



lit de camp



fiches d'activités



petits trucs
pour une lecture
animée

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



- Changer de voix, d'intonation
- 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

- Bâtir un fort et y faire la lecture
- Éteindre les lumières et lire avec une lampe de poche
- Utiliser les jeunes pour mettre l'histoire en scène, chacun avec son personnage, pour rendre l'histoire vivante
- Installer un coin de lecture lors d'une sortie au parc ou sur l'heure du dîner
- Utiliser des livres de référence pour une activité (expérience, sport, nature, etc.)



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



Activité 1

Marelle sonore

matériel

• Papier carton • Crayons

préparation

1. Écrivez sur les cartons des lettres de l'alphabet en gros format. Une lettre par carton.
2. Dispersez les cartons avec les lettres sur le sol. Vous pouvez utiliser toutes les lettres ou seulement celles que vous désirez.
3. Nommez une lettre à voix haute et demandez aux campeurs de se déplacer sur la lettre de la façon dont vous leur indiquez (ex. : en faisant un bruit de monstre, en se cachant un œil comme un cyclope, en marchant comme un monstre, etc.).

objectif

Les jeunes doivent former un mot avec les lettres recueillies.

Variante : Les lettres peuvent être écrites sur le sol à la craie.



monstres
dans le sac
- les monstres -



Activité 2

Les monstres de pierre

matériel

- Peinture
- Matériel de bricolage (yeux autocollants)

préparation

Invitez les enfants à sortir à l'extérieur pour trouver des petites roches (deux ou trois par enfant).

Ils peuvent ensuite les peindre et les décorer sous forme de monstres.



une vie
de bestiole
- les insectes -

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



Activité

À chacun son expression

matériel

Aucun

préparation

En équipe ou en individuel, testez les connaissances des jeunes en matière d'expressions, en les invitant à deviner leur signification!



Avoir une taille de guêpe

- être mince -

Mettre la puce à l'oreille

- avoir des soupçons -



Avoir des fourmis dans les jambes

- avoir envie de bouger -

Un travail de fourmis

- un travail long qui demande beaucoup de patience -



Regarder les mouches voler

- ne rien faire, être perdu dans ses pensées -

**On ne prend pas les mouches
avec du vinaigre**

- on n'obtient rien avec la force -



Avoir le cafard

- être triste -

Pour aller plus loin : Vous pouvez partir à la recherche d'insectes dans la nature, à l'aide d'un livre de référence, et pourquoi pas, inventer de nouvelles expressions!

une vie
de bestiole
- les insectes -

Activité 2

Olympiades d'insectes

matériel

• Cerceaux

préparation

Placez les enfants en équipe et faites un concours de rapidité!

sauterelles

1. Installez une série de quatre ou cinq cerceaux par terre.
2. À tour de rôle, les petites sauterelles doivent sauter dans les cerceaux sans mettre les pieds à l'extérieur.

vers de terre

1. Les enfants sont placés sur une ligne, sur le ventre.
 2. Au signal, la course débute et les enfants doivent faire la course en rampant.
- Le gagnant est celui qui arrive le premier à la ligne d'arrivée.

la fourmi

1. Les enfants sont placés sur une ligne, à quatre pattes.
 2. Au signal, la course débute.
- Le gagnant est celui qui arrive à la ligne d'arrivée le premier.

l'escargot

1. Tous les enfants se tiennent en rang, l'un à côté de l'autre.
 2. Lorsque le signal de départ est donné, ils doivent parcourir une distance prédéterminée aussi lentement que possible.
- Le gagnant est celui qui franchit la ligne d'arrivée le dernier.

