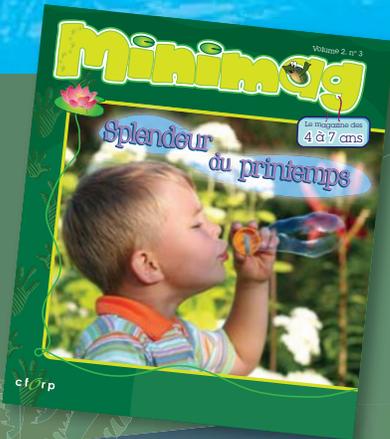


Suggestions d'activités d'animation de la lecture du magazine *Minimag* à l'intention des enseignantes et des enseignants



Minimag

Volume 2, n° 3

Depuis l'automne 2008, le Centre franco-ontarien de ressources pédagogiques élabore et produit une ressource qui répond aux besoins et aux champs d'intérêt des élèves de 4 à 7 ans. Il s'agit du *Minimag*, magazine couleur de 32 pages. Trois numéros du magazine sont parus pendant l'année scolaire 2009-2010.

Le but premier du *Minimag* est de susciter le goût de la lecture chez les élèves de 4 à 7 ans. Cette ressource s'inscrit également dans le cadre des visées stratégiques de la *Politique d'aménagement linguistique*, entre autres la construction identitaire. Il veut être une ouverture sur la francophonie locale, provinciale, nationale et internationale.

Le *Minimag* présente des sujets d'intérêt qui sont abordés et explorés de façon intéressante pour tous les élèves, y compris les garçons. Divers types de textes, tels le récit, la bande dessinée et la marche à suivre, mis en pages de façon attrayante, capteront leur intérêt. De plus, la variété et la richesse du vocabulaire, ainsi que les nombreuses illustrations et photos permettront aux élèves d'élargir leurs champs lexicaux et de mieux comprendre ce qu'ils lisent. Leur motivation pour la lecture sera donc augmentée.

Activités d'animation

Les activités qui suivent sont des activités d'animation à réaliser avant et après la lecture des rubriques du magazine. La richesse de cette banque d'activités relève du fait qu'elle provient d'enseignantes et d'enseignants de la province. Un feuillet de suggestion d'activités d'animation de la lecture accompagne chaque nouveau numéro du *Minimag*.

Autre ressource

Le Centre franco-ontarien de ressources pédagogiques 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.



