

FAIRE VIVRE LES LIVRES

Lectures interactives et jeux de littératie



Un guide pour les animateurs avertis

Collège Frontière, 2018



L'alphabétisation,
Une leçon pour la vie.

Literacy:
Learning for Life.

Remerciements

Ce guide a été réalisé grâce à la contribution de nos généreux partenaires.
Nous désirons les en remercier.





Table des matières

- Table des matières
- Introduction : Pourquoi lire aux enfants
- Comment donner le goût de lire à vos campeurs
- Fais vivre les livres : les étapes d'une animation de lecture
- Trucs et astuces pour une animation réussie
- Comment choisir des livres qui plairont aux campeurs
- Lectures animées :
 - 1 **Monstres en vrac**
 - 2 **Chhht!**
 - 3 **Ami-Ami**
 - 4 **Bienvenus**
 - 5 **Boris Brindamour et la robe orange**
 - 6 **La couleur des émotions**
 - 7 **Le manchot qui en avait marre d'être pris pour un pingouin**
 - 8 **Le roi et le premier venu**
 - 9 **Les trésors de M. Monsieur**
 - 10 **Si j'avais un requin**

- Les réchauffements alphabétiques
- Jeux et activités de littérature
 - 1 Orthographe créative
 - 2 C'est moi l'espion
 - 3 Carte *pop-up*
 - 4 Histoire murale
 - 5 Le jardin des mots
 - 6 Chasse aux motifs
 - 7 Chasse au trésor
 - 8 Charades
 - 9 Marelle sonore
 - 10 Course à relais
 - 11 Phrases à relais
 - 12 Twister de l'alphabet / des mots
 - 13 Jeu de mémoire
 - 14 La boîte du destin
 - 15 Le dictionnaire trompeur
 - 16 Histoire exquise
 - 17 Histoire collective
 - 18 Texte à trous / *MadLibs*
 - 19 L'écriture musicale
 - 20 Scrabble sans planche
 - 21 Anagramme

Pourquoi faire de la lecture avec les campeurs

La seule manière de devenir un bon lecteur est de lire.

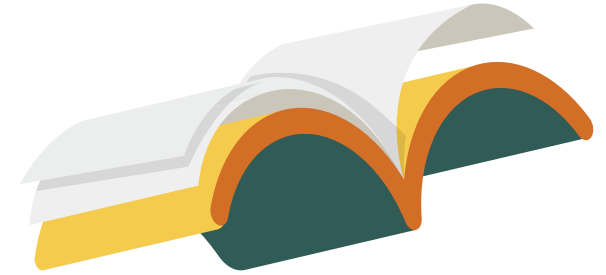
Lire pendant l'été permet aux enfants de préserver leurs acquis d'une année scolaire à l'autre. Les enfants qui lisent ont plus de facilité à l'école et sont moins à risque de décrocher.

Lire au camp de jour augmente l'intérêt et la motivation des enfants envers l'apprentissage.

Les animateurs de camps sont des modèles pour les enfants. Lorsque vous lisez avec eux et que vous faites des jeux qui intègrent la lecture, l'écriture ou l'apprentissage, vous contribuez à leur réussite scolaire !

Comment donner le goût de lire à vos campeurs

Voici quelques trucs et astuces pour donner le goût de lire à vos campeurs :



1. Lisez pour le plaisir !

- Personne ne devrait être obligé de lire. Lire n'est pas une punition.
- Laissez le choix du livre aux enfants.
- Laissez les enfants manipuler, tourner les pages et découvrir les images.
- Laissez les enfants vous lire l'histoire ou lisez-leur l'histoire à voix haute.
- Un enfant peut facilement perdre l'intérêt lorsque vous lui lisez une histoire, mais il aimera toujours montrer ce qu'il voit dans les images.
- Relisez les histoires qu'ils préfèrent. Souvent, les jeunes enfants veulent qu'on leur lise la même histoire plusieurs fois. Soyez patient !
- Vous ne devriez jamais obliger un enfant à lire un livre qu'il n'aime pas.
- Les séances de courte durée sont efficaces.

2. Montrez l'exemple

Soyez un lecteur enthousiaste ! Partagez avec vos campeurs vos propres lectures. Vous serez un modèle pour les enfants, surtout si vous avez une relation solide avec eux.

3. Félicitez-les !

Encourager quelqu'un, c'est lui donner confiance. L'enfant associera la lecture avec le bien-être. L'apprentissage vient alors naturellement, tout en étant amusant.

Faire vivre les livres : les étapes d'une animation de lecture

Afin d'animer des activités de lectures amusantes, voici quelques étapes à suivre.

Avant : préparer la lecture

- Lire l'histoire pour soi-même en premier, afin de bien la connaître.
- Avec votre groupe, abordez le thème du livre pour faire ressortir les connaissances des lecteurs.
- Faire des prédictions (sur le contenu et l'organisation de la lecture, à l'aide du titre, des images, du thème, des connaissances de structure du texte présenté, etc.)

Pendant : questionner, rendre l'histoire vivante

- Raconter l'histoire de façon animée, en changeant votre voix.
- Utiliser des expressions faciales et des intonations différentes selon les personnages.
- Imiter le son des animaux.
- Parler plus lentement que lorsqu'on parle à quelqu'un.
- Poser quelques questions aux campeurs, faire des liens avec leur vécu.
- Clarifier certains passages, donner des explications.
- Au fur et à mesure de la lecture, répondre aux questions que vous aviez posées aux enfants avant la lecture.
- Permettre aux enfants de passer leurs commentaires et d'explorer les images.
- Prévoir la suite, la fin du texte.
- Important ! Vérifier souvent l'attention de votre groupe, pour réagir si l'intérêt diminue.

Après : discuter et jouer

- Revenir sur les prédictions, revoir les images et demander au groupe de nommer ce que font les personnages.
- Éveiller des discussions : poser des questions de prolongement (exemple : Qu'est-ce que vous avez aimé dans cette histoire ? Est-ce que vous auriez fait la même chose ? Selon vous, pourquoi est-ce que le héros a agi comme ça ?)
- Faire des activités (dessin, bricolage, etc.) sur le thème du livre lu.

Pour un exemple concret : https://youtu.be/ps5c_DoJNFo



Trucs et astuces pour une animation de lecture réussie

Lire pour le plaisir est plus facile dans un environnement ludique ! Voici des moyens faciles et amusants de créer un environnement stimulant pour la lecture en groupe :

- Lire sous une table ou bâtir un fort et y faire la lecture
- Éteindre les lumières et lire avec une lampe de poche (comme autour d'un feu de camp)
- Créer et décorer un coin de lecture et y installer un siège du conteur où les animateurs et les campeurs peuvent s'asseoir pour lire une histoire au groupe
- Lire dehors, étendus dans l'herbe ou sur une serviette de plage
- Inviter une personne que les enfants apprécient beaucoup à venir lire une histoire au groupe. Par exemple : un enfant plus vieux, un membre de la communauté, un musicien, un parent, la mascotte du camp, etc.
- Utiliser des accessoires qui peuvent servir à illustrer l'histoire. Par exemple, des marionnettes, des déguisements, etc.
- La ronde du livre: chacun des campeurs lit une page ou une phrase ou plusieurs campeurs lisent des dialogues en ayant chacun leur personnage.
- Utiliser une marionnette ou un jouet qui lit l'histoire aux campeurs
- Se donner des défis pour rendre la lecture amusante, par exemple : raconter l'histoire sans parler, seulement avec des mimes ; raconter une histoire en remplaçant le son « O » par le son « OU » dans le texte, etc.



Comment choisir des livres qui plairont aux campeurs

Même les enfants qui croient qu'ils n'aiment pas lire peuvent devenir de bons lecteurs si on leur présente des livres qui les intéressent. Peu d'enfants découvrent seuls le plaisir de lire ; ils ont besoin qu'on leur fasse découvrir le merveilleux monde des livres !

Pour trouver du matériel de lecture approprié, demandez aux enfants quels livres et quelles revues ils aiment le plus. Trouvez d'autres livres écrits par le même auteur ou traitant du même sujet.

Critères et conseils pour le choix des livres

1. Âge des campeurs
2. Intérêt des campeurs : les genres littéraires jeunesse
3. Format : selon le type de lecture (collective – grand livre, livre fétiche facile à animer)
4. Contexte social : attention aux stéréotypes ! Favoriser des livres qui proposent des modèles diversifiés

Choisissez des livres et d'autre matériel de lecture appropriés pour vos campeurs :

- Tenez-vous loin des textes longs ou trop compliqués.
- À l'inverse, évitez les livres trop 'bébé' pour les enfants plus âgés.

Choisissez du matériel de lecture pertinent :

- Faites des liens entre les activités quotidiennes des jeunes, la lecture et l'écriture, et avec leurs intérêts. Les jeunes sont plus intéressés par des activités qui signifient quelque chose pour eux.

Sollicitez tous les sens des enfants :

- Parlez-en, lisez-le, faites-le ! Soyez créatifs.

Variez le matériel de lecture :

- Choisissez du matériel de lecture varié qui correspond aux champs d'intérêt des campeurs. Si votre groupe est varié, vous avez besoins de livres variés ! Considérez des romans, des revues, de la poésie, des documentaires, des bandes dessinées et du matériel en ligne.

À la découverte du merveilleux monde des livres : les genres littéraires

Voici une liste qui regroupe certains genres littéraires et les avantages qu'ils présentent :

Les fictions proches du réel

- Enrichir le vocabulaire de l'enfant
- Permettre à l'enfant de se comprendre, de comprendre le monde qui l'entoure
- Stimuler l'imagination
- Décoder la réalité en s'identifiant (ou non) à l'histoire
- Toucher différentes émotions : colère, jalousie, etc.

Les contes, les légendes et les récits fantastiques

- Aider l'enfant à apprivoiser et maîtriser ses impulsions, ses peurs, ses désirs inavouables, ses émotions contradictoires
- Rassurer, car les contes finissent bien et le héros s'en sort
- Permettre l'interprétation libre et personnelle de l'enfant (ne pas obliger les enfants à parler)

Les documentaires

- Ouvrir l'imaginaire de l'enfant sur le monde
- Aider à découvrir des thèmes qui s'éloignent du vécu de l'enfant
- Permettre de connaître le monde et de le comprendre

La presse enfantine (revues)

- Offrir un complément intéressant
- Aborder différents sujets
- Offrir la possibilité d'écrire au courrier du lecteur
- Proposer des activités complémentaires à la lecture (jeux, comptines, bricolage, recettes)

Les livres de poésie et de comptines

- Motiver les enfants à écrire et à lire
- Offrir de l'humour et des expériences familiales
- Jouer sur les rimes et le rythme (les enfants adorent!)

