

Canevas d'activités – *Projet LIAM*

Jour 2

Fiche du livre	
Titre du livre : C'est fou, Antonia était partout!	
Auteur : Patrick Wirbeleit	
Illustrateur : Max Fiedler	
Maison d'édition : Dargaud Jeunesse	

Votre intention lors de l'activité est de...

- *Découvrir et enrichir le vocabulaire autour de la forêt.*

Préparation de l'activité

Pour réaliser l'activité de « recherche et trouve », vous devez avoir :

- Le livre de *C'est fou, Antonia était partout!* et la page 16 de celui-ci.
- Les 14 cartes comprenant les mots, ainsi que leur définition.

Habiletés langagières	Verbatim
<p>Vocabulaire (inférence lexicale) Littéraire ou technique</p>	<p>Pour commencer, mettez en contexte l'activité et expliquez le déroulement du jeu à l'enfant.</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Tu te rappelles, la dernière fois, nous avons lu l'histoire « C'est fou, Antonia était partout! ». te souviens-tu de ce que faisaient les personnages et où allaient-ils?</i> <p>Intention ou réponse attendue (IRA)¹ : L'enfant devrait dire qu'ils partent en voyage et qu'ils ont visité une montagne, une grotte, une forêt, une ville.</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Toi, as-tu déjà été te promener en forêt?</i> • <i>Aujourd'hui, nous découvrirons des mots autour du thème de la forêt à l'aide d'un « cherche et trouve ».</i> <p>Variante de l'activité selon le contexte :</p> <p><u>À la maison</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Tu vas piger une carte comprenant un mot. Tu devras trouver le mot pigé sur l'image. Au verso de la carte, il y a une courte définition et une image de ce mot, si jamais tu as besoin d'aide. Nous allons faire un exemple ensemble. Trouve un <u>poisson</u> (carte exemple). Pour nous aider, nous allons lire la définition au verso de la carte : c'est un animal qui vit dans l'eau. Il a des nageoires et une queue.</i>

¹ Les éléments inscrits sous cette section indiquent l'intention derrière la question ou encore des exemples de réponses attendues. Les réponses produites peuvent varier de celles indiquées dans ce tableau.

Habilités langagières	Verbatim
	<p><i>Il peut respirer sous l'eau grâce à ses branchies. Regarde l'image sur la carte. Un poisson ressemble à ceci.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>As-tu trouvé le poisson?</i> (Il se trouve dans l'eau, au bas de l'image, à droite). • <i>Maintenant, à ton tour, pige une carte!</i> <p>Vous pouvez jouer en alternance avec l'enfant ou encore, vous pouvez laisser l'enfant piger toutes les cartes et lui offrir du soutien pour la lecture et le « cherche et trouve ».</p> <p>Au besoin, vous trouverez les réponses indiquées sur l'image fournie en annexe.</p> <p><u>À la bibliothèque ou au camp de jour</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Nous allons piger une carte comprenant un mot. Nous devons trouver le mot pigé sur l'image. Au verso de la carte, il y a une courte définition et une image de ce mot, si jamais nous avons besoin d'aide. Nous allons faire un exemple ensemble. Trouvez un <u>poisson</u> (carte exemple). Pour nous aider, nous allons lire la définition au verso de la carte : c'est un animal qui vit dans l'eau. Il a des nageoires et une queue. Il peut respirer sous l'eau grâce à ses branchies. Regardez l'image sur la carte. Un poisson ressemble à ceci.</i> • <i>Avez-vous trouvé le poisson?</i> (Il se trouve dans l'eau, au bas de l'image, à droite).

Habiletés langagières	Verbatim
	<ul style="list-style-type: none"> • <i>*Maintenant, à tour de rôle, vous allez piger une carte et vous allez tenter de trouver ce mot sur l'image.</i> <p><i>*Selon la taille du groupe, vous pouvez placer les enfants en équipe de 2 ou 3 où chaque équipe a des cartes et un album de <i>C'est fou, Antonia était partout!</i> Si le contexte le permet, vous pouvez aussi faire l'activité en grand groupe.</i></p> <p><i>Au besoin, vous trouverez les réponses indiquées sur l'image fournie en annexe.</i></p>

Idées d'activités de réinvestissement reliées à l'intention et à proposer à l'enfant

À la maison, à la bibliothèque et au camp de jour

- ❑ **Les arbres fruitiers.** Cette activité vise le développement de connaissances en morphologie dérivationnelle. Le sens du suffixe « -ier » est travaillé (voir le document associé : *C'est fou, Antonia était partout!*)

Te souviens-tu, lors de l'activité, nous avons appris le nom d'un petit plant de fraises? Quel était ce mot? Oui, c'est le fraisier. Que remarques-tu dans ce mot?

