

Club de lecture d'été TD 2010

DESTINATION JUNGLE

Guide d'animation



Bibliothèque et Archives
Canada

Library and Archives
Canada

Canada 

Table des matières

1. Lettre de bienvenue de la Bibliothèque publique de Toronto	4
2. Lettre de bienvenue de Bibliothèque et Archives Canada.....	6
3. L'illustrateur Stéphane Jorisch	7
4. Conseils pour la mise sur pied d'un club de lecture d'été réussi	10
5. Service de la bibliothèque d'INCA (Institut national canadien pour les aveugles) <i>Nouveau!</i>	17
6. Le Club de lecture d'été TD à la rencontre de votre collectivité	19
7. Bibliothèque 2.0 <i>Nouveau!</i>	23
8. Prêts à lire	25
9. Description du thème de la jungle	26
10. Lettre de remerciement au commanditaire Groupe Financier Banque TD	29
11. Activités express	31
Activité 1 : Je pars en safari.....	32
Activité 2 : Jeu des quatre coins À partir de 6 ans	32
Activité 3 : Astrologie de la jungle À partir de 9 ans.....	32
Activité 4 : Le dico des animaux À partir de 9 ans	33
12. Activités préscolaires.....	35
Activité 1 : Où est le croco?	36
Activité 2 : À la queue leu leu	38
Randonnées dans la jungle	41
Les petites bêtes.....	42
Les animaux de la jungle	43
Serpents ondulants.....	45
Les araignées	46
La vie aquatique	47
13. Activités pour les 6 à 8 ans	48
Activité 1 : Chasse au trésor.....	49
Activité 2 : Les joyeux voyageurs.....	51
Le camouflage	55
Les objets de la forêt	58
Partons en safari!.....	60
Au cœur de la jungle.....	63
Une jungle la nuit.....	65
Les plantes de la forêt tropicale	68
Aventure dans la jungle	70

14. Activités pour les 9 à 12 ans	72
Activité 1 : Safari.....	73
Activité 2 : Scientifiques en herbe.....	75
Les explorateurs	78
La forêt tropicale.....	80
Jeopardy de la jungle.....	83
Les aventures d'Anansi l'araignée	87
Comme des singes!	89
15. Activités pour les 13 ans et plus.....	91
Projet 1 : La jungle en 3D	92
Projet 2 : Mission jungle.....	95
16. Concours.....	98
Devine le nombre de... ..	98
Que tient-il?	99
17. Formulaires, modèles et illustrations disponibles en ligne au www.td-club-td.ca :	
Questions pour le compte rendu verbal d'œuvres de fiction	-
Questions pour le compte rendu verbal d'ouvrages généraux	-
Comptes rendus écrits (1 ^{er} et 2 ^e livres)	-
Compte rendu illustré	-
Modèle de dé	-
Jeu de bingo	-
Formulaire d'inscription	-
Panthéon des lectures	-
Certificats	-
Mon journal de lecture d'été	-
Feuilles d'activités préscolaires	-
Programme de la bibliothèque	-
Formulaire de statistiques et d'évaluation	-
Illustrations <i>Destination jungle</i>	-
18. Listes de livres (disponibles en ligne au www.td-club-td.ca)	-

Lettre de bienvenue de la Bibliothèque publique de Toronto

Bienvenue à Destination jungle

La Bibliothèque publique de Toronto est heureuse de présenter le Club de lecture d'été TD 2010, rendu possible grâce au généreux soutien du Groupe Financier Banque TD. Récipiendaire du prix d'excellence Angus Mowat, ce programme de lecture attire un très grand nombre de participants dans la plupart des bibliothèques du pays. Créé en 1994 afin d'encourager les enfants à lire au cours de la période estivale, ce club de lecture incite les jeunes à fréquenter leur bibliothèque, à lire des livres et à participer à diverses activités.

Une équipe de bibliothécaires pour enfants des bibliothèques publiques de Toronto, d'Ottawa, de London, de Québec et de Montréal a travaillé sans répit au cours des derniers mois à mettre au point la documentation du programme. Il fallait d'abord déterminer le thème, puis choisir l'artiste qui réaliserait les illustrations. Le thème de cette année, *Destination jungle*, a été choisi à la suite d'une consultation nationale auprès du personnel des bibliothèques qui participent au programme. Cet été, les jeunes lecteurs pourront explorer la jungle et y rencontrer ses habitants en se rendant à la bibliothèque de leur quartier.

Nos illustrateurs sont choisis selon un processus de sélection rigoureux qui s'étend à l'ensemble du pays. Par le passé, ces artistes comptaient des noms comme Robin Muller, Ruth Ohi, Barbara Reid, Ange Zhang, Martha Newbigging, Joe Weissmann et Werner Zimmermann (auteur et illustrateur du livre *Pas d'école!*). Cette année, c'est le talentueux Stéphane Jorisch qui a créé l'affiche et les illustrations. Il offre aux enfants sa vision de la jungle au moyen de superbes dessins à l'aquarelle et à l'encre.

L'un des défis du programme était de réussir à produire du matériel pouvant s'adapter à toutes les bibliothèques, peu importe leur taille. Nous encourageons le personnel des bibliothèques à contribuer à cette passionnante activité estivale en y apportant ses talents et ses intérêts. Le Club de lecture d'été TD a aussi été conçu pour permettre aux bibliothèques de tous les coins du pays d'adapter le programme à leurs communautés respectives. L'élément commun à toutes les versions du programme est qu'un enfant peut se présenter dans n'importe quelle bibliothèque et y recevoir une affiche en couleurs, une feuille de neuf autocollants et un cahier d'activités dans lequel il pourra noter les titres des livres qu'il lira au cours de l'été. Et cela, tout à fait gratuitement! L'élément commun à toutes les versions du programme est qu'un enfant peut se présenter dans n'importe quelle bibliothèque et y recevoir une affiche en couleurs, une feuille d'autocollants et un cahier d'activités. Dans certaines bibliothèques, les autocollants sont utilisés comme outils de motivation : chaque fois qu'un enfant fait un compte rendu de lecture, il reçoit un autocollant. Dans d'autres bibliothèques, l'enfant reçoit les autocollants en bloc au moment de son inscription. Chaque autocollant correspond à un endroit particulier de l'affiche. Les succursales de bibliothèques décident de la façon dont le programme se déroulera, en fonction de leur personnel et

du nombre d'enfants participants. Le matériel a été conçu pour offrir aux bibliothèques de toutes tailles une grande souplesse en ce qui a trait à l'application du programme.

Le Club de lecture d'été TD est heureux d'appuyer une gestion forestière responsable en imprimant son guide et le matériel d'accompagnement sur du papier certifié par le Forest Stewardship Council (FSC) ou Conseil de la bonne gestion forestière. Le FSC a pour mission de promouvoir des pratiques de foresterie mondiales responsables sur le plan de l'environnement, bénéfiques du point de vue social et économiquement viables.

Les formulaires, modèles et illustrations, ainsi que les conseils pour la mise sur pied d'un club de lecture sont publiés sur le site Web du Club de lecture d'été TD (www.td-club-td.ca), ce qui réduit la taille du guide papier. Il est également possible de télécharger le guide en entier à partir de ce site.

Pour une deuxième année, le Club de lecture d'été TD collabore avec l'Institut national canadien pour les aveugles (INCA). Le site Web du Club de lecture d'été TD (www.td-club-td.ca) indique quels livres parmi les listes proposées sont également offerts en d'autres formats (braille, audio, vidéo descriptif) par l'entremise d'INCA.

Site Web du Club de lecture d'été TD

Du début juin à la fin août, les enfants pourront consulter le passionnant site Web du Club de lecture d'été TD de la Bibliothèque publique de Toronto au <http://cletd.torontopubliclibrary.ca/>. Ce site bilingue sur le thème de la jungle propose notamment des jeux interactifs amusants, des critiques de livres et des concours hebdomadaires. Encouragez le personnel de votre bibliothèque à créer un lien vers ce site à partir de votre site Web.

Nous espérons que vous passerez un merveilleux été en présentant aux enfants de votre communauté le Club de lecture d'été TD 2010, *Destination jungle*.

Bien cordialement,

Ken Settington
Porte-parole des Services de
bibliothèque pour l'enfance et la
jeunesse
Bibliothèque publique de Toronto

Anna Cocca
Coordonnatrice
du Club de lecture d'été TD
Bibliothèque publique de Toronto

Lettre de bienvenue de Bibliothèque et Archives Canada

Cette année, le Club de lecture d'été TD entraînera les enfants sur les sentiers de la jungle. Grâce aux aventures de personnages extraordinaires, les jeunes lecteurs découvriront l'univers fascinant des forêts équatoriales et des jungles urbaines, ainsi que leurs habitants. Ils voyageront d'un continent à l'autre et découvriront les merveilles de la nature. L'illustrateur de renom Stéphane Jorisch a créé l'affiche qui sera offerte à chacun des enfants, ainsi que l'ensemble des éléments visuels de *Destination jungle*.

Bibliothèque et Archives Canada travaille en étroite relation avec les bibliothèques publiques du Canada, qui sont près de 2000 à participer à ce projet. L'année dernière, le Club de lecture d'été TD a connu un franc succès avec son thème *Agent 009*. Plus de 519 000 jeunes ont participé à plus de 27 000 activités et lu près de 2 millions de livres! Nous tenons d'ailleurs à souligner que la participation des jeunes francophones a connu une augmentation de 22 %.

Le Club de lecture d'été TD est un programme flexible, conçu pour s'adapter aux besoins des communautés rurales et urbaines de partout au pays. Le site Web du club (www.td-club-td.ca) offre plusieurs ressources, dont un volet pour les jeunes et un guide d'animation pour le personnel des bibliothèques. Le guide d'animation propose notamment des activités de lecture et des projets faciles et amusants à réaliser.

Nous remercions le Groupe financier Banque TD pour sa généreuse contribution financière au Club de lecture d'été TD, ainsi que la Bibliothèque publique de Toronto pour son précieux soutien logistique. Nous tenons aussi à remercier les membres des comités de création anglophone et francophone, les nombreux bénévoles œuvrant dans les bibliothèques et le réseau des bibliothèques publiques canadiennes. Je suis convaincu que le Club de lecture d'été TD continuera à promouvoir la lecture et la littératie chez les enfants.

Et je puis vous assurer qu'il y a sûrement une jungle ou une bibliothèque près de chez vous...

Daniel J. Caron, Ph. D.
Bibliothécaire et archiviste du Canada

L'illustrateur Stéphane Jorisch

Cette année, l'équipe du Club de lecture d'été TD a le plaisir d'accueillir l'illustrateur de renom Stéphane Jorisch. Nombreux sont ceux qui connaissent déjà ses albums primés, dont *Le kimono de Suki* et *Un cadeau pour Sophie*. Parmi ses autres livres à succès, notons *Mon pyjama à moi*, *Charlotte et l'île du destin*, *Rosie et Capucine*, *Anansi et la maison hantée* et *La boîte à bonheur*. Ses livres sont publiés notamment par Kids Can Press, Annick Press, Scholastic, La courte échelle et Les 400 coups. En plus d'avoir écrit ou illustré au-delà de 80 livres pour enfants, en français et en anglais, Stéphane a réalisé des illustrations pour divers magazines et des dessins pour le célèbre Cirque du Soleil.

Stéphane privilégie l'aquarelle, la gouache et l'encre, et utilise parfois des techniques informatiques et multimédias. Il a brillamment adapté le poème classique *Sire Hibou et dame Chat* pour les jeunes d'aujourd'hui au moyen d'images à la fois drôles et fantastiques. Il a réalisé l'affiche de *Destination jungle* à l'aquarelle et à l'encre, créant ainsi un cadre tropical luxuriant, rempli d'images que les enfants ne se lasseront pas de regarder.

Stéphane Jorisch est né à Bruxelles, en Belgique. Il a grandi à Lachine, près du fleuve Saint-Laurent qui lui a inspiré sa passion pour la navigation. Il vit actuellement à Montréal avec sa famille.

Prix

Stéphane Jorisch a reçu plusieurs prix prestigieux pour ses illustrations de livres jeunesse.

Prix littéraire du Gouverneur général, littérature jeunesse – illustrations

2008	<i>The Owl and the Pussycat</i> par Edward Lear
2004	<i>Jabberwocky</i> par Lewis Carroll
1999	<i>Charlotte et l'île du destin</i> par Olivier Lasser
1993	<i>Le monde selon Jean de...</i> par André Vandal

Prix TD de littérature canadienne pour l'enfance et la jeunesse, pour le livre de langue française le plus remarquable de l'année

2008	<i>Un cadeau pour Sophie</i> par Gilles Vigneault
------	---

Sceau d'or du prix du livre M. Christie, catégorie meilleur livre en français, 7 ans et moins

2004 *La boîte à bonheur* par Charlotte Gingras

Sélection de livres en français illustrés par Stéphane Jorisch

Le baiser maléfique (Billochet 1^{er}). Adaptation de Robert Soulières. Laval, Québec : Les 400 coups, 1995.

La boîte à bonheur. Texte par Charlotte Gingras. La courte échelle, 2003. Publié en anglais sous le titre *Emily's Piano*, Annick Press, 2005.

Un cadeau pour Sophie. Conte et chansons de Gilles Vigneault. Montréal : La montagne secrète, 2007.

Casse-Noisette. Texte par Lucie Papineau. Saint-Lambert, Québec : Dominique et compagnie, 2007. Publié en anglais sous le titre *The Nutcracker*, Pocketaudio, 2000.

Charlotte et l'île du destin. Texte par Olivier Lasser. Laval, Québec : Les 400 coups, 1998.

Le dernier cadeau du père Noël. Texte par Marie-Aude et Elvire Murail. Toulouse, France : Éditions Milan, 2000.

Entre la lune et le soleil. Texte par Nancy Montour. Saint-Lambert, Québec : Dominique et compagnie, 2003.

Le monde selon Jean de--. André Vandal. Montréal : DV, 1992

Nox et l'archimusse : le jour des monstres. Texte par Christiane Duchesne. Saint-Lambert, Québec : Dominique et compagnie, 2000. Publié en anglais sous le titre *Nox and Archimusse: The Monsters' Feast*, Dominique & Friends, 2000.

La parole nomade. Poésies francophones réunies par Bernard Magnier. LaSalle, Québec : Hurtubise HMH, 1995.

Mon pyjama à moi. Texte par Lucie Papineau. Dominique et compagnie, 2008. Publié en anglais sous le titre *Lulu's Pajamas*, Kids Can Press, 2009.

Thésée et le Minotaure (Les mythiques). Texte par Pan Bouyoucas. Montréal : Les 400 coups, 2002.

Sélection de livres en anglais illustrés par Stéphane Jorisch

Anancy and the Haunted House. Texte par Richardo Keens-Douglas. Annick Press, 2002. Publié en français sous le titre *Anansi et la maison hantée*. Les 400 coups, 2003.

Footwork : The Story of Fred and Adele Astaire. Texte par Roxane Orgill. Candlewick Press, 2007.

I Remember Miss Perry. Texte par Pat Brisson. Dial Books for Young Readers, 2006.

Jabberwocky (Visions in Poetry). Texte par Lewis Carroll. Kids Can Press, 2004.

My Father Knows the Names of Things. Texte par Jane Yolen. Simon & Schuster, 2010.

The Magic Mustache. Texte par Gary Barwin. Annick Press, 1999. Publié en français sous le titre *La moustache magique*. Les 400 coups, 2003.

New Year at the Pier : A Rosh Hashanah Story. Texte par April Halprin Wayland. Dial, 2009.

Oma's Quilt. Texte par Paulette Bourgeois. Kids Can Press, 2001. Publié en français sous le titre *Une courtepointe pour grand-maman*. Éditions Scholastic, 2001.

The Owl and the Pussycat (Visions in Poetry). Texte par Edward Lear. Kids Can Press, 2007. Publié en français sous le titre *Sire Hibou et dame Chat*. Les 400 coups, 2008.

The Real Story of Stone Soup. Texte par Ying Chang Compestine. Dutton Children's Books, 2007.

Rosie and Buttercup. Texte par Chieri Uegaki. Kids Can Press, 2008. Publié en français sous le titre *Rosie et Capucine*. Éditions Scholastic, 2008.

Suki's Kimono. Texte par Chieri Uegaki. Kids Can Press, 2003. Publié en français sous le titre *Le kimono de Suki*. Éditions Scholastic, 2003.

The Trial of the Stone : A Folktale. Raconté par Richardo Keens-Douglas. Annick Press, 2000.

The Village of a Hundred Smiles and Other Stories. Texte par Barrie Baker. Annick Press, 1998. Publié en français sous le titre *Le village aux infinis sourires et autres histoires*. Les 400 coups, 2000.

Conseils pour la mise sur pied d'un club de lecture d'été réussi

Amusez-vous

Quand le personnel de la bibliothèque fait preuve d'enthousiasme à l'égard du programme, c'est contagieux. Les enfants sont assurés de s'amuser.

Pourquoi organiser un club de lecture?

Depuis des années, les recherches démontrent que les enfants d'âge scolaire perdent une grande partie de leurs compétences en lecture s'ils ne lisent pas au cours de la saison estivale. Les clubs de lecture d'été ont vu le jour quand les bibliothèques ont compris qu'elles pouvaient jouer un rôle en cette matière. Et cette responsabilité est devenue encore plus manifeste quand d'autres études ont révélé que les enfants qui ne lisent pas avec facilité en quatrième année ne seront probablement jamais vraiment à l'aise avec la lecture. Il faut donc s'assurer que les enfants continuent à lire et qu'ils y prennent plaisir.

Préparez-vous

La réussite d'un programme estival dépend de sa préparation. Les enfants auront hâte de se rendre à la bibliothèque s'ils savent que quelque chose de passionnant s'y prépare. Le personnel de la bibliothèque peut éveiller leur intérêt à l'avance en exposant le matériel et, plus important encore, en disant aux enfants d'en parler à leurs amis. Tous les enfants et parents qui fréquentent la bibliothèque devraient être informés du programme estival qui s'y prépare. Lorsque les enfants se présentent au comptoir du prêt pour emprunter des livres, rappelez-leur de s'inscrire au club de lecture.

Trousse de lecture et outils promotionnels

Voici le matériel fourni dans le cadre du programme :

- Une affiche en couleurs pour chaque enfant inscrit.
- Une feuille de neuf autocollants par enfant, qui seront apposés sur l'affiche pour y révéler de nouveaux éléments. Selon les préférences du personnel de la bibliothèque, les autocollants peuvent être distribués en bloc aux enfants au moment de l'inscription ou être remis un à la fois chaque fois qu'un enfant termine un livre.
- Un cahier d'activités pour chaque participant. Ce cahier contient une histoire, des mots croisés, des devinettes, des activités de coloriage et de bricolage, des recettes, des suggestions de livres et un journal de lecture. L'histoire de la première page décrit le contenu de l'affiche. Le journal de lecture permet à l'enfant de noter les titres des livres qu'il a lus au cours de l'été. Vous pouvez aussi télécharger le journal à partir du www.td-club-td.ca dans la section des formulaires.

- Une invitation conçue expressément pour le thème de cette année. Les invitations peuvent être distribuées dans les écoles et les centres communautaires, ou remises aux enfants qui fréquentent la bibliothèque.

