge	✓	✓	

- ✿ Inviter les élèves à se mettre en ordre de grandeur. Leur demander, en commençant par la plus grande ou le plus grand, de décrire un de leurs talents. Leur faire remarquer qu'elles et ils peuvent toutes et tous réussir à faire de belles choses, peu importe leur taille.
- ✿ Amener les élèves au gymnase. Placer, sur le plancher, tel qu'il est illustré ci-dessous, plusieurs cerceaux de façon à former une fleur.



Faire jouer de la musique et demander aux élèves de marcher autour de la fleur. Lorsque la musique s'arrête, les élèves doivent mettre un pied dans un cerceau. Enlever un cerceau et repartir la musique. Continuer le jeu jusqu'à ce qu'il ne reste que trois cerceaux. Au fur et à mesure que le nombre de cerceaux diminue, encourager les élèves à faire de la place à leurs camarades. À la fin du jeu, mettre l'accent sur l'importance d'intégrer tous les joueurs et toutes les joueuses dans le jeu.

Après la lecture

- ✿ Revoir avec les élèves le fait que les autres oiseaux se moquent souvent de la petite taille de Colibri et que cela le rend triste. Leur demander de créer, en équipes, une saynète au sujet de ce que pourrait faire Colibri pour que les oiseaux ne se moquent plus de lui (p. ex., demander de l'aide à un autre oiseau, leur dire que cela lui fait de la peine). Les inviter à présenter leur saynète devant le groupe-classe.
- ✿ Demander aux élèves de nommer des choses que les grands peuvent faire facilement (p. ex., prendre des vêtements dans le placard, lancer un ballon dans un panier de basket-ball) et des choses que les petits peuvent faire facilement (p. ex., pratiquer les sports martiaux, passer dans un petit tunnel).
- ✿ Préparer, au préalable, l'outil organisationnel ci-dessous sur une feuille grand format. Écrire des exemples d'actions tirés du récit, puis les mettre dans une boîte. Animer une discussion pour préciser la différence entre le réel et l'imaginaire. Inviter un ou une élève à prendre au hasard une bande et à lire à voix haute l'énoncé. Demander aux autres élèves s'il s'agit d'une action réelle ou imaginaire. Faire coller l'énoncé dans la colonne appropriée.

Réel	Imaginaire
Chaque jour, un colibri avale la moitié de son poids en sucre.	Un rouge-gorge est le chef d'une équipe.
Une mouette mange de tout.	Un hibou est le juge d'une compétition.
Un colibri vole à reculons.	Un geai bleu s'excuse auprès d'un colibri.





Bonnes manières

Avant la lecture

- À l'aide d'un remue-méninges, dresser une liste de jeux intérieurs et extérieurs auxquels on peut jouer avec des amis. Les noter dans un outil organisationnel tel que celui présenté ci-dessous.

Jeux intérieurs	<ul style="list-style-type: none"> jeu de construction casse-tête jeu de société
Jeux extérieurs	<ul style="list-style-type: none"> ballon marelle cache-cache

Après la lecture

- Animer une discussion pour préciser les bonnes manières à adopter lorsqu'on invite, par téléphone, un/e ami/e à nous rendre visite.
 - Dire « Bonjour. ».
 - Demander poliment de parler à son ami/e.
 - Se nommer et saluer son ami/e.
 - Inviter son ami/e à demander à ses parents la permission de nous rendre visite.
 - Fixer l'heure de la visite.
 - Dire « Au revoir. » et « Merci. ».

Inviter les élèves à présenter, en équipes, une conversation téléphonique au cours de laquelle elles et ils invitent un/e ami/e à leur rendre visite.

- Rédiger, en groupe-classe, un message de remerciements destiné à son ami/e à la suite d'une visite chez elle ou lui.



Bouger, c'est santé!

Avant la lecture

- Inviter les élèves à décrire un jeu auquel elles et ils aiment jouer sur la plage (p. ex., faire un château de sable).
- Préparer, au préalable, l'outil organisationnel ci-dessous. Poser aux élèves la question suivante : Aimes-tu jouer à des jeux d'eau? Les inviter à écrire leur prénom et à indiquer leur réponse en dessinant un visage souriant ou un visage triste dans la case appropriée.

	J'aime les jeux d'eau.	Je n'aime pas les jeux d'eau.
Martin	☺	
Nicole		☹
Lisette	☺	
Pierre	☺	

Après la lecture

- Amener les élèves à l'extérieur pour jouer au jeu *Course mouillée*.
- Demander aux élèves d'inventer, en équipes, une version modifiée du jeu en remplaçant l'eau par une autre matière (p. ex., du sable, des cailloux). Les inviter à faire la démonstration de leur jeu devant le groupe-classe.



Placotine voyage



Avant la lecture

- ✿ Former des équipes de trois ou de quatre. Distribuer aux équipes les pièces de monnaie suivantes : 1 ¢, 5 ¢, 10 ¢, 25 ¢, 1 \$ et 2 \$. Les inviter à examiner les pièces de monnaie pour y trouver les symboles du Canada suivants : 1 ¢ – la feuille d'érable; 5 ¢ – le castor; 10 ¢ – le bateau *Bluenose*; 25 ¢ – le caribou; 1 \$ – le huard; 2 \$ – l'ours polaire.

