L'alphabétisation familiale d'abord

Livre d'activités

Module 9: Les super lunettes de Jackson

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

Les super lunettes de Jackson

Jackson se renfrogna.

Il se renfrogna tout comme le faisait son père quand quelque chose ne lui plaisait pas.

Décidément, il y avait quelque chose qui NE lui plaisait PAS à ce moment-là.

Ça ne lui plaisait pas de devoir passer un examen de la vue.

Ça ne lui plaisait pas que l'optométriste lui dise qu'il devait porter des lunettes.

Ça ne lui plaisait pas que ses papas soient là dans le magasin pour lui acheter une paire de lunettes.

Les lunettes allaient tout gâcher. Est-ce qu'on peut nager avec des lunettes?

Est-ce qu'on peut jouer au soccer avec des lunettes? Jackson adorait nager. Il adorait jouer au soccer. « Je n'en veux PAS », dit-il.

Le papa de Jackson posa la main sur l'épaule de son fils. « Tu verras mieux grâce aux lunettes », dit-il.

L'autre papa de Jackson sourit et montra du doigt une paire de lunettes sur le rayon.

« Hé, fiston! Regarde! Des lunettes de sport », dit-il. « Elles donnent un **super pouvoir aux yeux**! »

Avoir un super pouvoir, ça c'est une idée qui plaisait à Jackson.

« Est-ce que je peux garder mes super lunettes pour nager et jouer au soccer? » demanda Jackson.

« Absolument! » répondirent ses deux papas en même temps.

Jackson s'imaginait déjà nager sous l'eau avec ses nouvelles super lunettes.

Il imaginait à quel point les poissons seraient brillants et comme l'eau serait claire aussi.

Il s'imaginait en train de jouer au soccer. Il se voyait marquer 10 buts dans une seule partie.

Il s'imaginait avec une cape rouge sur le dos pour accompagner ses super lunettes.

Il imaginait aussi son chien, Sport, avec des super lunettes et une cape rouge.

« Bon, je pense que je vais les prendre, ces super lunettes », dit Jackson. « Est-ce que je peux aussi avoir une cape rouge? »

Les papas de Jackson le regardèrent en souriant : « Ah, oui, ça c'est sûr, Jackson le superhéros! »

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

Examen de la vue : un examen de la vue sert à savoir si vous voyez bien. Vous lisez des lettres de l'alphabet qui se trouvent sur un tableau. Au début, elles sont grosses, puis de plus en plus petites. Il peut parfois y avoir des dessins à la place des lettres.

Imaginer : inventer des images dans sa tête.

Lunettes : les lunettes vous aident à mieux voir. Elles se composent d'une monture qui se pose sur le nez et les yeux. Elles comportent aussi des verres, à travers lesquels vous regardez.

Lunettes de sport : lunettes spéciales à porter quand on fait du sport.

Optométriste : un médecin spécialisé dans la vue. Il est formé pour vous aider à mieux voir. Il vous aide à prendre bien soin de vos yeux.

Se renfrogner : froncer les sourcils ou faire une grimace pour montrer que vous êtes en colère.

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.

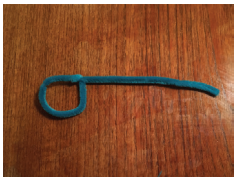
Thème : l'idée principale de l'histoire.

Les super lunettes

Fabriquez une paire de super lunettes avec des cure-pipes.

Étape 1

Arrondissez un bout du cure-pipe pour former un cercle.



Super question

Quelles formes avez-vous données au cure-pipe? Quelles lettres sont formées d'un cercle et d'une ligne droite? Dessinez les lettres sur une feuille de papier.

Étape 2

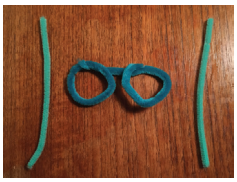
Arrondissez le cure-pipe pour former un cercle à l'autre bout.

Super question

Combien de cercles en cure-pipe voyez-vous? Écrivez le nombre sur une feuille de papier.

Étape 3

Coupez l'autre cure-pipe en deux.



Super question

Combien de morceaux obtenez-vous lorsque vous coupez le cure-pipe en deux?

Écrivez le nombre sur une feuille de papier.