Communiquez avec les écoles

Invitations

Vous recevrez des invitations de format signet. Le personnel peut communiquer avec les écoles du quartier et demander que les signets soient insérés dans les bulletins des élèves. Ceci devrait être fait aussitôt que possible, car le processus d'approbation peut prendre du temps dans certaines écoles.

Visites en classe

Les statistiques des années précédentes révèlent un lien indéniable entre les visites faites dans les écoles et les inscriptions au programme. Vous constaterez une augmentation du nombre de participants si vous organisez des présentations auprès des classes appropriées dans les écoles du quartier. Apportez un exemplaire de l'affiche, de la feuille d'autocollants et du cahier d'activités. Expliquez aux enfants qu'ils peuvent venir à la bibliothèque chercher leur propre affiche. N'oubliez pas de faire une courte « piqure de lecture » sur un sujet amusant afin de montrer aux enfants que la lecture estivale peut être facile et divertissante.

Présentez le matériel

Tableaux d'affichage

Vous trouverez dans le présent guide plusieurs illustrations. Photocopiez-les en les agrandissant pour créer des présentations intéressantes. L'affiche *Destination jungle* peut servir de point central. Le thème a été choisi pour permettre au personnel de faire preuve de créativité. Laissez aller votre imagination! Pourquoi ne pas télécharger des illustrations et les afficher sur un babillard? Les enfants adorent voir leur nom sur un tableau; afficher leur nom ou le titre de livres qu'ils ont lus est une façon efficace de susciter leur intérêt.

Panthéon des lectures

Le guide inclut également trois pages qui peuvent servir à l'affichage d'un panthéon des lectures. Placez les feuilles côte à côte en ajoutant du papier vierge au-dessous, afin de pouvoir écrire le nom des enfants à mesure qu'ils s'inscrivent ou qu'ils terminent le programme.

Présentoirs de livres

Le thème de cette année vous permet d'avoir divers présentoirs garnis d'ouvrages de votre collection. Une liste de livres vous est fournie, mais il ne s'agit là que de suggestions; vous pouvez utiliser des livres du même type provenant de vos rayons. C'est aussi une bonne occasion de présenter des livres primés ou mis en nomination lors de concours. Souvenez-vous que les enfants s'intéresseront davantage aux livres qui sont placés de face.

Affiche

L'affiche en couleurs créée par Stéphane Jorisch peut être montée sur cartomousse et placée sur un chevalet près du comptoir du prêt. Installez cette affiche un peu partout dans la bibliothèque, pas seulement dans la section des enfants.

Planifiez un lancement

Organiser un lancement est une excellente façon de faire connaître le programme. Si la bibliothèque prévoit un lancement média au mois de juin, les écoles peuvent y être conviées. Si vous invitez le maire ou une autre personnalité à inaugurer le programme, le lancement sera probablement couvert par un journal local. Assurez-vous que le chef de la direction et le personnel de gestion de la succursale TD du quartier sont invités, afin qu'ils donnent leur appui au programme. Si le journal local n'envoie pas de photographe, prenez une photographie et faites-la parvenir au journal avec un article. Les mois de juillet et août sont souvent des mois peu occupés pour la presse locale. Conservez une copie de chaque coupure de presse afin de l'inclure avec le formulaire de statistiques que vous ferez parvenir à votre bibliothèque principale.

Vous pouvez disposer tous les livres dans un présentoir, que vous entourerez d'un ruban en attendant le lancement du club de lecture. C'est là une bonne façon de piquer la curiosité des jeunes lecteurs.

Annoncez dans le journal local

Envoyez un exemplaire de l'invitation, une affiche et un cahier d'activités au journal local. Joignez-y de l'information sur le programme. Expliquez qu'il s'agit d'un programme incomparable pour votre bibliothèque. La rédaction du journal acceptera probablement de faire un reportage sur le programme et d'interviewer un membre du personnel spécialisé en littérature jeunesse. Pourquoi ne pas acheter de la publicité dans le journal? L'invitation peut facilement être transformée en annonce publicitaire.

Station de télévision locale

Assurez-vous que votre câblodiffuseur local connaît votre programme. Proposez-lui d'aller parler en ondes des projets de votre bibliothèque pour la période estivale. Apportez une affiche, des autocollants et plusieurs livres, afin de rappeler aux téléspectateurs que la lecture est une activité estivale agréable.

Déroulement du programme

Dans sa planification du club de lecture, le personnel doit déterminer la meilleure approche pour la bibliothèque et les enfants du quartier. Le programme a été conçu pour être utilisé de diverses façons. Les enfants doivent tous recevoir une affiche, des autocollants et un cahier d'activités. Vous pouvez organiser des rencontres ou simplement demander aux enfants de consigner dans leur cahier les titres des livres qu'ils ont lus.

Inscription des participants

Le personnel de la bibliothèque devrait encourager les enfants à s'inscrire au programme. Toutefois, il ne devrait pas être obligatoire de s'inscrire pour recevoir la documentation du club de lecture. En fait, les enfants seront peut-être davantage intéressés après avoir pris connaissance de la trousse.

Le guide comprend un formulaire d'inscription conçu pour recueillir des statistiques, comme le sexe et l'âge des enfants, ainsi que la façon dont ils ont entendu parler du programme. Il est essentiel de faire la collecte de ces informations afin de remplir le formulaire de statistiques à la fin de l'été.

Consignation des titres des livres dans le cahier d'activités ou le journal de lecture d'été

Rappelez aux enfants qu'ils devraient consigner les titres de tous les livres qu'ils lisent dans leur journal de lecture d'été. Un modèle de journal peut être téléchargé à partir du www.td-club-td.ca dans la section des formulaires. Vous n'avez qu'à imprimer ou à photocopier des pages supplémentaires pour les jeunes très avides de lecture.

Différentes formules

Vous pouvez procéder selon le nombre de livres lus : il s'agit d'une méthode courante pour s'assurer que les enfants lisent au cours de l'été. Pour chaque livre lu, l'enfant obtient un autocollant. Certaines bibliothèques adaptent cette méthode en demandant aux jeunes enfants de lire plusieurs histoires courtes, alors que les plus vieux sont récompensés s'ils terminent un texte plus long. Dans d'autres bibliothèques, on tient compte des minutes consacrées à la lecture au cours d'une journée; on encourage les plus grands à lire trente minutes par jour, et les plus petits, quinze minutes. Si vous optez pour cette dernière formule, vous pouvez remettre aux enfants un calendrier sur lequel ils noteront chaque jour le nombre de minutes qu'ils auront consacré à la lecture. Ce calendrier peut aussi servir à faire la promotion de vos activités.

Formules possibles pour les comptes rendus

En tout temps pendant les heures d'ouverture

Les étés précédents, plusieurs bibliothèques ont invité les enfants à se présenter à leur succursale quand ils le désiraient pour discuter avec le personnel des livres qu'ils avaient lus. Cette pratique encourage les enfants à lire et donne l'occasion au personnel de suggérer une grande variété de livres. Dans ce type de programme, on peut se servir des autocollants comme outils de motivation et en remettre un pour chaque livre lu.

Rencontres bihebdomadaires de deux heures (tous les mardis et jeudis, par exemple)

Pour discuter avec les enfants des livres qu'ils ont lus, vous pouvez établir des périodes bihebdomadaires où ils se rendent à la bibliothèque. Il est ainsi possible de prévoir le personnel requis pour ces périodes. Vous pouvez prévoir la présence d'employés à temps partiel qui, pendant ces périodes, couvrent le comptoir du prêt tandis que le personnel écoute les enfants parler des livres qu'ils ont lus. Vous trouverez en ligne au www.td-club-td.ca, dans la section des formulaires, une liste de questions à poser aux enfants ainsi qu'un modèle pour fabriquer un dé qui servira au choix des questions. Il est aussi possible d'utiliser une roue numérotée ou d'agrandir les questions et de les coller sur des cartons que les enfants pigeront.

Rencontres un après-midi par semaine

Les succursales peuvent décider de tenir des rencontres hebdomadaires où les enfants se rassemblent en groupe pour discuter des livres qu'ils ont lus durant la semaine. L'avantage de cette formule est que les enfants entendent d'autres jeunes parler des livres qu'ils ont aimés. L'influence des pairs est toujours une bonne façon de susciter l'intérêt pour la lecture. Au cours de ces rencontres, toutes sortes d'activités peuvent être proposées. Le personnel peut choisir de donner des autocollants à chaque rencontre pour encourager les enfants à y participer.

Activité familiale

Cette approche permet aux familles d'établir leurs propres objectifs et de se rendre à la bibliothèque lorsqu'elles les ont atteints. Les parents évaluent eux-mêmes la pertinence des livres lus, ce qui évite au personnel de la bibliothèque de devoir poser des questions aux enfants.

Suscitez l'intérêt

Activités spéciales

Concours, contes, jeux, ateliers de fabrication de marionnettes, etc., voilà autant d'excellentes façons d'éveiller l'intérêt des jeunes pendant l'été. Une foule de journées spéciales peuvent aussi être organisées durant les mois de juillet et août.

Rencontres avec des auteurs et des illustrateurs

De nombreux illustrateurs et auteurs de livres jeunesse acceptent de venir rencontrer les enfants et de leur faire la lecture de leurs livres. Organiser une telle rencontre durant l'été présuppose que les enfants présents ont souhaité venir, et ne l'ont pas fait uniquement parce que leur école visitait la bibliothèque. Si vous invitez un illustrateur, assurez-vous de mettre du papier et un chevalet à sa disposition pour qu'il puisse faire la démonstration de ses techniques.

Personnes connues localement

Le chef des pompiers, le maire, le propriétaire d'une librairie du quartier et le brigadier scolaire sont des personnes que les enfants connaissent possiblement et que vous pouvez inviter à la bibliothèque pour venir parler de leurs livres d'enfants favoris.

Autres suggestions

Statistiques

Nous demandons à chaque succursale de fournir à sa bibliothèque principale les données recueillies, afin que chaque réseau de bibliothèques remplisse un seul formulaire de statistiques en ligne. Avant le début du programme, veuillez consulter le formulaire, au www.td-club-td.ca, pour prendre connaissance des renseignements requis. Veuillez en outre utiliser les formulaires d'inscription fournis pour la collecte obligatoire des données statistiques.

Ces statistiques nous sont très utiles, non seulement pour connaître le nombre d'enfants participants, mais aussi pour mettre en relief l'excellent travail accompli dans les bibliothèques publiques du Canada.

Lettre de remerciement au commanditaire

Vers la fin de l'été, suggérez aux enfants d'écrire une lettre, soit individuellement, soit de façon collective, au Groupe Financier Banque TD. La lettre peut traiter de leurs lectures ou activités estivales. Incluez des photographies, des dessins ou des comptes rendus de lectures que vous jugez pertinents. Expédiez le tout à votre bibliothèque principale.

Comment utiliser ce guide

L’embarras du choix!

Le guide a été conçu de manière à vous permettre de choisir parmi une foule d’activités. Les livres proposés ne sont que des suggestions. Si vous possédez les livres de la liste, tant mieux! Mais n’hésitez pas à leur substituer d’autres ouvrages de votre collection. Les bricolages et autres activités peuvent être adaptés selon le matériel et l’espace dont vous disposez, ainsi qu’en fonction du nombre de participants.

Faites une sélection

Si vous décidez d’effectuer toutes les activités proposées dans ce guide, votre programme d’été se poursuivrait probablement jusqu’en décembre! Il est préférable de concentrer vos efforts sur les activités qui vous intéressent le plus.

Service de la bibliothèque d'INCA (Institut national canadien pour les aveugles) *Nouveau!*

Tout le monde participe!

Est-ce que certains enfants de votre communauté ne participent pas au Club de lecture d'été TD parce qu'ils ne peuvent pas lire les livres imprimés en raison d'une déficience physique ou d'un trouble d'apprentissage? La bibliothèque d'INCA peut vous aider à inclure ces enfants.

Inscrivez les enfants admissibles au service de bibliothèque d'INCA, afin qu'ils puissent :

- Lire les mêmes livres que leurs camarades et trouver d'autres livres sur le thème estival en format audio ou braille.
- Prendre part, à partir de chez eux, à diverses activités accessibles offertes par INCA en ligne, par courriel, par téléphone ou par la poste.
- Participer à des concours et remporter des prix.

Le programme complet est offert en anglais seulement. Toutefois, certains livres audio et activités en ligne sont proposés en français.

Pour plus d'information et des listes d'ouvrages en médias substitués, consultez le www.td-club-td.ca

Conseils pour favoriser la participation d'enfants vivant avec une perte de vision

Ces recommandations vous aideront à trouver des façons d'inclure les enfants vivant avec une perte de vision partielle ou totale.

1. Diffusez l'information

Si vous imprimez des brochures pour faire la promotion de votre programme, assurez-vous qu'elles sont accessibles aux enfants, parents et grands-parents ayant une perte de vision. Suivez les recommandations d'INCA pour une meilleure lisibilité. Annoncez également vos activités au moyen de votre site Web et de messages téléphoniques.

2. Décrivez les activités

Lors d'une activité de groupe, décrivez toujours à voix haute les actions des participants. Chacun doit savoir qui est présent, qui parle, et pourquoi quelqu'un éclate de rire. Incluez des activités qui ne nécessitent pas une bonne vision. Des jeux faisant appel aux sons et aux textures sont toujours bien accueillis par les enfants.

3. Demandez de l'aide

Demandez aux parents de vous aider à choisir des médias substitués et à adapter certaines activités afin que leur enfant puisse y prendre part. N'oubliez pas que les

effets de la perte de vision sont variables. Les enfants aveugles ou ayant une perte de vision ne savent pas tous lire le braille. Si vous distribuez des documents imprimés, demandez aux parents s'ils veulent recevoir une copie électronique à l'avance (en format Word, par exemple).

Vous trouverez le guide d'INCA *Pour une meilleure lisibilité*, ainsi que divers conseils pour rendre les réunions et conférences accessibles, à l'adresse suivante :

www.cnib.ca/fr/services/competence-accessibilite/Default.aspx

Le Club de lecture d'été TD à la rencontre de votre collectivité

Présence dans les camps d'été et les services de garde

De nombreux enfants de nos collectivités ne peuvent pas prendre part à un club de lecture estival parce qu'ils sont inscrits à des camps de jour ou à des cours d'été, ou parce qu'ils fréquentent des garderies. Une bonne façon de joindre ces enfants est d'incorporer un élément mobile à votre club de lecture.

Vérifiez s'il est pertinent d'utiliser ce type d'approche dans votre collectivité. Voici certaines possibilités :

- Camps de jour (programmes de loisirs municipaux, camps de jour privés, camps de jour d'organismes de bienfaisance, YMCA, Clubs Garçons et Filles)
- Services de garde
- Ensembles domiciliaires publics
- Programmes confessionnels

Visez surtout les programmes non spécialisés. Très souvent, les activités et camps axés sur un domaine particulier (p. ex., sports, technologies, théâtre) se concentrent surtout sur l'acquisition de compétences et ne peuvent pas faire place à un volet club de lecture.

L'intégration aux camps d'été et aux services de garde peut revêtir plusieurs formes :

1. Visites du club de lecture au camp ou à la garderie

Le personnel de la bibliothèque ou des bénévoles se rendent au camp ou à la garderie proposer des programmes axés sur les livres et la lecture. Ces visites peuvent avoir lieu de façon régulière, et le personnel de la bibliothèque ou les bénévoles peuvent procéder à l'inscription des enfants sur place.

2. Visites des enfants à la bibliothèque

Les enfants et leurs éducateurs ou animateurs peuvent se rendre à la bibliothèque prendre part à des programmes et activités. Ils peuvent participer aux activités régulières ou bénéficier de programmes spéciaux préparés à leur intention par le personnel de la bibliothèque. Au cours de telles visites, tous les enfants seraient encouragés à s'inscrire au club de lecture.

3. Inscription des enfants par les éducateurs et les animateurs

La bibliothèque peut coopérer avec les éducateurs et les animateurs en leur fournissant la documentation du club de lecture. Les éducateurs et les animateurs inscrivent les enfants, puis les encouragent à participer et à consigner les titres des livres qu'ils lisent. À la fin de l'été, ils font un compte rendu à la bibliothèque.

4. Formation des éducateurs et des animateurs

Le personnel de la bibliothèque ou des bénévoles peuvent organiser des séances de formation à l'intention des éducateurs et des animateurs. Dans le cadre de cette formation, le personnel de la bibliothèque leur explique comment incorporer la lecture à leur programme et comment choisir des livres pertinents. Cette formation peut se dérouler conjointement avec les scénarios précédents ou être offerte de façon isolée.

5. Lots de livres de la bibliothèque offerts dans les camps et les garderies

La bibliothèque peut fournir des livres aux éducateurs et aux animateurs afin qu'ils les proposent aux enfants tout au long de l'été. Ces livres peuvent être empruntés pour toute la période estivale ou être renouvelés régulièrement, selon les préférences de la bibliothèque et du camp ou de la garderie en question.

Points à retenir :

- Les éducateurs et les animateurs auront besoin de votre aide pour le processus d'inscription des enfants. En outre, avant de recueillir tout renseignement d'ordre personnel, vous devrez respecter les exigences en matière d'obtention de permission parentale.
- Vous devrez peut-être commander d'autres trousseaux si vous prévoyez une démarche de grande envergure.
- Les éducateurs et les animateurs qui travaillent depuis peu auprès des enfants accueillent toujours favorablement les conseils, les ressources et les suggestions qui peuvent rendre leurs programmes divertissants et intéressants.
- Il est recommandé d'établir un mode d'évaluation dès le départ. Expliquez à l'avance aux éducateurs et aux animateurs qu'ils devront noter le nombre de participants et remplir les formulaires d'inscription et d'évaluation. Ces documents sont indispensables pour évaluer le succès du programme.
- Faites un suivi auprès des éducateurs et des animateurs à la fin de l'été pour obtenir leurs commentaires, leur évaluation et les données qu'ils ont recueillies.

Intégration à d'autres groupes de la collectivité

En plus de travailler auprès d'enfants inscrits dans les camps et les garderies, vous pouvez aller à la rencontre de votre collectivité par l'intermédiaire de groupes, organismes et établissements, tels que :

- Les Scouts du Canada
- Les programmes d'alphabétisation en milieu familial
- Les CLSC
- Les centres d'hébergement pour les familles

- Les hôpitaux

Vous pouvez aussi profiter d'autres occasions pour faire la promotion du club de lecture, par exemple lors d'événements comme :

- La fête du Canada, la fête nationale du Québec ou d'autres types de festivités
- Les foires
- Les pique-niques communautaires

Tout au long de l'été, saisissez toutes les occasions de faire connaître le club de lecture à votre collectivité. Vous pouvez utiliser la documentation qui a servi à promouvoir le club de lecture dans les succursales de bibliothèque avant la période d'inscription.

Exemple de séance de formation

Voici le plan d'une séance de formation destinée aux éducateurs et aux animateurs. En plus de souligner l'importance de la lecture, on y explique comment l'intégrer aux programmes et activités du camp ou de la garderie. Le temps alloué à chaque élément peut être modifié en fonction de la durée de la séance.