Après la lecture

- ✿ Montrer aux élèves une photo du drapeau de leur province ou de leur territoire et le drapeau de la francophonie de leur province ou de leur territoire. Leur demander de nommer des endroits dans leur communauté où flottent ces drapeaux.
- ✿ Faire observer les photos des pages 30 et 31 du magazine. Demander aux élèves de choisir la photo qu'elles et ils préfèrent et d'expliquer leur réponse.
- ✿ Demander aux élèves d'illustrer un endroit dans leur communauté qu'elles et ils aimeraient que Placotine visite. Les inviter à présenter leur illustration au groupe-classe.
- ✿ En ce qui concerne les élèves demeurant en Ontario, préciser que le huard et le trille blanc sont des emblèmes de la province. Concernant les élèves demeurant à l'extérieur de l'Ontario, montrer une photo de l'animal et de la fleur qui sont les emblèmes de leur province ou de leur territoire.

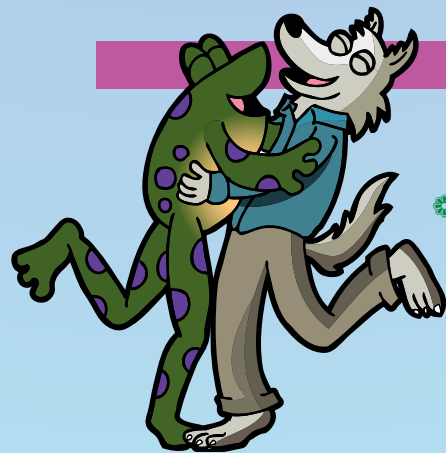
Loup Filou

Avant la lecture

- ✿ Animer une discussion en partant des questions suivantes.
 - Pendant quelle saison fait-on du camping?
 - Qu'est-ce qu'on mange en camping?
 - Quels animaux trouve-t-on sur un terrain de camping?

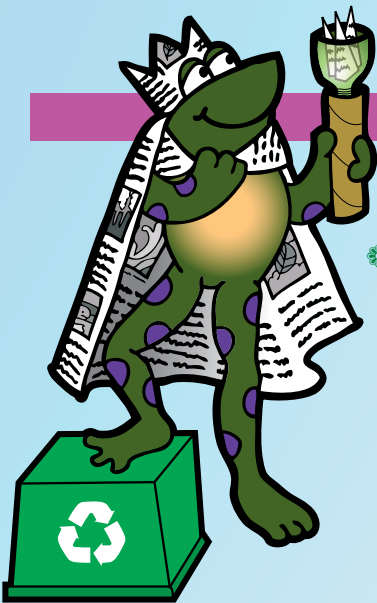
Après la lecture

- ✿ Distribuer aux élèves des coquilles d'œufs. Leur demander de les décorer en utilisant des marqueurs.
- ✿ Animer une discussion pour mettre l'accent sur l'importance de ne pas toucher aux œufs d'animaux que l'on trouve à l'extérieur (p. ex., L'œuf pourrait se casser. La maman pourrait abandonner ses œufs.).



- * Animer une discussion pour préciser la différence entre une bonne surprise (p. ex., recevoir un cadeau d'anniversaire) et une mauvaise surprise (p. ex., se rendre compte que son jouet préféré est brisé). Dire aux élèves que Loup Filou s'en va en camping et qu'il aura une mauvaise surprise. Les inviter à deviner la mauvaise surprise dont il s'agit.

- * Former des équipes de quatre. Inviter les membres de chaque équipe à choisir une illustration de la bande dessinée, puis à inventer une phrase que pourrait dire Loup Filou (p. ex., Illustration 1 : J'aimerais manger cet œuf.). Inviter les équipes à présenter leurs phrases en mimant l'histoire.



Méli-mélo enviro

Avant la lecture

- * Demander aux élèves d'illustrer quelque chose que l'on peut faire avec de l'eau (p. ex., la boire, laver des vêtements, faire pousser des plantes). Les inviter à présenter leur illustration au groupe-classe.

Après la lecture

- * Inviter les élèves à jouer, en équipes, au jeu *Méli-mélo enviro*.
- * Découper, au préalable, une série d'illustrations qui paraissent dans les cases suivantes : 2, 5, 7, 10, 12, 14, 17 et 19. Inviter un ou une élève à prendre au hasard une illustration et à mimer l'action illustrée. Demander aux autres élèves à décrire le geste dont il s'agit (p. ex., J'utilise un arrosoir pour arroser les fleurs.). Continuer ainsi jusqu'à ce que toutes les illustrations aient été tirées.
- * Faire placer les élèves debout avec les bras étendus de chaque côté. Lire à voix haute un énoncé de la planche de jeu. Si l'énoncé présente un geste à poser, les élèves doivent lever les bras. Si l'énoncé présente un geste à éviter, elles et ils doivent baisser les bras.