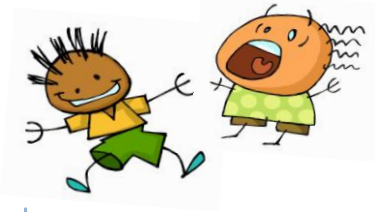


Coffret d'animations en lecture : Les émotions 1



Animation #1

Titre du livre: Le train des souris

Texte de : Haruo Yamashita

Illustré par : Kazuo Iwamura

Maison d'édition : L'école des loisirs

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

Autres sujets traités : L'entrée à l'école, les sentiments, les peurs, résolution de problème.

Propositions d'exploitation en lecture

AVANT

1. En cachant l'image, faire anticiper l'histoire à partir du titre.

Q : D'après toi, de quoi va-t-on parler dans cette histoire?

2. Présenter l'image aux élèves.

Q : Où s'en vont les souris?

PENDANT

1. Faire ressortir les émotions reliées aux phrases suivantes :

Ex. : *Je ne veux pas y aller parce que j'ai sommeil le matin (fatigué).*

Ex. : *Je ne veux pas y aller parce que je ne connais pas les autres enfants (timide).*

2. Faire anticiper l'émotion de la maman qui semble bien découragée à la table et demander aux enfants quelle solution ils pourraient trouver pour résoudre le problème de la maman. Ensuite, revoir la solution trouvée par la mère (le train).

Q : *Est-ce que tu crois que les souris vont finalement aller à l'école?*

3. Vérifier les prédictions des élèves lorsque vous présentez l'illustration des souris qui prennent le train avec leur maman (semblable à l'image de la couverture au milieu de l'histoire).

L'arrivée du serpent

Q : *Que va-t-il se passer?*

Q : *Est-ce qu'il y aura un problème avec le serpent? Pourquoi le serpent réagit-il ainsi?*

APRÈS

Q : *Et toi, aimerais-tu embarquer dans un train d'amis pour venir à l'école?*

Q : *Quel moyen de transport utilises-tu pour venir à l'école?*

Faire ressortir le message qu'à plusieurs, parfois on se sent plus fort (coopération).

Liens avec le programme de formation

Principales compétences exploitées

C1- Agir avec efficacité dans 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 marche.
- ❖ 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 actions de motricité globale et fine.

Développement affectif

- ❖ Les sentiments.

Développement langagier

- ❖ Les gestes associés à l'émergence de l'écrit.
- ❖ L'écriture de quelques mots qu'il utilise fréquemment.

Développement cognitif

- ❖ Les arts et la mathématique.

Activités complémentaires



En musique

Initier les élèves aux instruments de musique à la manière d'une fanfare.

Par la suite, demander aux élèves de nommer l'instrument qu'ils ont aimé le plus ou le moins et pourquoi?



À l'aide de la fiche présentée (ou avec de vrais souliers), associer les souliers identiques et dénombrer les souliers pour trouver combien il y a de souriceaux en tout. Puisque c'est une résolution de problème, observer les stratégies des élèves et faire un retour à la fin pour échanger les « trucs ». (Annexe 1)



Musettes, brutes, ennuyée, têtu, rails, la voie (ferrée).

Faire expliquer par les enfants qu'est-ce que veut dire l'expression : « freiner à mort ».

MOTRICITÉ GLOBALE



Motricité fine

Saisir l'occasion pour présenter aux élèves des tracés pour pratiquer la tenue du crayon et le contrôle du mouvement comme dans le chemin du train des souris. (Annexe 2)

- Modeler des serpents avec de la pâte à modeler (petits, longs, grands, gros).
- Modeler des souris pour utiliser les techniques de pâte à modeler (boule, galette, serpent, etc.).

Motricité globale

Réaliser des trajets au gymnase pour observer le développement de vos élèves en motricité globale. Quand le trajet a été réalisé plus d'une fois, proposer des défis pendant le trajet (chronométrer, sauter à un pied, transporter un objet).

AUTRES PROPOSITIONS

À la suite de l'histoire, profiter de l'occasion pour faire le tour de l'école en train pour visiter l'école et les classes.