



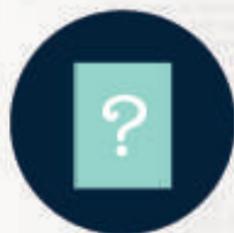
fiches
d'activités



MISSION LECTURE
Saguenay-Lac-Saint-Jean

9-12 ans

avant



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

pendant



- Poser des questions aux campeurs
- Faire des liens avec leur vécu

après



- Poser des questions
- Susciter les discussions
(ex. : est-ce que vous auriez fait la même chose, pourquoi pensez-vous qu'il a agi comme ça, etc.)



5

idées express pour introduire la lecture au camp

- Lire dehors, étendus sur l'herbe ou sur une couverture
- Lire une histoire sans parler, seulement en mimant
- Les campeurs font la lecture en incarnant chacun un personnage
- Utiliser un livre comme appui de référence (ex. : règlement d'un sport)
- Introduire les mots dans vos activités : leur faire lire une recette, une expérience, etc.

Pour des
suggestions de lecture,
référez-vous à cette icône.



Activité 1

Sorcier, géant, lutin

matériel

Aucun

préparation

1. Séparez les jeunes en deux équipes qui choisissent chacune un personnage (géant, sorcier ou lutin), en secret.

La règle est la suivante : les géants dévorent les sorciers, les sorciers dévorent les lutins et les lutins dévorent les géants.

2. Quand le choix est fait, chacune des équipes détermine un territoire qui sera son camp, puis, vous demandez aux deux équipes de se rapprocher au milieu.
3. Quand l'animateur du jeu l'annonce, tous les participants dévoilent leur identité. À ce moment, si l'équipe A a choisi d'être **lutin** et que l'équipe B a choisi d'être **géant**, les membres de l'équipe B doivent retourner le plus vite possible dans leur camp et ceux de l'équipe A, tenter d'attraper le plus de membres de l'équipe B. Les joueurs attrapés se retrouvent dans l'équipe adverse.
4. Si les deux équipes ont choisi le même personnage, il y a match nul.

Le jeu se termine quand il ne reste plus qu'une personne qui devient le ou la gagnante!

Variante : Vous pouvez utiliser des créatures de livres plutôt que celles proposées.





Activité 2

Devine la créature

matériel

• Post-it • Crayons

préparation

1. Dressez une liste de créatures fantastiques ou de monstres célèbres et inscrivez-les sur des Post-it.
2. Assis en cercle, par petit groupe, les joueurs ont tous, collé sur leur front, un Post-it sur lequel est inscrit le nom à trouver.
3. À chacun son tour, les joueurs doivent poser UNE question aux autres pour avoir des indications sur leur Post-it.

Le premier qui a trouvé ce qu'il a d'inscrit sur son front gagne, mais la partie peut cependant continuer jusqu'à ce que tout le monde ait trouvé le mot inscrit sur son Post-it.



exemples

- Elfe
- Gargouille
- Minotaure
- Ogre
- Cyclope
- Yéti
- Centaure
- Momie
- Frankenstein
- Dracula
- Fée
- Lutin
- Licorne



Pour des
suggestions de lecture,
référez-vous à cette icône.



Activité 1

Mon profil d'influenceur

matériel

• Revues • Ciseaux • Colle • Cartons

préparation

1. À l'aide de découpures de revues, chaque jeune aura à représenter sa personnalité en image.
2. Vous pouvez donner des spécificités afin de les aider, par exemple : on veut retrouver une représentation de vos aspirations, de vos intérêts, de vos amis, de votre famille, etc.

Chacun peut ensuite le présenter au groupe sous une formule de youtubeur.





Activité 2

Booktubeur

matériel

Aucun

préparation

1. Chaque jeune est invité à présenter sous forme d'une capsule booktube, un livre qu'il apprécie.
2. Vous pouvez ajouter des contraintes de temps ou des accessoires à intégrer à leur capsule pour rendre le tout amusant et créatif!