Attention! Les pieds des enfants doivent toujours rester en mouvement. Si un enfant reste immobile ou s'arrête, il sera éliminé.

mille-pattes

1. Les enfants se placent l'un derrière l'autre en se tenant par les épaules.
2. Au signal, la course débute. Les enfants doivent se déplacer en se tenant et en marchant tous du même pied.

pareil?
pas pareil?
- les différences -



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



Activité 1

La suite de l'histoire

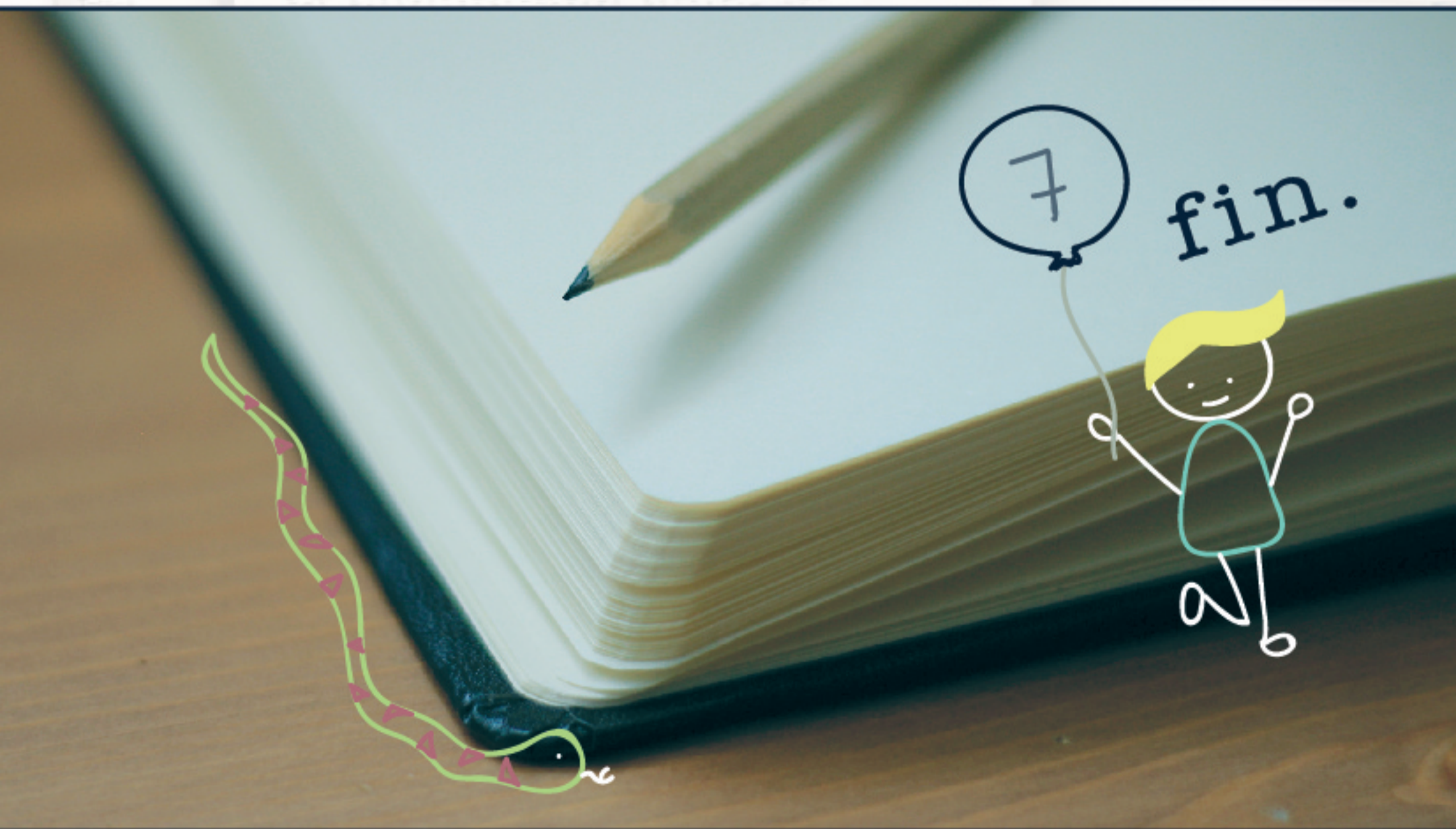
matériel

Aucun

préparation

1. Commencez la lecture d'un livre de votre choix abordant la thématique de la différence.
2. Arrêtez avant la fin et demandez aux jeunes d'inventer, sous forme de pièce de théâtre, une fin à l'histoire.