Introduction

5 minutes

N'oubliez pas d'inclure des renseignements sur la bibliothèque, comme les heures d'ouverture, l'adresse et les noms des personnes-ressources.

L'importance de la lecture durant l'été

5 minutes

Expliquez pourquoi il est utile d'organiser des clubs de lecture d'été. Parlez de l'enthousiasme des enfants et des avantages qu'ils en retirent.

Vous pouvez citer ce qui suit pour appuyer vos propos :

« Une revue de la documentation permet de constater que les clubs de lecture d'été sont des outils efficaces pour réduire la perte des acquis et améliorer le rendement en lecture des enfants. »

Tiré de l'*Analyse documentaire de l'impact des clubs de lecture d'été* (www.collectionscanada.gc.ca/obj/009003/f2/009003-06-040-f.pdf).

Le Club de lecture d'été TD

5 minutes

Présentez le Club de lecture d'été TD, son mode d'inscription, sa documentation et ses formulaires.

Comment intégrer la lecture au programme d'un camp d'été ou d'une garderie
10 minutes

Donnez des suggestions pour l'intégration de la lecture et l'utilisation de livres au cours d'une journée au camp ou à la garderie :

- Lecture d'histoires aux enfants
- Théâtre à lire
- Périodes de lecture silencieuse
- Jeux de lecture
- Lecture partagée / Partenaires de lecture
- Pause poésie

Lecture à haute voix 10 minutes

Faites une démonstration en lisant un livre. Vous pouvez animer la présentation en utilisant des formes de feutre ou des marionnettes.

Donnez des conseils sur la lecture à haute voix. Par exemple :

- Choisissez des livres qui vous plaisent. Ne lisez jamais un livre qui ne vous intéresse pas, simplement parce qu'il convient au thème.
- Optez pour des livres au fil conducteur fort, avec un début, un milieu et une fin bien définis.
- Privilégiez les livres auxquels les enfants peuvent s'identifier.
- Assurez-vous que les livres conviennent à l'âge des enfants.
- Cherchez des façons de faire participer les enfants (par exemple, en leur faisant répéter certaines phrases).
- Lisez le livre à l'avance pour vous familiariser avec l'histoire.

Exemples de programmes axés sur la lecture 5 minutes

Distribuez de la documentation sur des programmes axés sur les livres en vous inspirant par exemple des suggestions du Club de lecture d'été TD. Vous pourriez également vous renseigner à l'avance sur les thèmes du camp ou du service de garde, et adapter votre documentation à ces sujets.

Exercice de lecture à haute voix 10 minutes

Présentez des livres qui se prêtent bien à la lecture à haute voix et demandez aux participants de s'exercer par équipe de deux, en se faisant mutuellement la lecture.

Période de questions

Bibliothèque 2.0 *Nouveau!*

Outils de promotion sur Internet

Bibliothèque 2.0 propose de nouvelles façons d'atteindre votre clientèle et de faire la promotion du Club de lecture d'été TD. Même avec des ressources limitées, vous pouvez tirer profit des possibilités d'Internet.

Twitter^{MD}

Les bibliothèques pourraient envisager un nouveau moyen de diffuser de l'information sur leur club de lecture d'été : la plateforme de microblogues Twitter^{MD}. Cet outil de réseau est de plus en plus utilisé pour faire parvenir de l'information vers des appareils portatifs. Pour accéder au site Web de cette plateforme, allez à l'adresse www.twitter.com. Par exemple, une bibliothèque peut envoyer un microbillet annonçant les dates d'inscription de son club de lecture d'été; elle peut inclure un lien à son propre site Web. Elle peut décider d'assurer une présence sur Twitter^{MD} afin de diffuser notamment de l'information sur ses programmes et ses services. Pour utiliser Twitter^{MD}, les bibliothèques doivent d'abord créer un compte sur le site www.twitter.com. Les utilisateurs qui souhaitent recevoir des microbillets de leur bibliothèque peuvent choisir de la « suivre » en tant qu'abonnés. Par exemple, la Bibliothèque publique de Toronto porte le nom « torontolibrary » dans Twitter^{MD}. Des employés de la bibliothèque diffusent régulièrement des microbillets pour annoncer des programmes, des services, des prix littéraires et d'autres renseignements pertinents pour sa clientèle. Le Club de lecture d'été TD 2010 sera annoncé sur Twitter^{MD}, ce qui contribuera à promouvoir ce programme.

Facebook^{MD}

Une autre façon efficace de faire la promotion du Club de lecture d'été TD est d'utiliser l'outil de réseau social Facebook^{MD}, où les bibliothèques peuvent afficher de l'information sur leurs programmes, activités et services. Par exemple, sur la page Facebook^{MD} de la Bibliothèque publique de Stratford, on trouve des renseignements tels que les heures d'ouverture, un lien à son propre site Web, et des annonces d'événements spéciaux, de programmes et de services, dont le Club de lecture d'été TD. Les membres de Facebook^{MD} peuvent s'inscrire pour recevoir de l'information sur cette bibliothèque par l'intermédiaire de leur fil de nouvelles. Pour accéder à la page Facebook^{MD} de la Bibliothèque publique de Stratford, rendez-vous au www.facebook.com/pages/Stratford-ON/Stratford-Public-Library/11062531990.

La Bibliothèque publique d'Edmonton est également présente sur Facebook^{MD} au www.facebook.com/EPLdotCA.

Les réseaux Twitter^{MD} et Facebook^{MD} étant davantage consultés par des adultes que par des enfants, tenez compte de cette particularité en formulant vos messages.

Films vidéo / YouTube®

Depuis quelques années, certaines bibliothèques ont réalisé des films vidéo divertissants pour promouvoir le Club de lecture d'été TD. Trois d'entre elles nous proposent de bons exemples des diverses façons de procéder.

Depuis trois ans, la Bibliothèque publique de London produit des films vidéo pour promouvoir le Club de lecture d'été TD auprès des familles de la ville. Ces films sont présentés lors de visites dans les écoles et sont accessibles sur le site Web de la bibliothèque durant l'été. Ils sont également présents sur YouTube à l'adresse www.YouTube.com. Le concept et le scénario sont créés par le comité du club de lecture de la bibliothèque, et chaque film est tourné par le bibliothécaire Web à l'aide d'une caméra appartenant à la bibliothèque. La musique originale est composée et interprétée par un employé de la bibliothèque. Pour visionner leur film annonçant le Club de lecture d'été TD, rendez-vous au www.youtube.com/watch?v=o6wYafabEgU.

La Bibliothèque publique d'Oakville a procédé autrement pour produire son film vidéo. Des étudiants en littérature ont écrit un sketch en vue de leurs visites dans les écoles. Un producteur de films professionnel (membre de la famille d'un employé de la bibliothèque) a offert son temps et sa caméra pour le tournage. Le film a été diffusé sur YouTube et le site Web de la bibliothèque, et a été enregistré sur DVD afin d'être envoyé dans les écoles. Pour visionner ce film vidéo, allez à l'adresse www.youtube.com/watch?v=a3DKMQgsJ_U.

La Bibliothèque provinciale de Middlesex s'est débrouillée sans caméra pour faire son film vidéo. Un membre du personnel a créé le concept, puis a produit le film au moyen de *Windows Movie Maker*, un logiciel de montage vidéo intégré à *Vista*. Il a utilisé une banque d'images et de musique déjà disponibles. Pour visionner le résultat, rendez-vous au www.youtube.com/watch?v=xCLfC536y_I.

Ces trois bibliothèques ont créé un canal *YouTube* où elles ont téléchargé leurs films vidéo au moyen d'un procédé très simple.

Prêts à lire

Le programme *Prêts à lire (Ready for Reading)* de la Bibliothèque publique de Toronto est un ensemble de ressources et de services offerts aux enfants de cinq ans et moins. Ce programme souligne l'importance de la littératie précoce et aide les parents et les éducateurs à développer six importantes habiletés de prélecture chez les enfants.

Habiletés de prélecture

Intérêt pour l'écrit (J'aime les livres!)

Manifester de l'intérêt pour les livres.

Conscience phonologique (J'entends des mots!)

Être capable de différencier les sons qui composent les mots.

Vocabulaire (Je connais des mots!)

Connaître le nom des choses.

Habiletés narratives (Je raconte une histoire!)

Être en mesure de décrire des objets et des événements, de raconter des histoires.

Conscience de l'écrit (Je vois des mots!)

Remarquer les mots écrits, savoir comment manipuler un livre et suivre les mots sur une page.

Conscience des lettres (Je vois des lettres!)

Savoir que les lettres sont différentes les unes des autres, pouvoir les nommer, connaître leur son, les reconnaître dans diverses situations.

Pourquoi la littératie précoce est-elle importante?

Depuis des années, les chercheurs présentent des preuves incontestables du lien direct entre le succès scolaire d'un enfant et l'acquisition précoce d'habiletés de littératie. On constate une relation frappante entre les habiletés des enfants au moment de leur entrée à l'école et leurs résultats scolaires subséquents. La réussite des enfants dans la vie dépend de leur réussite scolaire.

Activités préscolaires

Les bibliothécaires peuvent planifier et adapter les activités de leur club de lecture à l'intention des enfants de cinq ans et moins en tenant compte des principes et approches du programme *Prêts à lire*. Pour ce faire, ils peuvent utiliser les feuilles d'activités préscolaires accessibles en ligne au www.td-club-td.ca dans la section des formulaires.

Description du thème de la jungle

Une jungle près de chez vous

Par Josiane Polidori, chef, Littérature pour la jeunesse, Bibliothèque et Archives Canada

Le mot « jungle » est originaire de l'Inde; en sanskrit, il signifie un espace naturel sauvage. La jungle est une forêt dense peuplée d'animaux sauvages des pays de l'Asie du Sud-Est. On parle aussi de forêt tropicale ou équatoriale d'Amérique du Sud, d'Amérique centrale, des Caraïbes et de la région des Lacs en Afrique (Congo, Rwanda, Zaïre). Au figuré, la jungle signifie un milieu où le plus fort impose sa volonté, comme dans l'expression « jungle urbaine ». La jungle indique également un lieu où règne un grand désordre ou fouillis : « Va ranger ta chambre, c'est une vraie jungle. »

En littérature pour la jeunesse, la jungle a été popularisée par *Le livre de la jungle* (1894) de Rudyard Kipling, qui contient huit histoires, dont les aventures de Mowgli, un enfant recueilli par une louve dans une forêt de l'Inde et élevé par une panthère et un ours.

Le roman d'aventures

Le roman de Kipling s'inscrit dans le genre du roman d'aventures qui a succédé aux romans plus didactiques du XVIII^e siècle. Les romans d'aventures suivent les péripéties de personnages courageux. Ce sont des histoires à saveur véridique dans lesquelles il y a de l'action ainsi que des éléments de danger et de hasard, ce qui se traduit par un récit rapide rempli d'événements. Le roman d'aventures commence par un conflit; le personnage principal part souvent dans une contrée éloignée pour aller résoudre le problème. Les personnages se mesurent à des épreuves; comme le *Robinson Crusoe* de Daniel Defoe, ils doivent lutter avec ruse et courage contre une nature hostile. Le succès du roman de Defoe a donné les *robinsonnades*, un genre littéraire mettant en scène des héros isolés sur des îles désertes, dans des pays inconnus et même dans l'espace. Le roman d'aventures se termine par la résolution de la quête ou une nouvelle aventure pour les personnages de séries.

Dans la première moitié du XX^e siècle, les romans et les bandes dessinées d'aventures mettaient en scène les aventures extraordinaires de personnages courageux, tels que *Bob Morane* ou *Tintin*, explorant des pays exotiques. Les récits d'aventures écrits au Canada décrivaient plus volontiers la nature et les espaces du Grand Nord. Les héros contemporains n'ont plus une attitude aussi colonialiste par rapport aux pays visités; leurs aventures relèvent plus d'un échange ou d'une mise en commun de projets ou d'idéaux. Ils adoptent une attitude plus ouverte et plus respectueuse; ils n'incarnent pas des héros de légendes aux qualités supérieures, mais des individus qui cherchent des solutions et qui s'adaptent à de nouvelles réalités. Les romans d'aventures et de survie transposent au plan symbolique le rite de passage de l'adolescence à l'âge adulte. Les jeunes lecteurs sont attirés par des séries comme *La bande des cinq continents* de

Camille Bouchard et *Jungle Islands* de Maria Coffey et Debora Pearson, dans lesquelles les personnages vont d'une aventure à l'autre. Les romans écrits par Stanley Péan, Marie-Danielle Croteau ou Deborah Ellis peuvent satisfaire la soif d'évasion des jeunes et leur curiosité à l'égard d'autres cultures. Les nouvelles séries de télé-réalité, telles que *Survivor*, remplissent aussi un besoin de se mesurer à un environnement hostile, comme dans les romans classiques *The Swiss Family Robinson* de Johann David Wyss et *Vendredi ou la vie sauvage* de Michel Tournier.

Documentaire, fables et légendes

Une information factuelle pertinente et vérifiable, une présentation visuelle de qualité et une clarté d'écriture dans la vulgarisation scientifique sont essentielles pour offrir des documentaires et de la fiction documentaire qui soient passionnants pour les jeunes. La faune et la flore des jungles tropicales et équatoriales de plusieurs continents de même que les problèmes écologiques, l'eau, l'environnement et la déforestation des forêts humides présentent un contenu de choix pour ce thème. Les jeunes seront fascinés par *Rainforest Bird* et *Tiger* de la série *Firefly Animal Rescue* ou par les livres de la série *Savais-tu?* sur les piranhas et autres bestioles de plusieurs continents. Évidemment, en explorant le thème de la jungle, les jeunes ne trouveront ni lions, ni girafes, ni aucun autre animal peuplant la savane africaine.

In the Land of the Jaguar, Gena K. Gorrell offre un panorama excellent sur les cultures et l'environnement en Amérique centrale et en Amérique du Sud. Des légendes et des contes permettent de découvrir la sagesse des populations humaines vivant dans ces régions tropicales. Les contes créoles, indiens et vietnamiens de la collection Korrigan, les histoires de l'araignée Anansi d'Adwoa Badoe, l'album *Le Mystère de l'île aux épices* de Richardo Keen-Douglas ou le conte bantou *The Name of the Tree* de Celia Lotteridge Barker sont des fenêtres sur les secrets de la jungle et de ses habitants.

Les populations autochtones de ces régions équatoriales racontent leurs légendes et leurs histoires. En lisant les traductions des livres de Daniel Munduruku, auteur amazonien, on connaîtra le mode de vie des peuples des arbres et de la forêt.

Album illustré

La riche faune et l'abondance de la flore des régions équatoriales ont beaucoup inspiré les illustrateurs. La jungle est un lieu idéal pour les aventures de *Bambou* de Lucie Papineau, illustrées par Dominique Jolin, ou pour celles imaginées par Matt Hammill dans *Sir Reginald Logbook*. Les animaux de la jungle de Wallace Edwards sont complètement loufoques dans *Monkey Business* et *Alphabeats*, alors que Karen Patkau et Jan Thornhill illustrent avec précision le milieu tropical et ses habitants. Les albums concepts, tels que *Eats*, écrit par Marthe Jocelyn et illustré par Tom Slaughter, les abécédaires et les livres à compter permettent à l'enfant de découvrir des animaux tout en apprenant les couleurs, les lettres ou les chiffres. La jungle couvre diverses régions du monde; Annouchka Galouchko et Isabelle Arsenault en ont profité pour illustrer avec leurs palettes colorées des paysages des Caraïbes et de l'Océanie.

D'un continent à l'autre, de la ville à la forêt équatoriale, les jeunes lecteurs trouveront une jungle à leur portée, un univers recelant de merveilles de la nature. Ce sera une découverte, une exploration des rayons de leur bibliothèque publique et de tous les continents.

Il y a une jungle près de chez vous...

Club de lecture d'été TD 2010

Destination jungle

Ed Clark
Chef de la direction
Groupe Financier Banque TD
a/s de la Toronto Public Library Foundation
789, rue Yonge
Toronto (Ontario)
M4W 2G8

Nous aimerions remercier le Groupe Financier Banque TD d'avoir commandité le Club de lecture d'été TD.



Club de lecture d'été TD 2010

Destination jungle

Ed Clark
Chef de la direction
Groupe Financier Banque TD
a/s de Bibliothèque et Archives Canada
395, rue Wellington, pièce 196
Ottawa (Ontario)
K1A 0N4

Nous aimerions remercier le Groupe Financier Banque TD d'avoir commandité le Club de lecture d'été TD.



Club de lecture d'été TD 2010

Destination jungle

Activités express



Activité 1 : Je pars en safari...

À partir de 6 ans

Regroupez les jeunes et formez un large cercle. Au centre, disposez des livres qui stimuleront la mémoire des jeunes sur ce qu'ils ont lu ou appris sur la jungle.

Commencez le jeu par la phrase : « Je pars en safari pour observer... »

À tour de rôle, les enfants reprennent la phrase et la complètent par le nom d'un animal, d'un insecte, d'une plante ou d'un élément caractéristique de la jungle. Le jeu se termine lorsqu'un dernier joueur est capable de compléter la phrase.

Remettez au gagnant un carnet de voyage ou un billet d'avion que vous aurez fabriqué!

Activité 2 : Jeu des quatre coins

À partir de 6 ans

Les jeunes fabriquent des jeux-questionnaires en confectionnant des quatre coins. Ils en fabriquent autant qu'ils ont de sujets à explorer. (Vous pouvez utiliser le modèle à la page 34.)

Si le thème porte sur les animaux, les jeunes dessinent un animal différent sur chacune des huit surfaces intérieures et inscrivent une question et une réponse sur chacun de ces animaux. Les thèmes peuvent être la végétation, les animaux en voie de disparition, les civilisations anciennes, etc.

Activité 3 : Astrologie de la jungle

À partir de 9 ans

Inventez une série de signes astrologiques à partir de caractéristiques connues ou imaginées d'animaux de la jungle, telles que doux, petit, énorme, venimeux, docile, malin, etc. Décrivez chaque signe en quelques mots, puis, comme dans les horoscopes, prédisez l'avenir de l'animal de façon farfelue (amour, école, famille, cadeau, etc.).

Exemple : signe de l'éléphant

Description

Vous êtes doux et protecteur; vous avez une mémoire phénoménale, mais vous êtes rancunier. Vous n'avez pas d'ennemis, sauf les brigands qui en veulent à vos défenses en ivoire. Vous savez vous défendre et défendre ceux que vous aimez.

Horoscope

École : Comme l'éléphant, vous avez de la mémoire et réussissez bien vos examens à l'école. Famille : Attention! Vous êtes énorme et brisez tout sur votre passage à la maison. Amour : Vous êtes apprécié par l'être aimé, car vous êtes fidèle.

Activité 4 : Le dico des animaux

À partir de 9 ans

Proposez aux jeunes de créer collectivement un dictionnaire farfelu sur les animaux.

Procédez de A à Z en identifiant d'abord un animal pour chaque lettre de l'alphabet; puis, pour obtenir une description farfelue, comparez cet animal à un autre en faisant des associations inhabituelles sur leurs habitudes, leurs bruits, leurs moyens de défense, leurs morphologies, etc. Allez-y spontanément!

