

FICHE LUDIQUE ET PÉDAGOGIQUE

Première version (24 mars 2020)

*À noter que la *Fiche ludique et pédagogique* sera régulièrement enrichie de nouvelles activités, lesquelles se trouveront toujours en page deux et seront facilement repérables grâce à ce ♥.

Vous êtes abonnés à Miniminus. Félicitations!

L'humour, la poésie, l'art, l'humanité, le rêve, sont les ingrédients préférés des artistes qui créent des histoires pour Miniminus. Dans ces récits, l'intelligence et la sensibilité des enfants sont respectées, stimulées et développées.

Voici des idées d'activités qui vous permettront d'exploiter pleinement, en classe ou à la maison, les nombreuses ressources que constitue Miniminus.

DÉCOUVRIR MINIMINUS

Si la tablette ou l'ordinateur sont accessibles à l'enfant, il doit d'abord apprendre à simplement tourner les pages. C'est là la seule interaction possible (et par ailleurs nécessaire) sur cette application.

Les animations, sur chaque illustration, sont programmées de manière à se dérouler lentement. L'enfant doit se familiariser avec ce rythme, qui a pour but de faire de chaque moment de lecture un moment paisible qui favorise l'observation.



CHOISIR UNE HISTOIRE

Selon des objectifs pédagogiques

Si vous êtes éducateur(trice) ou enseignant(e), nous vous suggérons de lire une première fois, pour vous-mêmes, les histoires de la bibliothèque Miniminus de façon à sélectionner les titres qui vous semblent les plus pertinents en regard de vos objectifs pédagogiques.

POUR FAIRE PLAISIR AUX ENFANTS

Choisissez pour chaque enfant une histoire qui lui convient bien, en fonction de ses goûts, de ses préoccupations, de son tempérament, etc. Associez, sur une liste, un titre à chaque élève, encouragez-le à lire « son » histoire.

Chacun des enfants pourra ensuite être invité à raconter et commenter « son » histoire devant la classe.

QUELLE HISTOIRE VA-T-ON LIRE AUJOURD'HUI?

À l'école :

- Pigez le nom d'un enfant, c'est lui qui choisira l'histoire!
- Imprimez les titres des histoires choisies, les découper, et piger.
- Après plusieurs utilisations de l'application, le premier qui peut nommer trois titres de la bibliothèque Miniminus choisit l'histoire de la journée.

* À noter que l'on peut sélectionner des histoires « favorites » qui s'enregistreront sur la tablette et seront disponibles sans Wi-Fi. Il suffit de cliquer sur l'étoile qui se trouve à l'extrême droite du bandeau de chaque histoire.

À la maison :

- Utilisez un dé! Le premier, parent ou enfant, qui obtient six, choisit l'histoire du jour ou du soir...
- Les yeux fermés, on fait dérouler la bibliothèque, et on s'arrête sur une histoire au hasard.

- Après plusieurs utilisations de l'application, le premier qui peut nommer trois titres de la bibliothèque Minimus choisit l'histoire de la journée.

JE LIS, TU LIS, NOUS LISONS

Certains enfants, qui pourtant savent lire, préfèrent se faire raconter une histoire plutôt que de la lire eux-mêmes. La lecture d'un conte est une excellente occasion pour eux de vous regarder, de vous entendre, de vous voir porter votre attention sur une activité complètement ludique. Minimus encourage les parents à se prêter au jeu... et à y mettre tout leur cœur!

Demandez ensuite à votre enfant de vous lire votre histoire préférée. Vous avez droit, vous aussi, à ce privilège...

COMPRENDRE UNE HISTOIRE

Si votre enfant ne comprend pas une histoire, ou n'en comprend qu'une partie, ce n'est pas bien grave : il suffit parfois d'y revenir plus tard. Aussi, il se peut que votre enfant et vous fassiez une analyse très différente de l'histoire que vous avez lue ensemble. C'est normal!

Les questions à poser :

- Que raconte cette histoire?
- Où cette histoire se passe-t-elle?
- Qui sont les personnages de l'histoire?
- Qu'est-ce qui arrive aux personnages?
- Pourquoi cela leur arrive-t-il?
- Qu'aurais-tu fait à leur place?
- Comment se termine l'histoire?
- Qu'est-ce que tu penses de cette histoire?

ANTICIPER

Pour apprendre à observer les illustrations, à porter son attention sur les détails qui les composent, on peut jouer à anticiper ce que raconte une histoire en observant attentivement le travail de l'illustrateur et retarder le moment de la lecture du texte.