Les bandes dessinées

- Permettre de lire et de développer du vocabulaire
- Faciliter la compréhension de l'histoire grâce aux images
- Faire rire

**Et voilà ! Vous êtes maintenant prêt à
'faire vivre des livres' ! Rappelez-vous : le
plus important, c'est d'avoir du plaisir à
lire avec vos campeurs !**

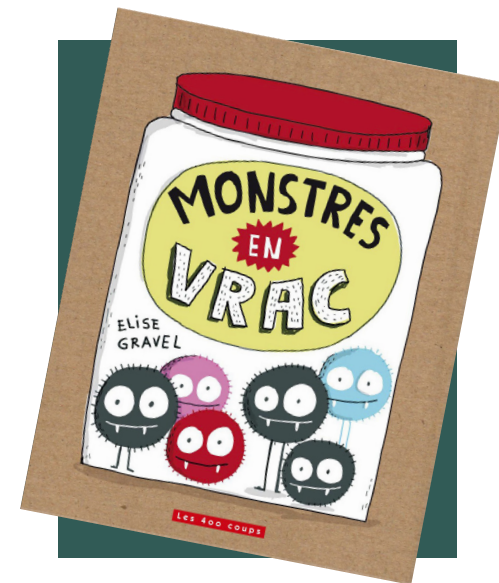
Monstres en vrac

Auteur(e) : **Élise Gravel**

Maison d'édition : **Les 400 Coups**

Résumé de l'histoire :

La Monstrerie vous présente sa toute dernière collection de monstres ! Venez vite découvrir nos nouvelles bestioles ! Nous avons des monstres qui viennent d'ici, des monstres qui viennent d'ailleurs, et même des monstres qui viennent de nulle part ! Monstres souterrains, monstres des montagnes, monstres marins, monstres de l'espace, monstres des champs, monstres tropicaux. Des monstres, chez nous, on en a pour tous les goûts ! »



Animation de lecture suggérée : La ronde du livre

Déroulement

Les enfants et l'animateur/lecteur sont assis en rond. Après avoir introduit le livre (le titre, l'auteur, la maison d'édition) l'animateur/lecteur prend une voix de narrateur et lit la première page à voix haute.

L'animateur/lecteur passe ensuite le livre au campeur assis à côté de lui. Chaque enfant lit une page et le passe au suivant. Un campeur peut décider de passer son tour. Personne n'est obligé de lire, surtout dans un groupe multiâge.

Après la lecture, poser des questions au groupe :

Quel est votre monstre préféré ? Pourquoi ? Celui que vous trouvez le plus dégoûtant ou le plus drôle ?
Connaissez-vous d'autres monstres (Frankenstein, Dracula, Le Monstre du Lockness) ?

Activité #1

Crée ton propre monstre

Les campeurs dessinent ou bricolent leur propre monstre et lui donnent un nom.

Pour aller plus loin, l'animateur demande aux campeurs de décrire leur monstre ou de décrire ses qualités.

MATÉRIEL REQUIS

Papier construction	Pompons, laine et plumes
Ciseaux	Crayons feutres
Colle	

Activité #2

Cuisinons des Popilles pour la collation

Les Popilles sont des monstres créés par Élise Gravel. Les animateurs peuvent cuisiner des Popilles à déguster pour la collation avec les campeurs.

*Tiré de Recettes du Québec

INGRÉDIENTS

3/4 tasse margarine
1/2 tasse lait
2 tasses sucre
1/2 cuillère à thé sel
1 cuillère à thé vanille
5 cuillères à table cacao
3 tasses gruau
1 tasse noix de coco

PRÉPARATION

1. Faire bouillir 1 minute tous les ingrédients sauf le gruau et la noix de coco.
2. Ajouter le gruau ainsi que la noix de coco.
3. Laisser refroidir un peu le mélange, puis former des boules.
4. Conserver au réfrigérateur pour un meilleur goût.

LECTURE ANIMÉE 2

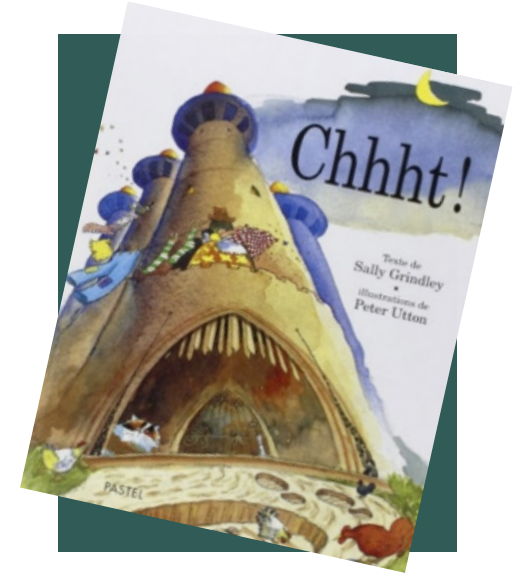
Chhht !

Auteur(e) : **Sally Grindley**

Maison d'édition : **Pastel (L'école des loisirs)**

Résumé de l'histoire :

Deux visiteurs mystérieux pénètrent dans le château d'un géant redoutable. De page en page, ils le traversent avec les plus grandes précautions : si jamais le monstre se réveille, c'est la catastrophe !



Animation de lecture suggérée : Ne pas réveiller le géant

Déroulement

Demander aux enfants de s'asseoir très près du livre et d'être silencieux. Raconter l'histoire en chuchotant, car il ne faut pas réveiller le géant ! À la fin de l'histoire, le géant se réveille ; on doit mettre beaucoup d'expression, comme si on avait très peur de se faire dévorer, et fermer le livre à toute vitesse !

Voici quelques questions que vous pouvez poser aux enfants après la lecture :

Est-ce que tu as eu peur du géant ?

Connais-tu d'autres histoires où il y a des géants ?

Est-ce que les géants existent ?

Est-ce que toi, tu es un géant pour quelqu'un ? Par exemple, je suis un géant pour... les fourmis.

Activité #1

1, 2, 3, Géant !

MATÉRIEL REQUIS

Aucun !

Déterminer une ligne de départ et une ligne d'arrivée.

Les enfants se placent le long de la ligne de départ et une personne (le « géant ») est à la ligne d'arrivée. Le géant se place dos au reste du groupe. Le géant compte jusqu'à 3, puis se retourne en disant géant ! Pendant qu'il compte, les enfants peuvent avancer. Lorsque le géant se retourne, les joueurs doivent être immobiles. Si le géant voit quelqu'un bouger, ce joueur est éliminé et s'assoit sur place jusqu'à la fin de la partie.

Le premier joueur à atteindre la ligne d'arrivée gagne la partie et peut être le prochain géant.

Activité #2

Dessin à rabat

MATÉRIEL REQUIS

Papier

Ciseaux

Crayons de couleur

Chhht ! est un livre à rabats, c'est-à-dire que sur certaines pages, le lecteur doit ouvrir une fenêtre qui permet de voir la page d'en-dessous. Après avoir lu l'histoire, proposez à vos campeurs de créer leur propre dessin à rabat.

Sur une grande feuille, découper trois côtés d'un rectangle, et le plier sur le dernier côté pour créer un rabat.

Refermer le rabat et faire un dessin dessus (une fenêtre, une porte, un buisson, un nuage, etc.) avec un décor autour. Faire un deuxième dessin, un peu plus grand que le rabat, puis le coller derrière le premier dessin. Lorsqu'on ouvre le rabat, on pourra voir le 2e dessin.

Les enfants peuvent aussi écrire une phrase ou une question sur leur dessin et écrire la réponse sur le dos du rabat.

Par exemple : Qu'est-ce qui se cache derrière le nuage ? Un oiseau.

LECTURE ANIMÉE 3

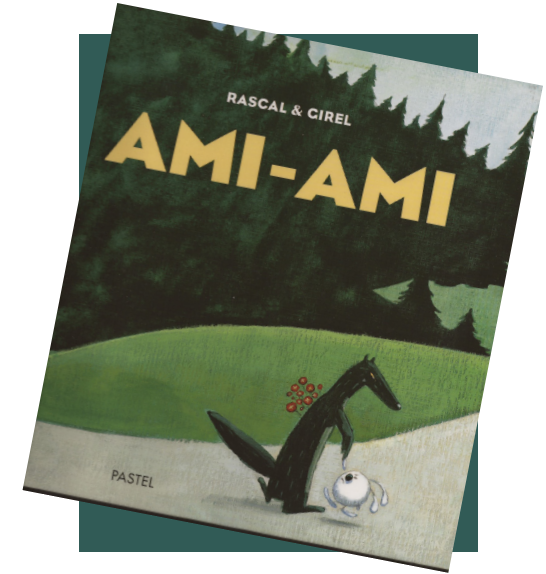
Ami-ami

Auteur(e) : **Rascal et Girel**

Maison d'édition : **Pastel (L'école des loisirs)**

Résumé de l'histoire :

Dans une jolie vallée vivaient sans se connaître un gentil petit lapin et un grand méchant loup. Jusqu'ici tout peut arriver : le meilleur comme le pire. Ces deux-là rêvaient d'amitié mais pas exactement de la même façon...



Animation de lecture suggérée : Lecture au groupe

Déroulement

Les enfants et l'animateur/lecteur sont assis en rond. Après avoir introduit le livre (le titre, l'auteur, la maison d'édition), l'animateur/lecteur pose des questions qui amèneront les enfants à faire des prévisions sur l'histoire. Exemples de questions : Qu'est-ce qu'un ami ? Quelles sont les caractéristiques des loups normalement dans les histoires ? Est-ce possible d'être ami avec quelqu'un qui est très différent de soi ?

L'animateur/lecteur fait la lecture du livre.

Après la lecture, poser des questions au groupe :

Que pensez-vous de l'attitude du lapin ?

Croyez-vous qu'il a le droit de refuser l'amitié du loup ?

Activité #1

Invente la suite de l'histoire

MATÉRIEL REQUIS

Aucun !

Demander aux enfants de faire de petits groupes de 4-5 enfants et de préparer une petite pièce de théâtre pour mimer la fin de l'histoire. Est-ce que le lapin et le loup réussiront à devenir ami ? Est-ce que le loup va manger le lapin ?

Activité #2

Mon ami idéal

MATÉRIEL REQUIS

Papier

Crayons de couleur

C'est au tour des campeurs de dessiner ou d'écrire (selon le niveau des enfants) quel serait leur ami(e) idéal.

Questions pour aider les jeunes : Quelles seraient les qualités de ton ami(e) idéal(e) ?
Qu'aimerais-tu faire comme activité avec lui ou elle ?

Alternative pour les plus vieux : écrire une lettre à une personne importante dans leur vie.

