

Vous trouverez ci-dessous une série d'activités à mettre en place à partir de la revue J'aime Lire Max. Elles sont valables pour les rubriques proposées mais peuvent être parfois également appliquées et/ou adaptées pour d'autres rubriques. (exemple : activités T-taclack valables également pour les autres BD de la fin de la revue, le schéma narratif pourrait également être travaillé dans les autres histoires BD ou autres...). Elles sont un complément à ce qui est proposé sur la fiche élève.

Remarque : Les activités demandent une préparation de matériel de votre part.

Avec la revue sans l'ouvrir : prise en main

- Réaliser les questionnaires à l'arrière de la revue avant de l'ouvrir. Une fois la revue lue, on peut vérifier les hypothèses émises. Ces questionnaires peuvent également être faits après lecture de la revue, l'objectif n'étant plus l'émission d'hypothèses.
- Sous forme d'un questionnaire écrit ou de questions orales en groupe ou en collectif classe, répondre à diverses questions :
 - o Combien de fois retrouve-t-on :
 - le titre du roman ?
 - le nom de la revue « J'aime Lire Max » ?
 - o Quel est le prix unitaire du magazine ? (comparaison possible également avec le nombre de revues sur une année et le prix d'un abonnement annuel)
 - o Quelle information retrouve-t-on dans la partie supérieure droite de la couverture ?

La BD « T-taclack »

- Scanner, découper et présenter les cases dans le désordre ou de manière linéaire aux enfants. Ceux-ci devront alors remettre dans l'ordre chronologique. Vérifier par après avec la BD. ★
- Imaginer une case supplémentaire (illustration + phylactère).
- Scanner, enlever le texte. Imaginer le texte de la BD avant lecture puis comparer avec l'original. ★

- Ne donner que le texte, ligne par ligne (case par case) dans le désordre aux enfants. Ceux-ci devront alors remettre dans l'ordre chronologique. Vérifier par après avec la BD. Débattre de l'utilité des illustrations dans les BD. ★
- Scanner la BD et retirer les illustrations. Les enfants devront alors illustrer la BD (imaginer les personnages et les décors) selon leur imagination en respectant et en se basant sur les textes. Comparer avec la BD originale par après.
- Cette activité peut également être faite après lecture de la BD (imaginer d'autres personnages ou décors). ★

★ Exercices applicables aux autres BD mais souvent de manière partielle (soit le début, soit la fin ou une partie de l'histoire).

Les délires du mois

- **CHARADES** : Observer la construction de la charade, en chercher d'autres, en dégager les caractéristiques et en rédiger de nouvelles qui pourraient paraître dans la prochaine revue. L'enseignant pourrait aussi prévoir une progression :
 - o Effacer une partie ou plusieurs parties d'une charade (mots ou phrases entières).
 - o Le recours aux rébus peut également aider certains enfants.
 - o Travailler la phonologie des mots (style homophones).
- **LE SAVAIS-TU ?** Illustrer et garder une trace des événements présentés sur une ligne du temps (individuelle ou collective en classe).
- **DIVERS** : Distinguer la différence entre comble, blague et devinette. En faire rédiger de nouvelles par les enfants et les classer.

Le roman

AVANT LECTURE

- Activité 1 (cf. fiche élève) : « Avec la revue, sans l'ouvrir »
- Si l'activité « imaginer l'histoire à partir de la couverture » a été faite (cf. fiche élève), lire le petit texte d'introduction et comparer avec ses hypothèses. Adapter son texte en fonction de celui-ci. Le recours à ce texte d'introduction peut également aider les enfants à imaginer l'histoire.

- Pour anticiper/vérifier ses hypothèses, donner les titres des chapitres + les illustrations pour affiner/ajuster les hypothèses.
- Associer les titres des chapitres aux illustrations de ceux-ci.
- Lecture par l'enseignant du début de l'histoire. Stop à un moment choisi (avant, au début ou pendant les péripéties) et les enfants inventent la suite de l'histoire.

APRES LECTURE

1. L'enseignant réalise 3 (ou plus) petits résumés de l'histoire (ou d'un ou plusieurs chapitres) :

- Rédiger un résumé correct, précis et fidèle à l'histoire.
- Dupliquer celui-ci et le modifier (noms des personnages – personnages intrus – détails en moins – erreur de contenu – erreur de chronologie – ...).
- Les enfants doivent alors lire les résumés, choisir le plus fidèle au texte et justifier leur choix (repérer les modifications de l'enseignant, les erreurs, les modifications etc.).

2. Travailler sur les héros de l'histoire :

- Les citer : nom, surnom...
- Les décrire (physiquement, mentalement, trait de caractère) + dessin.
- Faire des liens entre eux : relation avec d'autres personnages, familles, amis de..., ennemi de...
- Décrire les actions des héros : ce qu'il a fait, les causes et conséquences de ses actes...