Prôle de Placotine

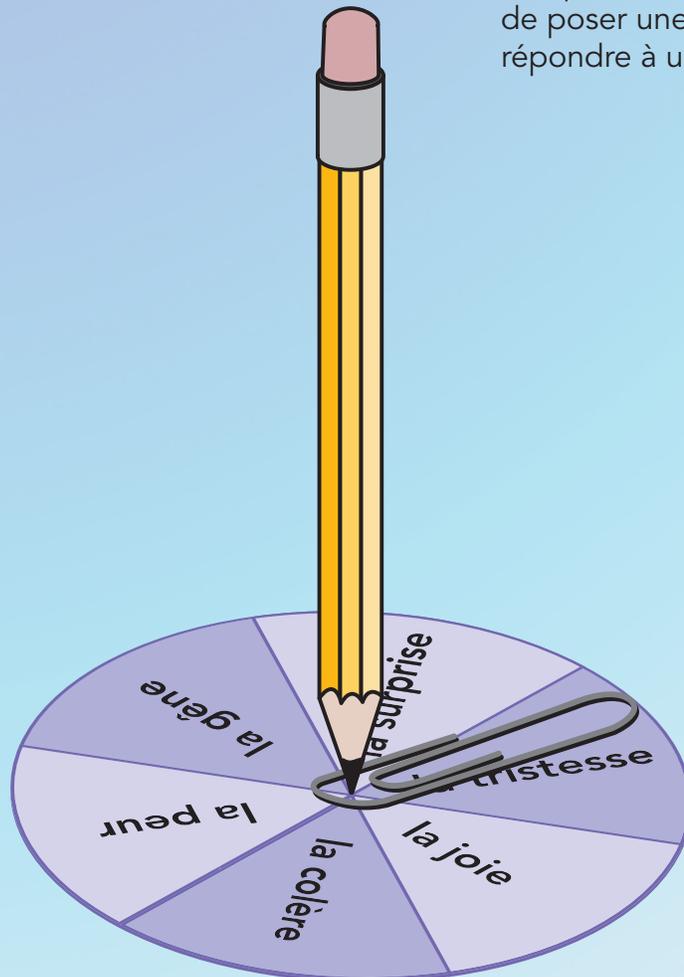


Avant la lecture

- * Fabriquer, au préalable, une rondelle en utilisant le modèle ci-dessous. Écrire un des sentiments ci-après dans chaque section : la surprise, la tristesse, la joie, la colère, la peur, la gêne. À l'aide de la pointe d'un crayon ou d'un stylo, faire tenir un trombone au centre de la rondelle. Inviter un ou une élève à faire tourner le trombone. L'endroit où s'arrête le trombone détermine le sentiment que doit mimer l'élève. Demander aux autres élèves de deviner le sentiment.
- * À l'aide d'un remue-méninges, dresser une liste d'occasions où l'on peut fêter (p. ex., anniversaire de naissance, Saint-Valentin, Saint-Jean-Baptiste).

Après la lecture

- * Demander aux élèves de préparer une carte d'invitation à une fête du printemps que Placotine pourrait remettre à ses amis.
- * Organiser une fête du printemps. Inviter les élèves d'un autre groupe-classe à y assister.
- * Faire asseoir les élèves dans un cercle. Poser la question ci-après à l'élève qui se trouve à droite : « (Nom de l'élève), je t'invite à une fête du printemps cet après-midi. Peux-tu y assister? » L'élève répond en inventant une raison pour laquelle elle ou il ne peut pas y assister : « Je suis désolé. Je... » L'élève pose ensuite la question à l'élève qui se trouve à sa droite. Continuer ainsi jusqu'à ce que chaque élève ait eu l'occasion de poser une question et de répondre à une autre.

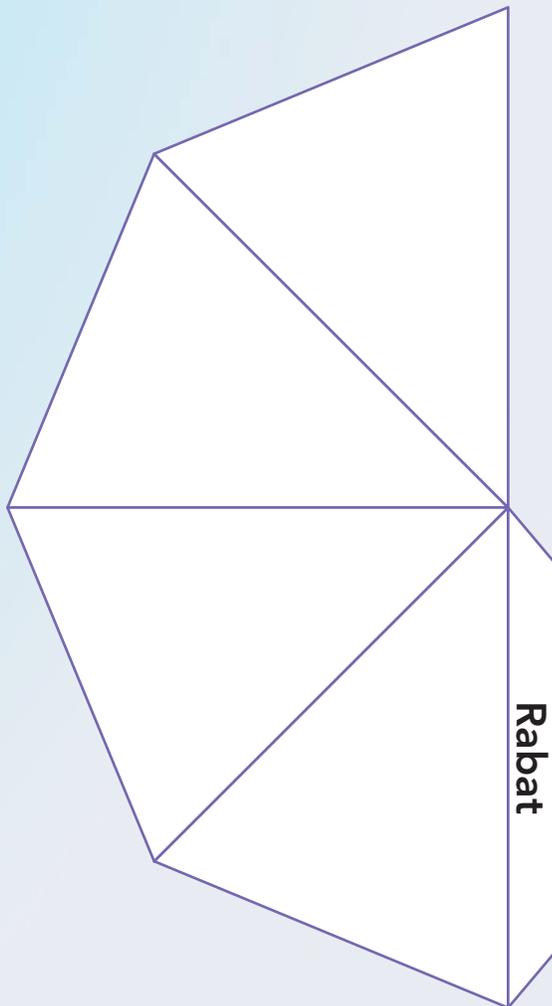


Animal formidable



Avant la lecture

- ✿ Montrer aux élèves les photos de la page 5 du magazine, puis les inviter à deviner l'animal dont il s'agit.
- ✿ Poser aux élèves la devinette ci-après en vue de leur faire deviner le sujet de la rubrique : Je suis un animal. Je vis dans le désert. J'ai une bosse sur le dos. Qui suis-je?
- ✿ Animer une discussion pour faire la distinction entre un dromadaire (une bosse) et un chameau (deux bosses).