LECTURE ANIMÉE 4

Bienvenus

Auteur(e) : **Baroux**

Maison d'édition : **Kaléidoscope**

Résumé de l'histoire :

Chaque jour, des enfants, des femmes et des hommes risquent leur vie pour se mettre à l'abri. Ils fuient les persécutions, la guerre, la famine... Que les causes soient politiques ou climatiques, n'oublions jamais que l'asile est un droit constitutionnel. L'accueil des réfugiés est l'affaire de tous !



Animation de lecture suggérée : Mimer l'histoire

Déroulement

L'animateur invite les campeurs à s'asseoir devant lui. L'animateur lit la quatrième de couverture* et interroge les enfants sur ce qui sera abordé dans le livre.

Exemples de questions : Qu'est-ce que l'histoire peut bien raconter ? Quel est le lien entre le résumé sur la quatrième de couverture et l'image sur la première de couverture ?

L'animateur choisit ensuite des enfants qui mimeront les actions de chacun des personnages pendant qu'il fait la narration de l'histoire. (Petite astuce : n'hésitez pas à lire plus lentement pour que les enfants aient le temps de comprendre l'histoire et de la mimer.)

** La quatrième de couverture, c'est l'endos du livre. On y trouve souvent un résumé de l'histoire.*

Retour sur la lecture du livre :

Comment vous êtes-vous senti lorsque les animaux n'ont pas voulu accueillir les ours polaires ?

Qu'auriez-vous fait à leur place ? Quel lien peut-on faire entre le livre et ce qui se passe dans l'actualité ? (Vous pouvez parler de la situation en Syrie ou des changements climatiques qui affectent des populations dans le monde).

Est-ce que les ours ont le droit de demander aux autres animaux de les accueillir ?

Activité #1

Les mains de la solidarité

Placez votre bras sur une feuille, tracez le contour et découpez.
Décorez votre main.

Lorsque les enfants ont terminé, coller les mains ensemble afin de créer une chaîne comme sur cette image.

Tiré de : crayola.ca

MATÉRIEL REQUIS	
Papier construction	Pompons, laine et plumes
Ciseaux	Crayons feutres
Colle	



Activité #2

Banderole de bienvenue

Profitez des premières journées de camp pour faire cette activité avec les enfants.

D'abord, inscrivez un titre (ex. Bienvenue au camp de [nom de la communauté] 2018)
Tour à tour, l'animateur invite les enfants à poser l'empreinte de leur main sur le tissu
et inscrit le nom de l'enfant sous la main.

MATÉRIEL REQUIS
Gouache de différentes couleurs
Crayon feutre permanent (pour écrire le nom des enfants)
Drap blanc ou de couleur pâle

Boris Brindamour et la robe orange

Auteur(e) : **Christine Baldacchino**
Maison d'édition : **Bayard Canada**



Résumé de l'histoire :

Boris est un petit garçon qui aime utiliser son imagination. Il rêve d'aventures spatiales, peint de belles images et aime chanter très fort pendant les comptines. Surtout, Boris aime le coin des déguisements de sa classe. Il aime porter la robe orange. Les enfants de sa classe ne le comprennent pas. Les robes, disent-ils, sont pour les filles. Et Boris n'est certainement pas le bienvenu dans le vaisseau spatial que certains de ses camarades de classe ont construit...

Animation de lecture suggérée : Écoutons la capsule audio de l'histoire

Déroulement

Ce livre est disponible en format audio : <https://ici.radio-canada.ca/premiere/premiereplus/arts/a/105732/boris-brindamour-et-la-robe-orange>

L'animateur fait jouer la capsule audio, tout en montrant les images du livre aux enfants.

Après la lecture, vous pouvez poser des questions aux enfants :

Croyez-vous que Boris a le droit de mettre une robe ?

Si vous étiez l'ami(e) de Boris que lui diriez-vous ou que feriez-vous ?

Laissez les enfants s'exprimer sans jugement.

Activité #1

Faisons des bracelets !

Enfilez des perles et des boutons sur des ficelles.
Laissez aller votre imagination et soyez créatifs !

MATÉRIEL REQUIS

Ficelles de couleur

Perles et/ou boutons

Activité #2

Film – Le renard et l'enfant

Résumé du film :

Un matin d'automne, au détour d'un chemin, une petite fille aperçoit un renard. Fascinée au point d'oublier toute peur, elle ose s'approcher. Pour un instant, les barrières qui séparent l'enfant et l'animal s'effacent. C'est le début de la plus étonnante et de la plus fabuleuse des amitiés. Grâce au renard, la petite fille va découvrir une nature secrète et sauvage. Commence alors une aventure qui changera sa vie, sa vision et la nôtre...

(Tiré de Allociné.com)

Voir le film complet : <https://www.youtube.com/watch?v=TD3ta3B2oV4>

LECTURE ANIMÉE 6

La couleur des émotions

Auteur(e) : **Anna Llenas**

Maison d'édition : **Éditions Quatre Fleuves**

Résumé de l'histoire :

Le monstre des couleurs se sent tout barbouillé, aujourd'hui. Ses émotions sont sens dessus dessous ! Il ne comprend pas ce qui lui arrive. Réussira-t-il à mettre de l'ordre dans son cœur et à retrouver son équilibre ? Un livre tout animé pour découvrir ses émotions.



Animation de lecture suggérée : Lisons avec les couleurs des émotions

Déroulement

À préparer avant la lecture :

Découpez des petits cartons de couleur noir, vert, rouge, jaune, bleu.

Les enfants et l'animateur/lecteur sont assis en rond. L'animateur distribue un carton de couleur à chaque enfant. Après avoir introduit le livre (le titre, l'auteur, la maison d'édition), l'animateur/lecteur prend une voix de narrateur et commence la lecture.

À la page présentant la joie, arrêtez la lecture. Tous les enfants qui ont reçu un carton jaune, associé à la couleur de la joie dans le livre, sont invités à partager chacun leur tour quelque chose qui les rend heureux. L'animateur poursuit de cette façon avec les autres couleurs. Par exemple :

Bleu : Qu'est-ce qui te rend triste ?

Rouge : Qu'est-ce qui te rend en colère ? Quels sont tes trucs pour te calmer dans ces moments ?

Noir : De quoi as-tu peur ? Comment peut-on surmonter nos peurs ?

Vert : Qu'est-ce qui te rend calme ?

Après la lecture, poser des questions au groupe :

Quel est votre monstre préféré ? Pourquoi ? De quelle couleur te sens-tu aujourd'hui ?

Activité #1

Monstres touffus

Les enfants commencent par découper leur pot ou leur bouteille avec l'aide des animateurs au besoin pour former une ouverture assez grande. On recouvre ensuite le pot d'un papier blanc ou d'un carton de couleur. Les campeurs peuvent ensuite décorer leur monstre avec le matériel et les crayons.

Lorsque les enfants terminent le bricolage, l'animateur aide les jeunes à remplir leur petit pot de terre et à y planter une graine. Petit conseil : choisissez des graines qui poussent rapidement ! Par exemple, les lentilles poussent en quelques jours.

MATÉRIEL REQUIS

Papier construction	Ciseaux
Colle	Crayons feutres

Pots de yogourt, bouteille de liqueur en plastique, verre en styromousse



Activité #2

Les monstres de la nature

Inviter les enfants à sortir à l'extérieur pour trouver de petites roches (2-3 par enfants). Les enfants peuvent ensuite les peindre et les décorer.

MATÉRIEL REQUIS

Papier construction	Peinture
Pinceaux	Yeux mobiles

LECTURE ANIMÉE 7

Le manchot qui en avait marre d'être pris pour un pingouin

Auteur(e) : **Nicolas Digard**

Maison d'édition : **Nathan**

Résumé de l'histoire :

Un manchot ne cesse de faire prendre pour un pingouin et il en a assez !



Animation de lecture suggérée : La ronde du livre

Déroulement

Les enfants et l'animateur/lecteur sont assis en rond. Après avoir introduit le livre (le titre, l'auteur, la maison d'édition), l'animateur/lecteur prend une voix de narrateur et lit la première page à voix haute.

L'animateur/lecteur passe ensuite le livre au campeur assis à côté de lui. Chaque enfant lit une page et le passe au suivant. Un campeur peut décider de passer son tour. Personne n'est obligé de lire, surtout dans un groupe multiâge.

Après la lecture, poser des questions au groupe :

Quelles sont les différences entre le pingouin et le manchot ?

Entre le chameau et le dromadaire ? Entre le hibou et la chouette ?

Qu'avez-vous appris de cette histoire ?

Activité #1

Le pied manchot

Avec l'aide d'un animateur, les enfants appliquent de la peinture noire sous leur pied et déposent leur empreinte sur une feuille de papier. Lorsque la peinture est presque sèche, les petits campeurs peuvent décorer leur manchot.

MATÉRIEL REQUIS

Papier	Crayons de couleur
Peinture noire	Papier construction
Ciseaux	



Activité #2

Cuisinons de petits manchots

Cuisiner ces petits manchots sucrés est une belle occasion de parler des attributs qui différencient les manchots des pingouins avec les enfants. (Les pingouins vivent dans l'hémisphère nord, sont petits et savent voler. Les manchots sont plus grands, vivent dans l'hémisphère sud, mesurent jusqu'à un 1 mètre et sont d'excellents nageurs même s'ils ne volent pas.)

INGRÉDIENTS

Pour les « carrés Rice Krispies »

3 cuillères à soupe de beurre
4 tasses de guimauves miniatures
6 tasses de céréales Rice Krispies
Bâtons de bois

Pour la décoration :

Chocolat au lait ou noir fondu
Une tasse de chocolat blanc fondu
Colorant alimentaire orange

PRÉPARATION

Chauffer la margarine à feu doux dans une grande casserole. Ajouter les guimauves; remuer jusqu'à ce qu'elles soient fondues et homogènes. Retirer du feu.

Ajouter la vanille. Ajouter les céréales en remuant pour bien enrober. À l'aide d'une spatule légèrement beurrée, presser dans un moule beurré de 3,5 L (13 x 9 po). Laisser refroidir. Couper en carrés.

Pour décorer :

Insérez un bâton à une extrémité.

Verser le chocolat ou la confiserie dans un grand verre.

Tremper chaque carré de riz soufflé à la guimauve dans le chocolat.

Retirer et laisser l'excès de chocolat s'égoutter dans le verre.

Placer sur une plaque à pâtisserie tapissée de papier parchemin. (Si vous utilisez du chocolat mi-doux pur, réfrigérez pendant 8-10 minutes.)

Lorsque refroidi, verser 1/3 du chocolat blanc dans un autre contenant.

Ajouter quelques gouttes de colorant orange et mélanger.