3. Lister les différents lieux de l'histoire :

- Lister, décrire avec précision (+ dessin).
- Décrire ce qui s'y passe.
- Faire des liens entre les différents lieux (en fonction des actions, des personnages, de l'emplacement physique/géographique des lieux...)

4. Imaginer un autre titre au roman, d'autres titres aux chapitres.

**5. Imaginer une couverture si le roman devait sortir « comme un vrai roman »
(1^{ère} de couverture et 4^{ème} de couverture).**

- A partir de cette activité, travail de la couverture d'un roman et mise en place du vocabulaire (1^{ère} de couverture, 4^{ème} de couverture, le dos du livre, auteur, illustrateur, maison d'édition, ISBN...). Analyse de romans, listing des éléments visibles (cf. ci-avant), positionnement des éléments...

6. Garder une trace de sa lecture dans un cahier/farde :

- Titre – auteur – illustrateur.
- Résumé.
- Description des personnages avec illustration.
- Donner son avis sur le roman et justifier : j'aime / je n'aime pas car...
- Mots de vocabulaire à retenir/intéressants.
- Noter le mot + sa définition.

En plus de la page proposée dans la fiche élève, un carnet de note type peut être mis en place de manière collective : avant la première lecture, la classe décide des éléments à mettre dans ce carnet de notes. Une fois le carnet rédigé, l'enseignant peut le photocopier/proposer pour chaque revue (se baser sur les points ci-dessus). Les enfants garderaient les traces dans un « cahier vierge » afin de laisser à chacun le choix des traces qu'il souhaite garder, de lui laisser la possibilité de ne faire qu'une ou toutes les propositions. Ce carnet/cahier sera donc très personnel à l'enfant. Seule la chronologie des romans serait commune à toute la classe.

7. Inventer des cartes à la manière d'un jeu de mémoire.

Un nombre de cartes à définir serait créées (celles-ci décrivent les étapes/le déroulement du récit) afin de les retourner les unes après les autres et de pouvoir relater l'histoire du roman dans l'ordre chronologique avec plus ou moins de détails. Vérifier la compréhension des cartes par tout le monde avant de jouer. Les cartes peuvent être imprimées pour jouer en groupe/atelier ou scannées pour jouer en collectif au TBI ou projecteur (ou imprimées en grand). Règles du jeu à définir.

8. Créer une bande dessinée collective à partir du roman.

Répartition des chapitres et création des planches par chapitre. Mise au point préalable des personnages, lieux etc. afin d'avoir une continuité entre les planches de la BD. Travail de la BD en amont : lectures, analyse, synthèse, etc.

9. Lecture par épisode

- Répartir les enfants dans des groupes de 3 à 4 maximum.
- Demander de lire le chapitre 1 individuellement puis de retrouver en groupe.
- Là, un enfant mime les différentes étapes du chapitre et les autres doivent deviner ce qu'il veut exprimer/expliquer.
- A chaque découverte, on change les rôles pour parcourir le chapitre.
- Par la suite, on pourra faire lire plus d'un chapitre avant la rencontre en groupe.

10. Réaliser une table des matières, un sommaire.

Même si minime soit-il, cet exercice de construction et de structuration du roman par une table des matières pourra être réinvesti dans l'utilisation de livres style référentiel ou manuel scolaire.

11. Structurer le roman en complétant un schéma narratif

3 types de schémas différents sont proposés dans la fiche élève. Soit vous laissez choisir l'élève, soit vous sélectionnez un schéma différent par mois pour avoir des approches diversifiées.

- Sous forme d'un tableau, de colonnes.
- Sous forme d'un mind-map.
- Sous forme d'un diagramme en arbre.

ZINZIN 100% vrai

- Situer les villes et pays cités dans la rubrique.
- Approfondir une actu, un personnage, un pays, une ville... cité. Partir de l'actu zinzin pour développer la recherche, tri et traitement de l'information sur Internet ou dans d'autres documents.

Maxi question

Support pour travailler l'argumentation orale. En fonction des questions et des informations, faire lire uniquement par un groupe d'enfants la rubrique. Demander à un enfant de préparer une petite présentation orale en répondant à la question en se basant sur les informations de la rubrique. Les autres doivent inventer ou transformer la réponse du magazine en une information loufoque et la présenter oralement aux autres aussi comme si celle-ci était vraie. Ce sera donc à la classe de repérer la « vraie » réponse.

Quoi de neuf ?

- Après lecture de la rubrique, présenter un tableau avec les titres des sous-rubriques. Sous celui-ci, présenter diverses informations (prix, titres, noms, personnages...) à classer dans le tableau sans ou avec la revue.
- Créations de situations/problèmes mathématiques à partir des prix mentionnés.

Les BD's

Cf. **T-taclack (p.1)** , travailler la BD en entier ou en partie.

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 2e choix (2 points) et un bleu pour son 3e choix (1 point).

Additionnez le nombre de points obtenus par chaque récit pour attribuer les médailles à chacun d'eux (voir annexe p.7) !

Médailles à découper et coller sur le poster