Après la lecture

- ✿ Former des équipes de deux. Demander aux équipes de créer un court dialogue entre un dromadaire et un enfant en utilisant les renseignements que l'on trouve aux pages 4 à 6 du magazine. L'enfant pose des questions au dromadaire (p. ex., Qu'est-ce que tu aimes manger?), et ce dernier y répond (p. ex., J'aime manger des plantes et du foin.). Inviter les équipes à présenter leur dialogue au groupe-classe.
- ✿ Demander aux élèves de rédiger, en équipes, une question à choix multiple que l'on pourrait ajouter au jeu *Amuse-toi!* de la page 6 du magazine. Préciser qu'elles et ils doivent s'inspirer des renseignements que l'on trouve aux pages 4 à 6 (p. ex., Le dromadaire a : a) 14 dents. b) 24 dents. c) 34 dents.). Inviter chaque équipe à poser sa question et les autres élèves à y répondre.
- ✿ Animer une discussion pour faire la distinction entre un fait et une opinion. Former des équipes de trois. Inviter les équipes à fabriquer une pyramide en utilisant le modèle fourni. Demander à la moitié des équipes d'écrire le mot *Faits* sur une face de leur pyramide et un fait relatif au dromadaire (p. ex., Le dromadaire peut mâcher des plantes épineuses.) sur les trois autres faces. Demander à l'autre moitié des équipes d'écrire le mot *Opinions* sur une face de leur pyramide et une opinion relative au dromadaire (p. ex., Le dromadaire est beau.) sur les trois autres faces. Exposer les pyramides dans la salle de classe.



Bouger, c'est santé!



Avant la lecture

- ✿ Inviter les élèves à décorer un caillou en utilisant de la peinture. Leur poser la question suivante : À quoi peut servir ce caillou?
- ✿ Diviser le groupe-classe en deux équipes. Inviter une équipe à sauter sur le pied droit en comptant de 1 à 9. Inviter l'autre équipe à sauter sur le pied gauche en comptant à rebours de 9 à 1. Varier le jeu en demandant aux élèves de compter lentement, rapidement, en chuchotant, etc.
- ✿ Préparer, au préalable, l'outil organisationnel ci-dessous. À l'aide d'un remue-méninges, dresser une liste de jeux auxquels on peut jouer à l'extérieur, au printemps. Demander aux élèves de préciser le type de jeu en cochant dans la colonne appropriée.

Jeu	Type de jeu	
	Individuel	En groupe
Marelle	✓	✓
Corde à sauter	✓	✓
Cache-cache		✓

Après la lecture

- ✿ Amener les élèves à l'extérieur pour jouer au jeu de marelle présenté dans le magazine.
- ✿ Présenter le jeu de marelle suivant.

10
9
8
7
6
5
4
3
2
1

Règles du jeu

1. On dessine une marelle de 10 cases en utilisant une craie, puis on écrit les chiffres de 1 à 10 dans les cases.
2. La première joueuse ou le premier joueur se place devant la marelle, saute le plus loin possible, puis met son caillou dans la case où elle ou il est tombé.
3. Les autres joueuses et joueurs font de même.
4. La première joueuse ou le premier joueur se place dans la case où elle ou il a déposé son caillou, saute encore une fois, puis dépose son caillou de nouveau.
5. Les autres joueuses et joueurs font de même.
6. Quand une joueuse ou un joueur arrive à la case 10, elle ou il obtient 10 points, puis recommence le jeu.

La première joueuse ou le premier joueur à accumuler 50 points gagne le jeu!

À noter : Il faut sauter sur les deux pieds. Il n'est pas permis de courir et de prendre son élan.