Pour faciliter l'étape de la décoration avec les enfants, déposer le chocolat blanc et le chocolat orange dans des petits sacs refermables (ex. : Ziploc)

Couper un petit coin afin de pouvoir appliquer le chocolat sans faire de dégât.

LECTURE ANIMÉE 8

Le roi et le premier venu

Auteur(e) : **Alain Serge Dzotap**

Maison d'édition : **Pastel (L'école des loisirs)**



Résumé de l'histoire :

Il était une fois un roi qui régnait avec bonté sur la brousse. Mais on raconte qu'un jour, il se dit : « Un vrai roi, ça doit faire trembler tout le monde ! » On dit qu'il s'affola à l'idée de n'être qu'un roi de rien du tout. Sans réfléchir, il lança au premier venu qui passait par là : « Ho ! Toi ! Que me faut-il pour être craint comme un vrai roi ? »

Animation de lecture suggérée : Imagine l'histoire !

Déroulement

Les enfants et l'animateur/lecteur sont assis en rond. Après avoir introduit le livre (le titre, l'auteur, la maison d'édition), l'animateur demande aux enfants de s'allonger sur le dos et de fermer leurs yeux. L'animateur demande aux enfants d'imaginer les personnages de l'histoire pendant qu'il fait la lecture. Lorsque c'est terminé, le lecteur demande aux enfants de s'asseoir pour poser quelques questions sur le livre.

Exemples de questions :

Comment avez-vous imaginé les différents animaux ?

Croyez-vous qu'il soit nécessaire d'être méchant pour avoir du pouvoir ?

À qui le lion aurait dû demander conseil ? Et vous, à qui demandez-vous des conseils ?

Activité #1

Crée ton masque de lion

Les animateurs impriment ce modèle de masque de lion et les enfants peuvent ensuite le décorer à leur goût. Lorsqu'ils ont terminé, les enfants découpent leur masque et attachent une ficelle de chaque côté.



Tiré de : blog.fantasykids.fr

MATÉRIEL REQUIS

Crayons à colorier	Ciseaux
Ficelle	Papier de soie
Colle	

Activité #2

Théâtre d'ombres

L'animateur sépare le groupe en petites équipes et demande aux campeurs d'inventer une histoire. Les enfants doivent dessiner et découper les personnages dont ils auront besoin. (Petite astuce : donnez un thème aux équipes – ex. : la savane, l'océan, les extraterrestres, les super héros, les animaux de compagnie, une histoire que leur famille leur raconte souvent).

Pendant ce temps, l'animateur accroche le drap et dépose la lampe derrière le drap. Lorsque les enfants sont prêts, l'animateur demande aux enfants de s'asseoir d'un côté et il désigne la première équipe qui présentera sa pièce. L'animateur éteint la lumière et tour à tour les enfants racontent leur histoire.

MATÉRIEL REQUIS

Drap blanc	Lampe de poche
Papier	Crayon
Ciseaux	

Suggestion : Inviter les parents et autres campeurs à venir visionner les présentations des enfants !

LECTURE ANIMÉE 9

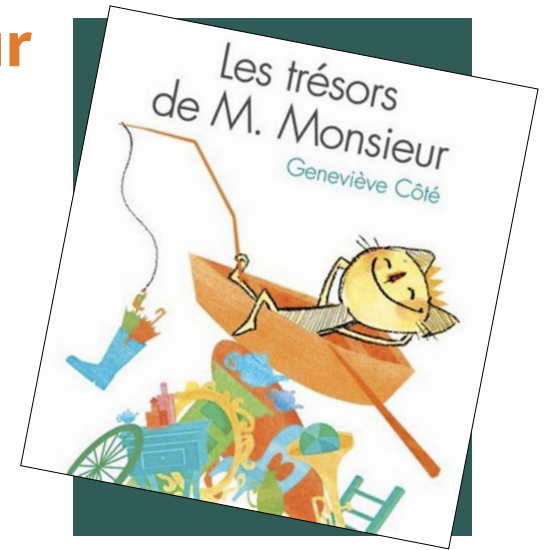
Les trésors de M. Monsieur

Auteur(e) : **Geneviève Côté**

Maison d'édition : **Éditions Scholastic**

Résumé de l'histoire :

M. Monsieur aime les objets neufs. Sitôt un objet à peine usé, il s'en débarrasse dans l'étang voisin... Une mauvaise habitude qui ne sera pas sans conséquences. Une fable écologique pleine de fantaisie !



Animation de lecture suggérée : La ronde du livre

Déroulement

Les enfants et l'animateur/lecteur sont assis en rond. Après avoir introduit le livre (le titre, l'auteur, la maison d'édition), l'animateur/lecteur prend une voix de narrateur et lit la première page à voix haute.

L'animateur/lecteur passe ensuite le livre au campeur assis à côté de lui. Chaque enfant lit une page et le passe au suivant. Un campeur peut décider de passer son tour. Personne n'est obligé de lire, surtout dans un groupe multiâge.

Après la lecture, poser des questions au groupe :

Quelle leçon pouvons-nous tirer de cette histoire ?

Qu'arriverait-il si tout le monde faisait comme M. Monsieur ?

Que pouvons-nous faire pour s'assurer que notre planète demeure en santé ?

Activité #1

Bricolons tout en recyclant

La journée précédant l'activité, les animateurs demandent aux enfants d'apporter des objets recyclables de leur maison (ex. : vieille boîte de céréale, pot de yogourt vide, bouteille de plastique, cartons de lait ou de jus vide, boîte d'œuf, etc.)

La journée du bricolage venue, les animateurs mettent le matériel de bricolage et les objets recyclés à la disposition des enfants et les invitent à créer quelque chose de nouveau à partir de ces objets.

MATÉRIEL REQUIS

Papier construction

Ciseaux

Colle

Crayons feutres

Pompons, laine et plumes

Objets recyclables

Activité #2

Mandala dans la nature

Les animateurs et les enfants partent marcher et ramasser des branches, roches, feuilles et tout autre objet se trouvant dans la nature. Après la collecte, les animateurs peuvent diviser le groupe en plusieurs équipes ou décider de faire un projet collectif.

À partir des objets amassés, les enfants doivent dessiner quelque chose sur le sol.

En voici un exemple :

(Image tirée de : www.healingicons.org)

MATÉRIEL REQUIS

Aucun !



Si j'avais un requin

Auteur(e) : **Camilla De la Bédoyère**

Maison d'édition : **Éditions Scholastics**

Résumé de l'histoire :

Cette collection propose une merveilleuse initiation à la vie des animaux. Les lecteurs pourront en apprendre beaucoup sur leur taille, leur alimentation et bien plus encore grâce à de superbes illustrations et des scènes loufoques les mettant en vedette.



Animation de lecture suggérée : On se pose la question !

Déroulement

Ce livre est à la fois un documentaire (ou livre informatif) et un livre humoristique. Il s'anime facilement en suivant le texte.

Sur chaque page, il y a une question et des informations que les enfants peuvent relier à leur réalité, et une illustration humoristique. Par exemple : « Comment le requin se rendrait-il à l'école ? Il serait beaucoup trop gros pour entrer dans une voiture. Alors tu pourrais l'attacher sur le toit ! »

À chaque page, faites des liens entre les informations et la réalité de vos campeurs. Demandez aux enfants s'ils ont d'autres idées (réalistes ou drôles) pour répondre à la question posée.

Activité #1

Dans la gueule du requin

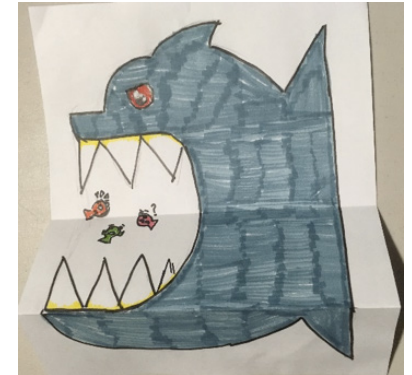
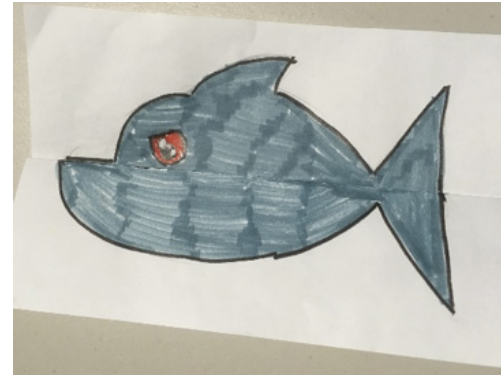
MATÉRIEL REQUIS

Papier

Crayons feutres

Plier une feuille en deux, puis replier un des bords vers l'extérieur. Dessiner un requin sur la feuille pliée. Déplier la feuille, et dessiner l'intérieur de la bouche, comme sur l'image suivante. Décorer.

Pour les plus petits, préparer des dessins de requins à l'avance, ils n'auront qu'à le décorer. Les enfants plus vieux ou plus habiles peuvent faire le bricolage en entier.



Activité #2

Aussi grand qu'un grand requin blanc

Un grand requin blanc peut mesurer jusqu'à 6 mètres de long.

C'est grand comment, 6 mètres ?

Mesurez les enfants et additionnez leur grandeur pour trouver combien d'enfants il faut mettre bout à bout pour faire 6 mètres. Tracez la longueur dehors à la craie ou sur un plancher avec du ruban à masquer.

Pour aller plus loin, refaire l'exercice avec d'autres objets (chaises, tables, des crayons mis à la file, etc.)

MATÉRIEL REQUIS

Ruban à mesurer

Craie ou ruban à masquer

Objets divers

Les réchauffements alphabétiques

Gardez en tête ces activités simples et courtes. Elles peuvent se faire à l'improviste, comme activités de transition ou quand les jeunes doivent patienter, et vous pouvez les refaire plusieurs fois durant l'été.

Les lettres de l'alphabet

- Divisez le groupe en 2 ou 3 équipes.
- L'animateur nomme une lettre de l'alphabet.
- Demandez à chaque équipe de former la lettre en utilisant tous les individus du groupe. Le corps de chaque participant devrait contribuer pour former la lettre : la première équipe qui trace la lettre marque un point.
- L'animateur peut prendre une photo des lettres formées pour un album souvenir de fin de camp.

L'épellation boule-de-neige

- Distribuez une feuille de papier (recyclé si possible) et un crayon à chaque participant.
- Expliquez que lorsque vous dites un mot, les participants doivent l'écrire le plus vite possible sur leur feuille.
- Nommez un premier mot (ex. utilisez des mots reliés aux thèmes du camp !)
- Après quelques minutes, expliquez aux participants qu'ils doivent froisser la feuille de papier en "boule de neige" et la lancer quelque part dans la pièce.
- Donnez le signal à tous les participants de ramasser une boule de neige et la défroisser.
- Demandez : "comment on épelle :...". Les participants doivent épeler le mot et le corriger si nécessaire sur le papier qu'ils ont entre les mains.
- Continuez à jouer avec d'autres mots jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de place sur les papiers.

