L'alphabétisation familiale d'abord

Livre d'activités

Module 7: La surprise nommée Winston

Bienvenue au programme *L'alphabétisation familiale d'abord*, un programme créé pour rapprocher les parents et les enfants af n de s'amuser en famille tout en apprenant. Conçu par ABC Alpha pour la vie Canada, qui comprend que les parents sont les premiers enseignants d'un enfant (et peut-être les plus importants), chaque module fait vivre à toute la famille une aventure excitante tout en étant éducative.

AlphabetisationFamilialeDabord.ca

ABC Alpha pour la vie Canada

La surprise nommée Winston

Maya aimait les chevaux.

Maya aimait les chevaux plus que tout.

En fait, ce n'est pas vrai.

Maya aimait sa mère plus que les chevaux.

Elle aimait sa belle-mère et son père plus que les chevaux. Elle aimait ses petites sœurs et son grand-père plus que les chevaux.

Maya souhaitait avoir un cheval nommé Winston.

Maya souhaitait avoir un cheval nommé Winston plus que toute autre chose.

En fait, ce n'est pas vrai.

Maya souhaitait plutôt que sa mère, sa belle-mère, son père, ses petites sœurs, son grand-père **et son cheval nommé Winston** vivent tous dans la même maison.

La maison serait bondée, mais tout le monde pourrait y trouver sa place si Winston sortait sa tête par la fenêtre.

« Il y a une surprise pour toi! » s'écria la belle-mère de Maya.

Une surprise!

Maya s'imagina que la surprise était Winston!

Mais ce n'était pas Winston.

Seulement grand-père.

Il avait quelque chose de poilu dans les bras. Un lapin.

Maya ne voulait pas un lapin. Maya voulait un cheval.

Le lapin remua le nez et les oreilles. Les chevaux aussi remuent le nez et les oreilles.

Le lapin grignota un brin de gazon et donna de petits coups de museau à Maya.

Les chevaux aussi grignotent du gazon et donnent de petits coups de museau aux gens.

Maya s'imagina faire une promenade sur le dos de son lapin. Il ne galopait pas. Il sautait.

Elle se mit à rire.

Maya voulait toujours un cheval, mais elle voulait aussi un lapin.

Un lapin nommé Winston.

Glossaire *(définitions des mots de l'histoire)*

Bondée : lorsqu'il n'y a plus assez d'espace dans un lieu pour que tout le monde soit à l'aise.

Galoper : la vitesse de course la plus rapide d'un animal à quatre pattes.

Grignoter : prendre de petites bouchées de quelque chose.

Museau : partie du corps regroupant la bouche et le nez de certains animaux.

Poilu : couvert de poils ou de fourrure.

Remuer : faire bouger une partie du corps.

Éléments d'une histoire

Éléments d'une histoire : parties d'une histoire qui, une fois rassemblées, la rendent complète. Les éléments de l'histoire incluent les personnages, le décor et l'intrigue.

Personnage : les gens ou les animaux dans l'histoire.

Conflit : le problème qui doit être réglé dans l'histoire.

Intrigue : ce qui se passe dans l'histoire.

Décor : le lieu et le moment où se déroule l'histoire.

Thème : l'idée principale de l'histoire.

Je connais mes formes

Quel est le nom de cette forme?

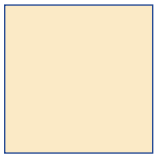
Tracez le **carré** avec votre doigt.

Combien de côtés le carré a-t-il? Comptez les côtés du carré.

Encerclez le nombre de côtés que possède un carré : 1 2 3 4

Le saviez-vous ?

Tous les carrés ont quatre côtés. Chaque côté est de la même longueur. Trouvez une feuille de papier **carrée**.



Quel est le nom de cette forme?

Tracez le **triangle** avec votre doigt.

Combien de côtés le triangle a-t-il? Comptez les côtés du triangle.

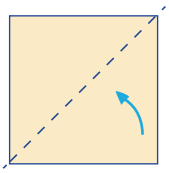
Encerclez le nombre de côtés que possède un triangle : 1 2 3 4

Le saviez-vous ?

Tous les triangles ont trois côtés.

Faites un **triangle** avec la feuille de papier carré.

Pliez le carré en deux de manière à ce que deux des coins se touchent.