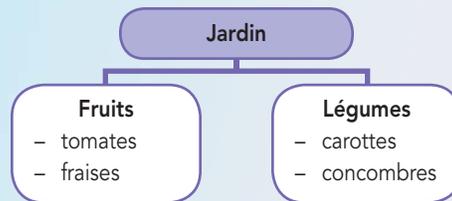


Mots et pictos



Avant la lecture

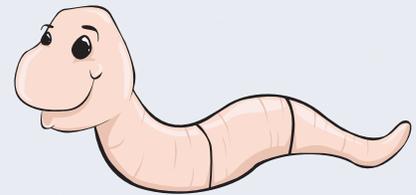
- * Lire à voix haute les mots de vocabulaire accompagnés d'un picto, puis demander aux élèves de deviner le sujet de l'histoire.
- * Préparer, au préalable, l'outil organisationnel ci-dessous. À l'aide d'un remue-méninges, dresser une liste de fruits et de légumes que l'on peut faire pousser dans un jardin.



- * Animer une discussion au sujet de ce qu'il faut faire pour que les fruits et les légumes poussent bien dans un jardin (p. ex., arroser régulièrement, enlever les mauvaises herbes).

Après la lecture

- * Former des équipes de deux ou de trois. Inviter chaque équipe à tracer un ver de terre sur un grand carton en s'inspirant du modèle ci-dessous. Demander aux équipes de rédiger trois phrases qui résument le début, le milieu et la fin de l'histoire, puis d'écrire ces phrases dans les trois segments du ver de terre. Inviter chaque équipe à lire à voix haute son texte.



- * Planter deux fèves dans deux bocaux de verre : l'une dans un sol aéré et l'autre dans un sol tassé. Au fil des jours, faire observer la différence entre la croissance des deux plants.

Au travail

Avant la lecture

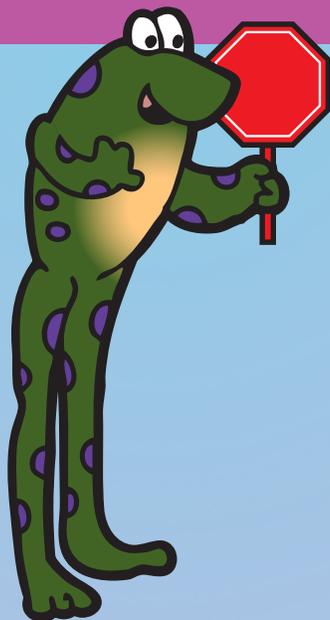
- * Montrer aux élèves des pièces d'équipement de la pâtissière ou du pâtissier, puis leur demander de dire leur utilité (p. ex., On utilise le rouleau à pâtisserie pour étendre la pâte.).
- * Animer une discussion en partant des questions suivantes : Quelle est ta pâtisserie préférée? Pourquoi?
- * À l'aide d'un remue-méninges, dresser une liste d'ingrédients utiles pour cuisiner des desserts (p. ex., farine, sucre, œufs, lait).

Après la lecture

- * Inviter les élèves à confectionner un gâteau d'anniversaire en utilisant de la pâte à modeler, puis à le décorer comme le ferait un pâtissier ou une pâtissière.
- * À l'aide d'un remue-méninges, dresser une liste d'endroits où peut travailler un pâtissier ou une pâtissière (p. ex., restaurant, boulangerie, épicerie).
- * Demander à chaque élève de choisir la tâche qu'elle ou il préfère à la page 13 du magazine, puis de lire à voix haute la phrase.



ABC... Sécurité



Avant la lecture

- ✿ À l'aide d'un remue-méninges, dresser une liste d'endroits où l'on peut se baigner (p. ex., à la plage, au chalet).
- ✿ Demander aux élèves d'inventer, en équipes, un jeu auquel on peut jouer avec de l'eau à l'extérieur, au printemps. Inviter chaque équipe à présenter son jeu au groupe-classe (p. ex., nom du jeu, matériel requis, règles du jeu).

Après la lecture

- ✿ Écrire, sur des bandes de papier, les quatre règles de sécurité de la page 15 du magazine, puis les mettre dans une boîte. Inviter un ou une élève à prendre une bande au hasard, puis à mimer la règle de sécurité. Demander aux autres élèves de deviner la règle de sécurité.
- ✿ Animer une discussion pour faire ressortir d'autres règles de sécurité à la piscine.
- ✿ Inviter, dans la salle de classe, un sauveteur ou une sauveteuse travaillant à la piscine à venir présenter les règles de sécurité à la piscine et à préciser leur importance.