La bataille des mots

- Divisez le groupe en 2 équipes et demandez à chaque équipe de se placer en file.
- Nommez une lettre de l'alphabet.
- Demandez aux personnes à l'avant de chaque file de nommer à tour de rôle un mot commençant par la lettre nommée : la dernière équipe à nommer un mot marque un point.

Les réchauffements alphabétiques

Charivari

Divisez le groupe en petites équipes et donnez-leur une feuille de papier avec les lettres d'un mot inscrites en désordre dans le haut de la feuille. Par exemple : IAOIMNATIGN (imagination). Chaque équipe doit former le plus de mots possible en utilisant les lettres du haut de la page. Si l'équipe trouve le mot mystère, elle gagne un point de plus (le mot imagination dans ce cas). L'équipe gagnante est l'équipe qui a trouvé le plus de mots en une minute.

La chasse aux trésors alphabétique

L'animateur remet un sac en plastique à chaque campeur (pour les plus petits, ils peuvent être placés en équipe de 2 ou 3).

L'animateur choisit une lettre et la dit bien fort : C !

Les campeurs ont 10 minutes pour récolter le plus d'objets commençant par la lettre choisie, C dans ce cas-ci. Assurez-vous que les enfants ne touchent pas à des objets rouillés ou souillés.

Variante : les plus jeunes peuvent chercher des objets dont le nom commence par un son, au lieu d'une lettre.

Le scribe, le coureur et la statue

Diviser le groupe en équipes égales de 3 campeurs. Chaque équipe nomme un scribe, un coureur et une statue.

Les scribes et les coureurs sont placés côté à côté et font face à leur statue respective placée à une bonne distance.

Les statues se tiennent debout, les bras en étoile et ne doivent pas bouger.

Au signal de l'animateur, le scribe écrit une partie du corps sur un *post-it* et le tend au coureur. Le coureur court le plus vite possible vers la statue et appose le *post-it* sur la partie du corps qui y est inscrite. Le coureur revient vers le scribe le plus rapidement possible et celui-ci lui écrit une autre partie du corps à apposer sur la statue, et ainsi de suite. Après 5 minutes de jeu, l'animateur crie : Stop ! Les statues comptent le nombre de *post-it* qui ont été apposés sur leur personne. L'équipe gagnante est celle qui a apposé le plus d'étiquettes sur sa statue.

1

Orthographe créative

Temps requis : 30 minutes

MATÉRIEL

- Brillants/paillettes
- Crème à raser, pudding, ou autre produit salissant
- Essuie-tout ou linges secs et humides

CONDITIONS IDÉALES...

- En individuel, en petits groupes ou en grands groupes
- Âges : 5 à 8 ans
- Espaces intérieurs restreints

Permet de développer des compétences en...

- Compréhension orale, épellation

Temps nécessaire pour la préparation : 5 minutes

- Préparer d'avance la période de nettoyage en étalant du papier journal

Consignes

- Le but de cette activité est de proposer aux campeurs des médiums nouveaux, captivants et amusants pour pratiquer l'écriture, plutôt que les papiers et crayons habituels.
- Mettre des brillants dans une assiette en papier ou sur une grande feuille de papier. Les brillants peuvent ensuite être réutilisés et remis dans leur contenant pour un autre projet artisanal.
- De la crème à raser ou de la crème fouettée peuvent être utilisées directement sur un bureau ou une table. Chaque enfant peut y mélanger les brillants de son choix pour la décorer. Pour faire moins de dégâts, donner seulement de petites quantités aux enfants.
- Demander aux campeurs d'étendre la crème ou la mousse sur le bureau ou la table et d'y écrire avec leurs doigts. Ils peuvent ensuite « l'effacer » d'un balayage de la main pour recommencer avec un autre mot ou une autre lettre.
- Dire des mots ou des lettres à voix haute et demander aux campeurs de les écrire en utilisant le médium de leur choix.
- Nettoyer tous ensemble !

Adaptations, idées et conseils

- Utiliser des mots simples et fréquents, des lettres de l'alphabet ou des mots en lien avec le thème du camp.
- S'ils le souhaitent, les campeurs peuvent proposer des mots au fur et à mesure que le jeu progresse.

C'est moi l'espion !

2

Temps requis : 30 minutes

MATÉRIEL

- Papier
- Crayons
- Revues (pour découper des pièces pour le collage)
- Bâtons de colle
- Ciseaux à bouts ronds

CONDITIONS IDÉALES...

- En petits groupes ou en grands groupes
- Âges : 2 à 4 ans, 5 à 8 ans, 9 à 12 ans, 13 et plus
- Espaces intérieurs restreints

Permet de développer des compétences en...

- Écriture, lecture

Temps nécessaire pour la préparation : 10 minutes

- S'assurer d'avoir assez de papier pour que les enfants aient au moins une feuille chacun. Tracer une ligne horizontale en bas de chaque feuille (à quelques centimètres du bas de la feuille), sous laquelle vous pourrez écrire ce que l'on recherche dans l'image (« Je cherche ... »)
- Se procurer le matériel et le distribuer
- Lire ou consulter des livres « C'est moi l'espion »

Consignes

- En utilisant une feuille de papier et du matériel de collage et de dessin, chaque enfant fait un collage d'images (comme dans les livres « C'est moi l'espion ») au-dessus de la ligne horizontale au bas de leur feuille.
- Sous la ligne, leur faire écrire des phrases de format « Je cherche... » pour faire chercher des images spécifiques présentes dans leur collage. Vous pouvez aider les enfants qui ont de la difficulté en leur demandant sur quelles images ils souhaitent écrire et en écrivant ces mots pour eux.
- Vous pouvez faire un livre avec tous les collages et conserver ce livre pour que tous les enfants puissent le lire.

Carte *Pop-up*

Temps requis : 45 minutes

MATÉRIEL

- Papier cartonné (ou autres feuilles de papier rigides)
- Ciseaux à bouts ronds
- Crayons

CONDITIONS IDÉALES...

- En individuel, en petits groupes ou en grands groupes
- Âges : 2 à 4 ans, 5 à 8 ans, 9 à 12 ans, 13 ans et plus
- Espaces intérieurs restreints

Permet de développer des compétences en...

- Écriture, divertissement

Temps nécessaire pour la préparation : 0 minutes

- Peu / aucune préparation requise pour cette activité

Consignes

- Prendre deux feuilles de carton de couleurs différentes (feuilles 8,5 x 11). Plier chaque feuille en deux. En mettre une de côté pour le moment.
- Sur une des feuilles déjà pliées, dessiner un point environ au centre du pli.
- Tracer une ligne d'environ 5 cm à partir du point vers le bord extérieur de la feuille. Découper sur la ligne.
- Replier les deux rabats de la ligne de coupe vers le bas pour former deux triangles, puis les relever.
- Rouvrir et aplanir toute la feuille de papier.
- Nous voici à la partie délicate ! Tenir la feuille pour qu'elle ressemble à une tente. Placer un doigt sur le triangle du haut et appuyer. Pincer les deux bords pliés du triangle du haut de sorte que le triangle se retrouve de l'autre côté de la feuille. Placer un doigt sur le triangle du bas et faire la même chose. Les deux triangles ainsi déplacés vers l'intérieur vont créer une bouche à l'intérieur de la carte. Ouvrir ou fermer la carte donnera l'impression que la bouche parle.
- Finalement, dessiner un monstre ou un animal autour de la bouche, le découper et le décorer. Écrire un message dans la carte et la donner à un ami !

Histoire murale

Temps requis : 30 minutes

MATÉRIEL

- Grande feuille de papier
- Peinture
- Pinceaux
- Livre d'histoire

CONDITIONS IDÉALES...

- En petits groupes ou en grand groupe
- Âges : 5 à 8 ans
- Grands espaces extérieurs ou espaces intérieurs restreints

Permet de développer des compétences en...

- Lecture, compréhension orale, écriture

Temps nécessaire pour la préparation : 10 minutes

- Choisir un livre à lire à voix haute avec les enfants
- Sélectionner des mots ou des personnages clés dans le livre, les inscrire sur une feuille de papier et ajouter l'illustration appropriée
- Écrire le titre du livre en grosses lettres sur la grande feuille de papier, disposer le papier sur le mur et préparer les peintures
- Afficher les mots

Consignes

- Lire le livre à voix haute avec les enfants.
- Discuter du livre (les personnages, ce qui se passe dans l'histoire, ce que les enfants ont aimé, etc.). Parler des termes et des personnages principaux.
- Attirer l'attention des enfants sur les mots que vous avez écrits et les amener à les lire à haute voix.
- Faire peindre des mots ou des images reliées à l'histoire par les enfants sur la grande feuille de papier (en copiant l'orthographe des mots que vous avez écrits au besoin, mais en les encourageant à les écrire par eux-mêmes selon les sons et les syllabes).

Adaptations, idées et conseils

- Attendez-vous à ce que l'activité soit salissante.
- Encouragez les enfants à parler de ce qu'ils dessinent/écrivent.

Le jardin des mots

Temps requis : 30 minutes

MATÉRIEL

- Papiers de construction
- Crayons
- Colle
- Ciseaux à bouts ronds
- Optionnel: Photocopieur

CONDITIONS IDÉALES...

- En individuel, en petits groupes ou en grand groupe
- Âges : 5 à 8 ans
- Espaces intérieurs restreints

Permet de développer des compétences en...

- Vocabulaire, lecture, écriture, mémorisation, rimes, association de mots

Temps nécessaire pour la préparation : 0 minutes

- Faire un modèle de fleur pour montrer aux enfants ou imprimer un modèle que les jeunes enfants n'auront qu'à découper.

Consignes

- Expliquer l'activité aux campeurs.
- Remettre le matériel pour créer les fleurs ou la photocopie pour que les enfants puissent simplement découper leur fleur.
- Faire écrire un mot sur chaque fleur par les campeurs. Ces mots peuvent être écrits au mur, basés sur un thème ou une catégorie ou être simplement des mots que les enfants savent orthographier correctement.
- Permettre aux campeurs de coller leurs fleurs au mur pour créer un jardin de mots.

Adaptations, idées et conseils

Chaque campeur peut lire à voix haute le mot qu'il a écrit avant de coller sa fleur sur le mur. Tout le groupe peut répéter le mot après lui, et relire tous les mots présents à mesure qu'un nouveau mot est ajouté au mur, à la manière d'un jeu de mémoire.

