

Vous trouverez ci-dessous une série d'activités à mettre en place à partir de la revue J'aime Lire. Elles permettront à vos élèves de s'appropriier le magazine ainsi que de rentrer dans le récit.

Couverture

1. Dégager les informations que l'on trouve sur la couverture.

- Editeur
- Numéro de la revue
- Date de parution
- Titre
- Titre du roman
- Sommaire sur la 4^{ème} de couverture

2. Prédire l'histoire du roman en prélevant des indices à partir du titre et de l'illustration.

3. A partir du sommaire, planifier sa lecture dans le temps, selon ses centres d'intérêts, le contrat de travail à réaliser...

Pages 3 et 4

4. Blagues, devinettes, charades...

- Partager un moment plaisir
- Vérifier la compréhension des enfants au niveau du vocabulaire et du second degré.

5. Observer les personnages du roman

- Prédire : que pourraient-ils faire dans l'histoire ?
- Observer : prélever des indices pour prédire leurs traits de caractères qui pourraient être confirmés ou modifiés au fil de la lecture.

Le roman

6. Lire chapitre par chapitre

- L'enseignant lit pour mettre en appétit.
- Lecture avec un copain pour mettre en confiance dans sa pratique, vérifier et échanger sur la compréhension et les ressentis...
- Lecture en atelier dirigé par l'enseignant afin d'apporter une stratégie de compréhension, travailler la fluence et le vocabulaire (Lisa Donohue, « La lecture autonome », Chenelière Education).
- Prédire ce qu'il pourrait se passer au chapitre suivant en prélevant des indices dans le texte et les illustrations.
- Vérifier la compréhension.
- Travailler l'inférence.
 - Questions ouvertes afin de cibler la compréhension.
- Enrichir le vocabulaire en prélevant des mots pour le « Mur de mots » de la classe (R. Malette et Ch. Vinet, « Les murs de mots », Chenelière Education).
 - Créer une banque de mots à réutiliser dans diverses situations lors de productions d'écrit par exemple.
 - Créer des mots cachés à partir des mots prélevés.
 - Comprendre leur signification et les réutiliser dans d'autres contextes.

7. Synthétiser l'histoire lue

- Création d'un tableau d'ancrage (M. Martinelli et K. Mraz, « Les tableaux d'ancrage », Chenelière Education) à partir de post-it modulables, cartes mentales...
- Chronologie de l'histoire
 - à partir des illustrations.
 - à partir de phrases.
- Ecrire un paragraphe résumant l'histoire sur le principe de la technique de l'hamburger <https://profsetsoeurs.com/paragraphe-tout-garni>
- Créer une fiche d'identité de personnages afin de mettre en évidence les liens entre eux.

8. Donner son avis

- Qu'ai-je ressenti durant ma lecture ?
- En quoi cette histoire est similaire à une autre de mes lectures ?
- Qui pourrait aimer cette histoire ? A qui pourrais-je la conseiller ?

Ce texte était :

- trop facile
 - juste bien
 - trop difficile
- Pourquoi ?

Quelle stratégie as-tu utilisé pour t'assurer que tu comprenais ce que tu lisais ?

- J'ai pensé à ce que je sais sur le sujet.
- Je me suis posé des questions au fil de ma lecture.
- J'ai essayé de me souvenir de livres ou d'expériences similaires.
- J'ai déterminé quelle information était importante dans le roman.
- J'ai pensé aux raisons qui ont fait que les choses arrivent.
- J'ai imaginé ce qui était en train de se produire.

De quelle manière ces stratégies t'ont-elles permis de mieux comprendre ta lecture ?

Nouvelles illustrations

Crée 4 nouvelles illustrations en lien avec des informations contenues dans le roman. Accompagne chaque illustration d'une légende.



Les auteurs

9. Différencier auteur et illustrateur.

10. Lire cette partie avec les enfants pour enrichir leur compréhension.

11. Créer un tableau des auteurs et illustrateurs rencontrés au fil des lectures :

s'aider de post-it afin de pouvoir moduler au fur et à mesure en fonction des thèmes, des points communs,...

12. Expliquer l'interview pour en créer lors d'une situation projet : dégager la structure.

Pages 51 et 52 : le bonus de Bonnemine

13. Créer un tableau au fil des découvertes.

14. Faire des liens dans le cours d'éveil et de citoyenneté.

15. Quelles questions me viennent à l'esprit par rapport à ces informations : exploitation de recherche pour y répondre, échange.

Bonnemine mag'

16. Les livres...

- Donner l'envie, échanger, développer la curiosité.
- Faire des liens avec les lectures déjà réalisées.
- Aller à la bibliothèque communale pour trouver des renseignements supplémentaires et emprunter.
- Définir les genres de lecture et créer un tableau d'ancrage au fil des rencontres.

17. Les jeux, les activités, le cinéma, c'est nouveau, le scoop...

- Créer un jeu à partir de la revue « J'aime lire ».
- Créer un escape game à partir de plusieurs « J'aime lire ».
- Echanger sur ses expériences.
- Réaliser le scoop de la classe pour donner suite à une découverte ou activité vécue durant la semaine ou le mois.

18. Vos courriers...

- Lecture, échanges.
- A nous d'écrire, projet de la classe par groupe ou individuellement.

19. Le défi...

A réaliser avec les copains pour tenter d'être publié.

20. Chapeau l'école...

- Que se passe-t-il ailleurs ? Points communs, différences, idées de projets...
- Lien au cours d'éveil et de citoyenneté.
- Lien avec d'autres lectures rencontrées...

Pages 64 à 67

21. **Les jeux** : moments plaisir seul ou à deux

Bande dessinée

22. **Dégager la structure** de ce genre littéraire.

23. **Utiliser les termes spécifiques.**

24. **Inviter un auteur** en classe (www.promotiondeslettres.cfwb.be)

25. **Ecrire à la façon de...**

26. **A la place de tel personnage, qu'aurais-je répondu ?** Remanier les vignettes.

27. **Echanges** sur les points forts de la bande dessinée et sur les émotions ressenties.

28. **Créer des planches** (MH. Marcoux, « La bande dessinée au primaire », Chenelière Education).

Le mois prochain

29. **Qu'inspire le prochain roman ?**

30. **Observer la couverture** pour échanger.

31. **Quelles sont les attentes de chacun ?** Se projeter...

Vote

A l'aide du poster, invitez vos élèves à voter en dessinant un smiley en dessous de leur récit préféré. Ainsi, au fil de leurs lectures, vous aurez une vision rapide du numéro qui a reçu le plus de votes.

Variante : Si vous souhaitez ajouter une gradation, chaque élève peut poser 3 smileys. Une jaune pour son récit préféré (3 points), un vert pour son 2^e choix (2 points) et un bleu pour son 3^e choix (1 point).

Additionnez le nombre de points obtenus par chaque récit pour attribuer les médailles à chacun d'eux (voir annexe p.6) !

Médailles à découper et coller sur le poster