Cherche et trouve

Avant la lecture

- ✿ Montrer aux élèves des photos liées à l'Égypte (p. ex., dromadaire, palmier, oasis, pyramide), puis les inviter à deviner le nom du pays.
- ✿ Situer l'Égypte sur une carte géographique du monde ou sur un globe terrestre. Montrer le trajet qu'il faudrait suivre pour voyager du Canada à l'Égypte.
- ✿ Apporter, dans la salle de classe, des livres portant sur l'Égypte. Inviter les élèves à les regarder, puis à faire part de leurs observations au groupe-classe.

Après la lecture

- ✿ Inviter les élèves à choisir, en équipes, trois ou quatre illustrations de la page 17 du magazine. Demander aux équipes de créer une courte histoire dans laquelle se trouve le nom de chaque illustration sélectionnée. Faire présenter un résumé de leur histoire à l'aide d'un outil organisationnel.

Début	Un poisson-papillon jaune et un poisson-clown s'amuse dans la mer.
Milieu	Tout à coup, un requin s'approche des poissons pour les manger. Les poissons ont peur. Un plongeur sous-marin voit ce qui se passe et décide de s'arrêter. Il dit au requin qu'il ne serait pas gentil de manger ces beaux poissons.
Fin	Le requin décide de ne pas manger les poissons. Le poisson-papillon jaune et le poisson-clown remercient le plongeur-sous-marin.





Piacotine raconte

Avant la lecture

- * À l'aide d'un remue-méninges, dresser une liste d'objets qui seraient utiles si l'on voyageait dans le désert (p. ex., casquette, lunettes de soleil, crème solaire, bouteille d'eau).
- * Inviter les élèves à raconter une visite au musée.
- * Préparer, au préalable, l'outil organisationnel ci-dessous. Former six équipes. Attribuer à chaque équipe une des illustrations des pages 18 à 21 du magazine. Demander à chaque équipe de prédire l'événement principal lié à son illustration et de justifier sa prédiction. Noter, dans l'outil organisationnel, la prédiction de chaque équipe.

Illustration	Prédiction	Oui	Non
1			
2			
3			
4			
5			
6			

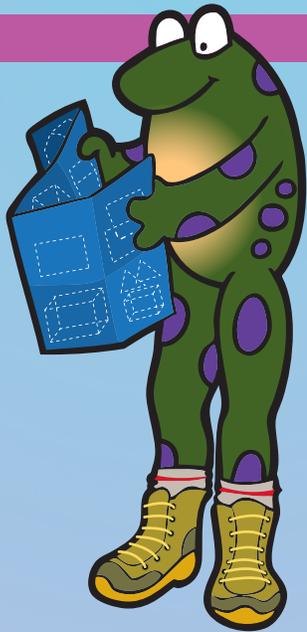
- * Découper la série de cartes de la page 17 du magazine, puis mettre les cartes dans une boîte. Inviter un ou une élève à prendre une carte au hasard. Demander aux autres élèves de lui poser des questions en vue de deviner l'illustration (p. ex., Est-ce que c'est un animal? Est-ce qu'il a des ailes?). Procéder ainsi jusqu'à ce que chaque élève ait eu la chance de prendre une carte au hasard.

Après la lecture

- * Faire un retour sur les prédictions des six équipes. Inviter chaque équipe à cocher **Oui** ou **Non** dans la colonne appropriée, selon l'exactitude de sa prédiction.
- * Demander aux élèves de préparer, en équipes, un résumé de l'histoire en rédigeant une phrase qui accompagne chaque illustration.
- * Inviter les élèves à trouver, en équipes, une qualité à chaque personnage principal (Houni, Caro, Bruno) et à justifier leurs réponses (p. ex., Houni est gentil. Il aide les enfants à retourner au Canada.).
- * Animer une discussion en partant des questions suivantes.
 - Quel personnage préfères-tu? Pourquoi?
 - Quelle partie de l'histoire préfères-tu? Pourquoi?
 - Quelle illustration préfères-tu? Pourquoi?
- * Inviter les élèves à illustrer la partie du récit qu'elles et ils préfèrent. Afficher les illustrations de façon à former une pyramide. Ajouter le titre du récit au haut de la pyramide.