Exemples :

Le perroquet n'est pas une perruche qui a le hoquet.

L'anaconda est un gros ver vert et venimeux.

Le babouin est moins curieux que la belette.

Le crocodile croque, la tarentule pique.

Le dromadaire a une bosse comme le zébu.

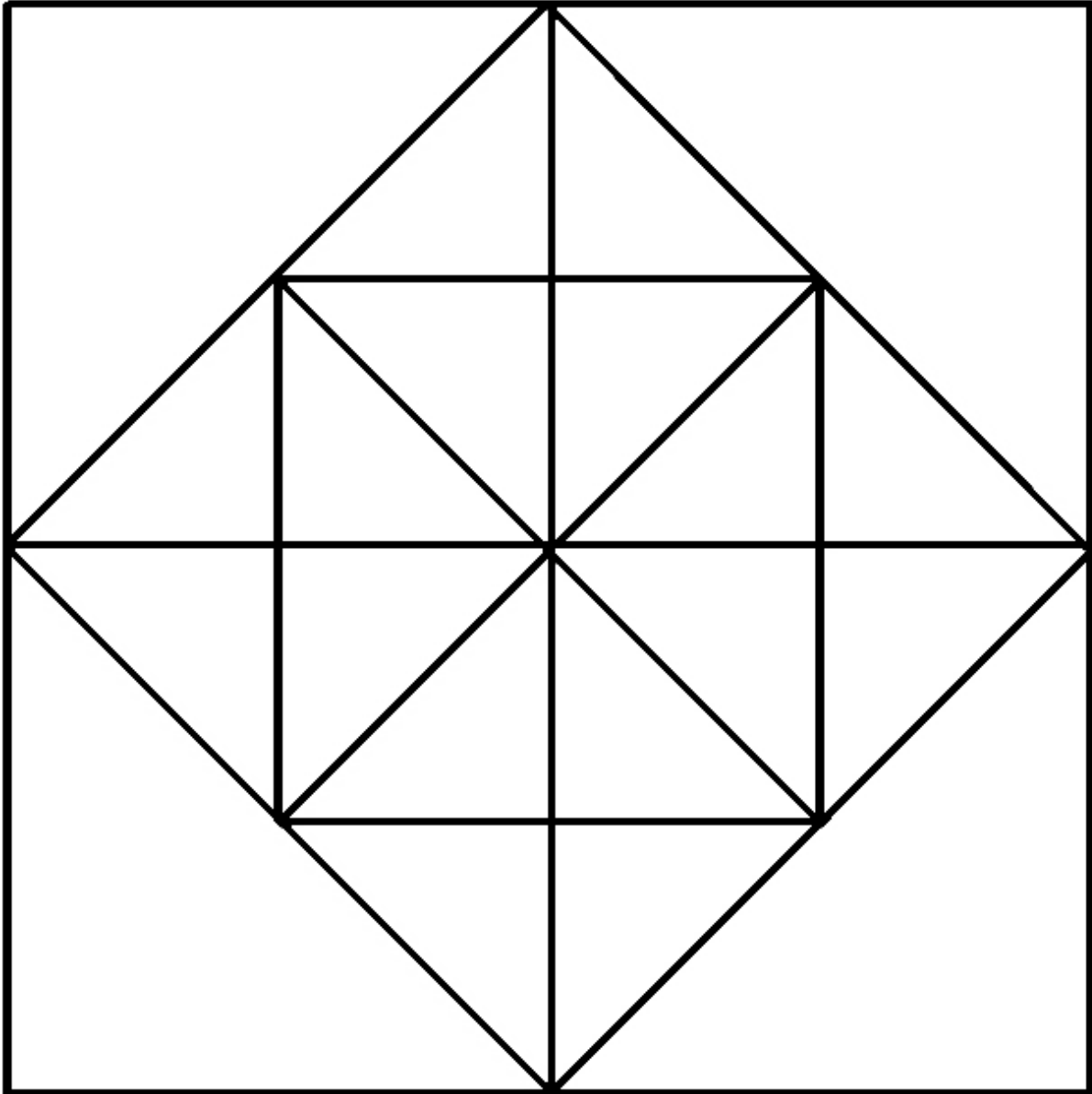
L'éléphant n'a pas le panache de l'orignal.

Écrivez chaque description sur une feuille. Lorsque vous avez fait le tour de l'alphabet, proposez aux jeunes de faire un dico illustré : chacun choisit une ou plusieurs descriptions, qu'il illustre en mettant l'accent sur les aspects rigolos. Reliez ensuite les illustrations pour former votre dico des animaux.

Variante

Pour les 3 à 5 ans, faites un abécédaire où les jeunes identifient un animal pour chaque lettre de l'alphabet et le dessinent.

Jeu des quatre coins



Club de lecture d'été TD 2010

Destination jungle

Activités préscolaires



Activité 1 : Où est le croco?

(Préscolaire)

Description

Adaptation du jeu *Cherche et trouve*. Il s'agit pour les enfants d'identifier les animaux de la jungle parmi des animaux provenant de différents milieux.

Durée : 45 minutes

Objectifs

Développer la mémoire et le sens de l'observation.
Apprendre à associer, à comparer et à classifier.

Chansonnette (Sur l'air de *Promenons-nous dans les bois...*)

Promenons-nous dans la jungle pendant que le tigre n'y est pas
Si le tigre y était, il nous mangerait
Mais comme il n'y est pas, il ne nous mangera pas

Tigre, où es-tu? Que fais-tu?
Oh! Oh! Ah! Ah! Je mets ma veste verte
REFRAIN Oh! Oh! Je mets mes chaussettes bleues
REFRAIN Hé! Hé! Je mets mes lunettes noires

Suggestions de lecture

La fée Coquillette et le croco-baigneur. Texte de Didier Lévy et Benjamin Chaud. Paris : Albin Michel Jeunesse, 2007.

L'énorme crocodile. Texte de Roald Dahl; illustrations de Quentin Blake. Paris : Gallimard jeunesse, 2001.

Préparatifs

Sélectionnez, en nombre égal, des livres et des périodiques qui présentent des animaux de la jungle et des animaux de la ferme. Ces livres constituent la matière de base du jeu.

Préparez deux contenants (chapeaux, vases ou boîtes décoratives) : dans l'un, mettez des coupons sur lesquels est écrit le nom de chacun des enfants; dans l'autre, mettez des coupons avec des noms d'animaux de la jungle et de la ferme.

Matériel

- Affiches, photos et illustrations d'animaux de la jungle et de la ferme
- Peluches et marionnettes représentant des animaux de la jungle et de la ferme

Déroulement

1. Commencez l'activité avec la chansonnette en la ponctuant de gestes.
2. Demandez ensuite aux enfants de former un grand cercle; au centre, disposez les livres que vous avez sélectionnés.
3. Présentez les livres un à un en alternant jungle et ferme. Nommez chacun des animaux en mettant l'accent sur leur morphologie et leurs particularités physiques (plumes, pelage, oreilles, cornes, queue, etc.). Après chaque présentation, répétez le nom de l'animal, demandez aux enfants s'il s'agit d'un animal de la jungle ou de la ferme et, ensemble, mimez les mouvements de cet animal et imitez son cri.
4. Lorsque tous les livres ont été présentés, placez les livres avec les couvertures face au sol.
5. Expliquez les règles du jeu *Cherche et trouve* et débutez : pigez dans un contenant le nom d'un enfant, et dans l'autre, le nom d'un animal. Celui ou celle dont le nom a été pigé doit, encouragé par les autres enfants qui scandent « Cherche et trouve » repérer l'animal dans le lot de livres et dire s'il s'agit d'un animal de la jungle ou de la ferme. En chœur, les enfants imitent ensuite le cri de l'animal et ses mouvements.

(Vous pouvez reprendre le jeu autant de fois que vous le désirez, car les associations enfant-animal sont multiples.)

Variante

Observation : Amenez les enfants à se questionner sur les différentes caractéristiques des animaux et à les classer selon leurs ressemblances (pelage, plumes, couleur, queue, etc.).

Collation

Crocs de crocos : crotttes de fromage et craquelins qui croquent sous la dent.

Activité 2 : À la queue leu leu (Préscolaire)

Description

Adaptation du jeu de l'âne avec un animal de la jungle.

Durée : 45 minutes

Objectifs

Éveiller la curiosité, développer le sens de l'observation et de l'humour.

Chansonnette (Sur l'air de *Un éléphant...*)

Un éléphant, ça trompe, ça trompe
Un éléphant, ça trompe énormément
La peinture à l'huile, c'est bien difficile
Mais c'est bien plus beau, que la peinture à l'eau!

Suggestions de lecture

Oscar le drôle de ouistiti. Texte de Lucie Papineau; illustrations de Marisol Sarrazin.
Saint-Lambert, Québec : Dominique et compagnie, 2001.

Par ici la sortie. Texte d'Alain M. Bergeron; illustrations de Sampar. Waterloo, Québec :
Éditions Michel Quintin, 2004.

Préparatifs

Sélectionnez des livres sur les animaux de la jungle et disposez-les sur une table.

Choisissez un des animaux (singe, girafe, hippopotame, etc.) et reproduisez-le en grand format (dessin ou photocopie) sans la queue. Collez l'image sur un carton rigide de grande dimension : 1 m x 1 m (3 pi x 3 pi). Dans les mêmes proportions, reproduisez la queue de l'animal et deux autres queues d'animaux dont la taille et la forme sont différentes; puis collez chacune d'elles sur des cartons souples. (Vous pouvez utiliser les modèles à la page 40.)

Préparez un espace de bricolage et de jeu.

Matériel

- marqueurs non permanents et non toxiques
- papier de bricolage

- cartons de couleur
- ciseaux
- ruban adhésif
- gommette
- bandeau pour les yeux

Déroulement

1. Commencez l'activité par la chansonnette et, pour faire durer le plaisir, modifiez le nom de l'animal et son action.

Exemple :

Un crocodile, ça mord et mordille

Un crocodile, ça mordille énormément

Poursuivez avec un serpent qui siffle, etc.

2. Décrivez le jeu de l'âne aux enfants en le baptisant du nom de l'animal que vous aurez choisi : par exemple, le jeu du zèbre ou le jeu du singe. Expliquez aux enfants que le but du jeu est de coller la queue de l'animal au bon endroit, en ayant les yeux bandés.

3. Invitez ensuite les enfants à observer les livres sélectionnés. Attirez leur attention sur les différences de formes, de textures et de fourrure, et sur la queue des animaux.

4. Dévoilez ensuite l'animal que vous avez choisi et accrochez le carton au mur (à la hauteur des enfants). Puis montrez aux enfants les queues que vous avez choisies et identifiez dans les livres à quels animaux elles appartiennent. Déposez ensuite les queues sur une table à proximité du mur où est accroché le carton.

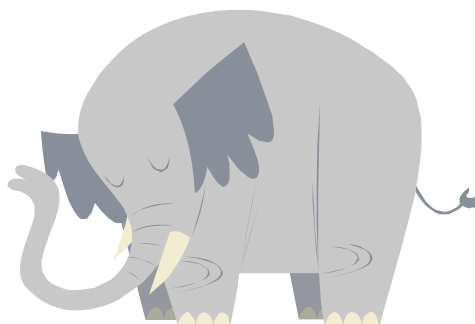
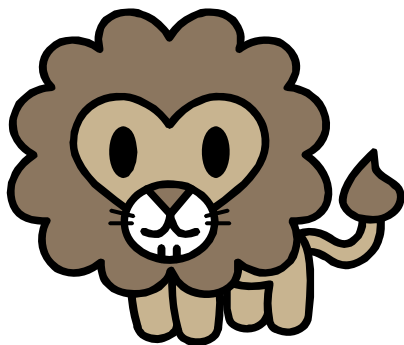
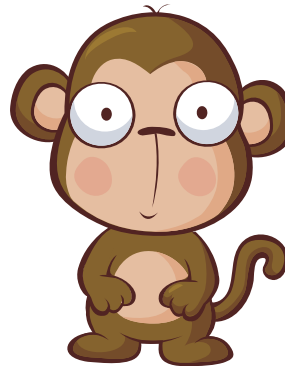
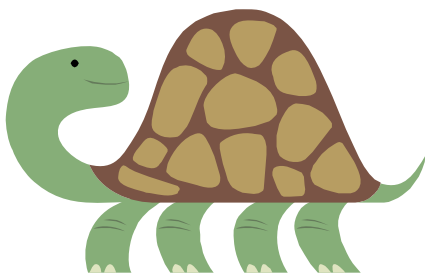
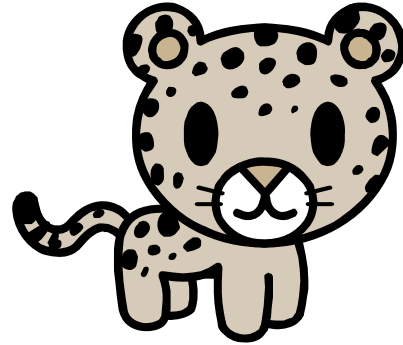
5. À tour de rôle, on bande les yeux des enfants. On dirige chaque enfant vers la table pour qu'il choisisse une queue. Puis on le fait pirouetter sur lui-même et, sous les encouragements des amis, il doit se diriger vers le mur où est affiché le dessin de l'animal et coller la queue au bon endroit. (Indiquez le nom de l'enfant là où il a collé la queue de l'animal : cela permettra de déterminer qui est le plus proche du but.)

6. Le gagnant est celui qui aura placé la bonne queue au bon endroit.

Collation

Jungle en folie : biscuits en forme d'animaux et rondelles de banane.

Animaux et queues à découper
pour Activité 2 : À la queue leu leu



Randonnées dans la jungle

(Préscolaire)

Choisissez et adaptez les activités en fonction de l'emplacement, des participants, du matériel et du temps dont vous disposez. Les propositions qui suivent ne sont que des suggestions.

Durée approximative : 45 minutes

Suggestions de lecture

Le grand jour d'Elmer. Texte de David McKee. Paris : Kaléidoscope, 2009.

L'explorateur. Texte de Sarah Margaret Johanson; illustrations par CINAR Animation. Saint-Lambert, Québec : Chouette, 2009. Collection : Caillou

Introduction

Expliquez aux participants qu'ils vont faire une balade dans la jungle, où ils feront la rencontre de toutes sortes d'animaux.

Décorez la pièce avec divers accessoires : arbres, lianes, plan d'eau fictif, etc. Placez un animal différent à chaque endroit. Dites aux enfants qu'ils vont partir en exploration. Recommandez-leur de bien se couvrir pour se protéger du soleil et des insectes (manches longues, pantalon, chapeau, etc.). Marchez ensuite dans la pièce d'un accessoire à l'autre. Arrêtez-vous devant chaque animal (en peluche ou illustré). Lisez une histoire mettant en scène cet animal.

Proposez aux enfants d'imiter les mouvements et le cri de différents animaux. Cela peut être fait à différentes étapes de l'activité.

Les petites bêtes

(Préscolaire)

Durée approximative : 30 à 45 minutes

Suggestion de lecture

Les fabulettes des drôles de petites bêtes. Texte et illustrations d'Antoon Krings. Paris : Gallimard jeunesse, 2009.

De nombreuses comptines et chansons parlent d'insectes et d'araignées. Servez-vous de plusieurs accessoires pour ajouter une autre dimension à l'activité.

Introduction

Faites deviner le thème aux enfants en leur montrant divers accessoires. Sortez une tapette à mouches et demandez-leur à quoi sert cet objet. Placez un filet moustiquaire devant votre visage et demandez-leur contre quoi il peut vous protéger. Parlez des différents insectes qui vivent dans la jungle (chenilles, papillons, araignées, libellules, coléoptères, etc.).

Bricolage : Les papillons

Matériel

- filtres à café (grands ou moyens)
- marqueurs
- cure-pipes
- séchoir à cheveux
- vaporisateur rempli d'eau

Marche à suivre

Remettez à chaque participant un filtre à café et des marqueurs. Chacun doit colorier son filtre de différentes couleurs. Pour obtenir de meilleurs résultats, il vaut mieux couvrir entièrement le filtre en juxtaposant les couleurs ou en les faisant se fondre l'une dans l'autre. Installez un centre de « vaporisation » et de « séchage ». Lorsque leur filtre est colorié, les enfants l'apportent à la table de « vaporisation », où vous vaporiserez entièrement le filtre avec de l'eau. Les différentes couleurs se mêleront les unes aux autres, ce qui donnera un effet de teinture au nœud.

Chaque enfant passe ensuite au centre de « séchage », où un adulte (vous-même ou un assistant) séchera les filtres à l'aide du séchoir à cheveux. Une fois son filtre sec, l'enfant peut le pincer au centre et l'entourer d'un cure-pipe afin de créer les ailes du papillon. Le surplus de cure-pipes peut servir à fabriquer des antennes.

Les animaux de la jungle

(Préscolaire)

Durée approximative : 30 à 45 minutes

Suggestions de lecture

L'île du dragon. Texte de Nancy Montour; illustrations de Benoît Laverdière. Montréal : Bayard Canada, 2009.

Prosper & Lino et l'orchestre de la jungle. Texte et illustrations de Christel Desmoinaux. Paris : Hachette Jeunesse, 2006.

Lisez des histoires qui mettent en scène des animaux de la jungle et les sons qu'ils produisent.

Introduction

Rassemblez des illustrations, des marionnettes ou des peluches pour représenter différents animaux de la jungle (crocodile, éléphant, singe, tigre, toucan, serpent, etc.). Gardez-les hors de la vue des enfants.

Demandez aux participants quels animaux vivent dans la jungle. Lorsqu'ils donnent une bonne réponse, sortez l'illustration, la marionnette ou la peluche, et demandez-leur d'imiter le cri ou les mouvements de cet animal. Si les jeunes ne connaissent aucun animal de la jungle, donnez-leur des indices; par exemple, en imitant une trompe d'éléphant avec votre bras, vous pouvez dire : « Il a un long nez qui se balance ».

Activité : Les bruits de la jungle

Plusieurs CD font entendre des cris d'animaux. Un grand nombre de ces animaux vivent dans la jungle. Faites écouter des cris d'animaux aux participants et faites-leur deviner de quel animal il s'agit. Si vous n'avez pas de CD, le site Web suivant propose des MP3 de sons d'animaux : www.junglewalk.com/sound/animal-sounds.htm

Activité : Parties d'animaux

Dessinez et découpez des parties du corps de divers animaux de la jungle : trompe d'éléphant, langue de serpent, queue de singe, bec de toucan, dents de crocodile, etc. Vous pouvez les plastifier ou les monter sur des baguettes de bois. Montrez une partie du corps d'un animal aux enfants et demandez-leur à quel animal elle appartient. Pour rendre le tout plus rigolo, montrez-leur une trompe d'éléphant en déclarant que vous savez qu'il s'agit du museau d'un lion. Ils s'amuseront à corriger votre erreur.