Vous pouvez ensuite terminer l'histoire et comparer avec les créations des jeunes.



pareil?
pas pareil?
- les différences -



Activité 2 2 2 2 2

Ceux qui se ressemblent s'assemblent...

ou les contraires s'attirent...

matériel **Aucun**

préparation

1. Demandez aux jeunes de se placer en équipe de trois ou quatre.

Ils devront discuter ensemble afin de trouver trois caractéristiques qu'ils ont en commun et trois qui les différencient.

Cette activité est une belle occasion de démontrer que, malgré nos différences, plusieurs choses nous unissent. Vous pouvez ensuite partager en groupe vos découvertes.

Variante : Vous pouvez faire le même exercice, mais avec des éléments de la nature. Les jeunes pourront ainsi comparer des feuilles, des roches, etc.

patient

drôle

cheveux
bruns





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



Activité 1

Namasté!

matériel

- Livre de yoga
- Serviette de plage (au besoin)

préparation

Pourquoi pas une petite séance de yoga en nature!

Utilisez un livre pour apprendre les postures et les montrer aux enfants.



singe



papillon



serpent



chat



flamant



chien



Activité 2

La course aux mots

matériel

Aucun

préparation

1. Utilisez la liste suivante ou faites votre propre liste.
2. Séparez les jeunes en deux équipes que vous allez placer à quelques mètres de vous.

Les jeunes devront, un à la fois, courir vers vous pour lire un mot qu'ils devront ensuite faire deviner à leur équipe en mimant le mot ou l'expression.

La première équipe qui trouve le mot gagne un point.

La partie prend fin lorsqu'il n'y a plus de mot à deviner.

hockey

tennis

vélo

karaté

ski acrobatique

gant de baseball

escrime

patinage de vitesse

nage synchronisée

Variante : Vous pouvez utiliser le livre Sportorama et réaliser l'activité à partir des images du livre plutôt qu'une liste de mots.