Faites remarquer à l'enfant que dans fraisier, on entend « fraise » et à la fin du mot, il y a le suffixe « -ier ».

Le fraisier est le petit plant qui fait pousser des fraises.

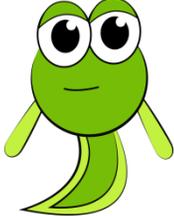
Donc, le suffixe « -ier » est placé à la fin d'un mot pour former le nom d'arbres. Dans la prochaine activité, tu vas apprendre de nouveaux mots de plantes ou d'arbres qui font pousser des fruits.

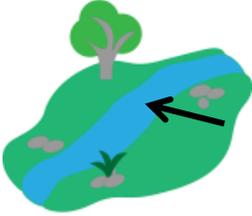
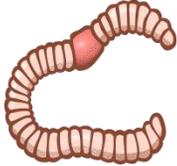
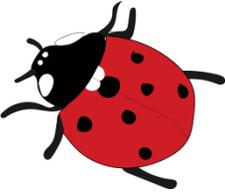
- ❑ **Mon glossaire de la forêt.** L'enfant doit choisir trois mots qu'il a appris aujourd'hui et il doit les dessiner ou écrire une petite définition (voir le document associé : *C'est fou Antonia était partout_Mon glossaire de la forêt*).

Aujourd'hui, nous avons appris de nouveaux mots autour du thème de la forêt. Je vais te donner une feuille sur laquelle tu devras en écrire trois. Dans le rectangle, tu fais un dessin ou tu écris une petite définition.

Si vous êtes en présence d'un groupe d'enfants, circulez pour les aider à écrire ces nouveaux mots ou les définitions. Vous pouvez leur donner toute l'aide dont ils ont besoin pour réaliser l'activité. Vous pouvez également mettre à leur disposition l'album pour qu'ils puissent le feuilleter.

<p>EXEMPLE : Trouve un poisson (1).</p>	<p>C'est un animal qui vit dans l'eau. Il a des nageoires et une queue. Il peut respirer sous l'eau grâce à ses branchies.</p>	
<p>Trouve un fraisier (2).</p>	<p>C'est une plante où poussent les fraises.</p>	
<p>Trouve une écrevisse (3).</p>	<p>C'est un petit animal qui vit dans l'eau douce. Ce crustacé a deux pinces à l'avant.</p>	
<p>Trouve un écureuil (4).</p>	<p>C'est un petit animal roux. Ce rongeur a une longue queue touffue et mange des graines et des fruits secs.</p>	

<p>Trouve un crapaud (5).</p>	<p>C'est un petit animal qui ressemble à une grenouille. Cet amphibien se nourrit d'insectes. Il aime se creuser un trou dans la terre, près de l'eau.</p>	
<p>Trouve un têtard (6).</p>	<p>C'est une larve (bébé) d'amphibiens, comme les crapauds.</p>	
<p>Trouve un papillon (7).</p>	<p>C'est un insecte qui vole. Il a quatre ailes colorées et deux antennes.</p>	
<p>Trouve une amanite (8).</p>	<p>C'est un champignon. Son chapeau est souvent rouge et blanc.</p>	

<p>Trouve un ruisseau (9).</p>	<p>C'est un petit cours d'eau. Il n'est pas profond.</p>	
<p>Trouve un bouleau (10).</p>	<p>C'est un arbre dont l'écorce est blanche. Son écorce peut se détacher de l'arbre, comme des feuilles de papier.</p>	
<p>Trouve un ver de terre (11).</p>	<p>C'est un petit animal au corps mou et long. Il n'a pas de pattes ni de colonne vertébrale.</p>	
<p>Trouve une coccinelle (12).</p>	<p>C'est un petit insecte. Son corps est rond, rouge et tacheté de petits points noirs.</p>	

<p>Trouve une algue (13).</p>	<p>C'est une plante qui vit dans l'eau. Ses feuilles sont longues, comme des rubans.</p>	
<p>Trouve une fougère (14).</p>	<p>C'est une plante qui a de grandes feuilles vertes. Elle n'a pas de fleurs.</p>	