Normalement, un booktube comprend au moins ceci :

- le titre et l'auteur;
- un résumé de l'histoire ou du propos;
- une explication de la raison pour laquelle le jeune aime ce livre (originalité, style de l'auteur, sujet, etc.).



qui
es-tu?



Pour des
suggestions de lecture,
référez-vous à cette icône.



Activité 1

La chose qui me rend bizarre

matériel

Aucun

préparation

1. À chacun son tour, les jeunes peuvent partager un trait de leur personnalité qui leur est vraiment unique ou qui peut les rendre « bizarres » aux yeux des autres.

Une belle façon d'échanger autour de la différence.

Vous pouvez vous appuyer sur les livres proposés!



qui
es-tu?



Activité 2

Qui suis-je?

matériel

• Feuilles • Crayons

préparation

1. Sans dévoiler sa propre identité, chaque jeune écrit sur une feuille dix indices le concernant. Puis, il remet la feuille au moniteur.
2. Vous pouvez ensuite sélectionner une feuille et lire les indices, l'un après l'autre, et les jeunes tentent d'identifier la personne mystère.

je suis petit

je n'aime
pas les chats



Je porte
souvent des
chapeaux

j'ai des
lunettes

j'aime
vraiment
les
bleuets

Pour des
suggestions de lecture,
référez-vous à cette icône.



Activité 1

Le dictionnaire trompeur

matériel

• Papier • Crayons • Dictionnaire

préparation

Ce jeu est basé sur un jeu de société populaire **Dictionary Deception**.

1. Pour commencer, l'animateur choisit un mot dont tous les jeunes ignorent le sens.
2. L'animateur écrit le mot sur un tableau ou sur une feuille de façon à ce que tout le monde le voie bien ET écrit sur une feuille la définition de ce mot que personne ne doit voir.
3. Chaque jeune écrit également sur une feuille une définition inventée de ce même mot et redonne ensuite sa définition à l'animateur.
4. L'animateur lit toutes les définitions au groupe (sans oublier d'inclure la vraie!).
5. Les jeunes réfléchissent sur les définitions et doivent ensuite voter pour celle qu'ils croient être la bonne.

Chaque bonne réponse vaut un point.

Chaque fois qu'un autre jeune vote pour la définition d'un camarade (la fausse définition), ce camarade reçoit un point également.

Celui avec le plus de points gagne la partie!

Le jeu peut être adapté pour différentes thématiques, mais allez-y avec des mots effrayants!

libouret

étamine

infamie

gavroche

soleret

hélicon



Activité 2

Fais-moi un mime qui fait peur

matériel

• Papier • Crayons • Chronomètre

préparation

1. Divisez le groupe en deux équipes.
2. Chacune d'elle écrit sur un bout de papier des mots ou expressions reliés à la peur et à l'horreur. Ajustez le nombre de mots selon le temps disponible.
3. Les équipes échangent ensuite leurs bouts de papier avec ceux de l'autre équipe, sans regarder ce qui est inscrit dessus.
4. Selon le temps que vous avez déterminé, démarrez le chronomètre.
5. Une après l'autre, les équipes devront faire deviner, par des mimes, le plus de mots possible à leurs coéquipiers.

Un point est accordé à chaque mot trouvé avant que le temps ne soit écoulé!

Variante : Faire le même concept, mais avec des dessins plutôt que des mimes.



Pour des
suggestions de lecture,
référez-vous à cette icône.



Activité 1

La chasse au trésor alphabétique

matériel

• Papier • Crayons • Dictionnaire

préparation

1. L'animateur remet à chaque jeune (ou équipe de jeunes) un sac ou un contenant.
2. L'animateur choisit ensuite une lettre qu'il nomme aux équipes.
3. Les équipes ont dix minutes pour récolter le plus d'objets commençant par la lettre choisie.

Selon le temps dont vous disposez, vous pouvez faire plusieurs rondes avec des lettres différentes.