grand air

- nature et plein air -



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



Activité 1

Bricolons tout en recyclant

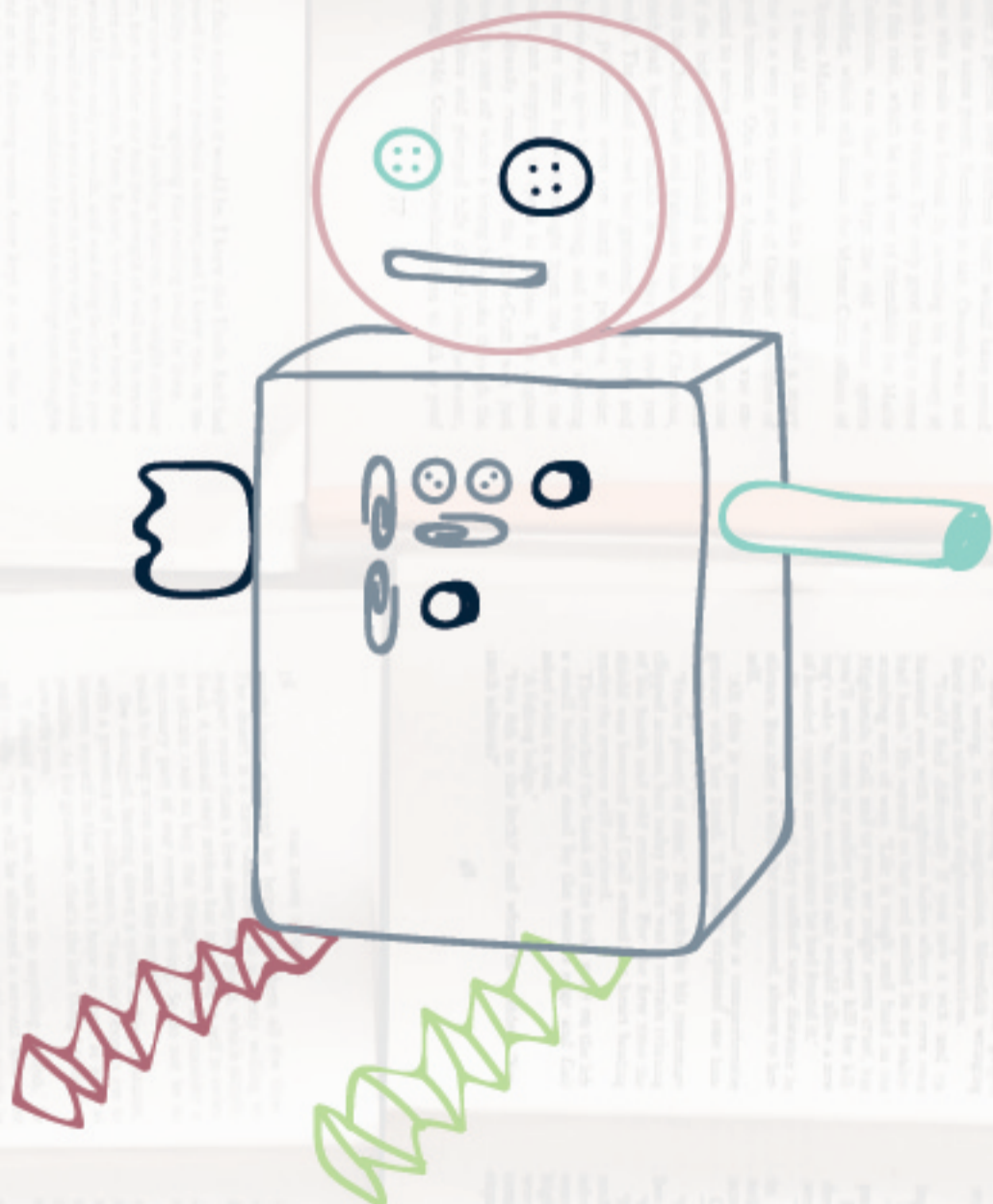
matériel

• Objets recyclés

préparation

La veille de l'activité, invitez les jeunes à apporter des objets recyclables de la maison (ex. : vieille boîte de céréales, pot de yogourt vide, bouteille de plastique, boîte d'œufs, etc.).

La journée de bricolage, déposez tout le matériel récupéré à la disposition des enfants et invitez-les à créer quelque chose de nouveau à partir de ces objets.





grand air

- nature et plein air -



Activité

Cueilleurs des bois

matériel

À trouver dans la nature

préparation

En équipe, les jeunes iront à la cueillette d'objets ou d'éléments de la nature (ex. : roche, épine de sapin, morceau de bois, fleur, etc.).

Les équipes devront ensuite faire découvrir à une autre équipe les objets trouvés, mais ce, en ayant les yeux fermés/cachés.

Les jeunes devront deviner quel est l'objet qui se trouve dans leurs mains.

Vous pouvez faire un concours de rapidité!

Vous pouvez également utiliser un livre de référence pour identifier les objets trouvés.



miam-miam
c'est délicieux !
- la nourriture -



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



Activité

Des charades !

matériel

Aucun

préparation

Créer des charades permet de jouer avec les mots sans aucun matériel.

Voici quelques propositions pour expliquer aux enfants le fonctionnement et les pratiquer un peu. Mettez-les maintenant au défi d'en créer eux-mêmes sur la thématique des aliments.

1. Mon premier est l'outil d'un bûcheron.
Mon deuxième est ce que coupent les bûcherons.
Mon tout est un agrume.

2. Mon premier est une chose qu'on lance pour certains jeux de société.
Mon deuxième est une chose que l'on fait avec ses amis.
Mon troisième est une partie du corps située entre la bouche et les yeux.
Mon tout est un repas.

3. Mon premier est un petit légume vert et rond.
Mon deuxième est synonyme de bruit.
Mon tout est un animal qui nage.

4. Mon premier est le contraire de froid.
Mon deuxième est le début du chant du coq.
Mon troisième est une note de musique.
Les enfants adorent mon tout.

5. Mon premier est la première lettre de l'alphabet.
Mon deuxième est ce qu'on fait quand on ne dit pas la vérité.
Mon troisième est un dé sans accent.
Mon tout est une noix.

