

Semaine effrayante

Activité 2

0 à 12 ans

Lire avec un
accessoire ou un
costume

Activité 4

0 à 3 ans

Coucou

4 à 6 ans

Drago dit

7 à 9 ans

Chasse au monstre

10 à 12 ans

Cachette

Activité 6

0 à 3 ans

Orteils à croquer

4 à 6 ans

Potion logique

7 à 12 ans

Abominable bataille

Activité 1

4 à 6 ans

Petit fantôme

7 à 9 ans

Glu monstrueuse

10 à 12 ans

Glu moussante

Activité 3

0 à 3 ans

Bibitte

4 à 12 ans

Histoire en pot

Activité 5

0 à 3 ans

Dessin absorbant

4 à 6 ans

Dragon

7 à 9 ans

Mangeurs de page

10 à 12 ans

Monstrinvasion

Activité 7

4 à 6 ans

Bouchée crevette

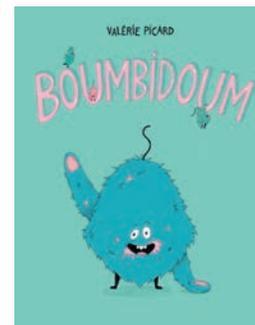
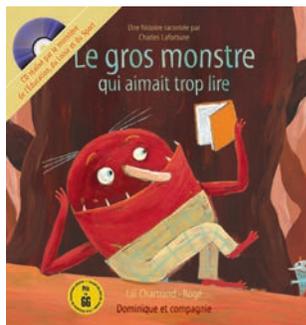
7 à 9 ans

Ensorcelante brioche

10 à 12 ans

Régal de monstre

SUGGESTIONS LECTURE



CHARADE

Mon premier est une désignation du hasard.
Mon deuxième est un outil servant à couper.
Mon troisième est un fluide que respirent les êtres vivants.
Mon tout est un personnage de conte, généralement une personne vieille et méchante.

Qui suis-je?

Réponse p. 111

ÉNIGME

Qu'est-ce qu'un squelette dans une armoire?

Réponse p. 111

TRUCS ET CONSEILS



N'hésitez pas à lire et relire un même livre si l'enfant le demande. Ça fait partie du processus d'apprentissage et c'est une façon de l'aider à développer son intérêt et son plaisir à lire. C'est rassurant pour l'enfant de connaître l'histoire et de bien la comprendre.

*« Un enfant qui aime lire possède pour toujours un remède à l'ennui. »
- Emmanuelle Rémond*

ACTIVITÉ 1



Une stratégie pour que les enfants s'éveillent aux sciences consiste à les laisser explorer et manipuler dans diverses situations. Par exemple, offrir des contextes où l'enfant touchera différents tissus, plusieurs matières, des objets de formes variées, etc. Ou encore des situations où il aura à remplir, vider, classer, trier ou comparer des choses.

Source : Educatout.com

Petit fantôme

Âge : 4 à 6 ans

Matériel :

- Papier-mouchoir
- Ciseaux
- Ruban adhésif
- Ballon de fête

Déroulement :

1. Découper un petit fantôme dans le papier-mouchoir.
2. À l'aide du ruban adhésif, fixer le bas du fantôme sur la table.
3. Gonfler le ballon de fête, le nouer et le frotter sur les cheveux de l'enfant.
4. Approcher le ballon du fantôme sans le toucher et il se mettra debout.