Activité 2

Mandala de la nature

matériel

Aucun

préparation

1. Vous devez d'abord aller marcher en nature avec vos jeunes afin de ramasser des branches, des roches, des feuilles et tout autre objet se trouvant dans la nature.
2. Après la collecte, vous pouvez séparer le groupe en équipes ou vous pouvez décider de faire un projet collectif.
3. À partir des objets amassés, vous devrez dessiner sur le sol un mandala ou un autre dessin de votre choix.





Pour des
suggestions de lecture,
référez-vous à cette icône.



Activité 1

Les 12 travaux d'Hercule

matériel Aucun (ou articles de sport selon les défis établis)

préparation

L'idée de cette activité est d'établir autant de « records » que possible... Plus ils sont loufoques, mieux c'est!

Les idées peuvent inclure « faire le plus de pirouettes de suite », « faire rebondir un ballon de basket sur la plus longue période de temps », etc. Laissez les participants utiliser leur imagination et faire preuve de créativité pour trouver des records loufoques à réaliser.

Il est important d'avoir un bon mélange de records sur la base de différentes qualités pour vous assurer que personne ne se sente exclu : l'endurance, l'intelligence, la force, etc. Tout le monde est bon à quelque chose, même si cela signifie garder en équilibre une cuillère sur son nez pendant sept minutes.





Activité 2

De la description à l'action

matériel

- Document « créatures mythiques »
- Papier
- Crayons
- Peinture (matériel de bricolage)

préparation

À l'aide du document descriptif de quelques créatures mythiques, les participants auront à dessiner (modeller ou peindre...) une créature avec comme seule aide les éléments de descriptions fournis. Vous pouvez faire choisir aux jeunes la créature qu'ils souhaitent créer, ou lire à voix haute une description à la fois et chaque jeune le dessine en même temps.

Vous pourrez comparer leurs interprétations par la suite!

Cerbère

C'est un chien à trois têtes et à queue de dragon. Il a des dents dont la morsure est empoisonnée comme celle de la vipère.

la Chimère

C'est un animal avec un corps de chèvre, une tête de lion et une queue de dragon. Elle crache des flammes.

le Sphinx

Ce monstre a le visage et la poitrine d'une femme, un corps de lion, des ailes d'oiseau et une queue de dragon.

le Minotaure

C'est un monstre hideux au corps d'homme surmonté d'une tête de taureau.

l'Hydre de Lerne

Cette créature monstrueuse avait le corps d'un chien et sept têtes. Son haleine était empoisonnée.

les Centaures

Ils avaient un buste d'homme terminé par un corps de cheval.

Les Harpies

Au nombre de trois, elles étaient mi-femmes, mi-oiseaux. Elles avaient un visage de femme ridé et un corps de vautour avec un bec, des serres crochues et des ailes.

les Satyres

Ils étaient mi-hommes, mi-boucs : leur visage et leur torse étaient humains, mais ils avaient de petites cornes, de longues oreilles, des pieds de bouc et une longue queue.

Méduse

C'est une Gorgone qui avait deux immenses ailes, une face ronde et hideuse, une langue pendante et de grandes dents. Son corps était couvert d'écailles d'or et sa chevelure était constituée de serpents.



Pour des
suggestions de lecture,
référez-vous à cette icône.



Activité 1

Cadavre exquis

matériel

• Feuilles et crayons • Lieu pour écrire

préparation

Cette activité, n'ayant comme simple objectif que de s'amuser et de rigoler, demande aux jeunes d'écrire et est donc idéale lors de moments plus calmes.

Chacun des participants doit avoir une feuille et un crayon pour écrire.

