



ON S'AMUSE !

SUGGESTIONS
DE LIVRES

AVANT LA LECTURE

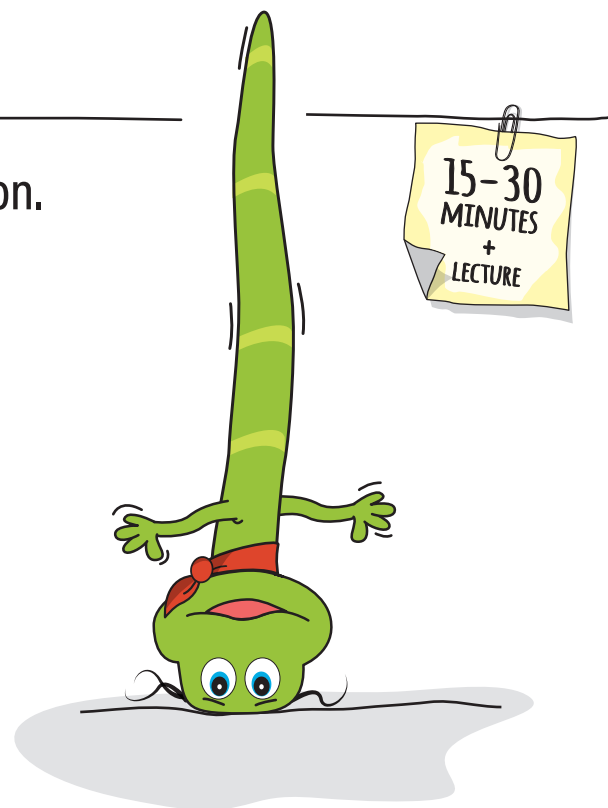
Plongez les jeunes dans l'univers de la compétition.

Lancez-leur un défi.

- RÉCITEZ L'ALPHABET À L'ENVERS
- TENEZ-VOUS SUR UN PIED
- ETC.

Commencez la lecture et relancez à quelques moments **un défi aux jeunes selon le livre lu :**

- CHOISISSEZ UN JEUNE POUR FAIRE ROCHE, PAPIER, CISEAU
- CHOISISSEZ UN JEUNE POUR RACONTER UNE MEILLEURE BLAGUE QUE CELLE QUI A ÉTÉ LUE
- FAITES DRIBLER UN JEUNE AVEC UN BALLON



SUGGESTIONS DE LIVRES



Ludo et le record du monde
Alain M. Bergeron



100 blagues ! Et plus...
Julie Lavoie et Dominique Pelletier

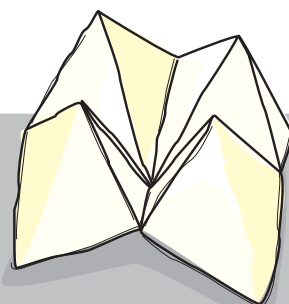


Pierre, feuille, ciseaux
Michaël Escoffier et Karine Bélanger

ACTIVITÉS À FAIRE

45-60
MINUTES

LE COIN-COIN





MATÉRIEL REQUIS

- feuilles de coin-coin
- crayons de plomb
- crayons de couleur
- efface
- ciseau

1.

Imprimez une feuille pour chacun des jeunes.

2.

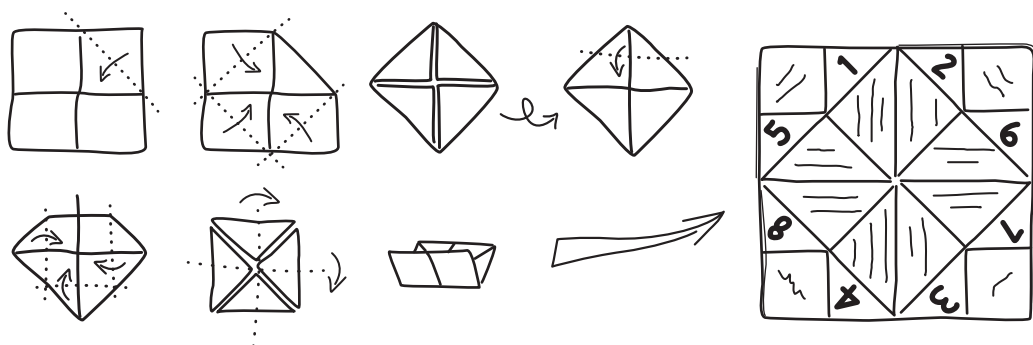
Chaque jeune doit  son  et y ajouter des défis ou des questions.

3.

Une fois leur coin-coin réalisé, laissez les jeunes s'amuser entre eux.