Source : Naître et grandir





Glu monstrueuse

Âge : 7 à 9 ans

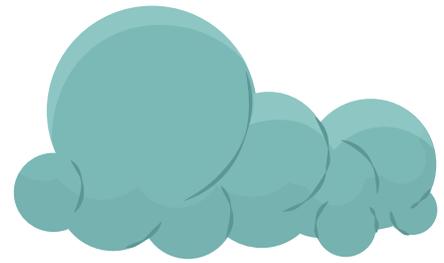
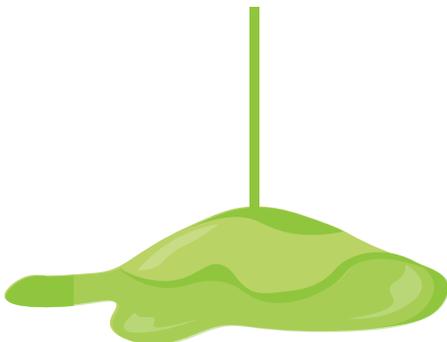
Matériel :

- 5 c. à thé de fécule de maïs
- Eau
- Colorant alimentaire (facultatif)

Déroulement :

1. Dans un bol, verser 5 c. à thé de fécule de maïs.
2. Ajouter quelques gouttes de colorant alimentaire.
3. Ajouter 2 c. à thé d'eau et mélanger. Si la préparation est trop ferme, ajouter quelques gouttes d'eau.
4. Prendre une poignée de la préparation dans votre main et observer ce qui arrive lorsque vous serrez la main et qu'ensuite vous la relâchez.

Source : Parlons sciences



Glu moussante

Âge : 10 à 12 ans

Matériel :

- 1 tasse de colle blanche liquide
- 1 2/3 tasse de crème à raser blanche
- 2 c. à thé de bicarbonate de soude
- 1 à 2 c. soupe de solution saline (nettoyant à verre de contact)
- Peinture acrylique ou colorant alimentaire (facultatif)

Déroulement :

1. Verser une tasse de colle blanche dans un grand bol.
2. Ajouter de la peinture ou des gouttes de colorant alimentaire et mélanger pour uniformiser la couleur.
3. Recouvrir la colle avec environ 1 2/3 tasse de crème à raser et mélanger.
4. Ajouter 2 c. à thé de bicarbonate de soude et mélanger.
5. Ajouter 1 à 2 c. à soupe de solution saline et mélanger vigoureusement jusqu'à la formation d'une pâte. Si la préparation est trop collante ou trop molle, il faut ajouter quelques gouttes de solution saline.

Source : Les Débrouillards

ACTIVITÉ 2

Lire avec un accessoire ou un costume

Âge : 0 à 12 ans

Pourquoi ne pas incarner un personnage du livre dont on fait la lecture? Il n'est pas nécessaire d'attendre l'Halloween pour se costumer. Lire avec un accessoire particulier comme un chapeau ou des lunettes peut rendre la lecture plus cocasse. Rendre le texte plus vivant en changeant la voix, en mimant les actions ou en imitant les personnages. Imaginer une fin différente à l'histoire. Demander à l'enfant comment se comporterait le héros de l'histoire dans notre quotidien. Jouer à être le personnage.

Amusez-vous!

La lecture stimule l'imaginaire :

La lecture apporte des connaissances sur le monde, les gens, les lieux et les choses dans la réalité. Plus on élargit nos connaissances, plus on nourrit notre imagination. L'imagination c'est ce qui permet de résoudre des problèmes, de faire des liens, de développer l'empathie, d'améliorer la mémoire, etc.