Étape 4

Accrochez les morceaux de cure-pipe autour des cercles comme sur la photo. Pliez les bouts pour pouvoir les poser sur les oreilles. Essayez les super lunettes.

Super question

Une ligne arrondie s'appelle une courbe.

Dessinez des courbes sur une feuille de papier.

Autres activités amusantes

- Allez vous promener dans la nature. Ramassez des feuilles, des fleurs et des plumes pour les enrouler autour de la monture de vos lunettes. Enfilez et accrochez des perles sur vos super lunettes, ou posez des autocollants dessus. Amusez-vous et soyez créatifs.
- Vous n'avez pas de cure-pipe? Décorez une vieille paire de lunettes de soleil pour enfants ou des lunettes en 3D du cinéma.

Matériel requis :

2 cure-pipes

Ciseaux à bouts ronds

Décorations pour vos lunettes (perles, feuilles, fleurs, autocollants, etc.)

Allez plus loin :

Allez chercher sur Internet des images et des modèles de tableaux d'optométriste. Cherchez des tableaux pour enfants qui présentent des dessins tout comme des lettres.

Amusez-vous avec votre enfant à dessiner votre propre tableau. Apportez-le lors de votre prochain rendez-vous pour montrer à votre optométriste que vous vous êtes bien amusé à dessiner!

Tu es un superhéros!

Encerclez tout ce qui peut voler.

Pouvez-vous voler?

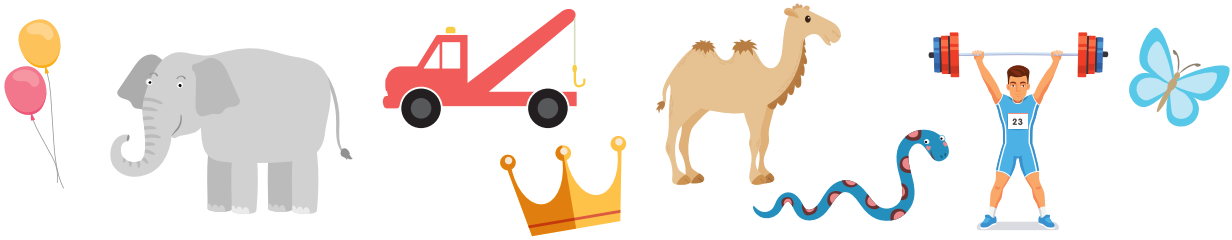
Aimeriez-vous voler?

Encerclez tout ce qui peut sauter haut.

Pouvez-vous sauter par-dessus une maison?

Aimeriez-vous sauter haut?

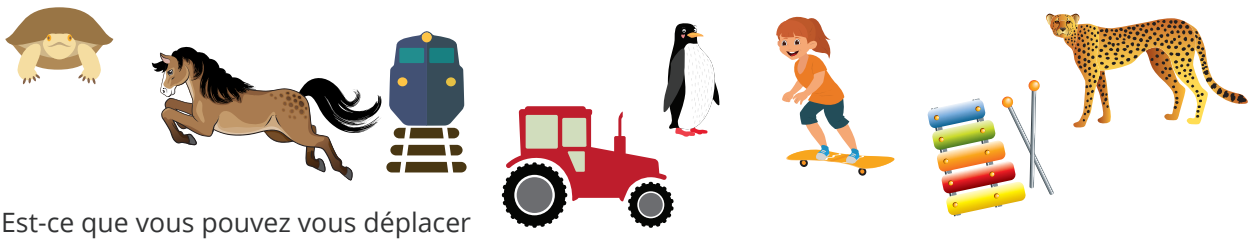
Encerclez tout ce qui peut soulever des objets lourds.



Pouvez-vous soulever une voiture?

Aimeriez-vous soulever des objets lourds?

Encerclez tout ce qui peut se déplacer vite.



Est-ce que vous pouvez vous déplacer aussi vite qu'une comète?

Aimeriez-vous vous déplacer vite?

Mon emblème de superhéros

Les superhéros utilisent leur superpouvoir pour réaliser de bonnes choses. L'insigne que porte un superhéros s'appelle un **emblème**. Il a quelque chose de spécial : il nous décrit le superhéros.

Étape 1

Imaginez que vous êtes un superhéros.