Bricolage : Le défilé

Matériel

- boîte à œufs (tigres)
- gobelets de carton (singes)
- cônes en papier (toucans ou autres oiseaux)
- chaussettes (éléphants)
- tout objet pouvant imiter un nez ou un museau
- ficelle
- crayons, marqueurs, crayons de cire
- objets pour décorer (paillettes, perles, etc.)
- perforateur

Marche à suivre

Les enfants colorent et décorent leur « nez » avec le matériel fourni. Vous pouvez utiliser des cure-pipes pour ajouter des moustaches aux lions et aux tigres. Faites un trou de chaque côté du nez et enfitez-y une ficelle en faisant un nœud à une extrémité. Passez la ficelle autour de la tête de l'enfant, puis faites un nœud à l'autre bout. Les parents ou les éducateurs peuvent vous aider pour cette étape.

Défilé

Dites aux enfants de défiler dans la bibliothèque en portant leur nez d'animal. Durant ce défilé de la jungle, ils devront bouger et crier comme leur animal!

Serpents ondulants

(Préscolaire)

Durée approximative : 45 minutes

Suggestions de lecture

L'histoire du serpent sans fin. Texte de Kazuhito Kazeki; illustrations de Jun Takabatake. Paris : Éditions du Sorbier, 2005.

Le petit train d'Amidou. Texte de Pep Molist; illustrations d'Emilio Urberuaga. Paris : Le Sorbier, 2009.

Introduction

On trouve toute une variété de serpents dans la jungle, dont le python et le boa constricteur. Racontez une histoire aux enfants, puis proposez-leur de fabriquer leur propre serpent en suivant des étapes simples.

Bricolage : Serpent de papier

Matériel

- papier de bricolage de différentes couleurs
- colle liquide ou en bâton
- ciseaux
- marqueurs ou crayons de cire
- yeux mobiles (facultatifs)
- paillettes ou brillants (facultatifs)
- ficelle

Marche à suivre

Avant l'activité, préparez des lanières de papier de bricolage d'environ 3 cm de largeur sur 10 cm de longueur.

Vous pouvez proposer aux enfants de colorier ces lanières avec des marqueurs ou des crayons de cire.

Les enfants collent ensuite les extrémités des lanières ensemble pour former une chaîne d'anneaux liés les uns aux autres. Ils peuvent dessiner ou coller des yeux sur la tête du serpent (le premier maillon), puis découper une langue de papier rouge qu'ils colleront sous les yeux.

Après avoir fabriqué des serpents de diverses longueurs, ils attachent un bout de ficelle au premier maillon de chacun d'eux afin de les déplacer sur le sol dans des mouvements sinueux.

Les araignées

(Préscolaire)

Durée approximative : 45 minutes

Introduction

Les araignées sont un élément important de la faune de la forêt tropicale. De nombreux livres parlent d'araignées, dont les contes africains de l'araignée Anansi. Ponctuez vos histoires de petites chansons, de comptines et de jeux de doigts.

Suggestions de lecture

Anansi et la maison hantée. Texte de Richardo Keens-Douglas; illustrations de Stéphane Jorisch. Montréal : Les 400 coups, 2003

L'araignée qui ne perd pas son temps. Texte d'Eric Carle. Namur : Mijade, 2000.

Bricolage : Mon araignée sautillante

Matériel

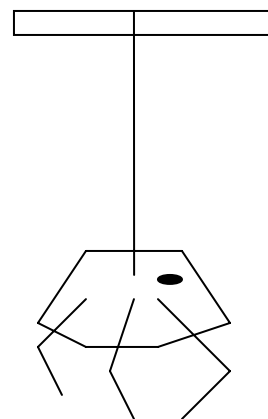
- boîte à œufs en carton
- marqueurs
- cure-pipes noirs
- yeux mobiles
- bâtonnets ou pailles
- ficelle
- pompons de couleur (facultatifs)
- colle liquide ou en bâton
- perforateur ou ciseaux

Marche à suivre

Découpez les alvéoles de la boîte à œufs. Chaque alvéole constituera le corps d'une araignée. Percez trois trous de chaque côté des alvéoles. Les enfants feront passer des cure-pipes d'un côté à l'autre, puis les plieront pour leur donner la forme désirée.

Percez un trou sur le dessus de l'alvéole pour y faire passer une ficelle. Faites un nœud à une extrémité, et attachez l'autre bout à un bâtonnet ou à une paille, que l'enfant tiendra pour faire sautiller son araignée.

Si vous commencez par l'étape du bricolage, les enfants pourront se servir de leur araignée sauteuse pour mimer l'action des histoires que vous leur lirez.



La vie aquatique

(Préscolaire)

Suggestion de lecture

Arc-en-ciel et le mystère des fonds marins. Texte et illustrations de Marcus Pfister.
Paris : NordSud, 2009.

Jeu : La pêche magnétique

Matériel

- papier de bricolage de différentes couleurs
- étiquettes et marqueurs (ou étiquettes créées à l'ordinateur)
- trombones
- pailles
- laine
- perforateur
- ruban adhésif
- petits aimants
- ciseaux

Marche à suivre

Avant l'activité, découpez des formes de poisson de la taille de votre main dans le papier de bricolage. Prévoyez au moins un poisson par enfant.

Percez un trou dans la tête de chaque poisson. Sur le dos du poisson, collez une étiquette portant des instructions, telles que : « Saute sur place », « Nage comme un poisson », « Fais une face de poisson cinq fois », « Saute sur une jambe », « Imite un piranha », etc. Certaines étiquettes pourraient porter des indications de poids (un kilo, deux kilos, cinq kilos).

Enfilez un brin de laine dans un trombone, puis faites-le passer dans la tête d'un poisson, et faites-y un nœud.

Fabriquez ensuite des cannes à pêche : faites passer du fil à pêche de nylon (ou de la laine) dans une paille, puis attachez un petit aimant à l'extrémité.

Étalez les poissons par terre, en vous assurant que tous les trombones sont visibles et que les étiquettes sont cachées.

Les participants pêchent un poisson à tour de rôle. Chaque jeune doit se conformer aux instructions sur l'étiquette. Si seul un poids est indiqué, il doit attendre la fin du jeu pour voir qui a pêché le poisson le plus lourd. L'enfant qui a le plus « gros » poisson recevra un prix.

Club de lecture d'été TD 2010

Destination jungle

Activités pour les 6 à 8 ans



Activité 1 : Chasse au trésor

(6 à 8 ans)

Suggestions de lecture

L'énorme crocodile. Texte de Roald Dahl; illustrations de Blake Quentin. Paris : Gallimard jeunesse, 2001.

Le monstre de la jungle. Texte de Sylvie Poillevé; illustrations de Hervé Le Goff. Paris : Flammarion-Père Castor, 2007.

Description

Un trésor constitué de dix livres inestimables sur la jungle est convoité par des chasseurs. Ces livres mettent en valeur des espèces animales et des sites archéologiques que des indigènes veulent conserver dans leur village.

L'équipe des chasseurs et l'équipe des indigènes s'affrontent. Chacune des équipes possède la moitié du trésor, soit un lot de cinq livres, et désire mettre la main sur le lot de livres de l'équipe adverse. Laquelle des deux équipes réussira à récupérer tous les livres?

Durée

Première étape : 30 minutes

Deuxième étape : 45 minutes

Objectifs

Développer des connaissances sur la jungle : animaux, tribus, environnement, sites archéologiques, etc.

Développer à l'intérieur du groupe des liens d'appartenance et de solidarité.

Préparatifs

Sélectionnez une vingtaine de livres différents sur la jungle (albums, romans, bandes dessinées, documentaires). Composez deux lots de cinq livres et déposez chaque lot dans une boîte recouverte de papier métallique pour donner l'effet d'un coffre au trésor. Gardez les dix autres livres.

Aménagez deux espaces : l'un pour les préparatifs en équipe et l'autre pour le jeu de groupe.

Matériel

- crayons
- fiches cartonnées
- tissu et ficelle
- ciseaux
- accessoires de maquillage
- boîtes décoratives

Déroulement

1. Formez deux équipes : les chasseurs et les indigènes.
2. À l'insu de leurs adversaires, les équipes se donnent un nom, se maquillent, fabriquent un élément de costume qui les identifie (macaron, bracelet, tatouage) et choisissent un cri de ralliement.
3. Chacune des équipes reçoit l'une des boîtes contenant un lot de cinq livres : ces livres constituent leur trésor.
4. En s'inspirant des contenus informatifs et visuels des livres, chaque équipe prépare une fiche pour chacun de ses livres. La fiche doit comprendre trois indices qui serviront à repérer les livres pendant la chasse au trésor.
5. Avant de commencer le jeu, récupérez les livres des deux équipes. Disposez-les sur une table parmi les dix autres livres que vous avez préalablement sélectionnés. Demandez aux équipes de se présenter et de faire leur cri de ralliement.
6. À tour de rôle, chaque équipe présente trois indices sur l'un des livres de son trésor. L'équipe adverse dispose alors de deux minutes pour identifier ce livre parmi tous les livres sur la table. Si elle ne le trouve pas, le livre revient à l'équipe meneuse; si elle trouve, le livre lui revient. Le jeu se poursuit ainsi, en alternant chasseurs et indigènes, jusqu'à ce que les dix livres constituant les trésors aient été récupérés par l'une ou l'autre des équipes. L'équipe gagnante est celle qui a accumulé le plus de livres.

Ajout

Après le jeu, rassemblez les jeunes pour parler de leur expérience et discuter de ce qu'ils ont appris sur la jungle. Offrez-leur d'emprunter les livres qui ont piqué leur curiosité. Vous pourriez aussi leur proposer de poursuivre l'activité en inventant un jeu-questionnaire à partir de leurs lectures.

Collation

Serpents venimeux : jujubes en forme de serpent et limonade piquante avec zeste de gingembre.

Activité 2 : Les joyeux voyageurs

(6 à 8 ans)

Description

Organisez un voyage d'exploration dans différentes jungles d'Amérique du Sud, d'Asie du Sud-Est et d'Afrique. Le voyage guidé inclut les préparatifs avant le départ (fabrication d'un visa et d'un calepin de voyage), une visite exploratoire de la jungle (consultation de livres et de périodiques) et des activités au retour pour partager vos découvertes (fabrication d'une murale collective).

Durée

Préparatifs du voyage : 30 minutes

Visite exploratoire : 30 minutes

Activités au retour : 30 minutes

Objectifs

Familiariser les jeunes avec le déroulement d'un voyage d'écotourisme.

Éveiller la curiosité et développer le sens de l'observation.

Favoriser le travail en équipe.

Préparatifs

Sélectionnez des livres et des périodiques qui illustrent les particularités de différentes jungles en Amérique du Sud, en Asie du Sud-Est et en Afrique. Disposez-les sur trois tables différentes en y ajoutant des atlas et des cartes géographiques.

Selon vos ressources, aménagez un espace pour simuler l'ambiance d'une jungle : plantes vertes, petite tente, moustiquaire, dessins, photocopies et illustrations d'animaux, d'insectes et de villages, etc. Ajoutez-y de la musique appropriée, par exemple de la musique des Caraïbes ou du Brésil, ou des bandes sonores de films dont l'action se déroule dans la jungle.

Préparez un visa de séjour pour chacun des jeunes. Sur une fiche ou un carton de couleur, inscrivez le nom du pays à visiter et les dates du séjour, et apposez des autocollants du club de lecture. Imaginez votre propre modèle de visa ou utilisez celui que nous vous fournissons ci-après.

Matériel

- crayons-feutres, crayons à mine et de couleur
- feuilles 8 1/2 x 11 po
- fiches ou cartons de couleur
- rouleau de papier kraft
- ciseaux

- ruban adhésif
- gommette
- agrafeuse

Chansonnette (sur l'air de *Sur le pont d'Avignon...*) Les enfants inventent de nouvelles paroles. À titre d'exemple :

Sur le pont suspendu, on y danse on y danse
 Sur le pont suspendu, on y danse tous en rond.
 Les singes font comme çï, les tarentules font comme ça
 Sur le pont suspendu, on y danse tous en rond.

Dans les sables mouvants, on s'enlise, on s'enlise
 Dans les sables mouvants, on s'enlise lentement.
 Les serpents font comme çï, les crocos font comme ça
 Dans les sables mouvants, on s'enlise lentement.

Déroulement

Préparatifs du voyage

1. Décrivez l'activité aux jeunes et proposez-leur de jouer comme s'il s'agissait d'un vrai voyage, avec des préparatifs, une visite exploratoire et des activités au retour avec les amis.
2. Faites-les piger au hasard un visa et formez ainsi des équipes de voyageurs selon la destination qui y est inscrite.
3. Remettez à chaque enfant deux feuilles de papier 8 1/2 x 11 po pour la fabrication d'un carnet de voyage. Les jeunes découpent chaque feuille en 6 parties égales (4,25 x 3,5 po) et les agrafent pour former un calepin de 12 pages. Ils personnalisent la page couverture par un dessin et font leur autoportrait sur la première page.
4. Regroupez les jeunes. Jouez le rôle du guide de voyage : demandez à chaque participant de vous présenter son visa et son calepin de voyage. Puis faites asseoir tous les enfants par terre, en petites équipes, selon leurs destinations. Dites-leur qu'ils sont en avion et proposez-leur de chanter la chanson pendant le vol.

Visite exploratoire

1. Chaque équipe se dirige vers la table où sont regroupés les livres qui traitent de sa destination. Jouez le rôle du guide de voyage et présentez les livres aux équipes comme s'il s'agissait de réels circuits touristiques qu'elles allaient faire. Proposez à chaque participant de noter dans son calepin les animaux qu'il rencontre, les tribus qu'il découvre, la nourriture qu'il goûte, le climat, les plantes, l'environnement, etc.

2. Les équipes explorent les livres à la recherche d'éléments distinctifs de la région qu'elles visitent. Les jeunes notent leurs découvertes et leurs commentaires dans leur carnet de voyage comme s'ils étaient sur place; ils dessinent, découpent, photocopient pour rapporter des souvenirs de leur voyage.

Activités au retour

1. Regroupez les jeunes. Jouez le rôle du guide de voyage : demandez à chacun de vous présenter son visa et son calepin de voyage, et faites asseoir tous les enfants par terre. Dites-leur qu'ils sont en avion, de retour vers la bibliothèque, et proposez-leur de chanter la chanson pendant le vol.

2. Après le vol, invitez les jeunes à réaliser une immense murale collective avec du papier kraft collé sur un mur intérieur ou extérieur de la bibliothèque. Cette immense murale témoignera des découvertes qu'ils ont faites dans leur jungle; ils peuvent aussi s'inspirer de l'affiche de Stéphane Jorisch.

3. Inaugurez la murale en présence des parents et des amis.

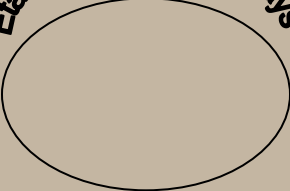
Variante

Proposez aux jeunes de faire une bande dessinée au lieu d'une murale.

Collation

Sables mouvants : mousse au caramel recouverte d'une couche de compote de bananes ou de rondelles de banane.

Modèle du visa

Visa du voyageur		Photo du voyageur
Nom : _____		
Adresse au Canada : Rue : _____ Ville : _____ Code postal : _____		Dates du séjour : Départ : _____ Retour : _____
Destination : _____		<i>Étampe officielle du pays</i> 

Le camouflage

(6 à 8 ans)

Durée approximative : 1 heure

Introduction

Cette activité explore le camouflage et le mimétisme grâce auxquels les animaux peuvent trouver à manger... et éviter de se faire manger!

Les participants doivent essayer d'associer un animal à un habitat ou à une particularité géographique qui lui permet de se dissimuler.

Suggestions de lecture

Le caméléon. Texte de Jacques Fretey. Paris : Milan jeunesse. 2007.

Les caméléons. Texte d'Alain M. Bergeron et de Michel Quintin; illustrations de Sampar. Waterloo, Québec : Éditions Michel Quintin, 2004.

Matériel

- Tableau blanc ou à feuilles mobiles, ou autre grande surface sur laquelle écrire
- craie, marqueur ou autre

Marche à suivre

Écrivez une liste d'animaux au tableau; à côté, ajoutez une liste d'habitats. Vous pouvez utiliser les listes ci-dessous en mélangeant les deux colonnes, afin que les réponses ne soient pas évidentes.

Rappelez aux enfants qu'il peut y avoir plus d'un animal dissimulé dans un même habitat, et qu'un animal peut se cacher dans plus d'un habitat.

Parlez de l'apparence des animaux et de la façon dont chaque habitat peut aider à les dissimuler.

Rainette	Grosse feuille verte
Tigre	Hautes herbes
Zèbre	Hautes herbes
Léopard	Zones de soleil et d'ombre
Papillon nocturne	Écorce d'arbre
Serpent vert	Grosse feuille verte
Flamant	Parmi ses congénères
Python	Sol couvert de feuilles

Bricolage

Certains animaux, comme de nombreuses espèces de papillons, utilisent un procédé inverse du camouflage pour se protéger. Leurs motifs et leurs couleurs vives les font ressortir du cadre qui les entoure. Ces motifs et couleurs contrastées avertissent les autres animaux qu'ils sont toxiques, ce qui empêche les prédateurs de les manger.

Matériel

Un dessin de papillon par enfant (voir image à la page suivante)

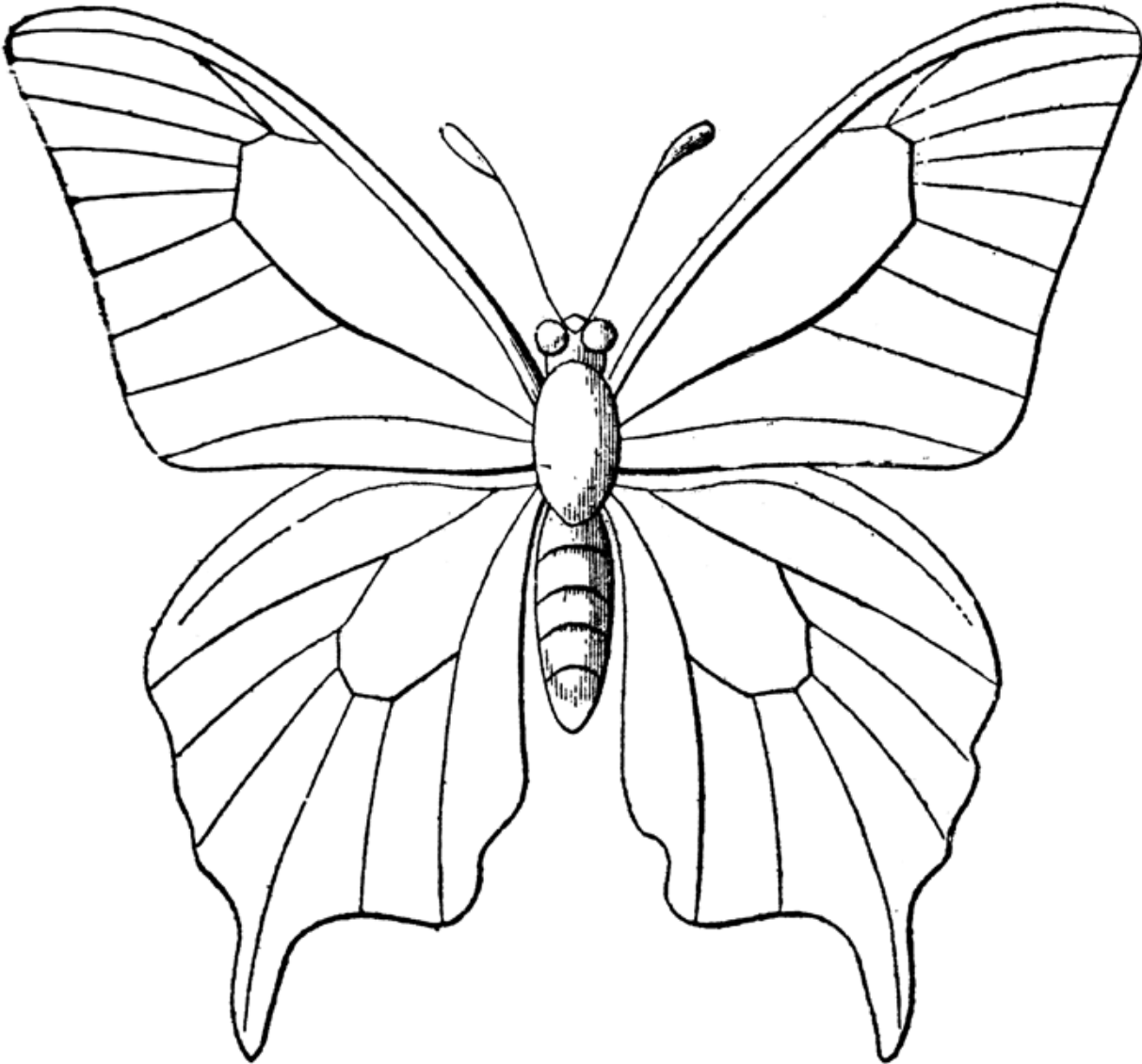
- crayons-feutres, crayons de cire, peinture, etc.
- ciseaux

Marche à suivre

Expliquez au groupe que les couleurs vives fonctionnent à l'inverse du camouflage pour protéger les animaux.