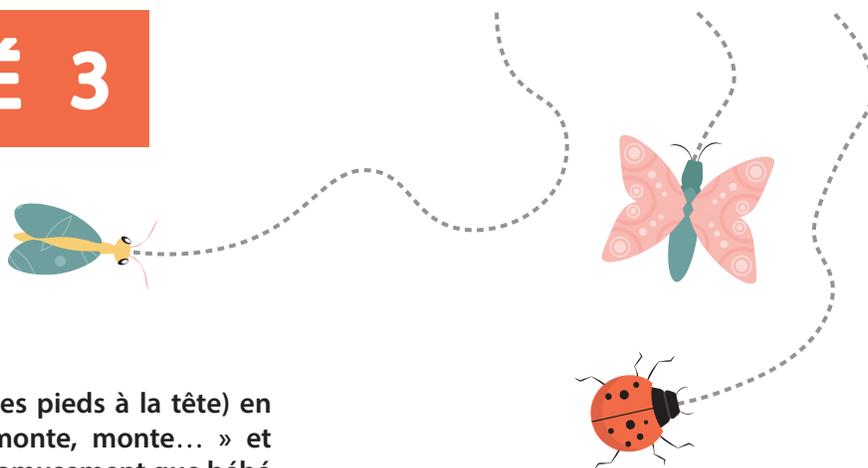
ACTIVITÉ 3

Bibitte

Âge : 0 à 3 ans

Promener vos doigts sur bébé (des pieds à la tête) en répétant : « la bibitte monte, monte, monte... » et terminer par un bisou. C'est avec amusement que bébé anticipera vos mouvements au fil des répétitions. Inciter les plus vieux à le faire à leur tour.

Source : Naître et grandir



Histoire en pot

Âge : 4 à 6 ans

Le but de l'activité est d'inventer une histoire à partir d'images. Repérer et découper des images dans les circulaires, revues, autocollants, dessins, etc. qui représentent un personnage, une action ou un lieu. Regrouper les images par catégorie dans un pot ou un bol. L'enfant doit piger une image pour chaque catégorie (personnage, action, lieu) et inventer une histoire. Au fil du temps, vous pourrez compléter le jeu avec de nouvelles images ou d'autres catégories comme les émotions, le moment, l'objet, etc.

Source : Naître et grandir



Histoire en pot

Âge : 7 à 12 ans

Le principe est le même que pour les plus petits, mais plutôt que d'utiliser des images, on demande aux enfants d'inscrire sur des bouts de papier une série de personnages, d'actions, de moments et de lieux, qu'on place dans des pots. L'enfant pige un petit papier par catégorie et nous raconte l'histoire que cela lui inspire.

Source : La Clef

ACTIVITÉ 4



Cocou

Âge : 0 à 3 ans

Faire découvrir à bébé le premier jeu de cachette. Cacher votre visage derrière vos mains et réapparaître en disant : « cocou! ». Un jeu simple qui permet à l'enfant de comprendre que les objets ou les personnes existent encore même si bébé ne les voit plus.

Source : Maman pour la vie



Drago dit

Âge : 4 à 6 ans

Suivant le même principe que le jeu « Jean dit », donner des consignes que les enfants devront suivre ou pas. Les consignes commençant par « Drago dit » devront être exécutées, mais les autres devront être ignorées.

Source : Educatout.com

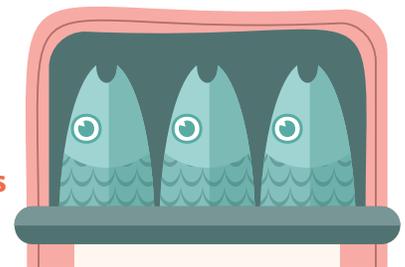
Chasse au monstre

Âge : 7 à 9 ans

Un joueur cache un toutou ou une figurine de monstre dans la cour et les autres participants doivent le retrouver. Le valeureux chevalier qui parviendra à trouver le monstre pourra le cacher au tour suivant.

Cachette

Âge : 10 à 12 ans



Le jeu de cache-cache existe depuis des siècles et il reste très populaire auprès des enfants d'aujourd'hui. Voici quelques variantes :

- **Cachette sardine** : Un seul enfant se cache (la sardine). Tous les autres comptent et partent à sa recherche. Quand un joueur trouve la sardine, il se cache avec elle et ainsi de suite. La partie se termine quand il ne reste qu'un seul joueur. Ce joueur sera la sardine au prochain tour.
- **Chercheurs multiples** : Un joueur compte et les autres vont se cacher. Chaque joueur trouvé se joint au groupe de chercheurs.
- **Cachette avec base** : le joueur compte à la base. Il part à la recherche des autres joueurs. Lorsqu'un joueur est découvert, il doit revenir à la base avant que le joueur qui cherche ne le touche. Sinon c'est à lui de compter au prochain tour.

