



## Animation #2

### Titre du livre: Augustine

Texte de : Mélanie Watt

Illustré par : Mélanie Watt

Maison d'édition : Éditions Scholastic

Q : *As-tu vu dans la classe d'autres livres de Scholastic? (Présenter le logo)*

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

Autres sujets traités : Déménagement, les grands peintres.

## Propositions d'exploitation en lecture

### AVANT

Faire anticiper l'histoire aux élèves à partir des 12 premières illustrations. Les questionner à chaque page.

Q : *Qu'est-ce que regarde Augustine? Avec qui est-elle?*

Q : *Pourquoi y a-t-il de grosses boîtes dans la pièce? Que font-ils?*

Q : *Qui part en avion?*

Q : *Quels sont les indices que tu vois qui te font penser que Augustine est en voyage?*

-----

### PENDANT

Les élèves vont émettre plusieurs hypothèses et lors de la lecture, les enfants vont découvrir si leurs prédictions étaient justes.

Certains enfants vont découvrir que la page de gauche contient des indices.

-----

### APRÈS

Q : *Qui est Picasso dans l'histoire d'Augustine? (Son toutou)*

Q : *Toi as-tu un toutou préféré? A-t-il un nom?*

Q : *As-tu déjà déménagé?*

Q : *Est-ce que le nom de Picasso existe pour de vrai?*

Q : *Qui est Auguste Renoir?*

Q : *Quelles sont les émotions que Augustine a vécues lors du déménagement?*

Q : *Comment s'est sentie Augustine la 1<sup>re</sup> journée de classe?*

Revoir chaque page de gauche et trouver de nouveaux indices. (On peut exploiter plusieurs sujets avec les pages de gauche).

Ex. : On voit les huit maisons visitées avec les chiffres de un à huit.

On voit les pieds de ses amis qui veulent voir ses dessins.

Q : *Quelles formes reconnais-tu? À qui appartiennent les pieds?*

## Liens avec le programme de formation

### Principales compétences exploitées

#### **C2 Affirmer sa personnalité**

- ❖ Exprime de façon variée ses sentiments et ses émotions.
- ❖ Livre ses impressions personnelles.

#### **C5 Construire sa compréhension du monde**

- ❖ Associe des idées
- ❖ Anticipe

#### **C6 Mener à terme une activité ou un projet**

- ❖ Utilise des stratégies variées.

---

### 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**

- ❖ Observer, planifier, mémoriser, anticiper.
- 

### Connaissances

#### **Développement sensoriel et moteur**

- ❖ Les actions de motricité globale et fine.

#### **Développement affectif**

- ❖ Les sentiments.

#### **Développement social**

- ❖ Les jeux comportant des règles.

#### **Développement langagier**

- ❖ La reconnaissance de quelques lettres de l'alphabet.

#### **Développement cognitif**

- ❖ Les arts plastiques (ex. : dessin, gouache).
- ❖ La mathématique (reconnaissance des chiffres, le dénombrement).

## Activités complémentaires



1. Présenter des peintres célèbres et une œuvre connue dans le cahier « Les inspirations d'Augustine ». (Annexe 1)

Chercher dans le livre quelles illustrations représentent les œuvres des grands peintres. (Au centre de la page de gauche). Les associer aux œuvres présentées dans le cahier.

2. Choisir un peintre et réaliser une peinture : « J'ai été inspiré par ... »
3. Ma reproduction : « J'ai été inspiré par ... ». À partir de leur œuvre, les élèves reproduisent leur dessin en petit format (Annexe 2)



## DÉVELOPPEMENT LANGAGIER

Classer les noms des enfants selon la 1<sup>re</sup> lettre de leur prénom.

Q : Y a-t-il d'autres amis dans la classe dont le nom commence par « A » comme Augustine?

Utiliser les noms des élèves et les classer au tableau.

Observer quelle est la lettre la plus populaire.

Ex. : Il y a huit noms qui commencent par la lettre « A », mais seulement un qui commence par « W ».



## VOCABULAIRE ASSOCIÉ À LA LECTURE

Les noms des grands peintres (voir dernière page du livre et Annexe 1).



## Jeux : « On déménage »

1. Au gymnase, différents objets sont disposés un peu partout (quilles, balles, anneaux, etc.) Chaque enfant a sa valise (cerceau) et ils doivent amasser des objets pendant une minute avec une partie du corps. D'abord avec les mains, ensuite les pieds, les coudes, la tête, les fesses, etc. À chaque fois, les élèves comptent le nombre d'objets amassés.

Q : Avec quelle partie du corps en as-tu amassé le plus?

Q : Quel était ton truc (stratégie)?

2. Au gymnase, les élèves sont séparés en deux équipes (deux maisons), une de chaque côté. Chaque équipe a des poches de sable et au signal ils ont une minute pour lancer les poches de l'autre côté, mais aussi de les relancer dans l'autre maison. À la fin, on compte le nombre de poches sur chaque terrain et on proclame une équipe gagnante (celle qui a le moins de poches).

---

## AUTRES PROPOSITIONS

### **Jeu de mémoire et d'attention**

1. « J'apporte dans mes bagages ... »

Les élèves sont tous placés en cercle. Ils pourront choisir un objet ou une illustration d'un objet à apporter en voyage. À tour de rôle, ils doivent réciter la comptine « Je pars en voyage et j'apporte dans mes bagages : un ... ou une ... »

Chaque élève place son objet dans une valise ou une boîte au centre. Le 2<sup>e</sup> élève doit réciter la comptine, y ajouter son objet et renommer l'objet précédent.

Ex. : « Je pars en voyage et j'apporte dans mes bagages une brosse à dents et un chapeau » (nouvel objet).

Variante : Refaire de mémoire sans les objets.

2. Jeu de mémoire et de déduction

Présenter des images variées d'objets et demander aux élèves d'encercler ou dessiner ce qu'ils ont vu et prédire l'endroit où ils iront avec ces bagages.

Devine où je vais? (Annexe 3)