



Animation #3

Titre du livre: Des monstres

Texte de : Léo-James Lévesque

Illustré par : François Ruyer

Maison d'édition : ERPI (Mini Rat de bibliothèque)

Autres sujets traités : Les caractéristiques physiques.

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

Propositions d'exploitation en lecture

AVANT

1. À la 2^e de couverture, présenter l'auteur et l'illustrateur.
2. Demander aux élèves de nommer une émotion reliée aux monstres.

Ex. : Les monstres me font : peur, rire, me dégoûtent, etc.

PENDANT

1. Pendant la lecture, faire remarquer aux élèves les mots choisis (contraires) et faire anticiper les mots des pages 8-9, et 12-13.
2. Observer les 2 monstres (de chaque page), nommer les caractéristiques physiques et comparer chaque personnage.
3. Pour chaque phrase, proposer aux élèves d'allonger la phrase et d'y ajouter un qualificatif cohérent avec l'illustration.

Ex. : J'aime un monstre fort et dodu! J'aime un monstre faible et fatigué!

4. Donner un nom « drôle » à chaque monstre.

APRÈS

Chercher avec les élèves, les mots « J'aime » et « monstre » dans le texte.

Questionner les élèves sur leurs peurs.

Q : As-tu peur des monstres?

Q : Qu'est-ce qui te fait peur?

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 globale et fine.
- ❖ Utilise des outils ou du matériel avec une intention explicite.

C2 Affirmer sa personnalité

- ❖ Exprime de façon variée ses sentiments et ses émotions.
- ❖ Sélectionne son matériel.

C4 Communiquer en utilisant les ressources de la langue

- ❖ Utilise un vocabulaire approprié.

C6 Mener à terme une activité ou un projet

- ❖ Toutes les composantes sont pertinentes.

Stratégies

Stratégies motrices et psychomotrices

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

Stratégies affectives et sociales

- ❖ Se parler positivement (« Je suis capable de »).

Stratégies cognitives et métacognitives

- ❖ Observer, comparer, produire des idées nouvelles, utiliser le mot exact.

Connaissances

Développement sensoriel et moteur

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

Développement affectif

- ❖ Les sentiments.

Développement social

- ❖ Les habiletés sociales : les gestes de coopération et de participation.

Développement langagier

- ❖ Les concepts et conventions propres au langage écrit : reconnaissance de quelques mots.

Développement cognitif

- ❖ Les arts plastiques (dessin, modelage).
- ❖ La mathématique (sondage et statistiques).

Activités complémentaires



1. Réaliser le mini-projet proposé à la 3^e de couverture, soit une sculpture de monstre et la nommer.

Q : Est-ce que ton monstre sera drôle, triste, joyeux, fâché?

Q : Est-ce que ton monstre sera gros, mince, petit, grand?

2. Proposer de réaliser un monstre en carton en modélisant différentes techniques de découpage et de collage.



DÉVELOPPEMENT LANGAGIER

1. **Réaliser des sacs de mots** (sacs de papier ou boîtes décoratives).

Ces sacs de mots pourront servir lors de la description des monstres ou autres activités.

Premier sac : Les qualificatifs agréables (propre, fort, etc.)

Deuxième sac : Les qualificatifs désagréables (gluant, sale, etc.)

Troisième sac : Les émotions agréables (heureux, amoureux, etc.)

Quatrième sac : Les émotions désagréables (peur, triste, etc.)

2. **Trouve ton monstre** (jeu en dyade) (Annexe 3)

Chaque élève a un monstre collé à son front (ou un bandeau en papier avec l'image). L'élève doit retrouver son monstre en posant des questions fermées (oui ou non). L'équipe aura une feuille repère avec tous les monstres possibles.

Ex. : Est-ce qu'il est gros?

Ex. : Est-ce qu'il a un seul œil?

Variante : L'élève qui a le monstre à son front regarde la feuille repère et son ami doit lui décrire le monstre à retrouver sur la feuille.



VOCABULAIRE ASSOCIÉ À LA LECTURE

Ressortir les qualificatifs dans l'histoire en revoyant chaque page.

Q : Comment est ce monstre?

Q : Est-ce que le monstre est fort, faible, triste, heureux, etc.?

Voir aussi le lexique imagé à la 3^e de couverture.



MATHÉMATIQUE

1. Pendant la période des ateliers, réaliser un sondage auprès des amis de la classe (statistiques).
Q : *Qu'est-ce qui te fait le plus peur?* (Annexe 1)
2. Compiler les feuilles de sondage et reproduire la grille de sondage au tableau. Observer avec les élèves ce qui fait le plus peur aux amis de la classe. (Annexe 1)

MOTRICITÉ GLOBALE



1. Se déplacer comme un **gros monstre**, comme un **petit monstre**, comme un **grand monstre**, etc.
2. Personnifier son propre monstre (arts) parler et se déplacer comme lui.
Q : *Comment est-ce qu'il mange ton monstre?*
Q : *Comment est-ce qu'il pleure ton monstre?*

AUTRES PROPOSITIONS

Des monstres pour tous les goûts (Annexe 2)

Réaliser un livre à 3 sections

1. Placer les élèves en équipe de trois ou quatre et demander à chacun de dessiner un monstre (en trois ou quatre parties).
2. Agrafier les trois ou quatre feuilles ensemble.
3. Découper chaque feuille sur la ligne de séparation (tête, corps, jambes).

À la fin, les élèves pourront jouer à inventer des nouveaux monstres en rabattant une ou deux parties du livre. Un livre-jeu à conserver ensuite dans la bibliothèque de la classe.

Variante : En équipe de trois ou quatre, on peut demander aux élèves de faire circuler les feuilles (trois ou quatre SECTIONS) et ils doivent dessiner chacun une partie du corps.

Ex. : La tête, le corps, les jambes et pieds (livre à trois sections).

Ensuite on regroupe les feuilles pour réaliser le drôle de livre!