Source : Jeux et compagnie

Dessin absorbant

Âge : 0 à 3 ans

Matériel :

- Papier essuie-tout
- Crayons-feutres

Déroulement :

1. Proposer aux enfants de réaliser un dessin sur du papier essuie-tout. Les enfants peuvent suivre les motifs et les petits points du papier ou y aller au gré de leur créativité.



Source : Humeurs créatives

Dragon

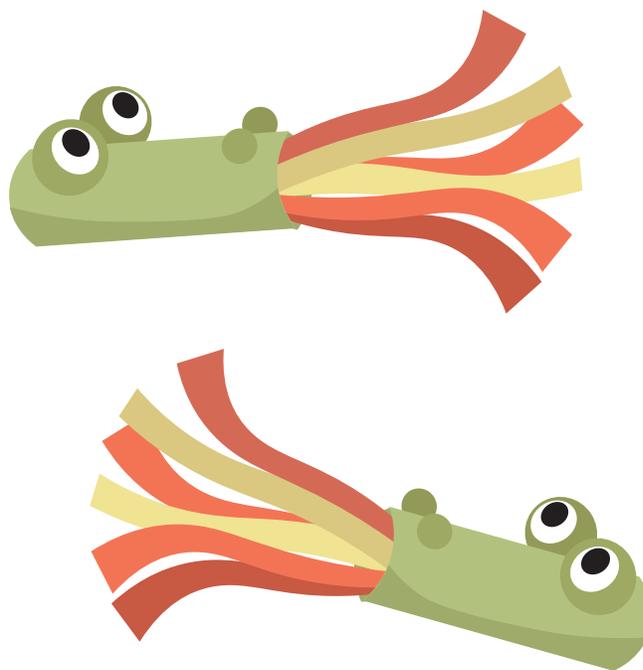
Âge : 4 à 6 ans

Matériel :

- Rouleau de papier de toilette
- Papier de couleur vert, rouge ou bleu
- 2 moyens et 2 petits pompons de la même couleur que le papier
- 2 yeux mobiles
- Papier de soie de couleur rouge, jaune et orange
- Colle
- Ciseaux

Déroulement :

1. Couper un rectangle d'environ 15 cm sur 10 cm dans le papier de couleur pour recouvrir le rouleau. Coller ce papier sur le rouleau.
2. Coller les yeux mobiles sur les pompons moyens et coller les pompons sur le rouleau. Ajouter aussi les deux petits pompons sur le rouleau en guise de narines.
3. Couper une dizaine de bandelettes pointues de 20 cm de long dans le papier de soie pour faire les flammes et les coller à l'intérieur du rouleau.
4. Prendre une bonne inspiration et placer la bouche sur le bout du dragon et souffler pour que les flammes dansent.



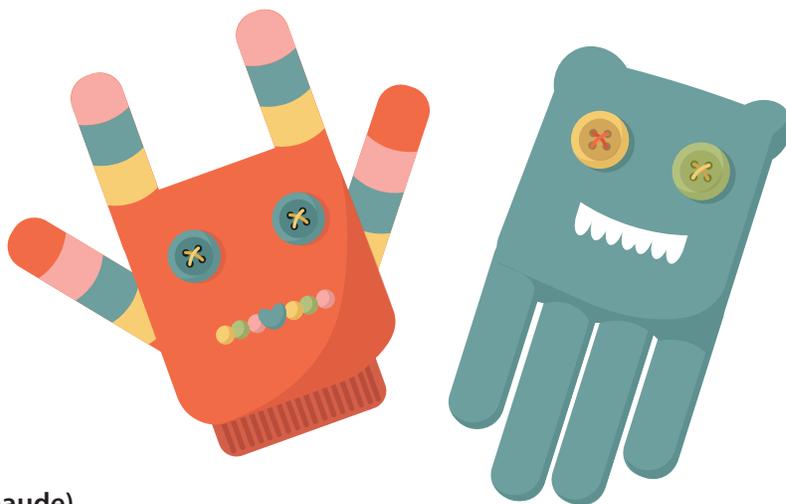
Source : Moi je fais

Monstrinvasion

Âge : 10 à 12 ans

Matériel :

- Gants
- Boules de coton
- Boutons ou perles
- Fils et aiguille à coudre (ou colle chaude)
- Retailles de tissus, des brins de laine, etc.