AIDE- MÉMOIRE

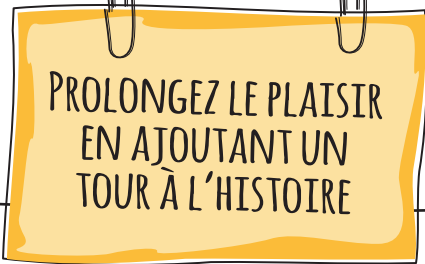


ACTIVITÉS À FAIRE

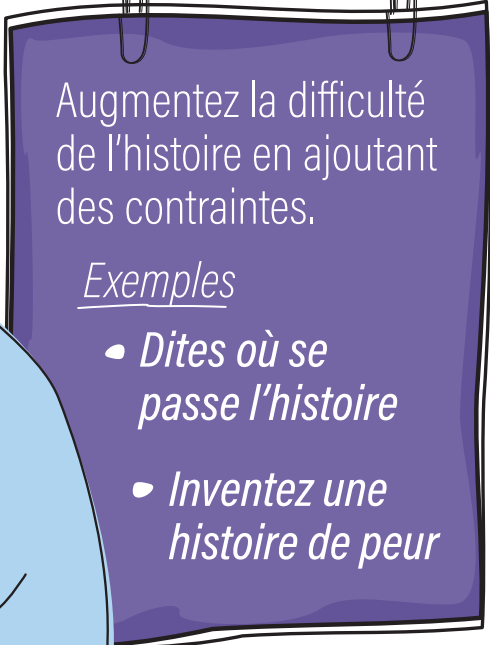
30
MINUTES



L'HISTOIRE À RELAIS



PROLONGEZ LE PLAISIR
EN AJOUTANT UN
TOUR À L'HISTOIRE



Augmentez la difficulté
de l'histoire en ajoutant
des contraintes.

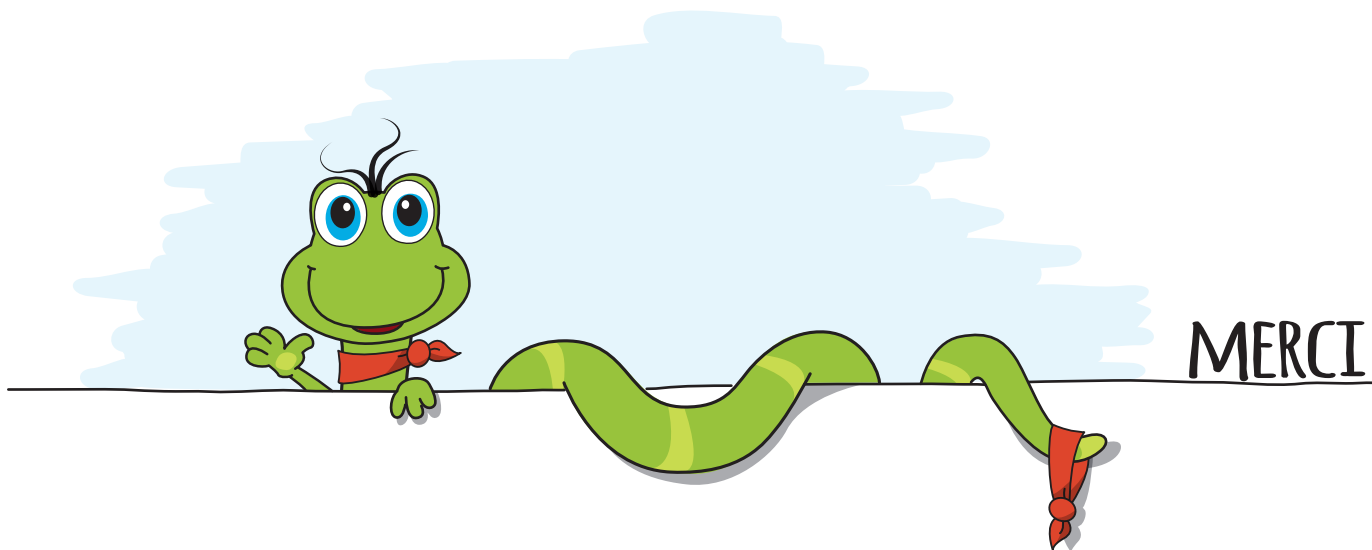
Exemples

- Dites où se passe l'histoire
- Inventez une histoire de peur



Asseyez-vous en rond.

À tour de rôle, chaque jeune
devra compléter l'histoire
en ajoutant une phrase,
jusqu'à ce que tous les jeunes
aient participé.



AVEC LA PARTICIPATION FINANCIÈRE DE



UN PROJET INITIÉ PAR



EN COLLABORATION AVEC

