

Coffret d'animations en lecture : Les émotions 1

Animation #3

Titre du livre: Souriceau est fâché

Texte de : Linda Urban

Illustré par : Henry Cole

Maison d'édition : Les 400 coups

Autres sujets traités : Les sentiments, la gestion de la colère.



Toujours
présenter le
titre, l'auteur,
l'illustrateur et la
maison
d'édition.

Propositions d'exploitation en lecture

AVANT

Q : Est-ce que tu reconnais des lettres de l'alphabet sur la page couverture?

Q : D'après toi, pourquoi Souriceau est fâché?



PENDANT

Après avoir rencontré l'ours, demander aux élèves d'anticiper le mouvement que le lièvre pourrait montrer à Souriceau et s'il va réussir ou pas?

Q : Est-ce que les autres personnages vont réussir à imiter Souriceau?

Q : D'après toi, est-ce que les autres animaux rencontrés dans l'histoire sont fâchés? Pourquoi?

Les onomatopées

Faire remarquer aux élèves les onomatopées dans l'histoire quand Souriceau tombe dans la boue ou dans le bain. Faire nommer d'autres bruits par les élèves.



APRÈS

Dans cette histoire l'importance est mise sur les gestes de colère et le moyen de se calmer.

Q : Maintenant que tu connais l'histoire, sais-tu pourquoi Souriceau était fâché?

Q : Selon toi, qui connaît la meilleure manière de démontrer qu'il est fâché? Est-ce le lièvre, l'ours, le lynx ou le hérisson?

Faire ressortir que c'est normal d'être fâché parfois et qu'il y a des bienfaits à exprimer sa colère, mais que certains gestes ou paroles ne sont pas acceptables.

Q : Est-ce que je peux crier ou sauter quand je suis fâché?

Q : Quelle est finalement la façon qu'a trouvée Souriceau pour se calmer dans l'histoire? Toi connais-tu d'autres moyens?

Lire la 4^e de couverture pour découvrir les moyens de se détendre de l'auteure et de l'illustrateur.

Refaire la chronologie de l'histoire (redire dans ses mots).

Liens avec le programme de formation

Principales compétences exploitées

C1 Agir avec efficacité dans les différents contextes sur le plan sensoriel et moteur

- ❖ Expérimente des actions de motricité fine
- ❖ Utilise des outils et du matériel avec une intention explicite.

C2 Affirmer sa personnalité

- ❖ Exprime de façon variée ses goûts et ses intérêts.
- ❖ Exprime de façon variée ses sentiments et ses émotions.

C3 Interagir de façon harmonieuse avec les autres

- ❖ Exprime ses idées.
- ❖ Écoute les autres.

C6 Mener à terme une activité ou un projet

- ❖ Termine l'activité ou le projet.
- ❖ Décrit sa démarche.
- ❖ Explique les stratégies et les ressources utilisées.

Stratégies

Stratégies motrices et psychomotrices

- ❖ Utiliser adéquatement les objets, les outils et les matériaux.

Stratégies affectives et sociales

- ❖ Maintenir sa concentration.

Stratégies cognitives et métacognitives

- ❖ Expérimenter.

Connaissances

Développement sensoriel et moteur

- ❖ Les parties du corps.
- ❖ Les actions de motricité globale.

Développement affectif

- ❖ Les sentiments.
- ❖ Les modes d'expression de soi.

Développement social

- ❖ Les gestes de coopération.

Développement langagier

- ❖ Les concepts et conventions propres au langage écrit.

Développement cognitif

Les arts : la danse.

Activités complémentaires



Danse

Faire une danse sur une chanson qui parle des animaux (explorer les gestes et le rythme selon l'animal présenté).

Note : L'expression corporelle et l'expression musicale sont des préalables à l'écriture et à la lecture, le saviez-vous?

Peinture

Explorer différents tracés pour réaliser une « tapisserie » en utilisant seulement les lignes proposées.
Ex. : Vagues, spirales, zigzags, cercles, bonds, serpentins, etc.

Faire un lien avec les sauts, les bonds de Souriceau.



DÉVELOPPEMENT LANGAGIER

Composer une chanson collective

Composer une chanson qui relate les mouvements de Souriceau et de ses amis en incluant les onomatopées.

Ex. : Souriceau est fâché, il tape du pied, boum, boum, boum.

Q : *Qu'est-ce que j'entends au début du mot « boum », et à la fin?*

Propositions de modèles de livres

Proposer aux élèves de composer une histoire sur le même thème avec leur prénom.

Ex. : Sophie est fâchée.

Le livre accordéon (Annexe 1)

Plier un carton en 4 parties et faire dessiner l'histoire sur des feuilles qui seront ensuite collées sur le carton accordéon. D'un côté on pourrait y retrouver « Sophie est fâché » (1^{re} histoire) et de l'autre côté « Sophie est joyeuse » (2^e histoire).

Le livre « corde à linge » en coopération (Annexe 2)

Souriceau rencontre de nouveaux personnages sous un nouveau thème. (Ex. : Souriceau et les amis rigolos.)

En dyade les élèves dessinent une page de l'histoire que l'on peut ensuite épingler à une corde à linge pour revoir la séquence du récit. Aborder la notion d'histoire séquentielle pour comprendre la logique d'un récit (début, milieu, fin, problème, solution).

Mélanger les images et refaire une histoire qui n'a pas de sens, rires garantis!



VOCABULAIRE ASSOCIÉ À LA LECTURE

Trépigner, écho (faire une démonstration), une sphère, frémir, frétiler, hérissier.

Faire expliquer par les enfants qu'est-ce que veulent dire les expressions suivantes :

Ex. : « La terre gronde », « Quelle maîtrise de soi »

MOTRICITÉ GLOBALE



Refaire chaque mouvement présenté dans l'histoire en y ajoutant des mouvements insolites.

Reproduire des mouvements de d'autres animaux. Imiter des gestes d'animaux : courir comme un guépard, ramper comme un serpent, etc.