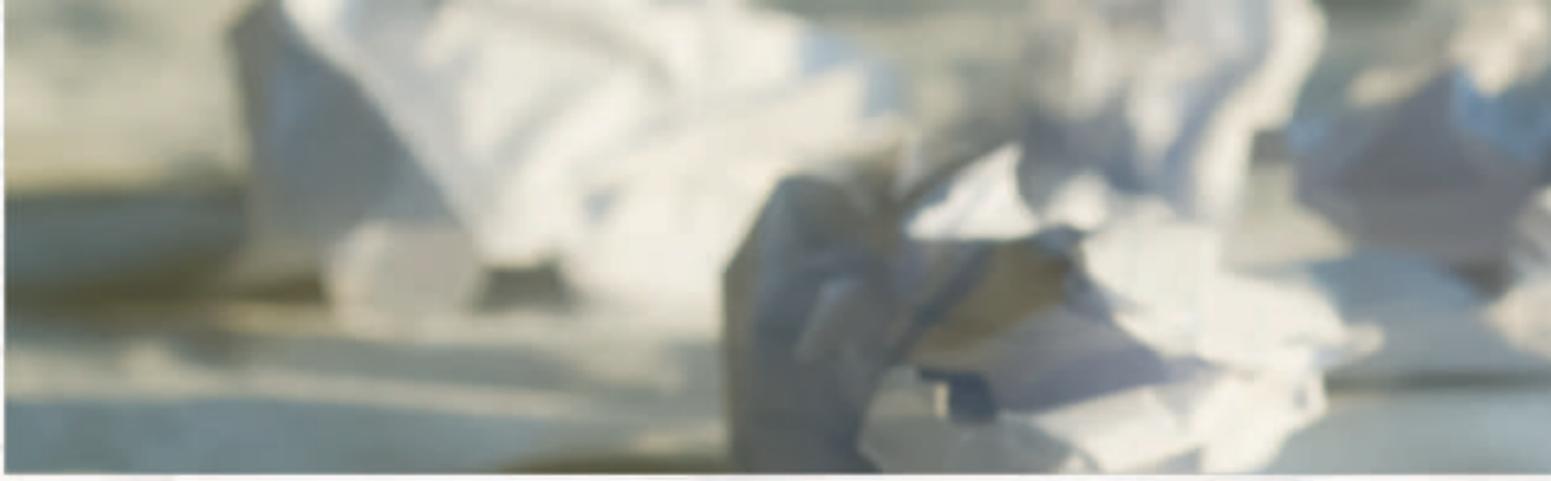
1. Sur la première ligne, il écrit et complète la question suivante, en lien avec la thématique du voyage (ex. sur une île déserte, un pilote d'avion, etc.) :

«Qu'est-ce que
je ferais si j'étais...?»

2. Chaque joueur plie la feuille de sorte à cacher la question et la passe alors au joueur placé à côté de lui.
3. Sur la feuille qu'il vient de recevoir, le participant répond à sa propre question, en donnant autant de détails que possible.
4. On fait ensuite une autre rotation, mais cette fois-ci, à tour de rôle, chacun lit à voix haute la question puis la réponse qu'il a reçue.

Variante : Plutôt que de lire après un seul tour, vous pouvez répéter la logique « question/réponse » plusieurs fois.

Vous pouvez également changer la thématique ou la question de départ.



Activité 2

La boulette

matériel

• Papier • Crayon • Chronomètre

préparation

Avant de commencer, chaque joueur inscrit en silence et sans rien montrer à ses voisins, sur de petits bouts de papier, trois à cinq mots en lien avec le voyage (vous pouvez définir des pays ou des cultures par exemple).

Chaque papier doit comporter un seul mot. Les papiers sont ensuite pliés en quatre, puis regroupés dans un bocal.