- 1) Lire le titre : connaît-on tous les mots de ce titre? Le titre nous met sur une piste : que va nous raconter cette histoire?
- 2) Qui a écrit cette histoire? A-t-on déjà lu une histoire de cette autrice, de cet auteur? Quel en était le titre? Quel était le sujet de cette autre histoire?
- 3) Qui a illustré cette histoire? A-t-on déjà lu une histoire illustrée par lui ou elle? Quel en était le titre?
- 4) Faire défiler les images en prenant le temps d'observer les illustrations et les animations. (Si vous choisissez à ce moment une langue que vous ne connaissez pas, vous aurez plus de facilité à anticiper.) Pour chaque image, posez des questions :
 - Qui sont les personnages de cette histoire?
 - Qui est le personnage principal?
 - Que se passe-t-il dans cette histoire? Quel semble être le problème que vivent les personnages?
 - Quelles émotions vivent les personnages?
 - Quelle est mon illustration préférée?
- 5) Lire l'histoire.
- 6) Quelles sont les différences entre l'histoire imaginée et l'histoire réelle?

Suggestion de titres pour cette activité : *Ermeline et la fête des Chapeaux*, *Émile et la mer*, *La pomme de laitue* et *L'attente*.

JEU D'IMAGINATION : QU'EST-CE QUI ARRIVE APRÈS?

Quand on a terminé la lecture d'une histoire, il peut être amusant de se demander ce qui arrive ensuite aux personnages et d'ajouter des pages à notre histoire préférée!

Certaines histoires se prêtent bien au jeu « Qu'arriverait-il si... ». Pour vous aider à faire démarrer le moteur de votre imagination, posez ces questions, et inventez-en d'autres! (Insérez dans la phrase le nom du personnage principal de l'histoire que vous voulez poursuivre...)

Qu'arriverait-il si _____ tombait dans une poubelle pleine de pelures de bananes?

(Exemple : Qu'arriverait-il si Léon le caméléon tombait dans une poubelle pleine de pelures de bananes?)

Qu'arriverait-il si _____ prenait l'avion avec une mouffette?

(Exemple : Qu'arriverait-il si Lucretia prenait l'avion avec une mouffette?)

Qu'arriverait-il si _____ participait à une course de fabrication de muffins?

(Exemple : Qu'arriverait-il si Benoît et Boubou participaient à une course de fabrication de muffins?)

Qu'arriverait-il si _____ trouvait un super héros sous son lit?

Qu'arriverait-il si _____ fabriquait un bateau avec son cahier de mathématiques?

LA SALADE AUX HISTOIRES

Voilà un jeu très rigolo qui stimule l'imagination des enfants et des parents!

- 1) Imprimez la liste de titres qui se trouvent sur la page suivante. Avec les enfants, découpez les mots et mélangez-les dans un panier.
- 2) Invitez les participants à piger au hasard au moins cinq mots.
- 3) Ensemble, tentez de composer un titre avec les mots que vous avez pigés. Essayez toutes les combinaisons possibles.
- 4) Si nécessaire, pour compléter votre titre, ajoutez un verbe ou un article.

Vous obtiendrez des titres tels que :

L'histoires des bottes de neige du petit oiseau

Huit Renardo éternuent dans des écouteurs

Les livreurs de laitue à la fête de Martin

- 5) Imaginez une histoire à partir de ce titre. Qui est le personnage principal de cette histoire? Où se déroule cette aventure? Y a-t-il d'autres personnages? Qu'arrive-t-il de merveilleux, d'incroyable, d'inattendu à vos personnages?

Sol! Sol! Sol!	Martin et les gants différents
Où se cache Léon le caméléon?	La fabuleuse ferme de Felipe
Crock et l'ombre	Lucretia
Pierre et l'ours	Le chapeau
Ermelinde à la fête des Chapeaux	Didier a dessiné un monstre
Le voyage de Lili la goutte de pluie	Comment acheter... un papa
Émile et la mer	Clic!
Avant de faire dodo	Benoît et Boubou. Le Ballon
Le cric crac de Renardo	Pototo 3 fois monstre
La plus grosse menterie	Quand Grand Potame éternue
Huit images	Le piquenique de Gros Loup
Oui, mais...	Les livreurs de neige
La pomme de laitue	La pelle d'Annabelle
L'Halloween inoubliable du petit Oscar	CocoriQUI?
Samy et les oiseaux	1 pour TOUS, TOUS pour 1
La dent de Joséphine	Zaza ou l'histoire à l'envers
Les écouteurs	Des mots d'amour pour Nathan
Explorations	Les bottes rouges de Pépino
ABC devine et découvre	Assez, c'est assez!
L'attente	

LIRE DANS UNE AUTRE LANGUE

Il peut être amusant de lire une histoire dans une ou plusieurs autres langues qui nous sont étrangères. Cela permet de se familiariser avec des sons nouveaux, et de se rendre compte que certains mots sont semblables d'une langue à l'autre.