Quel serait votre superpouvoir?

Fabriquez votre propre emblème.

Voilà à quoi vous devez penser avant de commencer à fabriquer votre emblème.

Mon superpouvoir est _____

Grâce à mon superpouvoir, je peux _____

Mon nom de superhéros est _____

La première lettre de mon nom de superhéros est _____

Ma supercouleur préférée est _____

Mon activité préférée de superhéros est _____

Anecdote sur un superhéros :

Saviez-vous que le créateur de Superman, Joe Shuster, était né à Toronto, au Canada?

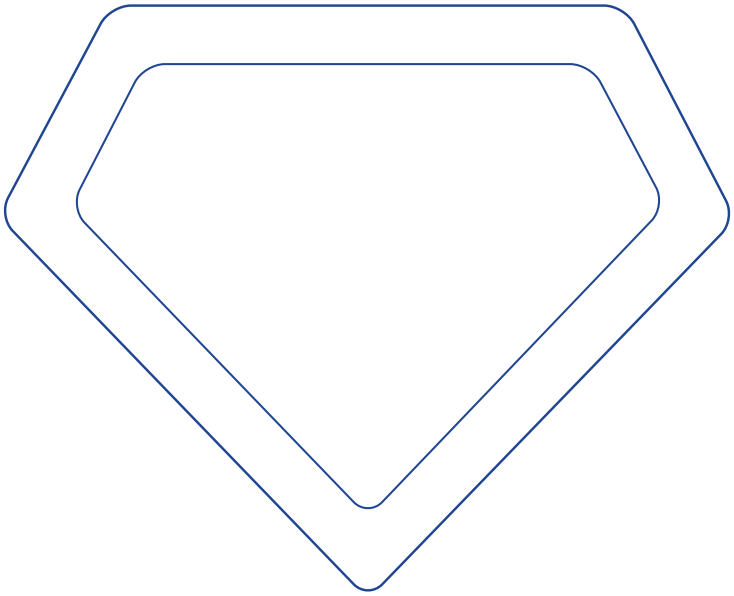
Voici quelques questions pour vous

- Est-ce qu'il faut avoir un superpouvoir pour faire de bonnes choses?
- Quelles choses pouvez-vous faire pour aider les autres?
- Quelles sont les choses que d'autres personnes ont faites pour vous aider?

Étape 2

Dessinez votre emblème de superhéros. Utilisez la forme ci-dessous ou dessinez la vôtre.

Dans l'espace qui entoure votre emblème, dessinez-vous en train de faire des choses de superhéros.



Allez plus loin :

Faites des recherches sur de vrais héros canadiens et parlez-en en famille. Terry Fox et sa course de fond, « le Marathon de l'espoir », sont un bon exemple. Un autre bon exemple est Nellie McClung, qui s'est battue pour que les femmes du Canada obtiennent le droit de voter et d'exercer des charges publiques.

Ce que je vois sous la mer

Imaginez-vous en train de nager sous la mer. Tout autour de vous, elle est pleine de créatures vivantes et de plantes. Regardez attentivement avec vos lunettes de natation. Que voyez-vous?

1. Quel est le plus gros animal dans la mer? **Encerclez-le.**
2. Combien de bras une pieuvre a-t-elle? **Comptez-les.**
3. Quels poissons sont semblables? **Tracez une ligne pour les relier l'un à l'autre.**
4. Quel animal apparaît derrière les algues? **Encerclez-le.**
5. Combien d'étoiles de mer voyez-vous? **Encerclez-les.**
6. Qu'est-ce qui commence avec la lettre P dans l'image? **Tracez la lettre P dans l'air avec votre doigt.**
7. Trouvez la paire de méduses. **Combien faut-il de méduses pour faire une paire?**
8. Quel animal porte une carapace sur le dos?