Chasse aux motifs

Temps requis : 30 minutes

MATÉRIEL

- Papier
- Crayons de plomb
- Surface dure pour dessiner dessus (un carton fait l'affaire)

CONDITIONS IDÉALES...

- En individuel, en petits groupes ou en grand groupe
- Âges : 2 à 4 ans, 5 à 8 ans, 9 à 12 ans, 13 ans et plus
- Extérieur

Permet de développer des compétences en...

- Écriture, expression orale

Temps nécessaire pour la préparation : 15 minutes

- Découper des morceaux de cartons que les enfants utiliseront pour dessiner dessus.

Consignes

- Remettre 4 feuilles de papier, un crayon de plomb et un morceau de carton (ou autre surface solide) à chaque enfant.
- Explications : « Vous partez faire une chasse au trésor pour trouver des motifs dans la nature. Vous ne garderez pas et ne rapporterez pas ce que vous trouverez, mais vous allez le dessiner ou le copier par frottage pour le montrer au groupe. Pour copier par frottage, vous devez mettre une feuille sur un motif en trois dimensions (comme les nervures d'une feuille ou l'écorce d'un arbre) et frotter votre crayon de plomb sur la feuille pour faire apparaître le motif de la chose en dessous. » Encourager les enfants à choisir des motifs différents. Discuter avec eux sur ce que sont les motifs, où ils peuvent les trouver dans la nature.
- Établir une liste des choses avec des motifs qu'ils pourraient trouver ex. : l'ombre des arbres, des amas de pierres, des feuilles, les cernes sur la souche d'un arbre, les nuages, les pétales d'une fleur, les pommes de pin, des toiles d'araignée, etc.
- Les enfants peuvent se promener en groupes ou seuls, mais chacun doit ramener 2 à 4 motifs dessinés ou copiés par frottage. Faire écrire leur nom derrière leurs motifs.
- Une fois tout le monde de retour, mélanger les dessins et faire piger 2 à 4 dessins à chaque enfant (un enfant ne peut pas piger son propre dessin).
- C'est le moment pour une autre exploration. Cette fois-ci, les enfants doivent chercher d'où provient le motif sur les images qu'il a choisies.
- De retour tous ensemble, ils peuvent essayer de deviner d'où proviennent les motifs.
- Chaque artiste peut récupérer ses propres dessins et écrire d'où provient véritablement le motif. Leur faire raconter comment et où ils ont trouvé leurs trésors.

(Adapté de All My Relations : Sharing Native Values Through the Arts by the Canadian Alliance in Solidarity with Native Peoples)

Adaptations, idées et conseils

- Donner une limite de temps pour chaque étape et un lieu de rendez-vous.
- S'assurer que les enfants ont suffisamment d'idées avant de partir à la chasse aux motifs. Discuter en groupe de motifs et leur donner des idées avant qu'ils partent peut grandement les aider.

Chasse au trésor

Temps requis : 60 minutes

MATÉRIEL

- Papier (deux couleurs différentes)
- Livres, crayons, ou collations santé pour «trésor»
- Ruban adhésif

CONDITIONS IDÉALES...

- En petits groupes ou en grand groupe
- Âges : 9 à 12 ans, 13 ans et plus
- Extérieur

Permet de développer des compétences en...

- Lecture, coopération, résolution de problèmes

Temps nécessaire pour la préparation : 90 minutes

- Sélectionner environ 5 points de repère dans la communauté pour y laisser des indices. Établir plusieurs chemins pour y parvenir impliquant sensiblement le même temps de marche. (Il faut un chemin par équipe. Selon le nombre de campeurs, faire 1 à 3 équipes). Créer et placer les indices.

Consignes

- Expliquer aux campeurs qu'ils vont faire une chasse au trésor en équipe. Mettre l'accent sur le travail d'équipe, sur l'importance de rester avec ses coéquipiers, etc. Une bonne façon de les motiver à rester ensemble est de leur faire imaginer qu'ils sont sur un bateau de pirates ensemble, et qu'il leur est impossible de trop s'en éloigner.
- Répartir les campeurs en équipes. Envoyer un animateur avec chaque équipe et garder un animateur pour s'occuper des trésors.
- Donner à chaque équipe son indice de départ.

Adaptations, idées et conseils

Soyez créatifs avec cette activité ! Si vous avez un livre sur les pirates, le lire avant l'activité. Faire des chapeaux de pirates et des cache-œil avant d'introduire la chasse au trésor est une bonne façon de rendre l'activité encore plus amusante. Encourager le jeu de rôle !

Charades

8

Temps requis : 30 minutes

MATÉRIEL

- Crayons
- Bandes de papier
- Montre (ou autre forme de chronomètre)

CONDITIONS IDÉALES...

- En petits groupes ou en grand groupe
- Âges : 9 à 12 ans, 13 ans et plus
- Espaces intérieurs restreints

Permet de développer des compétences en...

- Écriture, imagination

Temps nécessaire pour la préparation : 5 minutes

- Découper des bandes de papiers ou faire des cartes avec des mots dessus.

Consignes

- Diviser le groupe en deux équipes et choisir un thème pour les charades (ex. : titre de film, personnes célèbres, animaux).
- Chaque équipe écrit un mot sur un bout de papier. Ajuster le nombre de mots selon le temps disponible.
- Les équipes échangent leurs bouts de papier avec ceux de l'autre équipe, sans regarder ce qui est inscrit dessus. Décider d'une limite de temps, puis demander à un membre de la première équipe de piger un mot reçu par l'autre équipe et de le mimer pour le faire deviner à ses coéquipiers avant que le temps ne soit écoulé.
- Les équipes jouent à tour de rôle à mimer les mots écrits par l'autre équipe.
- Accorder un point à une équipe à chaque fois qu'elle donne une bonne réponse avant que le temps ne soit écoulé. Continuer jusqu'à ce que tous les papiers aient été utilisés.

Adaptations, idées et conseils

- Vous pouvez aussi utiliser les règles habituelles des charades (ex. : faire deviner une syllabe à la fois, utiliser les ressemblances sonores), mais cela pourrait devenir un peu compliqué. Commencer simplement et ajouter des règles au fur et à mesure que le jeu progresse est une bonne manière de procéder.
- Vous pouvez aussi jouer avec un seul grand groupe incluant tous les campeurs.

Marelle sonore

Temps requis : 15 minutes

MATÉRIEL

- Papier cartonné ou autre papier rigide
- Crayons

CONDITIONS IDÉALES...

- En petits groupes ou en grand groupe
- Âges : 5 à 8 ans
- À l'extérieur ou dans de grands espaces intérieurs

Permet de développer des compétences en...

- Lecture, compréhension orale, alphabet, condition physique

Temps nécessaire pour la préparation : 10 minutes

- Imprimer en gros format toutes les lettres de l'alphabet en majuscule et en minuscule et les coller sur les cartons.

Consignes

- Disperser les cartons avec les lettres dessus sur le sol. Utiliser toutes les lettres ou seulement celles que vous désirez.
- Nommer une lettre à voix haute et demander aux campeurs de sautiller jusqu'à cette lettre.
- Répéter avec d'autres lettres. Vous pouvez aussi remplacer l'action de sautiller par une autre (courir, marcher, ramper, faire le crabe, sauter à la corde, etc.).

Adaptations, idées et conseils

- Pour complexifier le jeu, utiliser des images plutôt que les lettres et demander aux campeurs de se déplacer sur l'image qui commence par la lettre que vous nommez.
- Vous pouvez aussi donner le son de la lettre plutôt que nommer la lettre.
- Ajouter une musique de fond pour rendre l'activité plus amusante.

Course à relais

10

Temps requis : 15 minutes

MATÉRIEL

- Papier
- Ballounes
- Enveloppes
- Crayons

CONDITIONS IDÉALES...

- En grand groupe
- Âges : 9 à 12 ans
- À l'extérieur ou dans de grands espaces intérieurs

Permet de développer des compétences en...

- Condition physique, lecture

Temps nécessaire pour la préparation : 10 minutes

- Inscrire différents types de déplacement sur des bouts de papier, les insérer dans une balloune et la gonfler.
- Identifier les enveloppes de chaque équipe.
- Écrire une phrase de 6 mots, autant de fois qu'il y a d'équipes, et les découper mot par mot. Mettre un mot par enveloppe et les disperser dans la pièce pour qu'elles soient visible.
- Diviser les campeurs en équipes de 6 joueurs.

Consignes

- Faire une démonstration des déplacements suivants : Marche du crabe / Marche à reculons / Marche latérale / Sautillement / Marche du poulet / Tout autre type de déplacement que vous voulez inclure
- Dans chaque équipe, le premier enfant fait éclater la première balloune et va chercher la première enveloppe en se déplaçant selon le mode proposé dans la balloune, à l'aller et au retour.
- Quand le joueur a rapporté l'enveloppe à ses coéquipiers, le prochain joueur fait éclater une deuxième balloune (un enfant ne peut faire éclater une balloune que lorsque son coéquipier est de retour).
- Répéter jusqu'à ce que tout le monde ait eu son tour.
- Lorsque toutes les enveloppes ont été récupérées, l'équipe peut les ouvrir, lire les mots et tenter de recomposer la phrase.
- Mettre les mots en ordre pour former une phrase. La première équipe à réussir gagne !

Adaptations, idées et conseils

Pour les enfants plus jeunes, numérotez les enveloppes pour que les mots soient déjà dans le bon ordre.

Phrases à relais

Temps requis : 10 minutes

MATÉRIEL

- Fiches
- Crayons
- Optionnel: paniers

CONDITIONS IDÉALES...

- En petits groupes ou en grand groupe
- Âges : 5 à 8 ans, 9 à 12 ans, 13 ans et plus
- Grands espaces intérieurs

Permet de développer des compétences en...

- Condition physique, coopération, lecture et structures de phrases

Temps nécessaire pour la préparation : 10 minutes

- Choisir une phrase (ex. : Mon repas favori est le spaghetti aux boulettes de viande.)
- Écrire les mots de la phrase, incluant la ponctuation, sur les fiches. Écrire un seul mot ou signe de ponctuation par fiche.
- Mettre les cartons face cachée devant les équipes, à une distance raisonnable.

Consignes

- Diviser le groupe en équipes.
- Quand vous dites « Go ! », le premier joueur de chaque équipe court vers les fiches, en choisit une et la ramène à son équipe. Continuer avec le joueur suivant et ainsi de suite jusqu'à ce que toutes les fiches aient été récupérées.
- Une fois qu'une équipe a toutes les fiches en sa possession, les membres doivent remettre les mots et les signes de ponctuation dans l'ordre pour composer la phrase.
- La première équipe à compléter la phrase et à la crier à voix haute gagne.