Déroulement :

1. Choisir la forme du monstre. Est-ce que les doigts du gant serviront de jambes ou d'oreilles?
2. Couper certains doigts du gant au besoin et refermer ces ouvertures avec le fil et l'aiguille à coudre.
3. Insérer les boules de coton dans le gant et refermer la base du gant avec le fil et l'aiguille à coudre.
4. Ajouter des boutons pour les yeux, des brins de laine pour les cheveux, des retailles de tissus pour la bouche, etc.

1.



2.



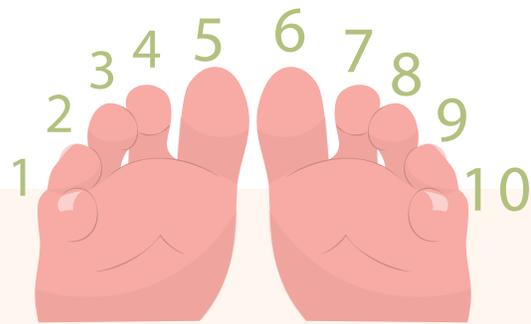
3.



4.



ACTIVITÉ 6



Orteils à croquer

Âge : 0 à 3 ans

Non, ne croquez pas les pieds dodus des bébés. Il vaut mieux les utiliser pour intégrer des mathématiques dans le quotidien. Un geste simple consiste à compter à voix haute les orteils ou les doigts de bébé lors du changement de couche ou du bain.

Source : Naître et grandir

Potion logique

Âge : 4 à 6 ans

Matériel :

- Boutons, pâtes alimentaires, céréales colorées, etc.

Déroulement :

L'idée est de faire des suites logiques et d'inviter les enfants à reproduire ces suites ou à les compléter. Par exemple : pour faire la potion, il faut un bouton rouge, un vert, un bleu, un rouge, un vert, un bleu. Ou encore pour la potion il faut les nouilles suivantes : macaroni, fusilli, fusilli, penne, coquille, macaroni, fusilli, fusilli, penne et coquille.



Abominable bataille

Âge : 7 à 12 ans

Matériel :

- Jeu de cartes (retirer les rois, dames et valets)

Déroulement :

1. Comme dans le jeu de bataille classique, il faut séparer le jeu de cartes en deux paquets. Décider à l'avance si le jeu utilisera les additions ou les multiplications. Noter que le joker vaut 0 et l'as vaut 1.
2. Au même moment, chaque joueur doit tourner la première carte de son paquet et additionner (ou multiplier) la valeur des cartes dévoilées. Le joueur qui obtient la bonne réponse le plus rapidement conserve les deux cartes.
3. La partie prend fin lorsqu'un des joueurs se retrouve sans carte.

Source : Say Ça Montréal

ACTIVITÉ 7



Certains enfants peuvent éprouver des difficultés à rester assis à table longtemps. Cela fait partie des habiletés à développer. On doit en tenir compte et réduire nos attentes à cet égard. On peut penser qu'un enfant de deux ou trois ans sera à l'aise 10 ou 15 minutes et un de cinq ans pourra rester 20 minutes. D'autres éléments influencent aussi ce temps, par exemple l'humeur de l'enfant, son tempérament, sa faim, l'ambiance à la table, etc.