1. Les joueurs forment alors des équipes de deux à quatre joueurs, selon l'effectif du groupe. Une équipe est tirée au sort pour commencer le jeu.
2. L'un des membres pige un papier et dispose d'une minute pour faire deviner à ses coéquipiers le mot inscrit, sans évidemment le prononcer. Si les coéquipiers trouvent le mot avant la fin du temps autorisé, un second papier est tiré au sort, et ainsi de suite tant que la minute n'est pas écoulée. Chaque mot deviné fait gagner un point à l'équipe concernée (définir quelqu'un pour compter les points).
3. À la fin de la minute, une autre équipe prend le relais.
4. Quand toutes les équipes ont joué, un nouveau tour commence avec les règles suivantes :
 - 4.1 Au premier tour, le joueur qui tire au sort un papier peut prononcer autant de mots qu'il veut pour aider ses coéquipiers. Il peut aussi utiliser le mime, mais il lui est interdit d'épeler le mot ou d'utiliser un synonyme ou un mot trop proche.
 - 4.2 Au deuxième tour (une fois que toutes les équipes ont joué une première fois), le joueur qui tire le papier a le droit de prononcer qu'un mot pour aider ses coéquipiers. Ceux-ci peuvent faire autant de propositions qu'ils le souhaitent.
 - 4.3 Au troisième tour, le joueur qui tire le papier n'a plus droit à aucune parole. Seul le mime est autorisé. Les coéquipiers ont le droit de faire autant de propositions qu'ils le veulent.
5. À la fin du troisième tour, on comptabilise les points de chaque équipe.



Pour des **suggestions de lecture**, référez-vous à cette icône.



Activité 1

Le continuum

matériel

papier et crayon

(possibilité de faire l'activité sans matériel)

préparation

Les participants doivent trouver et écrire, sur un papier, un mot associé aux records demandés par l'animateur. Ils écrivent leur réponse et doivent la comparer avec celle des autres pour ensuite se placer en ordre (l'un derrière l'autre) selon le nombre de lettres correspondant au défi demandé. L'animateur vérifie ensuite les réponses et valide l'ordre du continuum.

1. Le mot le plus long

2. Le mot contenant le plus de E

3. Le mot le plus long qui ne contient pas de E

4. Le mot avec le plus de L

5. Le plus long mot contenant une seule voyelle

6. Le mot qui contient le plus de voyelles

7. Le mot le plus drôle
(ici, on peut se fier aux rires des participants pour évaluer le continuum!)

8. Le mot le plus compliqué à lire (l'avis des participants peut aider ici aussi!)

9. Le mot qui contient le plus de lettres différentes

10. Le mot le plus long qui rime avec ananas

Variante : Les joueurs et l'animateur peuvent se lancer d'autres défis en lien avec les mots ou la thématique de leur choix (p. ex. se placer en ordre selon leur date de naissance).



Activité 2

Le quiz des records

matériel

papier et crayon

(possibilité de faire l'activité sans matériel)

préparation

Le jeu est très simple, il s'agit d'un jeu-questionnaire dans sa plus traditionnelle version ! L'animateur nomme des énoncés concernant des records et les participants devront écrire sur une feuille leurs réponses. Le joueur étant le plus proche de la réponse gagne un point.

1. Le guépard est l'animal terrestre le plus rapide. À quelle vitesse peut-il courir? (120 km/h)
2. Le cachalot détient le record de temps sous l'eau pour un mammifère. Combien de temps peut-il rester avant de remonter à la surface? (90 minutes)
3. Le record des ongles les plus longs de l'histoire appartient à Lee Redmond, qui a commencé à les faire pousser en 1979. Quelle longueur ses ongles ont-ils atteinte? (8,5 mètres)
4. La tour du Djeddah en Arabie saoudite est l'édifice le plus haut au monde. Combien d'étages a-t-elle? (167 étages)
5. Combien mesurait la personne la plus grande jamais connue? (Il s'agit de Robert Wadlow et il mesurait 2,72 mètres.)
6. À combien de temps est établi le record de rebonds d'une balle de ping-pong sur une raquette? (3 heures 7 secondes)
7. Combien de records a battus Ashrita Furman, la personne qui détient le plus grand nombre de records du monde (dont celui de la balle de ping-pong!)? (259 records, mais seulement 100 n'ont jamais été battus par la suite)
8. Quel être vivant se déplace le moins vite avec une vitesse de 0,5 millimètre par seconde? (La limace)
9. Le record de mangeur de hot-dogs appartient à Joey Chestnut, un Californien de 36 ans. Combien a-t-il mangé de hot-dogs en 10 minutes? (75 hot-dogs)
10. La pizza la plus grande au monde fut créée à Fontana en Californie, en 2019. Combien mesurait-elle? (2,1 kilomètres)

Variante : Utilisez un livre de records pour trouver d'autres questions. Vous pouvez aussi jouer à « devine de quel record il s'agit » : un joueur choisit un record dans sa tête (ou à l'aide d'un livre) et les autres joueurs doivent trouver de quel record il s'agit en posant des questions se répondant seulement par oui et non.