Variante : Évidemment, vous pouvez créer des charades avec n'importe quelles thématiques et à n'importe quel moment ! Vous pouvez aussi demander aux enfants d'en créer eux-mêmes.

miam-miam

c'est délicieux !

- la nourriture -



Activité 2

La chaîne de mots

matériel

Aucun

préparation

Un premier joueur nomme un mot en lien avec la thématique. À chacun leur tour, les autres joueurs devront dire le premier mot qui leur vient en tête.

Pour augmenter la difficulté, vous pouvez demander à chacun des joueurs de redire l'ensemble de tous les mots dits dans cette partie avant de mentionner leur mot.

Pour augmenter l'action de ce jeu, vous pouvez vous placer en cercle et lancer le ballon au prochain joueur. À chaque fois qu'un joueur se trompe dans la liste, il est éliminé.

Exemple :

Joueur 1.



Joueur 2.



Joueur 3.



Joueur 4.



Etc.

Je me sens
de cette façon...
- les émotions -



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



Activité 1

L'agent double-face

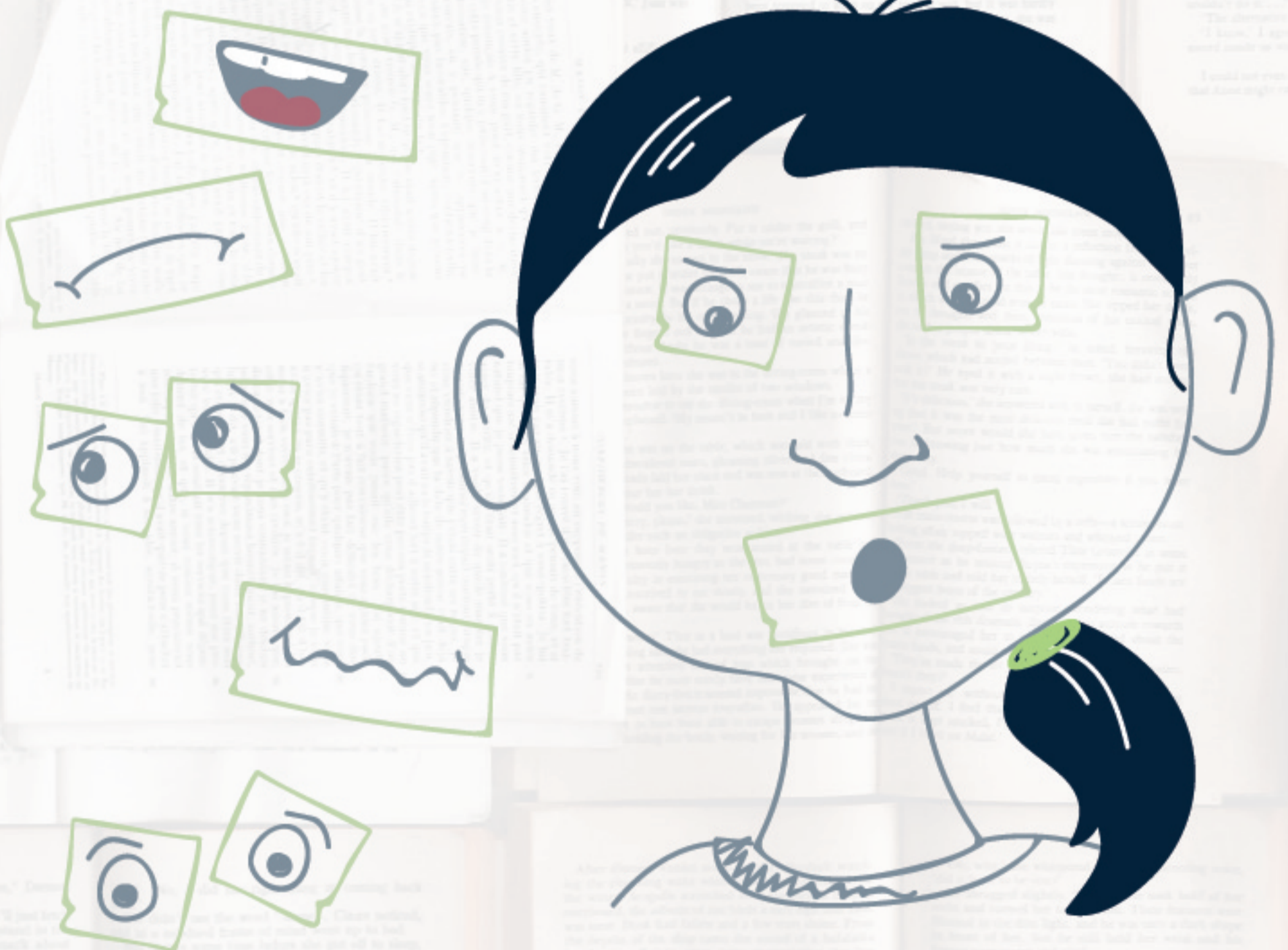
matériel

• Modèle de visage

préparation

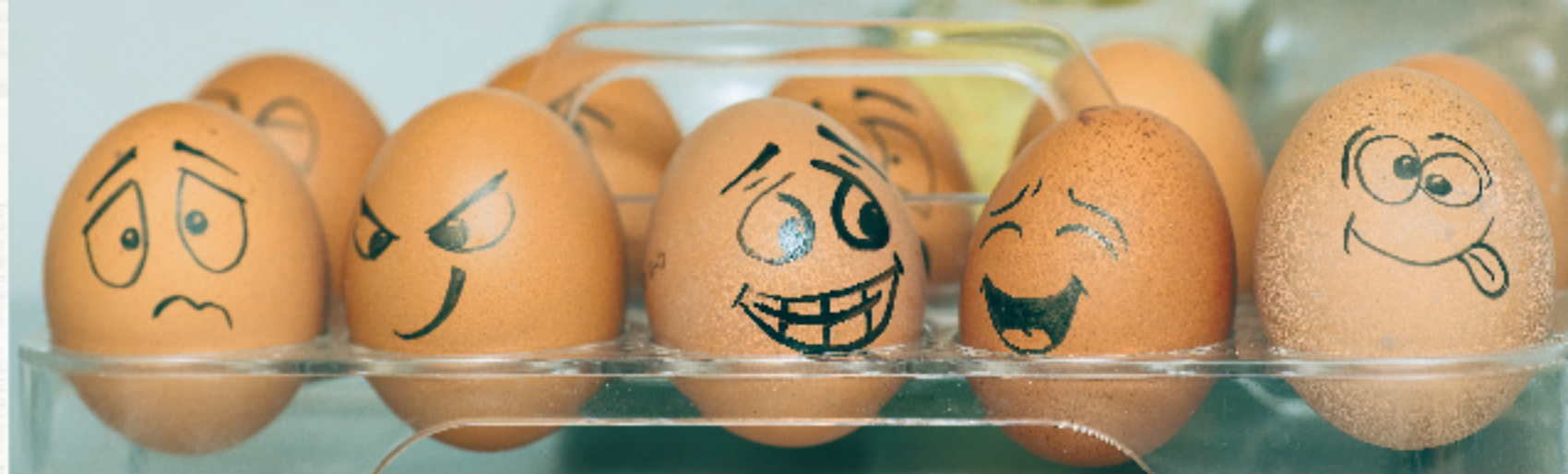
Faire la lecture d'un livre et mettre cette tête au centre avec les yeux et bouches différentes.

À tour de rôle, les jeunes pourront aller changer le visage en fonction de ce qui se passe pour le personnage principal. En ce sens, les jeunes pourront identifier ce que le personnage vit et ils auront une écoute active.



Je me sens
de cette façon...

- les émotions -



Activité 2

Un corps plein d'émotions

matériel

• Grande feuille (ou craie) • Crayons

préparation

On utilise une grande feuille et l'on fait coucher un jeune sur le dos pour aller tracer son corps (peut aussi être tracé sur l'asphalte). Lorsque celui-ci se lève, les autres auront à tour de rôle à identifier une émotion qu'il est possible de vivre sur le corps humain à l'aide d'un dessin.

Par la suite, à tour de rôle, il explique l'émotion dessinée sur le corps et ce qu'il est possible de ressentir quand cela arrive.

