

Lectures animées et jeux de littératie



Quelques idées proposées par Joëlle Marion, gestionnaires des programmes – sud du Québec, au Collège Frontière

ANIMER DES LECTURES



La ronde du livre

Les enfants et l'animateur sont assis en rond. Après avoir présenté le livre (le titre, l'auteur, la maison d'édition), l'animateur 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 passe le livre au suivant. À chaque page lue, le public félicite le lecteur en applaudissant très fort! Une personne peut décider de passer son tour. Personne n'est obligé de lire, surtout dans un groupe multiâge.



Fais-moi un dessin

L'animateur ou un volontaire lit l'histoire à voix haute, en prenant son temps. On ne montre pas les dessins. Les membres du groupe doivent dessiner l'histoire telle qu'ils se la représentent au fur et à mesure (chacun son dessin ou une œuvre collective). À la fin de l'histoire ou après quelques pages, selon l'intérêt du groupe, on compare nos œuvres avec les dessins du livre ou de l'histoire en ligne. Quelles sont les différences? Quelles sont les ressemblances?



Pour poursuivre l'activité à la maison

On peut ensuite demander aux enfants d'emporter leur dessin à la maison. Le soir, avant de dormir, l'enfant raconte l'histoire à ses parents à partir des dessins; il peut aussi leur demander de lui raconter une histoire à partir de ses dessins.



L'histoire mimée

Des membres du groupe sont désignés pour représenter les personnages de l'histoire et mimer les actions au fur et à mesure que l'animateur raconte. Si le récit manque de personnages, on peut aussi demander à tous les enfants du groupe de mimer la même chose en même temps!



La boîte à défis

Les membres du groupe suggèrent des consignes et on les note, chacune sur un morceau de papier, pour constituer notre boîte à défis, par exemple lire avec une voix de grand-mère, lire avec une voix de robot, lire en chantant, lire en chuchotant, etc. Avant une lecture, on pige un papier. Le lecteur doit relever le défi qui y est inscrit et lire pour son groupe en suivant la consigne!

★ FAIT INTÉRESSANT ★

La plupart des animations proposées peuvent facilement se faire en famille ou en groupe avec des dyades parent-enfant.

JOUER AVEC LES MOTS | LES RÉCHAUFFEMENTS ALPHABÉTIQUES



Le scribe, le coureur et la statue

Matériel : 1 crayon et un paquet de Post-it par équipe

Déroulement : En équipe de trois, chaque équipe désigne un scribe (écrivain), un coureur et une statue.

Il s'agit d'une course de vitesse. L'animateur accorde un temps de jeu (par exemple deux minutes) et établit à quelle distance les statues se placeront. Les statues prennent une pause de statue et doivent rester immobiles, autant que possible.

Le scribe doit écrire sur un Post-it un mot qui correspond à une partie du corps. Il le donne au coureur. Le coureur doit lire le mot et aller le coller sur la bonne partie du corps de la statue de son équipe. Le coureur revient vers le scribe, qui lui donne un autre mot, et ainsi de suite. L'équipe qui réussit à coller le plus de mots sur sa statue à la fin du temps donné gagne la partie. Pour mettre de l'ambiance, les spectateurs encouragent les équipes!



La course à relais

Diviser le groupe en équipes. Utiliser des phrases de tonaventure.com qui ont le même nombre de mots (une phrase par équipe). Écrire sur des morceaux de papier ou des petits cartons tous les mots et la ponctuation de chaque phrase (un mot ou signe de ponctuation par carton).

Pour la course, on place les mots à bonne distance de l'équipe, face cachée. Au signal, un joueur va récupérer un carton et le rapporte à son équipe, et ainsi de suite, chacun son tour, jusqu'à ce que tous les cartons soient rassemblés. L'équipe doit replacer les mots en ordre pour refaire la phrase. La première équipe à compléter le défi gagne!

Variation : ajouter au défi en imposant des consignes pour le déplacement, ou placer les mots dans des contenants fermés que les joueurs devront ouvrir.



L'extraterrestre

Un joueur est désigné comme extraterrestre et sort de la salle. L'animateur choisit ou pige un mot, par exemple EAU. Les participants nomment le plus de mots auxquels ils peuvent penser qui a un lien avec ce mot (beau, liquide, nager, piscine, boire, pluie, etc.). On veut LE PLUS de mots possible. Tous les mots sont notés sur un tableau ou une grande feuille. Par la suite, le joueur qui était sorti revient. Il ne doit pas voir les mots qui ont été notés. Les joueurs doivent alors tenter de décrire à l'extraterrestre ce qu'est l'eau, mais sans utiliser aucun des mots qui ont été nommés! L'objectif est que l'extraterrestre réussisse à deviner de quoi il s'agit.

Variante : une équipe contre l'autre (on choisit les mots que l'autre équipe ne pourra pas utiliser)



Le jeu du dictionnaire

On divise le groupe en équipes. L'animateur choisit un ou plusieurs mots au sens inconnu des autres participants. Chaque équipe doit suggérer une définition. On passe au vote pour déterminer quelle est la définition la plus réaliste. L'équipe ou le joueur ayant cumulé le plus de points gagne. L'animateur donne la vraie définition; si une équipe l'avait trouvée, elle gagne plus de points!