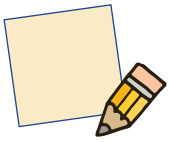
Essayez ceci

1. Jetez un coup d'œil autour de vous. Combien de formes voyez-vous?
2. Faites votre sandwich préféré. Quelle forme a un sandwich? Coupez le sandwich en deux, d'un coin à l'autre. Quelle est la forme des moitiés de sandwich? Partagez le sandwich. Bon appétit!

Matériel requis :

Une feuille de papier carrée

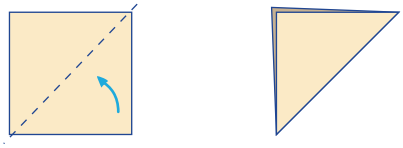
Un crayon ou un stylo



Faire un lapin en origami

Étape 1

Pliez une feuille de papier carrée en deux pour faire un triangle.

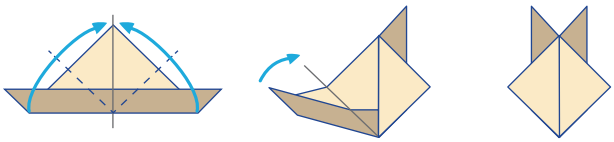


Étape 2

Repliez le bas du triangle vers le haut, comme dans l'illustration.

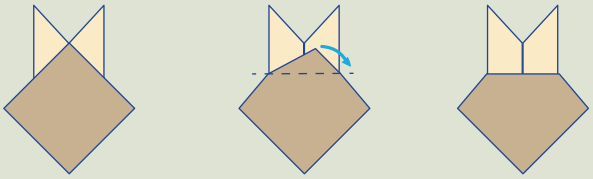
Étape 3

Repliez les coins du bas jusqu'au coin du haut.



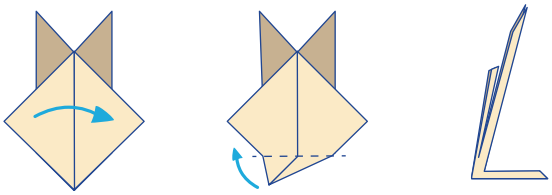
Étape 4

Retournez la feuille de papier. Repliez le coin du haut du carré vers l'intérieur.



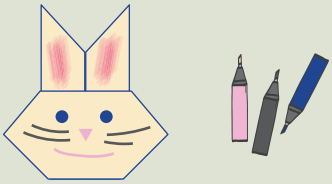
Étape 5

Retournez encore la feuille de papier. Repliez le coin du bas pour que le lapin de papier puisse tenir debout.



Étape 6

Dessinez des yeux, un nez, une bouche et des moustaches sur le devant. Colorez les oreilles.

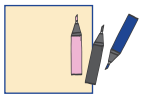


Jouons

- Inventez une histoire. Racontez-la en vous aidant de votre lapin de papier.
- Quel animal de compagnie aimeriez-vous avoir? Présentez votre animal de compagnie aux autres. Faites semblant que votre lapin de papier est cet animal : cela pourrait être un cheval ou un kangourou.
- Créez une pièce de théâtre à l'aide de tous les « animaux » de papier.
- Comment chaque animal bougerait-il? Quel son ferait chaque animal? Seraient-ils affectueux? Seraient-ils sauvages? Jouez votre pièce.

Matériel requis :

Une feuille de papier carrée pour chaque personne
Des feutres ou des crayons de couleur



Nouveau mot :

L'**origami** est un art japonais qui consiste à plier du papier pour créer quelque chose.

Plus de plaisir avec l'origami :

Trouvez d'autres animaux en origami à faire en ligne.

Essayez de fabriquer un avion en papier. Faites un vol d'essai. Quelle distance peut parcourir votre avion en papier? Comptez vos pas ou utilisez un ruban à mesurer pour voir jusqu'où votre avion peut aller.

Retrouvons Winston

Aidez Maya à parcourir la planche de jeu pour retrouver Winston !

Comment jouer :

1. Placez vos pions sur la case **DÉPART**.
2. Chacun son tour, les joueurs lancent le dé et font avancer leur pion du nombre de cases indiqué par le dé.
3. Le joueur doit alors dire le nom de la chose sur laquelle il a atterri.
4. Il doit ensuite dire le nom d'une autre chose qui commence par la même lettre. S'il ne le fait pas, il doit reculer de deux cases!
5. Le premier joueur à se rendre à la case **ARRIVÉE** gagne la partie!

Matériel requis :

2 joueurs ou plus

Un pion pour chaque joueur

La planche de jeu ci-dessous

Un dé

Rimer et s'amuser

Vous avez probablement déjà joué au bingo, mais avez-vous déjà joué au bingo des rimes? Essayez cette version du bingo qui plaira à toute la famille.

