



5-6
ans

7-8
ans



PETITS TRUCS pour une lecture animée

AVANT

- Aborde le thème avec ton groupe
- Fais ressortir les connaissances des jeunes
- Fais des prédictions sur le livre
(à l'aide du titre, de la couverture, des images, etc.)

PENDANT

- Change de voix, d'intonation
- Déguise-toi, utilise des éléments de décor pour imaginer l'histoire
- Pose des questions aux jeunes (ex. connais-tu ce légume, connaissais-tu la couleur de ce fruit, etc.)
- Fais des liens avec leur vécu (ex. as-tu déjà vécu la même situation, as-tu déjà goûté à cet aliment, etc.)

APRÈS

- Pose des questions et suscite les discussions
(ex. auriez-vous fait la même chose, pourquoi pensez-vous qu'il a agi comme ça, etc.)
- Fais un jeu avec ton groupe sur la thématique des fruits et légumes pour faire un lien avec leurs lectures et aller encore plus loin dans l'exploration et le développement de connaissances

Pssst! Des idées de jeux te sont proposées aux pages suivantes, selon ton groupe d'âge. L'important c'est d'avoir du plaisir!

5 IDÉES EXPRESS pour introduire la lecture au camp

Bâtis un fort et fais-y la lecture



Éteins les lumières et lis avec une lampe de poche



Utilise les jeunes pour mettre l'histoire en scène, chacun avec son personnage, pour rendre l'histoire vivante



Installe un coin de lecture lors d'une sortie au parc ou sur l'heure du dîner



Utilise des livres de référence pour une activité (expérience, sport, nature, etc.)



JEU 1

Aliments mystères



Matériel

Cartons d'aliments – Disponibles pour impression sur le [portail de Tremplin Santé](#)

Pssst! Si tu n'as pas les cartons d'aliments, tu peux découper des fruits et légumes dans des circulaires ou faire un atelier de dessins de fruits et légumes avec tes jeunes avant l'activité!

Préparation

Sélectionne les cartes qui représentent un fruit ou un légume dans le paquet de cartons d'aliments.

Objectif

Savoir reconnaître les fruits et légumes par leurs caractéristiques (ex. : couleur, texture, saveur, etc.).



Description du jeu

1. Choisis un jeune qui aura comme rôle de deviner. Il se place devant les autres jeunes.
2. Un autre membre du groupe pige un carton d'aliment et va le placer sur le front de la personne qui doit deviner sans lui montrer.
3. Le jeune qui devine doit tenir le carton sur son front et poser des questions aux autres jeunes pour trouver le fruit ou le légume mystère. Il peut poser des questions fermées (de type oui ou non) ainsi que des questions ouvertes.
4. Tu peux aider en suggérant des questions qui pourraient aider à deviner.
5. Une fois que l'aliment est deviné, tu peux donner de l'information supplémentaire et même poser des questions (ex. : as-tu déjà goûté à cet aliment, quelle est la couleur de ce fruit, etc.). Cela permet d'en apprendre plus aux jeunes et de stimuler leur curiosité!



Pour des suggestions de lecture, réfère-toi à cette icône.

JEU 2

Invention alimentaire



Matériel

Papier et crayons de couleur

Objectif

Développer le vocabulaire alimentaire (ex. : goûts, textures, saveurs, etc.).



Description du jeu

1. Demande aux jeunes d'inventer un nouveau fruit ou un nouveau légume.
2. Invite-les à dessiner leur invention, à la nommer et à définir ses caractéristiques (par exemple : goût, texture, couleur, élément de nouveauté, utilité, manière de la cuisiner et de la consommer, etc.).
3. Demande aux jeunes de présenter leur nouveau fruit ou légume au groupe.
4. Une fois les aliments présentés, fais réagir les jeunes sur ce qu'ils ont entendu (ex. : quel est l'aliment le plus original, quel aliment aimerais-tu goûter, etc.).

Variantes

- Utilise une variété de matériel de bricolage pour faire l'activité (cartons, crayons, feutres, etc.).
- Fais une murale avec les dessins des aliments inventés par les jeunes.
- Invite les jeunes à créer une pièce de théâtre, une annonce radio ou une publicité télé pour présenter leurs aliments.
- Impose un défi supplémentaire (ex. : l'aliment inventé doit être de couleur rouge, l'aliment inventé doit se manger froid, etc.).



Pour des suggestions de lecture, réfère-toi à cette icône.