Twister de l'alphabet / des mots

Temps requis : 10-30 minutes

MATÉRIEL

- Un tapis de jeu Twister (ou un carton, des ciseaux à bouts ronds et des crayons de feutre pour en faire un)
- Liste de mots

CONDITIONS IDÉALES...

- En petits groupes ou en grand groupe
- Âges : 5 à 8 ans, 9 à 12 ans
- Grands espaces intérieurs ou espaces intérieurs restreints

Permet de développer des compétences en...

- Orthographe

Temps nécessaire pour la préparation : 5 minutes

- Faire un tapis de Twister : Découper grossièrement des cercles dans du carton (environ de la grosseur de la main d'un enfant)
- Avec les crayons-feutre, dessiner une lettre, un graphème (ch, ou, eau) ou une syllabe dans les cercles.
- Coller les cercles sur le sol à la manière d'un tapis de Twister.

Consignes

- Choisir le nombre de joueurs selon la grandeur du tapis de jeu.
- Nommer une partie du corps (main ou pied, gauche ou droit) et une lettre présente sur le tapis de jeu. Ceci peut être fait par campeur ou pour le groupe, selon le tapis de jeu que vous avez.
- Les joueurs placent la partie du corps nommée sur le tapis de jeu à l'endroit indiqué sans déplacer les parties de son corps qui ont déjà été nommées.
- Une fois que toutes les parties du corps ont été nommées, vous pouvez refaire bouger un bras ou une jambe qui sont déjà sur un autre cercle.
- Si un coude ou un genou touche le sol ou que le joueur ne peut atteindre un cercle, le joueur a perdu et doit se retirer.
- Lorsqu'il ne reste qu'un joueur sur le tapis, celui-ci a gagné !

Adaptations, idées et conseils

Pour créer une version alternative du jeu, faire asseoir les enfants autour du tapis. À tour de rôle, donner aux campeurs un mot qu'ils doivent épeler en touchant les bonnes lettres dans les cercles, dans l'ordre, avec ses mains et ses pieds. Chaque cercle doit être touché par une partie du corps jusqu'à ce que le mot soit entièrement épelé. Créer des équipes pour les mots plus longs.

Jeu de mémoire

Temps requis : 15 minutes

MATÉRIEL

- Papier cartonné ou autre papier rigide
- Ciseaux à bouts ronds
- Crayons de feutre

CONDITIONS IDÉALES...

- En individuel ou en petits groupes
- Âges : 5 à 8 ans, 9 à 12 ans
- Espaces intérieurs restreints

Permet de développer des compétences en...

- Reconnaissance de lettres, mémoire, compréhension orale, consolidation des connaissances

Temps nécessaire pour la préparation : 20 minutes

- Créer deux jeux de cartes, avec chaque lettre de l'alphabet présente dans chaque jeu de cartes.

Consignes

Version à un joueur

- Faire brasser et mélanger les deux jeux de cartes par un campeur.
- Lui demander d'étendre les cartes par terre, face cachée.
- Lui faire tourner une carte et lui demander de nommer le son de la lettre à voix haute (ex. : « K ») puis lui faire tourner une autre carte, en espérant qu'il s'agisse de la même.
- Si les lettres ne sont pas les mêmes, l'enfant retourne les deux cartes face cachée sur le sol.
- L'enfant essaie de nouveau.
- Le but du jeu est d'essayer de se souvenir de l'emplacement des lettres afin de pouvoir retourner deux cartes identiques afin de les jumeler, et ce, le plus rapidement possible.

Version à deux joueurs

- Chaque joueur prend chacun un jeu de cartes (qui contient toutes les lettres de l'alphabet).
- Faire asseoir les joueurs un en face de l'autre et leur faire brasser leur jeu de cartes respectif.
- Demander à chaque joueur d'étendre ses cartes devant lui, face cachée.
- Le premier joueur retourne une carte de son jeu, puis retourne une carte du jeu de l'autre joueur, en espérant que les deux cartes soient identiques. Si les cartes sont différentes, le joueur retourne les deux cartes face cachée par terre. Si les cartes sont identiques, le joueur ramasse la paire de cartes. Décider si le joueur peut rejouer après un succès ou si les joueurs alternent les tours après chaque tentative pour ne pas décourager l'autre.
- Le joueur qui récupère le plus de paires de cartes identiques gagne.

Adaptations, idées et conseils

Pour augmenter la difficulté, vous pouvez faire un jeu de cartes en lettres minuscules et un jeu de cartes en lettres majuscules. Vous pouvez aussi faire faire des associations mots/images.

La boîte du destin

14

Temps requis : 20 minutes

MATÉRIEL

- Petits textes découpés (ex. : coupons, journaux, publicités, reçus, revues)
- Boîte

CONDITIONS IDÉALES...

- En petits groupes ou en grand groupe
- Âges : 5 à 8 ans, 9 à 12 ans, 13 ans et plus
- Espaces intérieurs restreints

Permet de développer des compétences en...

- Lecture, expression orale

Temps nécessaire pour la préparation : 15 minutes

- Trouver et découper des coupures de journaux ou autres et les mettre dans une boîte.

Consignes

- Demander aux enfants de mettre leur main dans la boîte sans regarder et de piger une coupure.
- Leur demander de lire ce qui est écrit dessus en imitant un personnage (ex. : lire comme une grand-mère ou comme un robot).

Le dictionnaire trompeur

Temps requis : 20 minutes

MATÉRIEL

- Tableau noir ou blanc
- Papier
- Crayons

CONDITIONS IDÉALES...

- En petits groupes
- Âges : 9 à 12 ans
- Espaces intérieurs restreints

Permet de développer des compétences en...

- Vocabulaire

Temps nécessaire pour la préparation : 10 minutes

- Créer une liste de mots

Consignes

- Ce jeu est basé sur un jeu de société populaire « Dictionary Deception ».
- Pour commencer le jeu, l'animateur choisit un mot dont tous les enfants ignorent le sens. L'animateur écrit le mot au tableau et écrit la définition de ce mot sur la feuille d'un carnet. Puis, il remet une feuille vierge de ce même carnet à chaque enfant.
- Chaque enfant écrit sur cette feuille son nom et invente sa définition du mot au tableau. L'animateur ramasse toutes les définitions des enfants.
- L'animateur lit toutes les définitions aux enfants (sans oublier d'inclure la vraie !) Les enfants réfléchissent sur les définitions. Puis, l'animateur relit toutes les définitions et les enfants votent pour celle qu'ils croient être la bonne.
- Chaque bonne réponse vaut un point. Chaque fois qu'un autre enfant vote pour la définition d'un camarade (la fausse définition), ce camarade reçoit un point également. L'enfant avec le plus de points à la fin du jeu gagne !

Histoire exquise

16

Temps requis : 20 minutes

MATÉRIEL

- Papier
- Crayons

CONDITIONS IDEALES...

- En petits groupes ou en grand groupe
- Âges : 9 à 12 ans, 13 ans et plus
- Espaces intérieurs restreints

Permet de développer des compétences en...

- Écriture, lecture

Temps nécessaire pour la préparation : 0 minutes

- Très peu de (voire aucune) préparation requise.

Consignes

- Donner une feuille de papier à chaque enfant. Si le groupe est composé de plus de 10 enfants, le diviser en plus petits groupes.
- Demander à chaque enfant d'écrire un titre d'histoire en bas de la feuille, et la première phrase de l'histoire en haut de la feuille. Tout au long du jeu, le titre de l'histoire au bas de page restera visible.
- Une fois que tous les enfants ont terminé, chacun passe sa feuille à son voisin de droite.
- Chaque enfant écrit une deuxième phrase en dessous de la première et replie le papier vers l'arrière, de sorte que seule sa phrase soit visible.
- Quand chaque enfant a terminé, chacun passe sa feuille à son voisin de droite.
- Chaque enfant écrit une troisième phrase sous celle écrite par la personne à sa gauche à l'étape précédente. Ils peuvent s'aider du titre de l'histoire en bas de la page au besoin. Il replie ensuite la feuille de sorte à ne voir que la phrase qu'ils viennent d'écrire. Continuer ainsi jusqu'à ce que chaque enfant ait écrit une phrase pour chaque histoire.
- Lire les histoires à voix haute.

Histoire collective

Temps requis : 45 minutes

MATÉRIEL

- Aucun

CONDITIONS IDÉALES...

- En petits groupes ou en grand groupe
- Âges : 5 à 8 ans, 9 à 12 ans, 13 ans et plus
- Espaces intérieurs restreints

Permet de développer des compétences en...

- Écriture, imagination, coopération

Temps nécessaire pour la préparation : 0 minutes

- Très peu de (voire aucune) préparation requise.

Consignes

- Expliquer aux enfants que chaque histoire a un début, un milieu et une fin.
- Expliquer que le début d'une histoire permet de dire au lecteur qui est dans l'histoire (les personnages) et où se passe l'histoire (lieux).
- Expliquer que le milieu de l'histoire donne plus de détails et qu'il contient les grandes lignes d'action, les événements importants et les problèmes rencontrés par les personnages (péripéties).
- Expliquer que la fin de l'histoire est le moment où les problèmes trouvent une solution (résolution) et où l'histoire se termine.
- Faire asseoir les enfants en cercle et leur faire commencer une histoire en leur demandant de dire un mot chacun à tour de rôle.
- Lors du premier tour, faire travailler les enfants sur le début de l'histoire.
- Lors du second tour, faire travailler les enfants sur le milieu de l'histoire.
- Puis, séparer les enfants en duos ou en individuel et les faire écrire la fin de l'histoire collective qui vient d'être produite.
- Demander à ceux qui le souhaitent de lire la fin qu'ils ont écrite.

Textes à trous / *MadLibs*

18

Temps requis : 15 minutes

MATÉRIEL

- Livre de *MadLibs* ou papier et crayons de plomb
- Optionnel: ordinateur et imprimante

CONDITIONS IDÉALES...

- En individuel ou en petits groupes
- Âges : 5 à 8 ans, 9 à 12 ans, 13 ans et plus
- Espaces intérieurs restreints

Permet de développer des compétences en...

- Vocabulaire

Temps nécessaire pour la préparation : 0-15 minutes

- Acheter un livre *MadLibs* ou faire le vôtre ou imprimer un *MadLibs* à partir d'Internet.

Consignes

- Demander aux enfants de remplir leur texte à trous de style *MadLibs* ou d'en créer un, seul ou en petits groupes.
- Utiliser des mots farfelus pour rendre le jeu plus drôle !

Adaptations, idées et conseils

Les enfants peuvent aussi créer leur propre texte à trous et demander à un ami de le remplir.