Il pourrait même être possible que les jeunes expriment une émotion positive et une émotion négative et doivent dire comment faire pour la surmonter.

Il est possible aussi de faire le dessin de chacun et qu'il dessine comment il se sent cette journée-là.

excitation

peur

gêne

joie

tristesse

calme



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



Activité

Le miroir vivant

matériel

Aucun

préparation

Ce jeu est très simple et se joue deux par deux. Vous pouvez faire des équipes de deux et placer les enfants debout l'un en face de l'autre.

Un enfant par duo sera le premier joueur à effectuer une action en la mimant tranquillement. L'autre enfant doit imiter le joueur de façon qu'on ne puisse pas savoir qui entame le mouvement en premier (comme un miroir!).

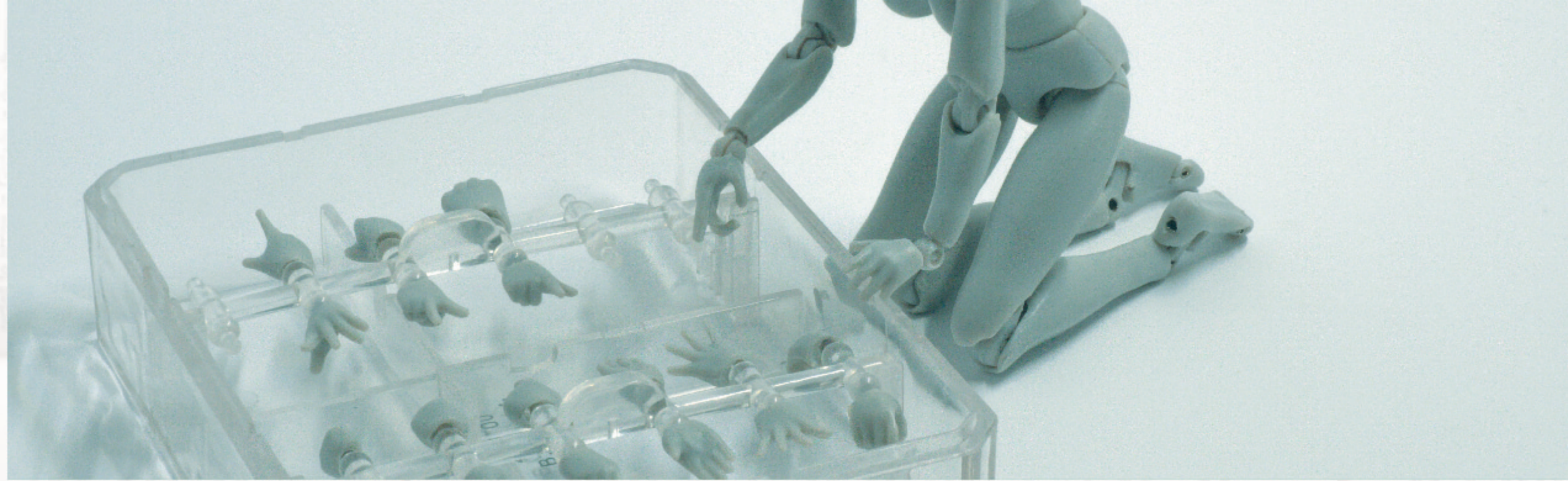
L'animateur peut commencer en proposant des gestes à mimer et s'inspirer des livres sur le corps humain (p. ex. imiter un virus, mimer le chemin d'une goutte d'eau, etc.). Ou tout simplement, il peut proposer des gestes simples comme se gratter le nez, se brosser les dents, se brosser les cheveux, par exemple.



Après une minute, les rôles changent.

On peut ensuite modifier les duos en effectuant une rotation.

Variante : Le jeu peut être fait un duo à la fois devant les autres joueurs et ceux-ci tentent de deviner qui fait le geste et qui imite. Le choix des gestes peut également être initié par les joueurs et non nommé par l'animateur.



Activité 2

La chasse aux mots

matériel

Étiquettes d'images sur le corps humain (10)

préparation

L'animateur doit aller cacher les images sur le terrain du camp avant l'activité.