Pour des
suggestions de lecture,
référez-vous à cette icône.



Activité 1

Le mot interdit

matériel Aucun

préparation

Les joueurs se mettent en cercle, sauf un, qui se place au milieu : c'est le suspect de l'enquête. Le but du jeu est de « faire craquer » celui du milieu. Pour cela, ils définissent un mot que le suspect ne doit pas prononcer : c'est le mot interdit!

À chacun leur tour, les joueurs posent une question au suspect, en lien avec la mise en situation de l'enquête. Le joueur doit prouver son innocence sans jamais prononcer le mot interdit. Si quelqu'un arrive à lui faire prononcer ce mot, alors c'est à son tour d'aller au centre. Les joueurs choisissent alors un nouveau mot interdit et ainsi de suite.

Voici quelques suggestions de mise en situation. Bien sûr, vous pourrez en créer avec les joueurs.

Le joueur au centre est soupçonné :

d'avoir volé un vélo hier au parc.

- Il ne peut pas dire le mot **vélo**.

de faire de la sorcellerie.

- Il ne peut pas dire le mot **magie**.

d'être ami avec un fantôme.

- Il ne peut pas dire le mot **fantôme**.

d'avoir mangé tout le chocolat de sa soeur.

- Il ne peut pas dire le mot **chocolat**.

de cacher un dragon dans sa garde-robe.

- Il ne peut pas dire le mot **feu**.



Activité 2

Enquête à tiroirs

matériel

papier et crayon

(possibilité de faire l'activité sans matériel)

préparation

Les phrases-tiroirs sont des phrases où le plus de mots possible sont décortiqués, ce qui en rend la compréhension presque impossible!

Voici quelques enquêtes à tiroirs à lire aux participants. Le but est de trouver qui est le coupable, de quoi et où. Attendez-vous à devoir relire les phrases plus d'une fois!

1.

L'employé de l'école qui m'enseigne des notions pédagogiques a pris, sans en avoir la permission, dans ce qui me permet de transporter mes livres d'école, un aliment composé de deux tranches de pain et d'une tranche de jambon qui devait être mangé par moi-même ce midi.

Mon professeur a volé mon sandwich dans mon sac à dos.

2.

La petite-fille de la mère de mon père a volé ce qui était destiné à être déposé dans mon compte de banque, à l'endroit où se cache la poussière du meuble moelleux où je dors.

Ma sœur a volé mon argent de poche qui était caché sous mon lit.

3.

Une personne, avec qui le fils de mes parents a un lien d'amitié, a utilisé des canettes de peinture pour faire un dessin sur un des quatre côtés de l'endroit où nous passons nos journées, du lundi au vendredi, sauf l'été!

L'ami de mon frère a fait un graffiti sur le mur de l'école.

4.

La fille de la sœur de ma mère a caché le petit objet essentiel à démarrer ce qui nous permet de nous déplacer rapidement, dans un contenant rempli de pièces de carton que nous devons assembler pour créer une image.

Ma cousine a caché les clés de voiture de sa mère dans une boîte de casse-tête.

5.

Le frère de la fille de ma mère a cassé l'objet qui sert à appeler ou à texter de la personne qui l'a mis au monde en le laissant tomber à l'endroit où les voitures roulent.

Mon frère a cassé le téléphone de ma mère en l'échappant dans la rue.

Variante : Vous pouvez proposer une phrase simple à l'ensemble des joueurs qu'ils devront transformer en histoire à tiroirs. Comparez ensuite les versions et voyez qui a réussi à compliquer le plus les choses! Vous pouvez demander aux joueurs de créer eux-mêmes une enquête à tiroirs, et vous devrez tenter de deviner qui est le coupable.