



Animation #3

Titre du livre: Nom de nom

Texte de : Pierrette Dubé

Illustré par : Dominique Jolin

Maison d'édition : Le raton laveur

Autres sujets traités : Les prénoms, la confiance en soi, la taquinerie

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

Propositions d'exploitation en lecture

Avant

1. **Anticiper l'histoire à partir de la page couverture.**

Q : En regardant l'illustration de la page couverture, de quoi va-t-on parler dans cette histoire?

Q : En regardant la page couverture, quel est le sentiment de la petite fille?

Q : D'après toi, pourquoi la petite fille est fâchée?

2. **Anticiper la fin à partir de la quatrième de couverture (à l'endos du livre).**

Q : En regardant l'illustration, qu'est-ce que tu crois qu'il va se passer dans l'histoire?

Pendant

1. **À la page où on voit Marie-Soleil qui n'a pas assez de place pour écrire son nom sur son dessin...**

Q : Faire des liens avec le vécu des élèves qui ont des difficultés à écrire leur nom et leur rappeler que ce n'est pas facile et que cela demande de la pratique, comme Marie-Soleil.

2. **Lorsque le professeur de 1^{re} année demande à Marie-Soleil d'écrire ses initiales...**

Q : Qu'est-ce que c'est « les initiales »?

Écrire le nom de Marie-Soleil Lamontagne-Lafleur sur un papier (ou au tableau) et une fois que vous avez expliqué ce que sont les initiales, demander aux élèves de nommer les initiales dans le nom du personnage.

3. **Marie-Soleil ne peut pas couper son prénom, car chaque mot est important.**

Q : Est-ce qu'il y a des amis qui ont le même prénom qu'une autre personne de sa famille (grands-parents, cousines, cousins) ?

Suite au verso

Après

1. Comparer les prénoms et les noms de la classe.

Q : Est-ce qu'il y a des amis dans la classe qui ont des prénoms composés (Ex. : Marie-Lou). Est-ce qu'il y a des amis dans la classe qui ont deux noms de famille comme Marie-Soleil Lamontagne-Lafleur?

2. De la musique dans son nom

Proposer aux élèves de taper dans leurs mains pour séparer les syllabes de leurs noms.

Q : Est-ce que vous pouvez faire de la musique avec vos noms? Par exemple : Jo-a-nie Pou-lin

3. Chercher les rimes

Relire l'histoire (à un autre moment) et demander aux élèves de repérer les rimes (à l'oral) dans le texte. (Ex. : Mimi Dion, vieux crouton!)

Vocabulaire associé à la lecture

(mots inconnus, mots du thème, etc.)

Fredonner, cervelle, encombrant, ennuis, coffre à gants, se moquer, examen, ravin, initiales, hardi, trognon, nigaud, blême, s'en tirer, bourreau, metteur en scène, confettis, rouspéter, obstiner, verso.

Activités complémentaires

Compétence 1

Agir avec efficacité dans différents contextes sur le plan sensoriel et moteur
(motricité fine)

Critères d'évaluation :

- ❖ Cr2 Exécution de diverses actions de motricité fine

Stratégies motrices et psychomotrices :

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

Connaissances liées au développement sensoriel et moteur :

- ❖ Les actions de motricité fine (découper, coller, etc.)

Activité 1 : Mes initiales à décorer



Les élèves peuvent décorer leurs lettres d'initiales à l'aide de différents matériaux sensoriels (sables, corde, laine, plumes, feutrine, papier d'aluminium, papier sablé, etc.)

Vous pouvez également utiliser l'outil « WordArt » dans « Word » pour que les élèves écrivent leurs initiales à l'ordinateur pour ensuite les imprimer sur du carton. Dans l'onglet « insertion » vous pouvez créer des lettres à décorer.

Annexe 1 Un exemple d'initiales est présenté en annexe.

Activités complémentaires

Compétence 1

Agir avec efficacité dans différents contextes sur le plan sensoriel et moteur
(motricité globale)

Critères d'évaluation :

- ❖ Cr2 Exécution de diverses actions de motricité globale

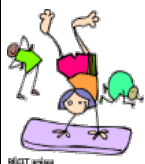
Stratégies motrices et psychomotrices :

- ❖ Se situer dans l'espace, le temps et par rapport à la matière

Connaissances liées au développement sensoriel et moteur :

- ❖ Les actions de motricité globale (sauter, courir)

Activité 2 : La marelle



Tracer un jeu de marelle (ou plusieurs) sur la cour (voir illustration de la page 2 du livre). Les enfants, à tour de rôle, prononcent un prénom ou un mot de son choix et sautent à la marelle pour compter le nombre de syllabes dans le mot.

Variante : Les élèves doivent trouver des mots avec le plus de syllabes possible, afin d'atteindre le ciel de la marelle. Les élèves peuvent dire plus d'un mot pour arriver à la dernière case.

Activité 3 : Crème glacée, limonade sucrée

Un classique! Les élèves sautent à la corde à danser en chantant la chanson « crème glacée... ». L'enfant saute en nommant les lettres de l'alphabet (a,b,c...) et s'arrête à la première lettre du prénom de son ami (e). Ils peuvent sauter à la corde individuellement ou en équipe de 3.

