

Cette section contient trois livres d'histoire animés par Carmen Campagne. Grâce à deux modes de prélecture et d'apprentissage, aidez vos bouts de choux à développer leur perception visuelle, leur reconnaissance des mots, leur capacité à déchiffrer une illustration et leur vocabulaire. En mode **Lire**, les enfants prendront plaisir à voir les personnages s'animer à mesure que Carmen raconte l'histoire. En mode **Apprendre**, ils s'amuseront à cliquer sur les mots et sur les images pour connaître la prononciation, nommer les objets ou découvrir une surprise cachée dans l'illustration!

# Pistes d'exploration du jeu :

#### Activités individuelles

#### L'histoire

À la première écoute, faites jouer l'histoire au complet en mode Lire, sans interruption. Puis reprenez le récit en posant des questions simples à l'enfant, comme « Où est Gigi ? » ou « Que fait-il ? ». Enfin, revoyez les pages préférées de l'enfant.

#### Les mots et les images

En mode **Apprendre**, permettez à l'enfant de cliquer sur les illustrations et sur les mots. Demandez-lui d'anticiper les animations (p. ex. : « Qu'arrivera-t-il si je clique sur la pomme ? »). Selon l'âge de l'enfant, posez-lui des questions plus complexes, comme « Qu'arrivera-t-il si je clique sur le mot "bouge" ? ».

## Activité de groupe

### L'histoire, les mots et les images

Projetez la section **Lis avec Carmen** à l'aide d'un projecteur multimédia, d'un tableau interactif ou d'un téléviseur branché à un ordinateur. En mode Lire, permettez aux enfants de visionner une histoire au complet, sans interruption. Une fois l'histoire terminée, posez-leur des questions de compréhension.

Sélectionnez le mode **Apprendre** et demandez aux enfants de cliquer sur un élément de l'illustration (p. ex. : « Clique sur le personnage principal de l'histoire, Milaine l'éléphant. »). Invitez ensuite les enfants à cliquer sur les mots de l'histoire et à anticiper l'animation.

Imprimez les livres de la section **Lis avec Carmen** à partir de la sous-section **Parents et éducateurs**. Placez les pages imprimées du livre sur une table et demandez aux enfants de reconstituer le récit. Utilisez l'animation pour les aider à se repérer.