L'écriture musicale

Temps requis : 20 minutes

MATÉRIEL

- Papier
- Crayons
- Table
- Chaises

CONDITIONS IDÉALES...

- En petits groupes
- Âges : 5 à 8 ans, 9 à 12 ans
- Espaces intérieurs restreints

Permet de développer des compétences en...

- Écriture, lecture

Temps nécessaire pour la préparation : 5 minutes

- Placer les chaises en cercle autour de la table.
- Prévoir une chaise par campeur.

Consignes

- Placer des chaises autour d'une table.
- Il doit y avoir une feuille de papier et un crayon sur la table devant chaque chaise.
- Faire asseoir chaque enfant sur une chaise et leur demander de commencer une histoire.
- Leur donner 2 minutes, puis faire jouer une musique entraînante.
- La musique est le signal pour qu'ils se lèvent et dansent autour des chaises (comme dans le jeu de la chaise musicale).
- Quand la musique s'arrête, ils doivent s'asseoir rapidement sur une chaise, lire l'histoire et la continuer.
- Après quelques fois, commencer à enlever des chaises (comme dans la chaise musicale) et retirer les enfants qui n'ont pas de chaise lorsque la musique s'arrête.
- Lorsqu'il ne reste que quelques enfants, leur demander de terminer leur histoire.
- Lire les histoires à voix hautes.

Scrabble (sans planche)

20

Temps requis : 15 minutes

MATÉRIEL

- Papier
- Crayons

CONDITIONS IDÉALES...

- En individuel, en petits groupes ou en grand groupe
- Âges : 9 à 12 ans, 13 ans et plus
- Espaces intérieurs restreints

Permet de développer des compétences en...

- Écriture, lecture, orthographe

Temps nécessaire pour la préparation : 0 minutes

- Très peu (voire aucune) aucune préparation requise pour cette activité.

Consignes

- Il n'est pas nécessaire d'avoir une planche de jeu pour jouer au Scrabble ! Demander aux enfants d'écrire des mots et de les lier à d'autres mots qu'ils connaissent comme dans le Scrabble. Faire participer tout le monde et voir jusqu'où ils peuvent remplir la feuille.

Anagramme

Temps requis : 15 minutes

MATÉRIEL

- Papier
- Crayons de plomb ou stylos

CONDITIONS IDÉALES...

- En individuel, en petits groupes ou en grand groupe
- Âges : 9 à 12 ans, 13 ans et plus
- Espaces intérieurs restreints

Permet de développer des compétences en...

- Orthographe

Temps nécessaire pour la préparation : 5 minutes

- Créer des anagrammes

Consignes

- Demander aux enfants de résoudre les anagrammes ou d'en créer.
- Exemples d'anagrammes: BARRE = ARBRE, CHICANE = CANICHE, RATS = ARTS, CHARIOT = HARICOT

Lecture animée – Ma vie de ver de terre

Titre de l'album – Auteur(e) – Maison d'édition

Ma vie de ver de terre – Doreen Cronin - Scholastic

Résumé de l'histoire

Les hauts et les bas de la vie d'un ver de terre sont ici révélés par le biais du journal personnel d'un fils ver de terre de bonne famille. Fait étonnant, la vie de ver de terre n'est pas tellement éloignée de celle des humains, même si ces derniers grignotent rarement leurs travaux scolaires lorsqu'ils ont un petit creux...



Animation de lecture suggérée : Les petits vers

Déroulement

L'animateur/lecteur demande aux enfants ce qu'ils connaissent des vers de terre. Il peut demander « Quand voyons-nous le plus souvent des vers de terre ? Que mangent-ils ? » Il les invite à s'installer comme des vers pour écouter l'histoire ; en gardant les bras le long du corps et les jambes collées, ou enroulé dans une serviette, etc. On peut bouger, mais seulement en se tortillant comme un ver ! L'animateur/lecteur prend alors une voix de narrateur et lit l'histoire à voix haute.

Après la lecture, on peut revenir sur les questions posées au début et valider nos connaissances.

Activité de prolongement #1 : Observation de vers de terre

Matériel requis

- Assiette de carton ou contenant
- Un peu de terre

Profitez d'une journée humide et partez à la « chasse » aux vers de terre. Emplissez une assiette avec de la terre, placez-y vos trouvailles et observez ! N'oubliez pas de remettre les vers dans la nature à la fin de l'activité et de bien laver vos mains.

Activité de prolongement #2 : Composition originale

À la manière du ver de terre, imaginez que vous êtes un animal ou un objet et décrivez votre vie.

L'activité peut se faire en groupe :

- On choisit l'objet ou l'animal
- On décrit ses qualités, ses forces, son milieu de vie...
- On cherche son utilité, ses restrictions...
- Et on commence à s'exprimer en son nom !

L'activité peut se faire à l'oral ou à l'écrit.

Lecture animée – Pomelo découvre

Titre de l'album – Auteur(e) – Maison d'édition

Pomelo découvre – Ramona Badescu - Albin Michel



Résumé de l'histoire

Pomelo a soudain une envie de promenade. Avec Stela ils découvrent la nature : les grandes fleurs, les chemins caillouteux, sablonneux. La vie de la forêt est passionnante de près comme de loin, Pomelo en fait l'expérience. Tout devient digne d'être observé, et découvert... même les sensations intimes, le temps qui passe, la vie qui fourmille et les grandes questions existentielles.

Animation de lecture suggérée : Cherche et trouve

Déroulement

Les illustrations de l'album sont riches. Pendant la lecture, l'animateur/lecteur peut s'arrêter et demander aux campeurs s'ils peuvent trouver certains éléments sur la page. L'animateur/lecteur peut donner des défis à tout le groupe ou nommer un enfant à la fois (en s'assurant de nommer chaque enfant au moins une fois). Vois-tu une fleur rose ? Peux-tu trouver une boîte de conserve ? Où est la théière ?

Activité de prolongement #1 : Cherche et trouve dans la nature

Matériel requis

- Aucun

Déroulement

Les enfants se transforment en explorateurs. Lors d'une sortie en nature, observez autour de vous. L'animateur demande aux campeurs de lui montrer ou de lui rapporter des choses qui se trouvent dans la nature. Exemples : un pissenlit, une branche morte, un champignon, une feuille d'érable, etc.

Activité de prolongement #2 : Laisser sa trace

Matériel requis

- Craies

Déroulement

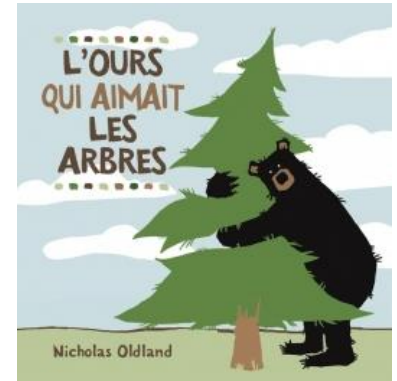
1. Sur une grande surface où il est possible de tracer avec des craies (asphalte, trottoir, mur), une personne s'installe bras et jambes écartées.
2. Utilisez les craies pour tracer son contour.
3. Une fois le premier contour effectué, la personne peut se relever.
4. En alternant les couleurs, refaire le contour en agrandissant chaque fois pour créer une œuvre d'art !



Lecture animée – L'ours qui aimait les arbres

Titre de l'album – Auteur(e) – Maison d'édition

L'ours qui aimait les arbres – Nicolas Oldland – Scholastic



Résumé de l'histoire

Il était une fois un ours très heureux et très affectueux. Il avait tellement d'amour à donner qu'il faisait un câlin à chaque être vivant qu'il croisait dans la forêt. Mais un jour, il rencontra un humain armé d'une hache. Soudain, il n'eut plus aucune envie d'être affectueux... À l'aide de personnages charmants, la fable contemporaine de Nicholas Oldland illustre le pouvoir extraordinaire d'un câlin.

Animation de lecture suggérée

Déroulement

Pour la lecture de cette histoire, proposez aux enfants d'apporter un toutou de la maison si possible. L'animateur peut aussi apporter lui-même un toutou que les enfants pourront serrer à tour de rôle, ou utiliser une mascotte du camp. Avant de lire l'histoire, l'animateur/lecteur explique aux campeurs qu'ils seront des ours affectueux eux aussi. Puis, l'animateur/lecteur prend une voix de narrateur et commence la lecture de l'histoire. À chaque fois que l'ours fait un câlin, les campeurs sont invités à faire un immense câlin à leur toutou.

Activité de prolongement #1 : L'arbre de l'amitié

Matériel requis

- Papier construction vert, ou tout autre couleur au choix
- Ciseaux
- Crayons
- Gomme bleue, colle ou ruban adhésif

Déroulement

1. Le responsable du groupe prépare un arbre. On peut le dessiner sur une grande feuille de papier, ou le bricoler à partir de carton. Collez l'arbre sur un mur ou déposez-le sur une grande surface.

2. Chaque campeur trace le contour d'une feuille d'arbre sur du papier construction vert, et la découpe.
3. Chaque campeur écrit sur sa feuille, pourquoi il aime les arbres, ou pourquoi les arbres sont nos amis.
4. Les campeurs collent leurs feuilles sur les branches de l'arbre pour le décorer.
5. En groupe, on peut relire tous les mots écrits et en ajouter d'autres.

Activité de prolongement #2 : Création d'un herbier

La création d'un herbier est idéale pour apprendre tout en s'amusant. Les enfants adorent cueillir des fleurs et ramasser des feuilles pendant les promenades.

Matériel requis

- Une grande enveloppe brune
- Une agrafeuse
- Un bâton de colle
- Des ciseaux
- Des feuilles blanches, ou papier construction
- Du papier à motifs (arbres, fleurs, papillons)
- Du ruban adhésif
- Des feuilles ou des fleurs séchées
- Crayons

Déroulement

1. Récoltez des fleurs et des plantes lors d'une promenade en nature, et faites-les sécher dans un journal sous un livre lourd.
2. Utilisez l'enveloppe marron comme couverture de votre herbier. Il n'y a rien de plus simple ! Fermez l'enveloppe vide puis disposez un petit tas de feuilles blanches (ou autre papier) dessus. Vérifiez qu'elles sont bien centrées. Pliez le tout au milieu pour donner une forme de livre.
3. Mettez deux agrafes en diagonales, en haut et en bas, pour fixer le tout. Faites 2 nouveaux plis verticaux, à droite et à gauche du premier, au niveau des agrafes. Cela va former la tranche de votre petit livre.
4. Fixez bien la tranche contre l'enveloppe avec de la colle et décorez la page couverture.
5. Récoltez des plantes et des fleurs, au parc ou en forêt.
6. Fixez une feuille (ou fleur) par page à l'aide du ruban adhésif, inscrire le nom de la plante et ses observations.

Activité tirée de Mômes.net