Découverte



Avant la lecture

- ✿ Écrire, au tableau, les mots suivants : *déchets, insectes, vers de terre, jardin, engrais*. Inviter les élèves à deviner le sujet de la rubrique.
- ✿ Animer une discussion pour préciser la signification des mots suivants : *compost, composteur*.
- ✿ Préparer, au préalable, l'outil organisationnel ci-dessous. Demander à chaque élève d'écrire son prénom dans la colonne appropriée, puis de cocher sa réponse à chaque question.

	Est-ce que ta famille utilise un composteur?		Est-ce que ta famille utilise le service de compostage de la ville?	
	Oui	Non	Oui	Non
Diane	✓			✓
Louis		✓		✓
Luc		✓	✓	

Après la lecture

- ✿ Préparer, au préalable, le jeu avec les mots ci-dessous. Utiliser une craie ou un marqueur de couleur pour écrire les lettres. Faire remarquer le mot *composteur*. Demander aux élèves de remplir les tirets en y écrivant des mots tirés du texte de la page 22 du magazine. Au besoin, donner un indice pour chaque mot (p. ex., insectes : petits animaux qui ont six pattes).

Jeu avec les mots	Corrigé
--- c ---	insectes
--- o ---	gazon
--- m ---	compost
--- p ---	pelle
--- o ---	arrose
--- s ---	vers de terre
--- t ---	bactéries
--- e ---	déchets
--- u ---	fourche
--- r ---	jardin



Méli-mélo enviro

Avant la lecture

- ✿ Préparer, au préalable, l'outil organisationnel ci-dessous. Animer une discussion pour faire la distinction entre le recyclage et le compostage. Dresser, en groupe-classe, une liste d'éléments que l'on peut mettre dans un bac de recyclage et dans un composteur.

Bac de recyclage	Composteur
des bouteilles de plastique	des restes de légumes

Après la lecture

- ✿ Inviter les élèves à jouer au jeu de la page 23 du magazine.



Recette



Avant la lecture

- * Lire à voix haute la liste des ingrédients de la recette présentée dans le magazine. Demander aux élèves de deviner le dessert que l'on peut confectionner avec ces ingrédients.
- * Animer une discussion pour préciser la signification de l'expression *fruit tropical*. À l'aide d'un remue-méninges, dresser une liste de fruits tropicaux (p. ex., ananas, banane, papaye, mangue).

Après la lecture

- * Faire, en groupe-classe, la recette présentée dans le magazine, puis déguster le dessert.
- * Faire, en groupe-classe, la recette présentée dans le magazine en remplaçant les fraises par un autre fruit (p. ex., framboises, bleuets). Inviter les élèves d'un autre groupe-classe à venir déguster le dessert.



Que faire?

Avant la lecture

- * À l'aide d'un remue-méninges, dresser une liste d'activités que peuvent faire les filles et les garçons à la récréation, à l'extérieur, au printemps. Demander à chaque élève de choisir son activité préférée et d'expliquer pourquoi elle ou il préfère cette activité.
- * Animer une discussion en partant des questions suivantes.
 - T'est-il déjà arrivé qu'un ou une élève brise ton jeu pendant la récréation? Si oui, décris ce que l'élève a fait.
 - Comment te sentais-tu?
 - Qu'as-tu fait pour régler le problème?

Après la lecture

- * Inviter les élèves à examiner les illustrations de la page 26. Leur demander d'identifier, en équipes, quelques sentiments que ressentent les personnages et d'expliquer pourquoi (p. ex., Illustration 2 : Kira est fâchée parce que Samuel efface les lignes de son jeu de marelle.).
- * Présenter aux élèves le scénario suivant.