Sous la forme d'une chasse au trésor, l'animateur doit écrire, sur le support de son choix (sur le sol avec une craie, un tableau, une feuille, ou simplement épeler), un mot correspondant à l'une des images qui ont été préalablement cachées sur le terrain.

Les participants devront tout simplement lire le mot proposé par l'animateur et ensuite aller chercher l'image sur le terrain. Une fois l'image trouvée, les joueurs peuvent se tenir debout ou s'asseoir autour.



Variante : L'animateur peut choisir de proposer un mot par joueur ou faire des équipes. Il peut aussi choisir d'augmenter le niveau de compétition en défiant les joueurs de lui ramener l'image en premier.



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



Activité 1

Quelques mots du quotidien

matériel

Papier, crayon/craie
(possibilité de faire l'activité sans matériel)

préparation

Sur l'ensemble du territoire québécois, nous retrouvons onze nations autochtones qui sont réparties en 55 communautés. On y retrouve trois grandes familles linguistiques, soit algonquienne, iroquoienne et eskimo-aléoute, qui se déclinent elles-mêmes en plusieurs langues. Dans cette activité, nous vous proposons de découvrir quelques mots du quotidien dans trois langues de la famille linguistique algonquienne, soit l'innu, l'atikamekw et le cri, que nous retrouvons, entre autres, dans les régions du Saguenay–Lac-Saint-Jean, de la Côte-Nord et du Nord-du-Québec.

suggestions

Vous pouvez écrire les mots sur une feuille ou sur le sol et les faire lire aux enfants. Nommez les mots et tentez de deviner ensemble ce que ça veut dire. Les enfants en connaissent déjà peut-être quelques-uns. Vous pouvez comparer les mêmes mots dans les trois langues, identifier les différences et les ressemblances.

Mots du quotidien	Innu	Atikamekw	Cri
Bonjour	Kuei	Kwei	Kweih
Merci	Tshinashkumitin	Mikwetc	Miikwehch
Au revoir	Iame	Matcaci	Waachiye
Aimer	Tshiminuatitin Tshishatitin	Mirerimew	Saachihiiwewan
Ma mère	Neka	Nikawi	Nikaawii
Mon père	Nuta	Notawinan	Nuuhtaawii
Famille	Nikanish	Peikotenesiw	Peyakutenuu
Ma grand-mère	Nukum	Nokom	Nuuhkum
Mon grand-père	Nimushum	Nimocom	Nimushum
Nature/dans la forêt	Minashkuat	Notcimik	

* Activité développée en collaboration avec madame Fanya Fontaine, conseillère en éducation de l'Institut Tshakapesh.

Activité 2

Des valeurs qui unissent

matériel

Aucun

préparation

Nous souhaitons par cette activité vous permettre de discuter avec les jeunes de quelques valeurs principales qui forgent l'identité des communautés autochtones. Après la lecture d'un des albums proposés à ce sujet, nous vous invitons à lire les citations reliées aux thématiques suivantes et à discuter autour des questions qui y sont associées.

La famille, c'est :

« L'amour à l'état pur; notre famille est très importante, on fait tout en famille. »

Pour vous, que représente la famille ?

Les aînées sont :

« Le savoir, le savoir-être, le savoir-faire, ainsi que le respect. »

Racontez-nous un bon souvenir avec un de vos grands-parents.

La nature (rapport à la terre), c'est :

« Nous appartenons à la terre et non le contraire; elle ne nous appartient pas. »

Qu'est-ce que vous aimez le plus faire dans la nature?

Quel est votre endroit préféré en nature?

Les traditions, c'est :

« Ce qui fait de nous ce que nous sommes. »

Dans votre famille, quelle est la tradition incontournable?

La langue, c'est :

« L'importance de la garder la plus longtemps possible et nous avons de la chance d'avoir la nôtre. »

Quelle langue parlez-vous à la maison? Connaissez-vous des mots dans une autre langue?

*Citations et activité développées en collaboration développée en collaboration avec madame Fanya Fontaine, conseillère en éducation de l'Institut Tshakapesh.