Comment jouer :

1. Chaque joueur choisit une carte et 9 jetons.
2. Choisissez un annonceur pour chaque partie. Les joueurs peuvent être l'annonceur chacun leur tour.
3. L'annonceur lit un mot de la liste de mots. Les joueurs vérifient si un des mots de leur carte rime avec le mot lu par l'annonceur! Si c'est le cas, le joueur place un jeton sur le mot.
4. La première personne à placer tous ses jetons sur sa carte et à crier « **Le bingo, c'est rigolo!** » gagne la partie!

Liste de mots

☐ joyeux	☐ soleil	☐ enfant
☐ chanter	☐ laine	☐ fraise
☐ barbe	☐ gâteau	☐ clé
☐ gorge	☐ balais	☐ perruque

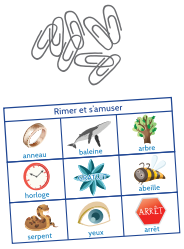
Matériel requis :

2 joueurs ou plus

9 « jetons » pour chaque joueur (par exemple, vous pouvez utiliser de la monnaie ou des trombones)

Une carte *Rimer et s'amuser* pour chaque joueur

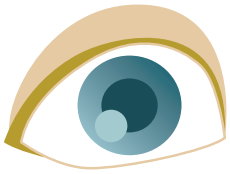
Liste de mots *Rimer et s'amuser*



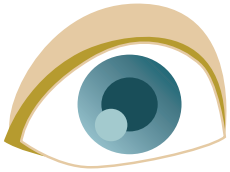
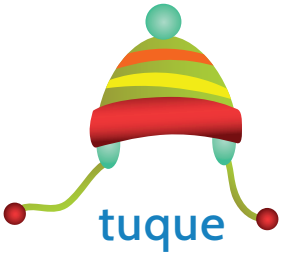
Allez plus loin :

Vous voulez que les parties soient plus rapides? Plutôt que de remplir toute la carte, déclarez que le gagnant sera la première personne à avoir fait une ligne de trois jetons!

Rimer et s'amuser

 yeux	arrêt	abeille
serpent		chaise
arbre	horloge	anneau

Rimer et s'amuser

 yeux	pieds	serpent
chaise		arbre
abeille	anneau	 tuque

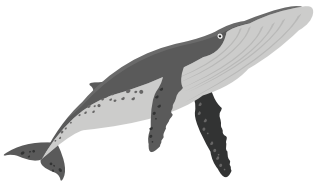
Rimer et s'amuser

L'alphabétisation familiale d'abord

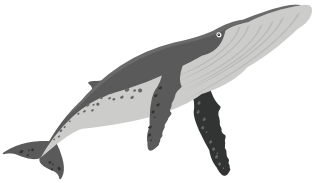
Rimer et s'amuser

L'alphabétisation familiale d'abord

Rimer et s'amuser

anneau	tuque	horloge
abeille		 baleine
pieds	serpent	arbre

Rimer et s'amuser

anneau	 baleine	arbre
horloge		abeille
serpent	yeux	arrêt

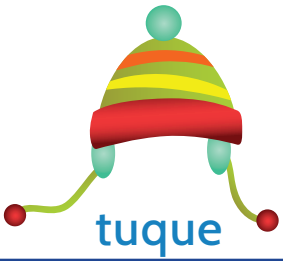
Rimer et s'amuser

L'alphabétisation familiale d'abord

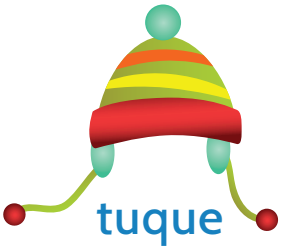
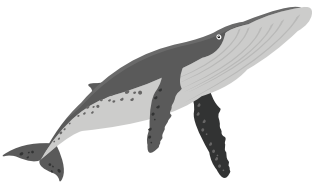
Rimer et s'amuser

L'alphabétisation familiale d'abord

Rimer et s'amuser

arrêt	pieds	 tuque
yeux		arbre
abeille	horloge	serpent

Rimer et s'amuser

horloge	abeille	arrêt
anneau		 tuque
chaise	 baleine	pieds

Rimer et s'amuser

L'alphabétisation familiale d'abord

Rimer et s'amuser

L'alphabétisation familiale d'abord