Réponses :

1. La baleine
2. Huit bras
3. Deux poissons rayés, trois poissons bleus, quatre poissons rouges
4. Un crabe
5. Quatre étoiles de mer
6. *Pieuvre* et *poisson* commencent par un P.
7. Il faut deux méduses pour faire une paire.
8. La tortue

Autres activités amusantes

- Marchez sur la plage avec un adulte. Devenez « batteur de grève ». Un batteur de grève est une personne qui cherche des trésors sur la plage. Rassemblez ce que vous trouvez, peut-être des galets, des coquillages, des algues ou du bois de grève (des morceaux de bois déposés par la mer).
- Faites de l'art de batteur de grève avec tout ce que vous avez ramassé.
- Bâtissez un château de sable. Voici comment faire : remplissez une tasse de sable un peu humide. Renversez la tasse sur la plage. Soulevez la tasse. Déposez au sommet une feuille ou une plume en guise de drapeau.
- Étalez de la colle pour enfant sur une feuille de papier. Parsemez la feuille de sable sec. Retournez-la pour éliminer le sable en trop. À quoi ressemble votre œuvre d'art en sable?

Allez plus loin :

Visitez un aquarium en personne ou sur Internet. Découvrez des histoires de poissons extraordinaires qui vivent dans les eaux canadiennes. Apprenez-en plus sur les forêts de varech du Pacifique, le long de la côte de la Colombie-Britannique (la côte est l'endroit où l'eau et la terre se rencontrent). Apprenez-en aussi davantage sur les poissons tropicaux.

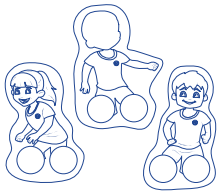
Expliquez à votre enfant comment garder l'eau et les plages propres et saines pour les gens, les animaux et les poissons. Il existe deux grands moyens : se servir de bouteilles d'eau réutilisables plutôt que de bouteilles en plastique, et recycler les sacs et les bouteilles en plastique et d'autres objets pour qu'ils ne se retrouvent pas dans les lacs ni dans les océans.

Marionnettes à doigts pour jouer au soccer

Fabriquez votre propre terrain de soccer et vos propres joueurs avec des marionnettes à doigts.

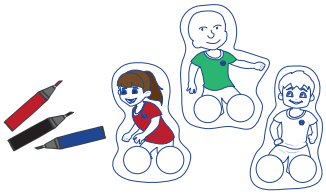
Étape 1

Imprimez le modèle de la page suivante pour faire les joueurs de soccer. Les feuilles cartonnées sont préférables – plus le papier est épais, mieux c'est!



Étape 2

Colorez et décorez votre joueur de soccer. Dessinez-vous en tant que joueur de soccer dans l'espace vide du modèle.



Étape 3

Découpez votre joueur de soccer le long du contour avec des ciseaux à bouts ronds. Demandez à un adulte de vous aider à découper les cercles dans lesquels vous mettrez vos doigts.

Étape 4

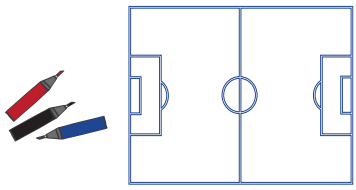
Placez vos doigts dans les trous. Ce sont les jambes de votre joueur de soccer.

Et voilà, votre joueur de soccer est prêt!

Étape 5

Imprimez le modèle de terrain de soccer qui se trouve sur la page suivante.

Colorez-le et décorez-le.



Étape 6

Fabriquez un petit ballon de soccer en roulant un morceau de papier, ou utilisez une bille ou même un grain de raisin.

Jouez au soccer! Servez-vous de vos doigts pour « courir avec le ballon » et le botter. N'oubliez pas que votre joueur doit empêcher le ballon de rentrer dans le filet.

Matériel requis :

