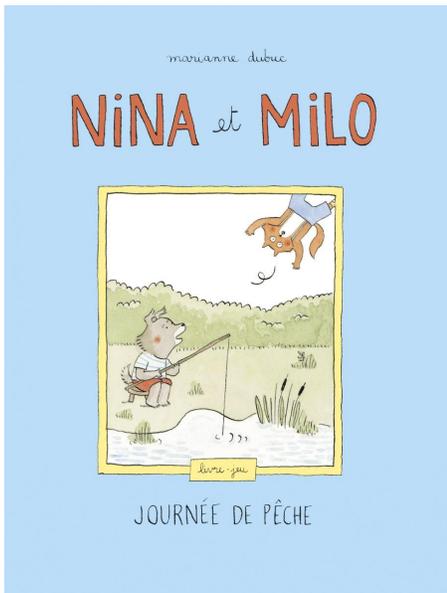


# Nina et Milo: Journée de pêche

Marianne Dubuc  
Editions Album



## Suggestions des bibliothécaires

### Activité 1

Avant la lecture à voix haute, préciser que l'album à lire est un livre-jeu.

- Demander aux élèves s'ils savent ce qu'est un livre-jeu. Expliquer qu'ils devront prendre des décisions pour faire progresser l'histoire.

### Activité 2

Le livre-jeu est une lecture engageante à expérimenter tous ensemble.

- Lire le livre à voix haute, en groupe.  
Lorsqu'un choix doit être fait, faire voter les élèves à main levée sur la suite de l'histoire.
- Plusieurs chemins sont possibles; faire des relectures (l'une à la suite de l'autre ou à des jours différents) en variant les choix, pour tenter de vivre toutes les aventures.
- À la dernière page se cachent des références à l'histoire. Inviter les élèves à examiner la page pour y retrouver des traces de l'aventure tout juste lue.

### Activité 3

Nina et Milo vivent d'extraordinaires aventures. Et si vous en ajoutiez davantage?

- En grand groupe ou en petites équipes, choisir un moment de l'histoire où les personnages doivent faire un choix.  
Inventer une troisième option et développer une brève aventure à partir de ce choix.
- Si le cœur vous en dit, vous pouvez aussi vous amuser à [créer une toute nouvelle aventure de Nina et Milo](#); par exemple, journée à la plage, visite à la bibliothèque, pique-nique en forêt...

## D'autres livres pour être le héros de son histoire