Chaque enfant reçoit un dessin de papillon qu'il devra colorier en utilisant des motifs et des couleurs vives. Plus le papillon sera coloré, plus il réussira à repousser les prédateurs qui veulent le manger!

Une fois les papillons terminés, vous pourrez les découper et les afficher dans la bibliothèque. Les enfants pourraient aussi rapporter leur papillon à la maison.



Les objets de la forêt

(6 à 8 ans, 9 à 12 ans)

Durée approximative : 45 minutes

Matériel

- divers aliments et produits (voir les tableaux à la page suivante)
- tableau blanc ou tableau à feuilles mobiles
- carrés en carton (fiches coupées en carrés)
- crayons et stylos
- papier

Suggestions de lecture

Senhor Zé cueilleur de caoutchouc au Brésil. Texte d'Anne Gély; illustrations de Roger Orengo. Nîmes : Éditions Grandir, 2007.

Luna dans la plantation de café. Texte de Zoé Valdés; illustrations de Ramon Unzueta. Paris : Éditions Gallimard jeunesse, 2003.

1^{re} activité : Des objets venus de loin

Avant l'activité, rassemblez différents aliments et produits provenant de la forêt tropicale (voir les tableaux à la page suivante). Ajoutez-en d'autres qui proviennent d'autres endroits.

Vérifiez si les enfants peuvent deviner lesquels proviennent de la forêt tropicale.

Inscrivez la liste au tableau afin que les enfants puissent épeler correctement les mots lors du jeu d'association.

2^e activité : Jeu d'association

Pour les enfants plus jeunes, préparez des séries de cartes à l'avance. Utilisez des illustrations d'aliments ou de produits provenant de la jungle, en inscrivant leur nom dessous. Choisissez quelques paires pour jouer en groupe. Vous pouvez créer des pochettes numérotées sur un grand carton ou une grande feuille de papier de bricolage. Demandez aux enfants de choisir deux nombres, puis vérifiez si les cartes contenues dans ces pochettes forment une paire. Vous pouvez également préparer six ou huit paires pour chaque enfant, afin qu'il puisse jouer avec ses parents à la maison. Le carton est plus solide, mais vous pouvez également faire des cartes en papier.

Pour les enfants plus âgés, préparez une série de cartons blancs sur lesquels ils inscriront leurs propres mots (deux cartes portant le même mot) afin de créer des paires.

Vous pouvez fabriquer plus de cartes en ajoutant des noms d'animaux ou d'autres termes associés à la jungle. Mélangez les cartes et placez-les à l'envers. À tour de rôle, les enfants tournent deux cartes jusqu'à ce qu'ils trouvent une paire. Le gagnant est le joueur ayant trouvé le plus grand nombre de paires.

Aliments de la forêt tropicale

Cannelle	Café	Piment rouge
Vanille	Gingembre	Poivre noir
Cacao	Noix de coco	Ananas
Orange	Citron	Banane
Noix de cajou	Mangue	Avocat

Produits de la forêt tropicale

Jute	Gomme à effacer	Timbre en caoutchouc
Élastique	Bambou	Gants de caoutchouc
Rotin	Balsa	Chaussures à semelle de caoutchouc

Partons en safari!

(6 à 8 ans, 9 à 12 ans)

Entraînez vos jeunes explorateurs dans un safari où ils découvriront et observeront différents types d'animaux de la jungle.

Suggestions de lecture

Au cœur de la jungle. Texte de Maurice Pledger. Paris : Éditions Quatre Fleuves, 2008.

Les mystères de la jungle. Texte de Michael Bright. Paris : Millepages, 2010.

Jeu : À la recherche des animaux

Matériel

- autocollants ou illustrations représentant 5 animaux différents (p. ex., tigre, singe, serpent, perroquet et éléphant); assurez-vous d'avoir assez d'autocollants de chaque animal pour en distribuer à tous les enfants. Si vous attendez 20 participants, prévoyez 20 illustrations de chacun des 5 animaux. Si vous utilisez des illustrations, vous pouvez photocopier chaque image sur du papier de couleur différente.
- petits sacs ou enveloppes de papier (un par enfant)
- affiche montrant les 5 animaux à découvrir

Marche à suivre

Avant l'activité, rassemblez tous les autocollants ou illustrations et cachez-les à différents endroits dans la bibliothèque.

Montrez l'affiche aux enfants en leur expliquant qu'ils doivent trouver chacun des animaux sur l'affiche. Faites une démonstration du cri de chaque animal (rugissement, sifflement, hurlement, etc.), puis remettez un sac à chaque participant. Au signal, les jeunes commencent à chercher les animaux dans la bibliothèque. Ils doivent procéder en silence! Chaque fois qu'ils trouvent un animal, ils déposent l'autocollant ou l'illustration dans leur sac.

S'ils n'arrivent pas à trouver un animal, ils peuvent imiter son cri afin que quelqu'un les aide en leur indiquant où chercher. Interdit de parler : seuls les cris d'animaux sont permis! Lorsqu'un joueur a trouvé les cinq animaux, il s'assoit. Le but du jeu est de ne pas être le dernier debout.

Jeu : Je pars en safari

Marche à suivre

Voici un jeu de mémoire et de répétition où chaque enfant répète la même phrase en ajoutant un élément. Toutefois, l'élément ajouté doit suivre l'ordre alphabétique. Le meneur commence en complétant la première partie de la phrase : « Je pars en safari et j'apporte... un atlas. » Le joueur suivant répète : « Je pars en safari et j'apporte un atlas... et une bouteille. » Le suivant poursuit : « Je pars en safari et j'apporte un atlas, une bouteille... et un chandail. »

Le but du jeu est de voir jusqu'où peut aller le groupe en suivant les lettres de l'alphabet. Si un joueur oublie un élément, la personne suivante doit recommencer à la lettre « a » en utilisant un nouveau mot (allumette au lieu d'atlas, par exemple).

Si vous jouez avec un groupe d'enfants plus jeunes, vous pouvez supprimer l'aspect de mémorisation et simplement demander à chacun de trouver un élément. Par exemple, le premier joueur pourrait dire : « Je pars en safari et j'apporte un ananas. » Le suivant dirait : « Je pars en safari et j'apporte un bâton. » Et ainsi de suite.

Choisissez parmi les bricolages suivants.

Bricolage : Les jumelles

Matériel

- un rouleau d'essuie-tout vide par enfant
- papier de bricolage ou papier d'aluminium
- ruban adhésif
- marqueurs
- laine
- perforateur
- ciseaux

Marche à suivre

Chaque enfant coupe son rouleau d'essuie-tout en deux parties égales. Il utilise ensuite des marqueurs, du papier de bricolage ou du papier d'aluminium pour couvrir et décorer ses tubes. Une fois que les rouleaux sont décorés, il les place l'un à côté de l'autre et les entoure d'une longue bande de papier qu'il fixe avec du ruban adhésif.

À l'aide du perforateur, faites ensuite un trou dans la partie supérieure extérieure de chaque rouleau. Enfillez de la laine dans les trous et faites un nœud pour créer une courroie permettant de porter les jumelles autour du cou.

Bricolage : La veste de camouflage

Lorsqu'on se déplace dans la jungle, il est utile de porter des vêtements qui se fondent dans le milieu ambiant. Cela permet de s'approcher des animaux sans se faire repérer.

Matériel

- un grand sac de papier par enfant ou un grand rouleau de papier kraft
- ruban d'emballage
- ciseaux
- crayons de cire bruns, verts, noirs, gris (et autres couleurs se mariant au décor de la jungle)

Marche à suivre

Si vous utilisez des sacs de papier, découpez le milieu d'une des faces, puis pratiquez des ouvertures pour le cou et les bras.

Si vous avez du papier kraft, coupez deux feuilles de 60 cm de longueur. Collez les bordures des deux côtés ensemble. Découpez le milieu d'une des faces, puis faites des trous pour le cou et les bras.

Les enfants peuvent maintenant décorer leur veste de camouflage. Ils utilisent des crayons de cire pour couvrir la surface extérieure de taches de couleur. Ils enfilent ensuite leur veste et prennent leurs jumelles pour explorer la nature sauvage!

Au cœur de la jungle

(6 à 8 ans, 9 à 12 ans)

Durée approximative : 60 minutes

Les jeux qui suivent permettent à un groupe de s'amuser tout un après-midi. Faites vos choix parmi les différentes propositions en fonction de l'âge des enfants et du temps dont vous disposez.

1. **Serpents et échelles.** Regroupez les enfants par groupes de trois ou quatre. Ils peuvent jouer avec un jeu qu'ils auront apporté ou qu'ils auront fabriqué avec du papier de bricolage et des marqueurs.
2. **Bingo de la jungle** Imprimez les feuilles disponibles au www.td-club-td.ca et utilisez des pastilles de papier en guise de jetons de bingo faciles à réutiliser!
3. **Jeu de lettres.** Combien de mots peut-on former à partir des lettres contenues dans les mots « forêt tropicale » (en utilisant chaque lettre une seule fois)?

Proposez aux enfants de former des équipes pour trouver le plus de mots possible. Accordez-leur une période de temps limitée (cinq minutes, par exemple).

Ensuite, chaque équipe lit ses mots. Si une autre équipe a trouvé le même mot, ce dernier est rayé de toutes les listes.

Le groupe ayant le plus grand nombre de mots que nul autre n'a trouvés est déclaré vainqueur.

Recommencez avec d'autres termes liés à la jungle, tels que « biodiversité », « environnement », « boa constricteur », etc.

4. **Jeu Dessine un scarabée.** Des groupes de trois ou quatre joueurs se partagent un dé. Chacun doit avoir une feuille de papier et un crayon pour dessiner son scarabée.

Les joueurs lancent le dé à tour de rôle :

- Un 6 permet de commencer à dessiner (on dessine alors le corps).
- Un 5 permet de dessiner deux antennes (il faut avoir déjà dessiné la tête pour ajouter des yeux ou des antennes).
- Un 4 permet de dessiner la tête.
- Un 3 permet de dessiner les yeux.
- Un 2 permet d'ajouter une patte avant (il faut avoir un autre 2 pour dessiner l'autre patte).
- Un 1 permet de faire deux pattes arrière d'un côté (il faut avoir un autre 1 pour dessiner les deux autres pattes arrière).

Celui qui termine son scarabée le premier gagne la partie!

5. Jouez au ***Jeopardy de la jungle*** (voir page 83).

Une jungle la nuit

(6 à 8 ans)

La nuit, quand les étoiles et la lune brillent au-dessus de la jungle, toutes sortes de créatures sortent de leur cachette. Ces mammifères, batraciens, oiseaux, arachnides et insectes sont nocturnes. Ils aiment dormir le jour et sont plus actifs durant la nuit. Parmi les animaux qu'on peut rencontrer dans la jungle après la tombée de la nuit, on retrouve les chauves-souris, les jaguars, les léopards, les grenouilles et les araignées.

Préparez un présentoir de livres de fiction et d'ouvrages généraux sur les animaux nocturnes de la jungle, afin que les enfants puissent les consulter et les emprunter.

Lisez une ou deux histoires pour familiariser les enfants avec certaines de ces espèces.

Suggestion de lecture

La jungle. Texte de Franck Girard; illustrations de Claire Brenier. Paris : Éditions Tourbillon, 2007.

Vous pourriez aussi leur enseigner des comptines en vous inspirant du livre disque suivant :

Comptines et jeux de doigts. Texte de Rémi Guichard; illustrations d'Annelore Parot. Paris : Nathan Jeunesse, 2003.

Introduction

Invitez les enfants à créer une voûte étoilée dans votre salle de rencontre, puis à réaliser l'un des deux bricolages ci-dessous, si le temps le permet.

La voûte étoilée donnera à la pièce une allure de jungle à la noirceur. Ajoutez-y des grenouilles et des araignées grâce aux bricolages suggérés. Faites preuve de créativité pour fabriquer d'autres animaux nocturnes qui viendront s'ajouter au décor.

Pour les enfants plus jeunes, découpez les formes de papier de bricolage à l'avance. Ils pourront les coller et les décorer.

Bricolage : Voûte étoilée

Matériel

- fil à pêche, fil de nylon ou de laine suffisamment long pour traverser la pièce
- papier de bricolage jaune ou blanc
- perforateur
- stylos gel ou colle, et brillants, paillettes ou confettis
- crayons de cire ou marqueurs

- pochoir ou modèle d'une étoile à cinq branches
- crayons
- ciseaux

Marche à suivre

1. Chaque enfant trace ou dessine une étoile sur du papier de bricolage, puis la découpe.
2. Il décore son étoile avec des paillettes, des marqueurs, des crayons de cire ou tout autre matériel disponible.
3. Au moyen du perforateur ou de ciseaux, faites un petit trou dans le haut de chaque étoile.
4. Passez un fil dans les trous de toutes les étoiles, en faisant un nœud après chacune de façon à ce qu'elles soient régulièrement espacées.
5. Suspendez les étoiles d'un bout à l'autre de la pièce, assez haut pour que personne ne s'y accroche (surtout s'il s'agit de fil transparent!).

Autre suggestion : chaque enfant pourrait inscrire son nom et son animal nocturne favori sur son étoile.

Bricolage : L'araignée suspendue

Pour fabriquer une araignée, suivez les indications de l'activité « Les araignées » (voir page 46).

Fixez un bout de laine ou de ficelle à une alvéole, qui constituera le corps de l'araignée. Vous pouvez suspendre chaque araignée à votre voûte étoilée en nouant la ficelle ou en utilisant un trombone, du ruban adhésif ou une pince à linge.

Bricolage : La grenouille volante

Matériel

- papier de bricolage rouge, vert, blanc et noir (blanc et noir en plus petite quantité)
- ciseaux
- colle liquide ou en bâton
- perforateur
- bouts de laine ou de ficelle de un à deux mètres de long

Marche à suivre

1. Découpez un grand cercle vert pour la tête de la grenouille.
2. Découpez deux cercles verts de taille moyenne et deux petits cercles blancs pour les yeux.

3. Découpez deux cercles noirs encore plus petits pour les pupilles.
4. Découpez un demi-cercle rouge (plus petit que le grand cercle vert) pour le sourire de la grenouille.
5. Prenez le grand cercle vert (la tête) comme base et collez-y les deux cercles verts à mi-hauteur, près de la partie supérieure. Laissez un peu d'espace entre les deux pour pouvoir y faire un petit trou (étape 7). Collez les deux cercles blancs sur les yeux, puis les cercles noirs. Les yeux sont maintenant terminés.
6. Collez le sourire de la grenouille sur la moitié inférieure.
7. À l'aide du perforateur ou de ciseaux, faites un petit trou dans le haut de la tête, entre les yeux. Faites passer la ficelle dans ce trou et suspendez la tête de grenouille à la voûte étoilée.

Autre suggestion : Pour donner plus de personnalité à la grenouille, on peut ajouter un cercle de couleur derrière la pupille, de longs cils de papier ou de ficelle, ou encore des dents ou une langue.



Les plantes de la forêt tropicale

(6 à 8 ans)

Durée approximative : 45 minutes

Introduction

Cette activité examine les arbres et les plantes de la forêt tropicale, aussi appelée forêt ombrophile, forêt pluviale ou forêt dense équatoriale.

Une bonne façon d'aborder cette activité est de lire un ou deux livres sur les arbres et les plantes de la forêt tropicale.

Suggestions de lecture

Les forêts tropicales. Texte de Lucy Bowman. Londres : Usborne, 2009.

Au cœur des forêts tropicales. Collectif. Paris : Gallimard jeunesse, 2005.

Jeu : Les lianes emmêlées

Ce jeu est une version du « nœud humain ». Les participants se tiennent les mains pour former une liane emmêlée. Ils doivent ensuite se démêler sans se lâcher les mains.

Marche à suivre

Les enfants se placent debout en cercle (s'il s'agit d'un grand groupe, formez deux cercles).

Chacun tend sa main gauche vers le centre du cercle et prend la main de la personne qui lui fait face.

Ensuite, chacun tend la main droite et saisit la main d'une personne différente.

Le but du jeu est de démêler le groupe, sans se lâcher les mains, au moyen de divers tortillements. À la fin, tout le monde devrait se retrouver debout en cercle, en se tenant toujours les mains.

Bricolage : Une liane fleurie

Ce bricolage très simple permettra aux enfants de créer de jolies fleurs pour décorer la bibliothèque, tout en recommandant aux autres participants un livre qu'ils ont aimé.

Matériel

- mur ou babillard
- longue ficelle ou ruban vert
- cercles de papier de bricolage jaune et orange d'environ 10 cm de diamètre
- pétales de papier de bricolage d'environ 15 cm de long
- marqueurs et autres accessoires pour décorer
- colle blanche ou en bâton
- ruban adhésif ou agrafeuse

Marche à suivre

Avant l'activité, fixez une ficelle ou un ruban vert au babillard ou sur le mur, en guise de tige pour la liane.

Les participants reçoivent chacun un cercle et de 8 à 10 pétales multicolores. Ils collent les pétales au cercle pour créer une fleur.

Ensuite, ils inscrivent leur nom et le titre d'un livre qu'ils ont aimé au centre de la fleur. Le personnel de la bibliothèque peut aider les plus jeunes pour cette étape.

Si vous disposez d'assez de temps, encouragez les enfants à décorer leur fleur.

Lorsqu'ils ont terminé, collez ou agrafez les fleurs le long de la ficelle pour créer une jolie liane de suggestions de lecture.

