

# 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<sup>e</sup> 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 intension 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<sup>re</sup> histoire) et de l'autre côté « Sophie est joyeuse » (2<sup>e</sup> 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.