Pendant la récréation, vous remarquez un ou une élève qui n'a personne avec qui jouer.

Leur demander d'expliquer ce qu'elles et ils pourraient faire pour encourager l'élève à s'amuser.

- * Former des équipes de deux. Demander aux équipes de créer une saynète présentant la problématique que rencontre Kira ainsi qu'une solution différente de celles présentées dans le magazine. Inviter les équipes à présenter leur saynète au groupe-classe.



Nos étoiles



Avant la lecture

- ✿ Animer une discussion pour préciser la signification du mot *passé-temps*.
- ✿ Mimer son *passé-temps* préféré, puis demander aux élèves de le deviner. Expliquer pourquoi c'est son *passé-temps* préféré. Inviter chaque élève à mimer son *passé-temps* préféré. Demander aux autres élèves de deviner le *passé-temps*. Une fois le *passé-temps* deviné, demander à l'élève d'expliquer pourquoi cette activité est son *passé-temps* préféré.
- ✿ Préparer, au préalable, l'outil organisationnel ci-dessous. À l'aide d'un remue-méninges, dresser une liste d'instruments de musique, puis les noter dans les ovales. Demander à chaque élève de nommer son instrument de musique préféré, d'expliquer pourquoi elle ou il préfère cet instrument et de mettre un crochet dans l'ovale approprié.

Instruments de musique	
la guitare	✓✓✓
la flûte	✓
les maracas	✓✓

Après la lecture

- ✿ Demander à chaque élève de rédiger une phrase en utilisant la structure suivante : Mon *passé-temps* préféré est... parce que... Faire illustrer la phrase. Préparer un livre à structures répétées collectif en utilisant les productions des élèves. Placer le livre à la bibliothèque de l'école.
- ✿ Dresser, au tableau, la liste des *passé-temps* des élèves. Leur demander de classer les *passé-temps* par catégories en utilisant l'outil organisationnel suivant.

Catégorie	Passé-temps
Activités physiques	la marelle
	la corde à sauter
	la natation
Activités artistiques	

- ✿ Inviter les élèves qui jouent d'un instrument de musique à jouer une pièce musicale devant le groupe-classe.
- ✿ Demander aux élèves de fabriquer leur instrument de musique préféré en utilisant des objets réutilisables. Exposer les instruments dans la salle de classe.





Loup Filou

Avant la lecture

- * Inviter les élèves à raconter une anecdote drôle ou amusante concernant un voyage de camping.
- * Demander aux élèves de dresser, en équipes, la liste des mots clés qui leur viennent à l'idée en examinant les illustrations de la page 30 du magazine (p. ex., *camping, tente, sac à dos, mouffette*). Animer une mise en commun pour permettre aux équipes de faire part de leur liste de mots, puis les ajouter au mur de mots.
- * Poser aux élèves la devinette suivante : Je suis un animal. Ma fourrure est noire et blanche. Je dégage une très mauvaise odeur quand je me sens menacée. Qui suis-je?

Après la lecture

- * Former des équipes de quatre. Assigner à chaque membre de l'équipe une illustration de la page 30 du magazine. Faire rédiger une courte phrase décrivant ce qui se passe sur l'illustration. Inviter chaque équipe à assembler les quatre phrases, puis à lire à voix haute son texte.
- * Dire l'affirmation suivante : Si je rencontrais une mouffette dans la forêt, la meilleure chose à faire serait de me sauver. Demander aux élèves de dire si elles et ils sont d'accord avec cette affirmation, puis d'expliquer pourquoi (p. ex., Je suis d'accord parce que je ne voudrais pas me faire arroser. Je ne suis pas d'accord parce que, si je restais là sans bouger, la mouffette partirait.).
- * Demander aux élèves de préparer une cinquième illustration qui montre ce que fait Loup Filou pour se débarrasser de l'odeur de la mouffette (p. ex., Loup Filou prend un bain dans le jus de tomate.). Afficher les illustrations dans la salle de classe.
- * Animer une discussion en partant de la question suivante : Qu'est-ce que Loup Filou aurait pu faire pour vivre une belle expérience de camping?