Un mot par jour

- 1) Choisissez avec votre enfant ou vos élèves la langue étrangère qui vous intéresse le plus.
- 2) Lisez une histoire Minimus dans votre langue, puis dans cette langue.
- 3) Faites la liste des mots que vous reconnaissez sans avoir à chercher leur sens.
- 4) Choisissez un mot qui vous est tout à fait inconnu, cherchez son sens sur Internet, et écrivez, sur un carton, le mot en langue étrangère et sa traduction.
- 5) Collez les cartons ainsi obtenus un peu partout dans la maison ou dans la classe.
- 6) De temps en temps, faites un quiz sur les mots que vous avez appris dans cette langue!

FAIRE DU THÉÂTRE

Vous avez envie de monter une pièce avec vos enfants ou vos élèves? L'application Minimus propose des histoires qu'on peut facilement adapter pour la scène.

Clic! est un texte adéquat pour une classe. Chaque enfant pourra se déguiser selon l'animal qui lui convient. On peut multiplier à l'infini le nombre de photos que prendra Petit Oiseau avant d'arriver au portrait final.

La plus grosse menterie implique la participation de deux enfants et de deux adultes. Le public pourra participer en votant pour la plus grosse menterie!

Le piquenique de Gros Loup est un texte tout en dialogues qui s'adaptera facilement à la scène. Il exige la participation de quatre petits comédiens et d'un adulte, qui jouera le loup. Il faut maintenant trouver une astuce pour donner l'illusion qu'il avale ses amis...

UNE HISTOIRE, UNE ACTIVITÉ

Avant de faire dodo...

Jeu de mémoire

Lisez cette histoire aux enfants en prenant le temps de répéter deux ou trois fois chaque phrase.

Refaites une lecture en laissant les enfants compléter les phrases. Ils devront se souvenir du nom des bébés animaux et de l'activité rêvée avant d'aller dormir.

Exemple :

Si j'étais un _____, je me _____ avec ma famille.

Si j'étais un _____, je _____ une délicieuse _____.

Si j'étais un _____, je _____ dans la _____ de ma maman.

CocoriQUI?

Si j'étais...

Demandez aux enfants de se mettre dans la peau d'un coq. Comment marchent les coqs?

Comment chantent-ils? Comment mangent-ils?

Chaque enfant doit trouver son nom de coq en fonction de sa passion, de ses qualités ou de ses champs d'intérêt. Est-il un cocosoccer? Un cocohockey? Un cocobonheur? Un cocorêveur? Etc. L'enfant fait un cocodessin de lui et écrit son nouveau nom sur la page.

L'attente

Récital de poème

Ce poème de Cécile Gagnon contient neuf strophes qui comportent un nombre variable de vers (3,3,3,5,2,3,4,2,3) pour un total de 28 vers.

Répartissez les strophes et/ou les vers entre les membres de la famille ou entre les élèves de la classe!

Projetez l'histoire et répétez de manière que chacun dise son vers au bon moment.

Quand tout le monde est prêt, il s'agit de trouver des spectateurs qui aiment la poésie, afin de leur présenter le récital.

Pierre et l'ours

Écrire une lettre

C'est toujours drôle de s'imaginer très très grand ou très très petit... Demandez aux enfants de s'imaginer chacun aussi petit que possible, coincé dans un endroit incroyable : un frigo, un sac à dos, un cadeau, un étui à lunettes, une boîte de biscuits, une valise... Comment sortir de là?

Invitez les enfants à écrire une courte lettre, un appel à l'aide où chacun décrit où il se trouve précisément en commençant par le pays, la ville, la rue, l'adresse de la maison, la pièce de la maison, l'objet.

Martin et les gants différents

Discuter

Lancez la discussion avec vos élèves ou vos enfants : Avez-vous déjà perdu un objet? Était-ce un objet important pour vous? L'avez-vous cherché? L'avez-vous retrouvé? Par quoi l'avez-vous remplacé? Cet objet vous manque-t-il? Où est-il maintenant? Imaginez où se trouve cet objet aujourd'hui, quel chemin il a parcouru pour se retrouver là.