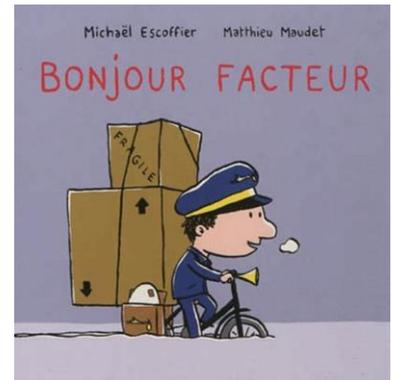


Titre de l'album – Auteur(e) – Maison d'édition

Bonjour Facteur - Michael Escoffier – École des loisirs

Résumé de l'histoire

La tournée de ce facteur passe par la savane, et va jusqu'à la banquise. Pas étonnant, que parfois, il se mélange les pédales et ne donne pas le bon paquet à la bonne personne. Mais on ne lui en veut pas, c'est tellement bien d'avoir la visite du facteur !



Animation de lecture suggérée :

Déroulement

Pour changer l'atmosphère de lecture et permettre aux enfants de se calmer pendant l'activité, l'animateur peut éteindre les lumières de la salle et allumer une petite lampe, ou utiliser une lampe de poche.

Avant la lecture, l'animateur peut poser les questions suivantes aux enfants :

- Qui est le monsieur sur la couverture du livre ?
- Qu'est-ce qu'il fait ?
- Qu'est-ce que le facteur livre lorsqu'il vient chez toi ? (par ex. : des lettres ? des boîtes ?)

L'animateur débute la lecture du livre.

Retour sur la lecture du livre :

L'animateur peut poser ces questions :

- Avez-vous aimé l'histoire ? Pourquoi ?
- Quel a été votre endroit préféré où le facteur a livré ses colis ?

Activité de prolongement #1 : Du courrier pour mon ami

Matériel requis :

- Feuilles de papier
- Crayons de couleur

Étapes à suivre :

- 1- Distribuer le matériel aux enfants
- 2- L'animateur demande à chaque enfant de faire un dessin pour un ami du groupe
- 3- Le lendemain, l'animateur jouera le rôle du facteur et distribuera les dessins aux enfants.

Étape optionnelle : S'il le souhaite, l'animateur peut créer une boîte à courrier dans laquelle sera déposé le dessin des enfants.

Activité de prolongement #2 : Monsieur le facteur / madame la factrice

Ce jeu de groupe est une variante du jeu *Monsieur Poisson*

Matériel requis :

- Aucun

Étapes à suivre :

L'espace est divisé en deux parties. Au milieu, il y a un ou deux enfants qui sont désignés comme les crocodiles et à l'une des extrémités du jeu se retrouve les autres enfants, qui sont nommés les facteurs.

Le but du jeu est que les facteurs réussissent à traverser la ligne où se tiennent les crocodiles pour apporter le courrier aux pingouins (à l'autre extrémité du jeu). Les crocodiles doivent tenter d'attraper les facteurs lorsqu'ils passent. Les facteurs qui se font toucher se transforment crocodiles. Le jeu peut se poursuivre jusqu'à ce que tous les facteurs soient transformés en crocodiles.