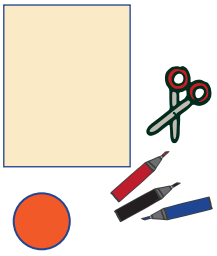
Papier ou feuilles cartonnées

Ciseaux à bouts ronds

Crayons, marqueurs ou crayons de couleur

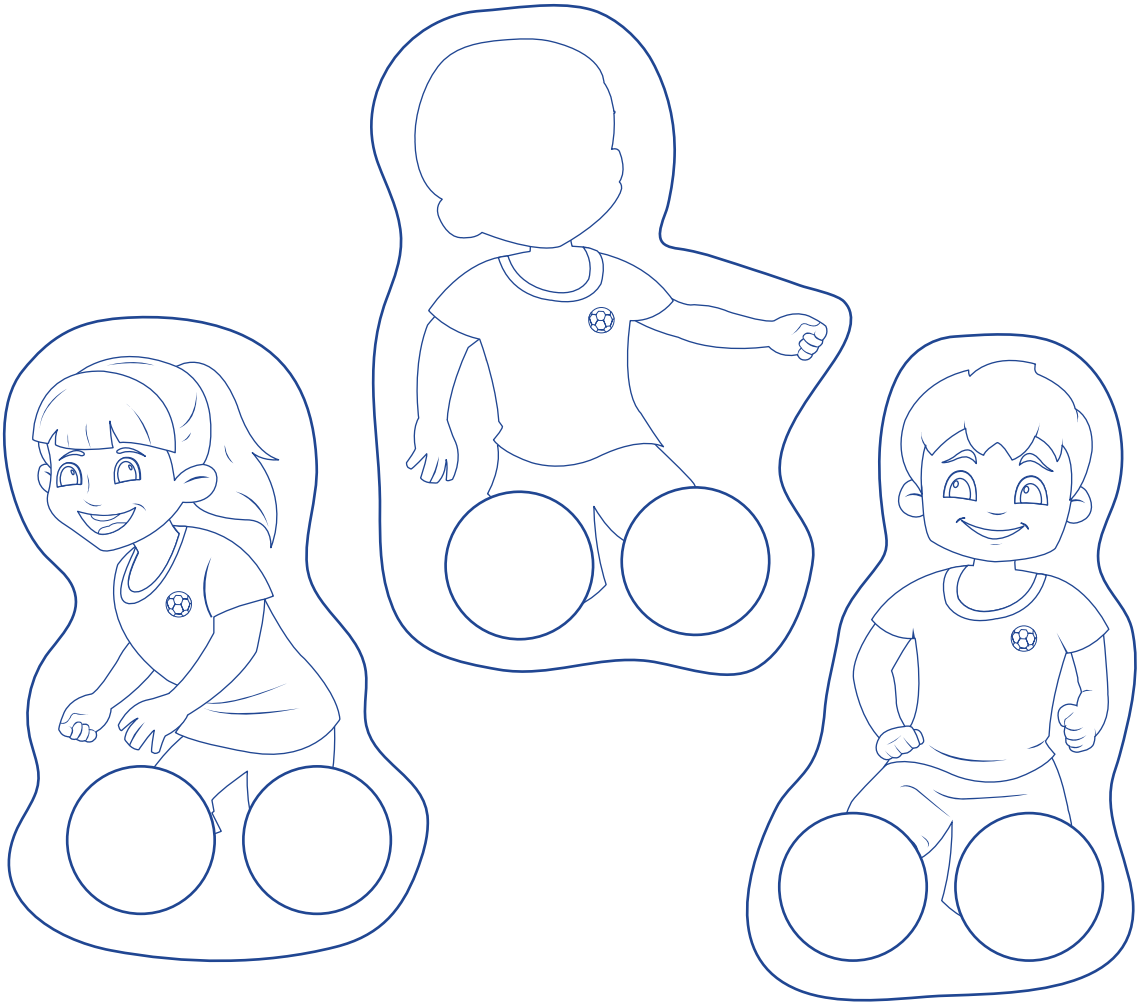
Modèle pour fabriquer vos joueurs de soccer

Petite balle (un morceau de papier roulé en boule fera l'affaire!)



