

UN MONDE DE
POSSIBILITÉS

SUGGESTIONS
DE LIVRES

AVANT

15
MINUTES
+
LECTURE

1. Remettez à chaque jeune un mot inconnu et demandez-leur d'inventer une définition.

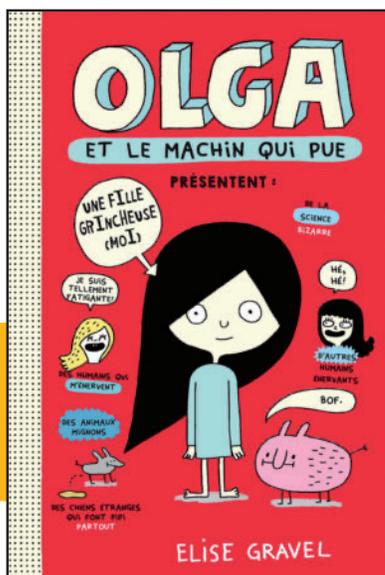
2. Demandez à chaque jeune de nommer le mot et de donner sa propre définition.

3. Donnez la bonne définition.

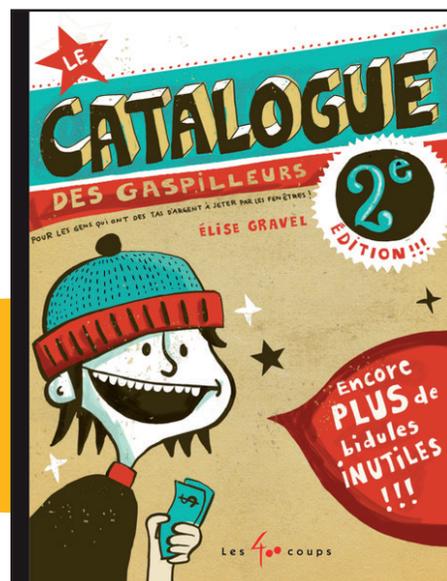
UTILISEZ
LA FEUILLE
EN ANNEXE.



SUGGESTIONS DE LIVRES



Olga et le machin qui pue
Élise Gravel



Le catalogue des gaspilleurs
Élise Gravel

ACTIVITÉS À FAIRE

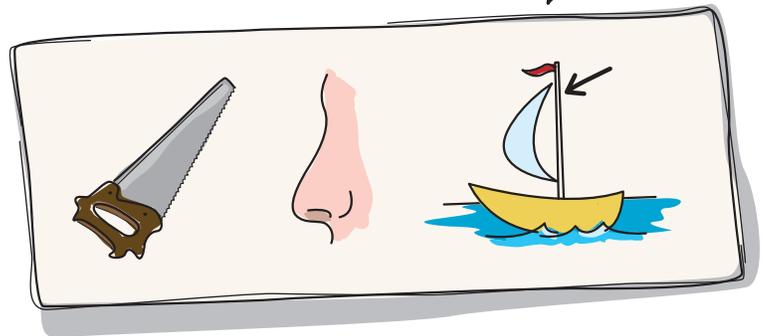
15-30
MINUTES

LE RÉBUS

Expliquez aux jeunes ce qu'est un rébus en donnant un exemple.

MATÉRIEL REQUIS

- feuilles imprimées en annexe



Déterminez le fonctionnement de votre activité :

- Rapidité entre équipes
- Concours de vitesse à faire seul
- Etc.

EXEMPLES

- Remettez cinq rebus à chaque jeune.
- À votre signal, c'est la personne qui réussit à trouver les cinq mots qui gagne.

- Créez deux équipes.
- Placez les joueurs en ligne.
- Seules les deux personnes à l'avant peuvent répondre.
- Présentez l'image.
La première personne qui répond donne un point à son équipe.
- Changez de personne à chaque image.

ACTIVITÉS À FAIRE

30-45
MINUTES

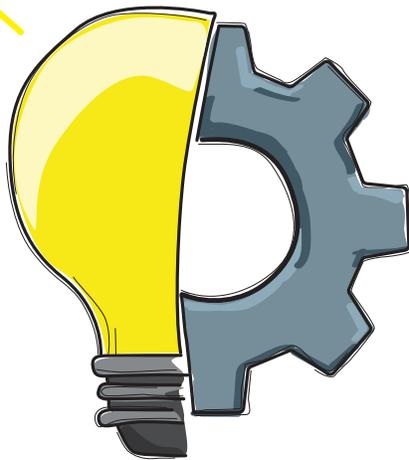
LA VENTE-DÉBARRAS

MATÉRIEL REQUIS

- feuille imprimée en annexe
- matériel de bricolage
- contenu récupéré

1.

Demandez aux jeunes de **créer une publicité** pour vendre un machin inventé par eux.



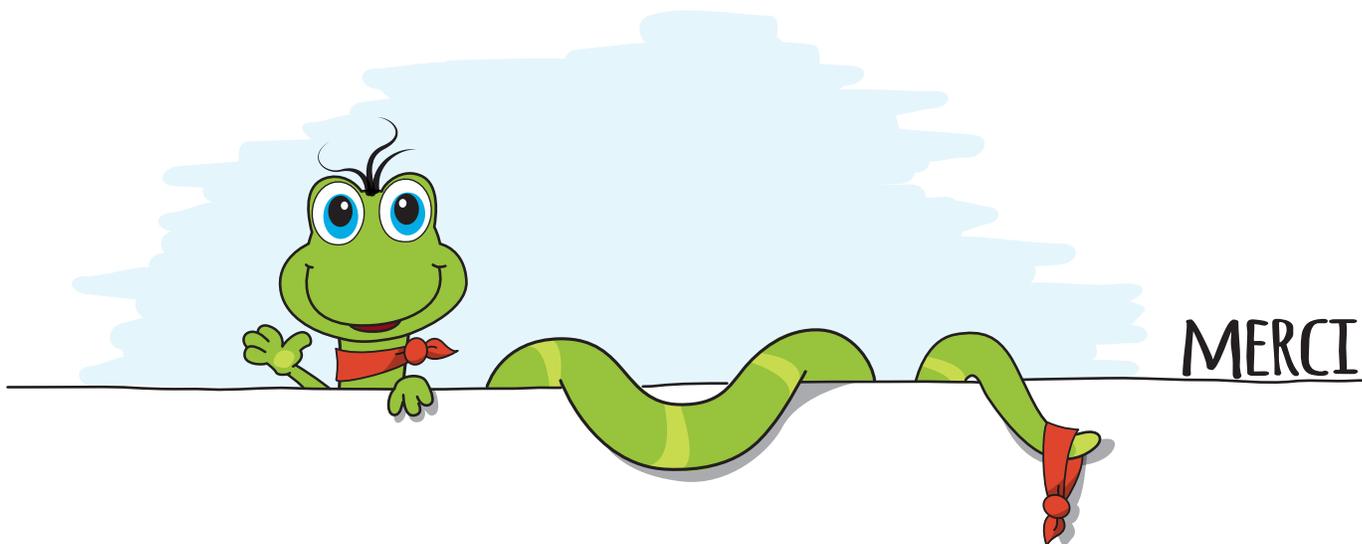
Remettez à chaque jeune une feuille blanche afin qu'il **dessine son bidule**.

2.



3.

Pour aller plus loin, demandez aux jeunes de **créer un objet** à l'aide de matériel récupéré.



AVEC LA PARTICIPATION FINANCIÈRE DE



UN PROJET INITIÉ PAR



EN COLLABORATION AVEC