Aventure dans la jungle

(6 à 8 ans et préscolaire)

Durée approximative : 45 à 60 minutes

Activité : Les pierres de gué

Le but de ce jeu est de traverser la « rivière » en marchant sur des pierres de gué.

Découpez deux « pierres » en carton pour chaque enfant. Si les participants sont trop nombreux, fabriquez quelques paires. Une fois qu'un joueur aura traversé le cours d'eau, remettez ses pierres à un autre participant.

Créez une rivière en utilisant des chaises pour délimiter les rives du cours d'eau. Séparez les enfants en deux équipes. Un premier enfant place une de ses pierres devant lui et met le pied dessus. Puis il dépose son autre pierre et monte dessus. Il doit ensuite se retourner et, sans tomber de la pierre où il se trouve, ramasser la première pierre et la déposer devant lui, avant d'y mettre les pieds. Il continue ainsi jusqu'à ce qu'il ait traversé la rivière.

L'équipe dont les membres ont réussi les premiers à traverser la rivière remporte la partie.

Activité : Le parcours à obstacles

Le but de ce jeu est de franchir un parcours à obstacles avec l'aide des autres joueurs.

Si vous souhaitez ajouter plus de piquant, inventez des raisons pour lesquelles les enfants doivent franchir ce parcours pour se retrouver en sûreté.

Dans le cas d'un grand groupe, divisez les joueurs en équipes. Les enfants pourront donner des indications aux participants à tour de rôle. Créez plus d'un parcours si vous avez suffisamment d'espace.

Utilisez divers accessoires pour créer un parcours à obstacles dans la pièce. Si vous n'avez pas assez d'accessoires, vous pouvez en fabriquer en papier ou en carton.

Créez votre parcours en y ajoutant les éléments suivants :

- araignées, serpents (marionnettes ou peluches)
- crocodiles (coussins)
- sables mouvants (couverture brune ou beige)
- rivière ou marécage infestés de piranhas

Donnez libre cours à votre imagination!

Demandez aux enfants si l'un d'eux est prêt à affronter courageusement le parcours à obstacles. Bandez les yeux de l'enfant qui va entreprendre le parcours. Les autres enfants l'aideront à se diriger en lui donnant des indications.

Ces assistants peuvent être placés à différents points du parcours. Ainsi, au lieu de crier « à gauche » ou « à droite », ce qui peut prêter à confusion, ils peuvent dire au joueur « par ici! ».

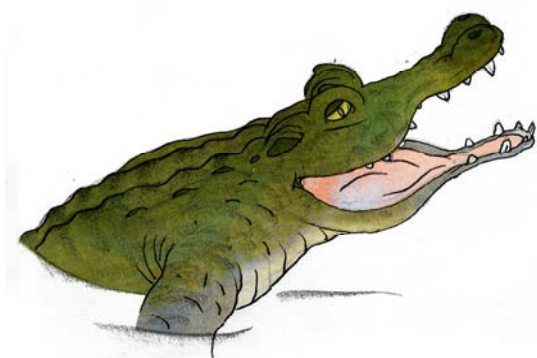
Si vous le souhaitez, vous pouvez réorganiser les éléments du parcours avant de recommencer le jeu avec un autre participant.

Tous les enfants sont gagnants à ce jeu, puisqu'ils travaillent de concert pour mener leur camarade sain et sauf jusqu'au bout du périlleux parcours!

Club de lecture d'été TD 2010

Destination jungle

Activités pour les 9 à 12 ans



Activité 1 : Safari

(9 à 12 ans)

Description

Les jeunes sont invités à préparer une exposition qui met en valeur les rituels, les croyances, les costumes et les objets de culte des peuples indigènes.

Durée

Recherche : 30 minutes

Atelier de création : 1 heure

Objectifs

Développer les habiletés de recherche et la créativité. Éveiller la curiosité et développer l'intérêt pour les différences.

Préparatifs

Sélectionnez des livres de différents genres (romans, documentaires, légendes, récits d'aventures, etc.). Les livres doivent présenter des dessins ou des photos, ou comprendre des descriptions précises.

Aménagez une salle en atelier de création. Mettez-y des cartes géographiques et, si possible, des photos ou des photocopies d'objets ou d'habitants de la jungle, d'aujourd'hui ou d'autrefois.

Matériel

- crayons à mine et de couleur
- papier de différentes couleurs et textures
- cartons de couleur souples et rigides
- papier de soie, papier métallique ou doré
- articles variés de bricolage (plumes, boutons, ficelle, tissus, etc.)
- pâte à modeler
- ciseaux
- bâtons de colle
- papier journal
- peinture à l'eau
- pinceaux
- poinçon
- agrafeuse

Déroulement

1. Sensibilisez les jeunes au concept du safari culturel et invitez-les à considérer la bibliothèque comme un terrain propice pour explorer la jungle et, tout particulièrement, ses habitants et ses civilisations ensevelies.
2. Présentez brièvement les livres que vous avez sélectionnés et lancez aux jeunes le défi de préparer une exposition sur la culture des habitants de la jungle.
3. Proposez-leur de vivre leur safari culturel en feuilletant les livres et d'être à l'affût des objets (bijoux, objets de culte, masques, boucliers, etc.) ou des personnages (dieu, héros, chef, etc.) qui les inspirent. Demandez-leur d'en choisir quelques-uns qu'ils vont reproduire en photocopie ou en dessin, ou confectionner au cours d'un atelier de création.
4. Atelier de création : avec des accessoires de bricolage, les jeunes confectionnent bracelets, colliers, masques, bandeaux, figurines géantes ou miniatures de personnages, de dieux ou d'idoles à partir des images ou des photos qu'ils ont repérées dans les livres. À la fin de l'activité, les jeunes présentent leurs créations aux autres en expliquant leurs sources d'inspiration.
5. Présentez une exposition des photos ou reproductions d'objets, ou des objets qui ont été créés par les jeunes. Invitez parents et amis à l'inauguration. Disposez les livres à proximité des objets pour donner de l'information aux visiteurs sur la région d'où ils proviennent, l'utilisation qui en est faite, etc.

Collation

Quetzal sacré : salade de fruits exotiques (ananas, papaye, noix de coco, mangue, etc.) et lait de coco servi avec une feuille de menthe fraîche.

Activité 2 : Scientifiques en herbe

(9 à 12 ans)

Suggestions de lecture

Introduction à l'archéologie. Texte d'Abigail Wheatley et Struan Reid; illustrations de John Woodcock et Ian McNee. Saint-Lambert, Québec : Héritage jeunesse, 2009.

Chasseur d'insectes. Texte de David Burnie. Paris : Gründ, 2007.

Insectes. Texte de Christopher Leahy. Saint-Constant, Québec : Broquet, 1990.
Collection : Les petits guides Peterson

Les insectes du Québec, guides d'identification. Texte de Yves Dubuc. Saint-Constant, Québec : Broquet, 2007.

Au cœur de la jungle : un monde à explorer. Texte de Jen Green. Paris : Gallimard jeunesse, 2005.

Description

Adaptation du jeu *Qui dit vrai?* Il s'agit d'un jeu-questionnaire où trois personnes prétendent être des spécialistes sur l'un des aspects de la jungle (archéologie, anthropologie, biologie, entomologie, etc.).

Après avoir posé des questions sous forme de vrai ou faux aux spécialistes, les jeunes déterminent qui est le véritable spécialiste.

Durée

Préparation : 1 heure

Jeu : 1 heure

Objectifs

Développer les habiletés de recherche et favoriser la coopération.

Préparatifs

Sélectionnez des livres de tous genres qui renseignent sur la nature et l'environnement de la jungle.

Composez trois lots de livres qui traitent d'une profession ou d'un métier lié au thème de la jungle (p. ex., biologiste, archéologue, entomologiste).

Préparez des papiers sur lesquels sont indiqués les rôles des joueurs : vrai spécialiste, faux spécialiste ou intervieweur.

Pour un groupe de 10 participants, la répartition des rôles entre les joueurs est la suivante :

- 1 papier : vrai spécialiste
- 2 papiers : faux spécialiste
- 7 papiers : Intervieweur

Pour le déroulement du jeu, aménagez un espace comme un studio de télé ou une salle de conférence.

Matériel

- Feuilles blanches 8 ½ x 11 po
- Carton rigide
- Crayons à mine et de couleur
- Accessoires de déguisement

Déroulement

Préparation

1. Formez des équipes selon le nombre de participants (10 jeunes par équipe). Expliquez aux jeunes les règles du jeu *Qui dit vrai?*

2. En équipe, les jeunes déterminent la profession ou le métier auquel ils vont s'intéresser (biologiste, archéologue, etc.); ils forment des équipes de recherche pour accumuler le plus d'information possible sur leur sujet.

3. Après la période de recherche, chaque enfant pige un papier sur lequel est indiqué son rôle pour le jeu. Cette information doit rester absolument secrète jusqu'à la fin du jeu.

4. Demandez à ceux qui ont été désignés « vrai spécialiste » et « faux spécialiste » de se retirer. Accompagnez-les dans un endroit discret et fournissez-leur des accessoires de déguisement pour incarner leur personnage : sarrau, lunettes, casquette, bandeau, perruque, etc. Demandez-leur de se trouver un nom rigolo pour se présenter et donner l'impression que ce sont eux les spécialistes.

Exemple : Je suis Sarah Boa, spécialiste en biologie animale. Je suis allée dix fois dans la jungle et j'ai même été piquée par une tarentule dont voici, sur mon bras, la trace de morsure.

5. En l'absence des vrais et faux spécialistes, les autres membres de l'équipe préparent une série de questions et réponses. Les questions doivent toutes commencer par « Vrai

ou faux ». Chaque question est écrite sur une feuille, et c'est une pige au hasard qui détermine la question que chacun pourra poser aux spécialistes.

Jeu

1. Invitez les joueurs-intervieweurs à s'asseoir et à accueillir les trois joueurs-spécialistes.
2. Faites entrer les spécialistes et demandez-leur de se présenter au groupe.
3. Par tirage au sort, les intervieweurs commencent les questions. Les trois joueurs-spécialistes doivent alors répondre à chacune des questions par vrai ou faux. Leurs réponses sont prises en note par le joueur-intervieweur, ce qui donnera à ce dernier des indices au moment de voter pour le gagnant.
4. Après avoir posé toutes les questions, les joueurs-intervieweurs comparent les réponses qu'ils ont obtenues, discutent des performances des joueurs-spécialistes, puis votent pour déterminer lequel des trois joueurs est le vrai spécialiste.
5. À l'annonce du résultat du vote, les joueurs-spécialistes se dévoilent : le vrai et les deux faux. Si le vrai spécialiste a obtenu le plus grand nombre de votes, les joueurs-intervieweurs remportent la partie; sinon, ce sont les joueurs-spécialistes qui gagnent.

Invité surprise

Vous pourriez inviter un véritable spécialiste sur la jungle à venir rencontrer les jeunes et à répondre à leurs questions. Vérifiez dans votre entourage s'il y a un zoo, un musée de sciences, une université ou un cégep. Ce peut aussi être quelqu'un qui a séjourné dans la jungle ou un étudiant dans une discipline scientifique appropriée.

Collation

Mon coco : guimauves roulées dans du miel et des copeaux de noix de coco servies dans un mini cornet.

Les explorateurs

(6 à 8 ans, 9 à 12 ans)

Durée approximative : 45 à 60 minutes

Introduction

Les explorateurs qui parcourent la jungle prennent des notes détaillées et recueillent des échantillons des différents animaux, plantes et minéraux qu'ils y trouvent. Au cours de cette activité, les enfants se renseigneront sur de palpitantes expéditions et fabriqueront leurs propres « trousse d'exploration ». Ils pourront donc étudier le monde naturel qui les entoure, en prévision de leurs futures aventures dans la jungle.

Lecture

Commencez l'activité en lisant des livres sur la nature et les naturalistes.

Bricolage : Ma trousse d'exploration

Les enfants créent une trousse qui leur permettra de recueillir d'intéressants échantillons naturels dans leur voisinage. Cette trousse comprend un journal, une boîte à échantillons, un sac et quelques outils d'explorateur.

Matériel

- papier de bricolage (de préférence 8 ½ x 14 po)
- papier blanc (même format)
- agrafeuse
- crayons
- petites loupes
- petites boîtes (on peut aussi en fabriquer en origami à partir de modèles présentés au www.origami-kids.com/avionsenpapier-2-origami-boite.php [site en français] ou au www.origami-instructions.com/origami-box.html [site en anglais])
- grands carrés de papier (si vous fabriquez les boîtes)
- sacs de plastique refermables
- accessoires pour décorer (marqueurs, peinture, autocollants, etc.)
- échantillons (feuilles, plumes, fossiles, etc.)

Marche à suivre

Chaque enfant reçoit son « journal d'explorateur » fabriqué au moyen de six à huit feuilles de papier blanc pliées en deux et agrafées au centre, avec une feuille de papier de bricolage en guise de couverture.

Chacun reçoit également une petite boîte. Les enfants plus grands peuvent fabriquer une boîte en origami. Vous pouvez en préparer quelques-unes avant l'activité pour vous pratiquer!

Remettez aussi aux enfants une petite loupe, un sac de plastique refermable et un petit crayon à mettre dans leur boîte.

Accordez-leur du temps pour décorer leur boîte et la couverture de leur journal avec le matériel fourni.

S'ils terminent assez tôt, les enfants pourront commencer à utiliser leur journal en dessinant et en décrivant les échantillons apportés par les responsables de l'activité.

Lors du départ des enfants, encouragez-les à remplir leur trousse d'échantillons et de dessins provenant de l'exploration de la nature dans leur voisinage.

La forêt tropicale

(6 à 8 ans, 9 à 12 ans)

Durée approximative : 30 à 60 minutes (en fonction du matériel dont vous disposez pour l'activité)

Suggestions de lecture

24 heures dans la forêt tropicale. Écrit et dirigé par Fleur Star. Montréal : ERPI, 2006.

La forêt d'Amazonie. Texte de Christine Sourd; illustré par un collectif d'illustrateurs et de photographes. Paris : Fleurus Éditions, 2007.

Préparation

Installez un présentoir de livres sur la forêt tropicale, que les enfants pourront voir dès leur arrivée. Laissez-leur quelques minutes pour les consulter; ceci sera utile pour la discussion et l'activité.

Vous pouvez aussi présenter des aliments ou des animaux (en peluche, en plastique ou illustrés). Les enfants devront deviner lesquels sont originaires de la forêt tropicale. Assurez-vous d'en ajouter d'autres provenant d'un autre endroit... juste pour compliquer les choses!

Matériel

Tableau à feuilles mobiles, tableau blanc ou formes en feutre (pour que les jeunes puissent visualiser les différentes couches de la forêt tropicale et les animaux qui y vivent)

Introduction

Qu'est-ce qu'une forêt pluviale, aussi appelée forêt ombrophile tropicale ou forêt dense équatoriale? Pourquoi ce type de forêt est-il important?

Les forêts pluviales sont des milieux qui reçoivent beaucoup de pluie (généralement plus de 200 cm par an); elles sont dominées par de grands arbres. Elles abritent un grand nombre d'espèces animales et végétales, qui représentent environ la moitié de toutes les espèces de la planète. Leur végétation comprend une multitude d'arbres, d'arbustes, de fougères et de feuilles qui demeurent verts toute l'année.

En plus de nous procurer de l'oxygène, les forêts ombrophiles nous fournissent divers produits : café, chocolat, tomates, pommes de terre, riz, bananes, poivre noir, ananas, maïs. Certains médicaments sont même fabriqués à partir de plantes de la forêt tropicale.

Expliquez aux enfants en quoi consistent les couches de la forêt pluviale.

Les quatre couches de la forêt pluviale

La forêt pluviale se divise en quatre couches : le sol ou tapis forestier, le sous-étage, le couvert forestier et l'étage dominant.

Le tapis forestier : Quelles sortes de plantes et d'animaux retrouve-t-on sur le sol? Champignons, vers, serpents, araignées, insectes, gorilles, fourmiliers, etc. Le couvert bloque la plupart des rayons du soleil, ce qui rend cette couche très sombre et humide.

Le sous-étage : Comme le couvert bloque en grande partie la lumière, beaucoup d'animaux vivent au sous-étage. On remarque que de nombreuses plantes sont d'un vert plus sombre sur le dessus et vert clair en dessous, en raison du manque d'exposition au soleil. Cette couche est tout indiquée pour les fougères et les fleurs comme les orchidées. Parmi les animaux qui y vivent, on note le jaguar, la rainette aux yeux rouges, le léopard et un grand nombre d'insectes.

Le couvert : La chaleur, le soleil et l'abondance de pluie y créent des conditions idéales pour une végétation verte et luxuriante. La cime des grands arbres abrite la forêt comme un parasol. Beaucoup d'animaux, dont les serpents, les toucans et les rainettes, occupent cette couche et le sous-étage, sans jamais toucher le sol.

L'étage dominant : Certains arbres s'élèvent au-dessus du couvert et peuvent atteindre une hauteur de 18 à 46 mètres. Cette couche reçoit beaucoup de soleil. Les animaux qui y vivent comprennent les aigles, les singes, les chauves-souris et les papillons.

Activité : Dessine une forêt tropicale en identifiant les couches et en ajoutant des animaux ou des autocollants.

Matériel

- papier
- marqueurs, crayons de cire ou de couleur

Activité : Diorama

Matériel

- boîte à chaussures ou petite boîte
- papier de bricolage
- papier de soie
- ciseaux
- colle
- ruban adhésif
- marqueurs, crayons de cire ou de couleur

- pâte à modeler

À l'aide du matériel fourni, les enfants représentent les couches de la forêt pluviale en utilisant la boîte comme toile de fond.

Les animaux de la forêt tropicale

Amphibiens : grenouille, crapaud

Oiseaux : hibou, quetzal

Insectes et arachnides : fourmi, papillon, chenille, araignée, scarabée

Mammifères : fourmilier, singe, chimpanzé, gorille, chauve-souris, hippopotame, léopard, souris

Reptiles : alligator, crocodile, iguane, serpent, tortue

Aliments de la forêt tropicale

Cannelle	Café	Piment rouge
Vanille	Gingembre	Poivre noir
Cacao	Noix de coco	Ananas
Orange	Citron	Banane
Noix de cajou	Mangue	Avocat

Produits de la forêt tropicale

Jute	Gomme à effacer	Timbre en caoutchouc
Élastique	Bambou	Gants de caoutchouc
Rotin	Balsa	Chaussures à semelle de caoutchouc

Jeopardy de la jungle

(9 à 12 ans)

Durée approximative : 45 minutes

Introduction

Dans cette activité, les participants forment des équipes pour tester leurs connaissances sur la jungle.

Matériel

- tableau noir, tableau blanc ou mur
- 20 à 25 fiches en carton
- marqueurs
- ouvrages généraux sur la jungle et la forêt tropicale
- 1 paire de dés

Marche à suivre

Avant l'activité, trouvez 5 questions portant sur 4 ou 5 aspects de la forêt tropicale (pour un total de 20 ou 25 questions). Vous pouvez utiliser les questions des pages suivantes (les bonnes réponses sont en caractères gras). Vous pouvez créer plusieurs séries de questions, au cas où il y aurait assez de temps pour jouer quelques parties.