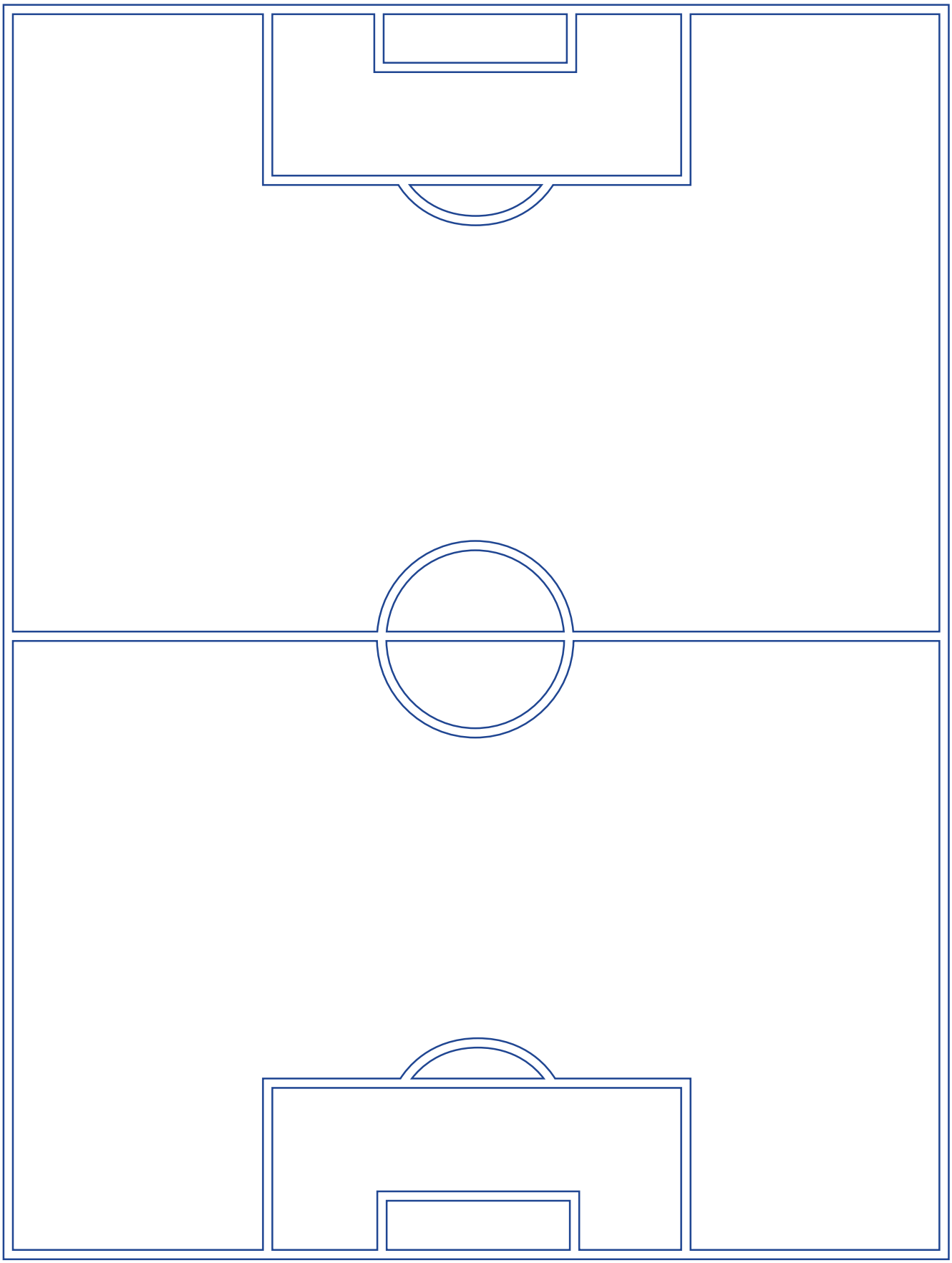
Allez plus loin :

Un bon joueur est une personne qui participe à un jeu impartialement et ne se met pas en colère si elle perd. Un bon joueur suit les règles et traite tout le monde avec respect, y compris ses partenaires, l'autre équipe, les parents et les arbitres.



Autres activités amusantes

- Fabriquez une marionnette à doigts pour pratiquer votre activité ou votre sport favori – par exemple la danse ou l'athlétisme.
- Prenez une chaussette pour fabriquer une marionnette. Collez ou cousez des boutons pour faire les yeux. Faites les cheveux avec de la laine.
- Prenez un sac en papier pour fabriquer une marionnette. Dessinez un visage à votre marionnette et décorez-la.
- Bougez les doigts et le pouce pour que vos marionnettes aient l'air de parler. Que disent-elles?
- Écrivez une pièce pour vos marionnettes. Invitez vos amis et votre famille à voir votre pièce.

Allez plus loin :

Expliquez à votre enfant pourquoi il faut être un bon joueur quand on participe à un jeu. Que peut faire votre enfant pour être sûr qu'il est un bon joueur? Aidez votre enfant à comprendre que ce n'est pas gagner qui est le plus important quand on joue.