Source : La Presse

Bouchée crevette

Âge : 4 à 6 ans

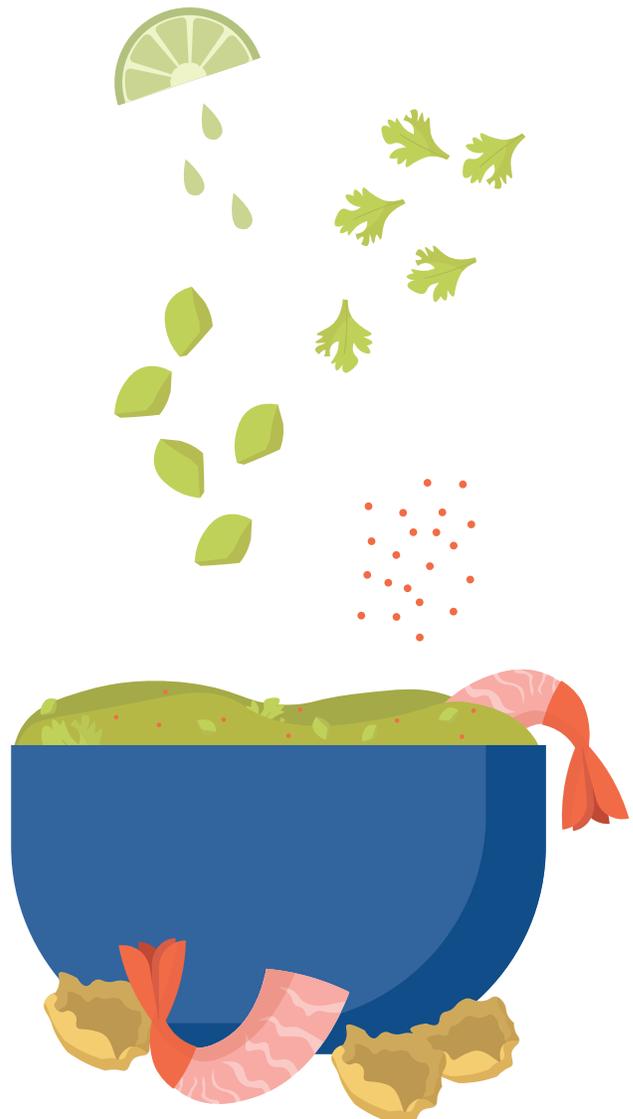
Ingrédients :

- 2 gros avocats
- 1 lime
- 24 croustilles de maïs en coupelle
- 24 petites crevettes (calibre 70/90) décortiquées et cuites
- 2 c. à thé de paprika fumé doux
- 2 c. à soupe de feuilles de coriandre fraîche

Étapes à suivre :

1. Réduire les avocats en purée.
2. Ajouter le zeste et le jus de la lime.
3. Répartir la purée d'avocats dans les croustilles et garnir de crevettes.
4. Saupoudrer de paprika fumé et de feuilles de coriandre.

Recette inspirée de Le chef c'est moi!



Ensorcelante brioche

Âge : 7 à 9 ans

Ingrédients :

- 2 tasses de farine
- $\frac{3}{4}$ tasse de cassonade
- 1 c. à soupe de poudre à pâte
- $\frac{1}{3}$ tasse d'huile de canola
- $\frac{3}{4}$ tasse de lait
- 1 c. à thé de cannelle

Étapes à suivre :

1. Dans un grand bol, mélanger la farine, $\frac{1}{4}$ tasse de cassonade et la poudre à pâte.
2. Ajouter l'huile (mettre de côté 15 ml pour la suite) et le lait. Mélanger pour former une pâte.
3. Sur une surface enfarinée, pétrir la pâte une dizaine de fois.
4. Abaisser la pâte avec un rouleau et former un rectangle d'environ 30 cm sur 25 cm.
5. Dans un bol, mélanger la cannelle avec le reste de la cassonade.
6. Badigeonner la pâte avec le reste d'huile et saupoudrer le mélange de cannelle et cassonade uniformément.
7. Enrouler la pâte dans le sens de la longueur pour obtenir un beau rouleau. Couper une douzaine de tranches d'environ 2,5 cm.
8. Disposer côte à côte dans un moule graissé allant au four.
9. Cuire au centre du four pendant 15 à 20 minutes à 400 °F.

Recette inspirée de Les Explorateurs