Inscrivez les questions sur les fiches. Placez-les à l'envers au tableau, comme dans l'émission télévisée *Jeopardy* : par sujet (colonnes verticales) et par difficulté (rangées horizontales). Des points allant de 100 à 500 sont attribués à chaque question, 100 points étant accordés pour une bonne réponse à la question la plus facile, 200 à la suivante, etc.

Regroupez les participants en équipes de quatre ou cinq, et laissez-leur quelques minutes pour se trouver un nom d'équipe associé à la jungle.

Chaque équipe lance les dés pour déterminer laquelle va commencer.

Les équipes tentent de trouver les réponses aux questions. Lorsqu'une équipe trouve une bonne réponse, elle reçoit le nombre de points correspondant à la carte. Sinon, la carte demeure en jeu, et la prochaine équipe choisit la question à laquelle elle veut tenter de répondre.

Décidez à l'avance si les équipes peuvent répondre à plusieurs questions au cours d'une partie. Tenez compte du nombre de participants en vous assurant que toutes les équipes pourront répondre à une série de questions.

Jeopardy de la jungle	Sujet : Animaux	Sujet : Plantes	Sujet : Eau	Sujet : Géographie
100	L'anaconda est un énorme serpent qui vit dans les forêts d'Amérique du Sud. Sa taille peut atteindre : a) 9 mètres b) 15 mètres c) 17 mètres	Une liane est : a) un petit singe b) une plante grimpante c) une danse sud-américaine	Le plus grand fleuve du monde est : a) le Nil b) le Mississippi c) l'Amazone	Sur quel continent ne trouve-t-on aucune forêt pluviale? a) Afrique b) Europe c) Amérique du Nord
200	Les dendrobates sont des grenouilles qui signalent leur toxicité à leurs prédateurs : a) en les mordant b) en arborant des couleurs vives c) en produisant un coassement particulier	La plus grande fleur du monde, la <i>rafflesia arnoldii</i> , pousse dans les jungles d'Indonésie. Cette fleur se distingue aussi par : a) son goût de chocolat b) ses pétales mauves à pois c) son odeur de viande pourrie	Le fleuve Amazone traverse ce pays : a) Bhoutan b) Brésil c) Bornéo	La forêt équatoriale du Brésil s'appelle la forêt : a) Amazonienne b) Arawak c) Anaconda

300	<p>Un ara est :</p> <p>a) une espèce de perroquet</p> <p>b) une espèce de singe</p> <p>c) une espèce de poisson aux couleurs vives</p>	<p>Le caoutchouc, un des nombreux produits de la jungle, provient :</p> <p>a) de la sève des arbres</p> <p>b) des œufs de fourmi</p> <p>c) de feuilles séchées</p>	<p>Comment appelle-t-on la période de pluies abondantes dans les régions tropicales?</p> <p>a) Mousson</p> <p>b) Mangrove</p> <p>c) Lamantin</p>	<p>La plupart des forêts pluviales se trouvent :</p> <p>a) dans le Tropique du Cancer</p> <p>b) dans le Tropique du Capricorne</p> <p>c) près de l'équateur</p>
400	<p>Environ quel pourcentage des insectes du monde retrouve-t-on dans la forêt pluviale?</p> <p>a) 65%</p> <p>b) 80%</p> <p>c) 90%</p>	<p>Un palétuvier est un arbre qui :</p> <p>a) a d'énormes feuilles rondes et cireuses</p> <p>b) est soutenu par ses racines aériennes</p> <p>c) est le seul arbre carnivore du monde</p>	<p>Le fleuve Amazone est si grand que, par endroits, il a une largeur de :</p> <p>a) 3 km</p> <p>b) 7,5 km</p> <p>c) 10 km</p>	<p>La déforestation des forêts tropicales inquiète les experts. Elles disparaissent au rythme de :</p> <p>a) 25 terrains de football par semaine</p> <p>b) 25 terrains de football par jour</p> <p>c) 25 terrains de football par minute</p>

500	<p>Un pangolin est un singulier mammifère, qui se distingue par :</p> <p>a) ses écailles semblables à celles d'un serpent</p> <p>b) le fait qu'il pond des œufs comme un oiseau</p> <p>c) son cri de 50 décibels</p>	<p>Lequel de ces produits ne provient pas d'une plante de la forêt tropicale?</p> <p>a) le café</p> <p>b) le chocolat</p> <p>c) le plastique</p>	<p>Les plus abondantes pluies du monde ont eu lieu dans une forêt de l'Inde. Plus de ____ mètres de pluie y sont tombés en un an!</p> <p>a) 17 m</p> <p>b) 26 m</p> <p>c) 38 m</p>	<p>Il y a une incroyable biodiversité dans les forêts tropicales. Bien qu'elles ne couvrent que 7 % de la surface du globe, elles contiennent :</p> <p>a) environ un quart des espèces connues de la planète</p> <p>b) environ la moitié des espèces connues de la planète</p> <p>c) environ deux tiers des espèces connues de la planète</p>
-----	---	---	---	--

Questions tirées des ouvrages suivants :

Levine, Stuart P., *Life in a Rain Forest*, Thomson Gale, Farmington Hills, 2003.

Serrano, Marta, *Rain Forests*, Thomson Gale, Farmington Hills, 2003.

Tagliaferro, Linda, *Explore the Tropical Rain Forest*, Capstone Press, Mankato, 2007.

Tocci, Salvatore, *Life in the Tropical Forests*, Scholastic, New York, 2005.

Les aventures d'Anansi l'araignée

(9 à 12 ans, 6 à 8 ans)

Durée approximative : 45 minutes

Anansi est un personnage rusé, souvent présenté sous les traits d'une araignée, qui occupe une place importante dans de nombreux contes de l'Afrique de l'Ouest et des Caraïbes.

Introduction

Présentez le personnage d'Anansi aux enfants. De nombreux sites Web en donnent un aperçu.

Lecture

Choisissez un conte d'Anansi. Vous pouvez simplement le raconter aux enfants ou leur en faire la lecture. En narrant l'histoire, vous pouvez utiliser des accessoires telle une marionnette d'araignée.

Jeu : Deux vérités, un mensonge

Voici un jeu très amusant. Les enfants plus jeunes auront peut-être besoin de l'aide d'un éducateur, d'un parent, d'un grand frère ou d'une grande sœur.

But du jeu : Raconter un mensonge au groupe en lui faisant croire que c'est la vérité.

Marche à suivre

Les participants s'assoient en cercle. À tour de rôle, chaque enfant doit dire au groupe trois choses sur lui-même : d'où il vient, une expérience qu'il a vécue, quelqu'un qu'il connaît, etc. Deux de ces déclarations doivent être vraies, et une, fausse. Les autres enfants doivent deviner quel est le mensonge. Celui qui devine correctement doit tromper les autres à son tour, comme Anansi!

Bricolage : L'araignée Anansi

Matériel

- gobelets en styromousse
- cure-pipes noirs
- crayons de cire, marqueurs, crayons de couleur
- yeux mobiles
- laine ou ficelle
- ciseaux

Marche à suivre

Le gobelet placé à l'envers servira de corps à l'araignée. Les enfants colorent leur gobelet et y ajoutent des yeux mobiles. Ils piquent ensuite huit moitiés de cure-pipes dans la base du gobelet et les plient pour imiter des pattes d'araignée.

Une fois les araignées terminées, percez un trou au centre de la base et enfitez-y un bout de laine avec un nœud à l'extrémité.

Les enfants pourraient aussi fabriquer une araignée avec une alvéole de boîte à œufs, tel que décrit dans l'activité intitulée « Les araignées », à la page 46.

Bricolage : Une pierre moussue

Matériel

- sacs de papier kraft
- papier journal
- noix de coco hachée
- colorant alimentaire vert
- colle
- élastiques
- ciseaux
- crayons de cire, crayons de couleur, marqueurs

Marche à suivre

Avant l'activité, colorez la noix de coco avec le colorant alimentaire. Cela servira de « mousse ».

Les enfants colorent les sacs de papier pour qu'ils ressemblent à des roches, puis les remplissent de papier journal chiffonné. Ils ferment le sac en attachant un élastique autour de l'ouverture tortillée, puis coupent ce qui dépasse.

Ils collent ensuite de la mousse verte sur leur roche.

Comme des singes!

(9 à 12 ans, 6 à 8 ans)

Suggestions de lecture

Nos cousins, les primates. Texte d'Emmanuelle Grundmann. Paris : Fleurus Éditions, 2007.

Tous les singes du monde. Texte de Stéphane Frattini; photographies de Cyril Ruoso. Paris : Milan jeunesse, 2004.

Les primates. Texte de Bobbie Kalman et Heather Levigne. Montréal : Bayard Canada, 2005.

Jeu : Course à relais

Matériel

- deux paires de baguettes
- deux bananes
- ruban-cache pour indiquer les points de départ et d'arrivée

Marche à suivre

Divisez les enfants en deux équipes. Placez-les en file derrière le point de départ. À votre signal, le premier enfant de chaque équipe utilise les baguettes pour transporter une banane jusqu'à l'arrivée, où il peut la laisser tomber par terre. Il la reprend alors dans sa main et revient en courant au point de départ. Il remet les baguettes et la banane au joueur suivant, qui refait le même trajet. L'équipe gagnante est la première dont tous les joueurs ont terminé la course.

Jeu : Agile comme un singe

Matériel

- une paille de plastique par enfant
- un bonbon en forme d'anneau genre *Lifesaver* par équipe

Marche à suivre

Divisez le groupe en deux équipes. Les enfants se font face sur deux lignes parallèles, assis et les jambes croisées. Le joueur à la fin de chaque ligne reçoit un bonbon *Lifesaver*.

Le but du jeu est de faire passer le bonbon d'un joueur à l'autre jusqu'au bout de la ligne, en utilisant seulement les pailles (tenues à la main). Si un joueur échappe le bonbon ou utilise ses mains, il doit se lever et imiter un singe durant trois secondes.

L'équipe gagnante est la première qui réussit à faire parvenir le bonbon au bout de la ligne.

Club de lecture d'été TD 2010

Destination jungle

Activités pour les 13 ans et plus



Projet 1 : La jungle en 3D

(13 ans et plus)

Description

Le projet consiste à fabriquer une maquette 3D de la jungle. L'aménagement de la maquette s'inspire des éléments de l'affiche thématique réalisée par Stéphane Jorisch, avec personnages, animaux, arbres et plantes. Bienvenue aux bricoleurs et aux amateurs de miniatures!

Lorsque la maquette sera terminée, elle pourra constituer un totem pour tous les abonnés de la bibliothèque qui participent au Club de lecture d'été TD.

Objectifs

Développer le sens de l'observation.
Favoriser la découverte du travail artisanal.
Participer à un projet collectif.

Durée

À déterminer selon l'ampleur du projet et l'horaire des participants.

Préparatifs

À partir de l'affiche de Stéphane Jorisch, sélectionnez des documentaires à consulter pour préciser les détails des éléments à reproduire. Aussi, des guides pratiques sur le bricolage, la sculpture de figurines, et même sur la fabrication de maquettes peuvent être utiles à la réalisation du projet.

Aménagez un espace où se dérouleront les activités de fabrication de la maquette et créez un décor inspirant (musique caribéenne, affiches murales sur la nature, plantes vertes, petite tente, etc.); sur une corde, suspendez des animaux sauvages en peluche.

Prévoir une table mesurant environ 1,5 m x 80 cm sur laquelle sera montée la maquette.

Matériel

- Carton épais, feuilles de polystyrène ou styromousse (5 cm d'épaisseur)
- Styromousse de toutes les formes et de toutes les grandeurs
- Épingles droites, agrafeuse, ruban adhésif
- Papier et carton : toutes les grandeurs et couleurs

- Accessoires de bricolage : plumes, pierres, cordelettes, bâtonnets de bois, cure-pipes, bouts de tissus variés (coton, velours, peluche), cure-dents, aiguille et fil à coudre, etc.
- Objets miniatures
- Figurines et peluches
- Pâte à modeler
- Sable, pierres, touffes de gazon, brindilles et branches, vase d'eau

Déroulement

Le carton épais ou les feuilles de polystyrène ou styromousse sont déposés sur la table pour la recouvrir entièrement : voilà la base de la maquette.

Sur le polystyrène ou la styromousse, on peut facilement y épingler, coller ou brocher les objets miniatures; c'est aussi un matériau qu'on peut découper, creuser, relier. Sur le carton épais, on peut coller les objets miniatures; c'est aussi un matériau qu'on peut découper.

La maquette se construit sur la table et doit y rester jusqu'à la fin, pour éviter les bris.

Planification

Former une équipe dont les participants pourront partager les tâches selon leurs habiletés et leurs goûts.

Première étape : en équipe, planifier les différentes sections de la maquette. Par exemple :

- section pour un village avec huttes, indigènes, feu de bois, animaux;
- section pour un cours d'eau ou une chute avec indigènes en pirogue et poissons;
- section pour les animaux féroces et section pour les animaux de même race;
- section pour des touristes en safari-photo;
- section pour temples, monuments ou trésors cachés.

Deuxième étape : dessiner des plans sommaires des différentes sections de la maquette.

Troisième étape : en équipe, dresser la liste des matériaux de bricolage pour fabriquer les éléments prévus dans chacune des sections; répartir les tâches entre les participants.

Fabrication

Base de la maquette : en équipe ou en sous-groupe, fabriquer la base de la maquette en recouvrant une table de carton épais ou d'une planche de polystyrène ou styromousse d'environ 5 cm d'épaisseur. C'est sur cette base que seront aménagées les sections de la jungle, réparties selon les dessins sommaires. La styromousse et le

carton peuvent aussi être découpés pour créer des objets, des personnages, des animaux.

Aménagement des sections : en sous-groupe, les participants fabriquent avec des accessoires de bricolage les éléments qui entrent dans la composition des différentes sections de la jungle. L'affiche et les livres leur sont utiles.

Exposition

Lorsque la maquette est terminée, mettez-la bien en vue dans la bibliothèque et invitez tous les participants au club de lecture à son inauguration.

Demandez aux jeunes de dévoiler leur maquette en prévoyant un déroulement où chacun aura un mot à dire. Servez une collation de circonstance : coupes de fruits exotiques, lait de coco, biscuits en forme d'animaux, etc.

Invitez des journalistes locaux pour officialiser la réalisation de ce projet.

Projet 2 : Mission jungle

(13 ans et plus)

Description

Le projet consiste à produire une BD d'aventure. Elle met en scène des avatars* qui réalisent la mission suivante dans la jungle : trouver une plante qui peut immuniser les enfants contre toutes les maladies et la rapporter sur Terre.

Qui sont ces avatars? Des aventuriers à la Indiana Jones? Des dieux de civilisations disparues? Des militants d'un organisme voué à établir la justice sur Terre? Des journalistes à la recherche d'un reportage sensationnel? Imagination requise pour un rendez-vous avec l'aventure!

* Avatars : créatures humaines ou virtuelles qui vivent dans un monde parallèle.

Objectifs

Développer la créativité et l'imagination.

Développer des habiletés de recherche.

Susciter la curiosité pour un environnement étranger et la réflexion sur un mode de vie différent.

Durée

À déterminer selon l'ampleur du projet et l'horaire des participants.

Préparatifs

Aménagez un espace propice à la recherche et à la création. Suspendez une corde où les jeunes peuvent accrocher leurs dessins et leurs planches BD au fur et à mesure de leur réalisation. Si possible, mettez à la disposition des jeunes un ordinateur avec accès Internet.

Pour familiariser les jeunes avec la jungle, sélectionnez des livres de tous les genres (documentaires, romans d'aventures, récits de voyage, biographies, atlas).

Suggestion de lecture (pour familiariser les jeunes avec l'univers des avatars)

Académie des chasseurs de primes. La rentrée. Godbout. Lacombe. Champoux. Les 400 coups, 2009.

Matériel

- Papier de toutes les grandeurs et couleurs
- Crayons à mine, de couleur, feutres
- Ciseaux
- Ruban adhésif

Déroulement

Recherche et inspiration

Lire des documentaires, des récits et des romans dont l'action se déroule dans la jungle.

Choisir le type de jungle où se déroulera l'action de la BD : en Amérique du Sud, en Asie du Sud-Est, en Afrique, dans les Caraïbes.

Choisir le type d'aventure que vivront les avatars : mission internationale, reportage, chasse au trésor, etc.

Création des avatars

Rédiger une fiche descriptive sur chacun des avatars qui prendra part à l'action.

Chacune des fiches inclut les informations suivantes :

- Nom et âge de l'avatar
- Caractéristiques physiques : taille, poids, couleur du teint et de la chevelure, etc.
- Autres caractéristiques : curieux, paresseux, amical, cruel, inquiet, intellectuel, enjoué, discipliné, etc.
- Tenue vestimentaire : à la mode ou traditionnel.
- Profession ou rôle : scientifique (anthropologue, biologiste, etc.), journaliste, étudiant, professeur, mercenaire, etc.

Dessiner les avatars pour qu'ils ressemblent à la fiche descriptive.

Buts de la mission dans la jungle :

Trouver une plante qui peut immuniser les enfants contre toutes les maladies et la rapporter sur Terre;

Se créer un personnage;

Faire enquête sur cette plante recherchée pour assurer le bien de l'humanité;

Vivre des sensations fortes en luttant contre les adversaires du projet.

Création de la BD

Déterminer le nombre de planches (feuilles) et de cases nécessaires pour la réalisation de la BD. Prévoir au minimum une planche de quatre cases pour une histoire courte.

Scénariser l'histoire de la BD en fonction du nombre de cases : l'aventure doit se dérouler en un minimum de quatre cases (une action par case).

Mettre votre scénario en dessins : remplir chacune des cases en dessinant les avatars en action. Créer des bulles pour expliquer l'action en cours ou les dialogues entre les avatars.

Publication

La BD peut être réalisée de façon individuelle ou collective. Si elle est réalisée collectivement, les habiletés de chacun peuvent être mises à contribution pour les différentes étapes de production : scénarisation de l'aventure, création des avatars, réalisation des dessins, écriture des dialogues.

Lorsqu'elle est terminée, la BD peut être publiée et distribuée aux abonnés de la bibliothèque; elle peut aussi être publiée dans le journal local ou sur Internet.

Variante

Après l'étape de la création des avatars, l'aventure peut être écrite sous forme d'un récit plutôt que sous forme d'une BD.

Concours

Devine le nombre de...

Votre bibliothèque peut utiliser ce type de concours pour inciter les enfants à s'inscrire au club de lecture.

Pour un coût minime, vous pouvez remplir un contenant (un bocal, par exemple) avec des bonbons en forme de fruits (tels les bonbons *Runts*) ou avec d'autres objets liés au thème de la jungle.

Chaque enfant qui s'inscrit au club de lecture doit deviner le nombre de bonbons (ou d'objets) que contient le bocal et inscrire ce chiffre sur son bulletin de participation. À la fin de l'été, l'enfant dont la réponse correspond le plus au nombre exact gagne le bocal de bonbons.

Que tient-il?

Ce singe tient quelque chose dans ses mains. Qu'est-ce que ça peut bien être?
Colorie le singe et dessine l'objet qu'il tient.
Décris-le et explique pourquoi il l'a dans les mains.