Variante : Le jeu peut se faire également avec les élastiques (boutique 1\$). Deux à deux, les élèves retiennent l'élastique avec leurs mollets. Le troisième élève saute d'un côté à l'autre de l'élastique sans y toucher en chantant la chanson.

Crème glacée

Limonade sucrée

Quel est le nom de ton cavalier (ou cavalière)

A-B-C-D, etc.

Activités complémentaires

Compétence 4

Communiquer en utilisant les ressources de la langue

Critères d'évaluation :

- ❖ Cr1 Intérêt pour la communication
- ❖ Cr3 Production de message

Stratégies cognitives et métacognitives :

- ❖ Sélectionner, mémoriser et produire des idées nouvelles

Connaissances liées au développement langagier :

- ❖ Les concepts et conventions propres au langage écrit (jeux avec les rimes, les lettres, les mots, etc.)
- ❖ Les jeux de communication (chanson collective)

Activité 4 : Invente-moi une chanson avec mon nom



Inventer une chanson collective avec tous les prénoms des élèves de la classe.

Profiter de l'occasion pour ajouter des rimes avec les prénoms ou pour jouer avec les nouveaux mots appris pendant la semaine.

Activité 5 : Les prénoms en désordre

1. Écrire le nom de chaque enfant sur une bande de carton. Chaque enfant découpe chaque lettre de son prénom et le replace en ordre.

L	o	u	i	s
---	---	---	---	---

2. Dans 20 enveloppes placer les lettres découpées des prénoms des amis et les déposer en atelier. Le jeu est de replacer en ordre les prénoms des amis.
3. Placez une liste d'élèves (agrandie) à l'atelier pour leur permettre de repérer les prénoms. Vous pouvez également leur permettre d'utiliser les étiquettes-noms des élèves.

Activités complémentaires

Compétence 5

Construire sa compréhension du monde (arts)

Critères d'évaluation :

- ❖ Cr2 Expérimentation de différents moyens d'exercer sa pensée
- ❖ Cr3 Utilisation de l'information pertinente à la réalisation d'un apprentissage
- ❖ Cr4 Description de la démarche et des stratégies utilisées

Stratégies cognitives et métacognitives :

- ❖ Planifier, sélectionner, évaluer

Connaissances liées au développement cognitif :

- ❖ Les arts (arts plastiques)

Activité 6 : Les nouveaux amis de la classe

1. Prendre les élèves en photos de la tête aux pieds et imprimer les photos sur des feuilles ou du carton (deux photos de chaque enfant).
2. Deux par deux, les enfants s'échangent leurs photos, ainsi les élèves auront différentes parties du corps à utiliser. Ils doivent découper les parties du corps dont ils ont besoin pour créer un nouvel élève! (Ex. : La tête de Simon avec les bras de Laurence)
3. Une fois leurs nouveaux élèves inventés, ils peuvent donner un prénom à leurs personnages en utilisant les syllabes de leurs prénoms. Ex. : Simon et Laurence = Sirence ou Laumon!!!



Activités complémentaires

Compétence 5

Construire sa compréhension du monde (mathématiques)

Critères d'évaluation :

- ❖ Cr1 Manifestation d'intérêt, de curiosité de désir d'apprendre
- ❖ Cr2 Expérimentation de différents moyens d'exercer sa pensée
- ❖ Cr3 Utilisation de l'information pertinente à la réalisation d'un apprentissage
- ❖ Cr4 Description de la démarche et des stratégies utilisées

Stratégies cognitives et métacognitives :

- ❖ Anticiper, observer, comparer, vérifier, évaluer

Connaissances liées au développement cognitif

- ❖ La mathématique (dénombrement et comparaison)

Activité 7 : Qui a le plus long nom!

1. Chaque élève calcule les lettres de son prénom.
2. Les élèves utilisent une unité de mesure non conventionnelle pour représenter la longueur de son nom. Exemples : crayons feutres bout à bout, blocs lego, blocs de bois, cubes, réglettes, etc.
3. Si tous les élèves utilisent le même objet, ils pourront comparer la longueur de leurs prénoms entre eux.



Variante selon les habiletés des élèves et du moment de l'année: Les élèves peuvent faire l'activité en comptant les lettres de leurs prénoms et de leur nom de famille.

Activité 8 : Qui est le plus grand!

Les élèves mesurent leur taille (grandeur) avec une unité de mesure non conventionnelle (objets). Proposez des gros objets, comme des crayons feutres, des feuilles de papier ou des règles.

Cela leur permettra de vivre l'activité de façon plus autonome et de mieux prendre conscience de la notion de quantité qui est encore abstraite à cet âge.

1. **Je me questionne :** Les élèves émettent une hypothèse du nombre d'objets qui seront nécessaires pour mesurer leur taille. Exemple : Léa estime qu'elle aura besoin de 12 crayons feutres pour représenter sa taille.
2. **Je mesure :** Faire les mesures en équipe de deux avec les objets non conventionnels.
3. **Je vérifie et je compare :** Comparer son hypothèse et la réponse réelle.

Annexe 2 : Exemple de feuille d'activité pour la consignation des résultats.