

HÉROS
EN CLASSE

Programme de lecture 1re année

LES AVENTURES DE
Cosmo
LE DODO MC



HÉROS EN CLASSE

**Y a-t-il une meilleure façon de
stimuler le goût pour la lecture
que de promettre aux élèves
une rencontre avec le héros du livre?**



Table des matières

- Les 3 étapes du programme	4
- Présentation des albums	5-6
- Jeu questionnaire	7
Compétences visées	8
Qui est Cosmo?	9-11

1re année Programme de lecture Cosmo le dodo

Un programme clé en main et facile à utiliser.

1 Choisir et télécharger gratuitement l'album



2 En faire la lecture avec vos élèves

3 Réserver la visite de Cosmo en classe

L'atelier virtuel ludo-éducatif animé en temps réel garantit une interaction inégalable!

Vous êtes prêts pour l'atelier? Pour Inviter Cosmo dans votre classe, utiliser le calendrier de réservation sur le site Web de Héros en classe!

Le héros de la littérature jeunesse prendra vie sur votre tableau blanc pour une activité mémorable en lien avec l'album choisi.

Durée de l'atelier : 45 minutes de pur plaisir!



185 \$ par classe

Pour toute question ou pour inscrire vos classes au programme de lecture, SVP, contactez l'équipe **Héros en classe** :

info@herosenclasse.com

T: 450-259-1804

Albums 1^{re} année

- 44 pages
- 1 000 à 1 500 mots



LES AVENTURES DE
Cosmo
LE DODO

La collection des albums de **Cosmo le dodo** a été conçue pour transmettre des valeurs sur **la vie, l'environnement et la biodiversité**. Chaque histoire appréhende une problématique que Cosmo et ses amis devront résoudre à travers une aventure amusante. Les valeurs sont bien véhiculées tout en restant sur la base d'une histoire simple et facile à comprendre pour les enfants. Les albums sont illustrés d'images éclatantes et hautes en couleur. Les phrases sont concises et simples. Le vocabulaire est adapté pour rendre la lecture et la compréhension plus aisées.



1re année Programme de lecture Cosmo le dodo (Lecture du livre accompagné par l'enseignant.e)

Voici les **3 albums en format PDF** offerts gratuitement!



La recherche du joyau

Au moment d'atterrir sur une nouvelle planète, 3R-V peut difficilement poser ses dodos-pattes. Le sol est parsemé de trous. Tourné, le creuseur, cherche avec acharnement un joyau caché. Cosmo et 3R-V s'inquiètent de l'état de sa planète. Jusqu'où ira Tourné pour trouver son trésor?



L'étrange substance

Cosmo et 3R-V rencontrent Fabri, l'ouvrier. Fabri s'apprête à déverser une substance verte dans la rivière. Au premier regard, ce liquide semble plutôt louche aux yeux de nos deux héros... Quelle est cette étrange substance? Quelles seront les conséquences si elle est déversée dans la rivière?



Le Nocolachaud

Cosmo, 3R-V et leurs amis se posent sur une nouvelle planète où poussent des noquiers. Ménoc, une sympathique créature rayée qui vit dans ces forêts, les accueille chaleureusement jusqu'à ce qu'un voleur lui vole toutes ses nocs. L'heure est grave. Sans les nocs, Ménoc n'a plus rien à manger. Qui est le voleur?

Prix et reconnaissances



Soutenu par des
organisations phares
en environnement



PRIX PHÉNIX
DE L'ENVIRONNEMENT
Catégorie éducation
et sensibilisation



Ces livres sont aussi disponibles en version papier.

Pour plus d'information contactez Alexandre Racine
alexandre@herosenclasse.com

1^{re} année Programme de lecture Cosmo le dodo

Après avoir lu l'album, recevez **la visite virtuelle de Cosmo le dodo en classe!**



Grâce à la magie de l'**animation en temps réel**, Cosmo apparaît dans votre classe sur votre écran blanc pour animer un jeu-questionnaire en lien avec la lecture du livre en version PDF.

Cosmo le dodo est animé par un comédien-animateur professionnel, formé spécifiquement pour l'**animation en temps réel**. Sur votre tableau blanc, il s'amuse à faire bouger et parler Cosmo en lui prêtant des expressions faciales et une voix.

Chaque fois, les élèves sont enchantés de pouvoir interagir en direct avec leur héros favori!



Vivez une expérience unique avec vos élèves!

1^{re} année Programme de lecture Cosmo le dodo

Compétences visées :

Communiquer oralement

L'atelier permettra aux élèves de travailler leur capacité d'écoute et d'expression orale.

Ce sera aussi l'occasion de mettre en pratique les règles de conduite suivantes :

- a. Demander la parole
- b. Parler à tour de rôle
- c. S'exprimer au bon moment

Ex : Écouter les questions de Cosmo et prendre la parole de façon adéquate pour donner sa réponse.

Lire des textes variés

Connaissances liées au texte

1. Variété de textes
 - a. Dégager quelques caractéristiques des albums de Cosmo le dodo
2. Structure des textes
 - a. Identifier les trois temps d'un court récit (début, milieu, fin)
3. Principaux éléments littéraires
 - a. Identifier les caractéristiques des personnages
 - i. Aspect physique
 - ii. Traits de caractère
 - iii. Rôle et importance dans l'histoire
 - iv. Actions accomplies
 - b. Identifier le temps et les lieux d'un récit mentionnés de façon explicite
 - c. Constaté la succession (séquence) des événements dans l'intrigue

Utilisation des connaissances et stratégies en lecture

Construire du sens à l'aide de son bagage de connaissances et d'expériences

Compréhension

- a. Expliquer ce qui a été compris ou non
- b. Se remémorer l'histoire et les éléments les plus importants

Interprétation

- a. Se construire une interprétation personnelle d'un texte
1. Réagir à une variété de textes lus
 - a. Partager ses impressions à la suite de sa lecture (dire ce que l'on a aimé ou non)
 - b. S'identifier aux personnages (ex. : traits de caractère, valeurs, comportements)
 - c. S'exprimer par rapport au texte (ex. : personnages, événements, faits racontés)
 2. Évaluer sa démarche de lecture en vue de l'améliorer
 - a. Constaté ses difficultés de lecture
 - b. Reconnaître ses réussites et ses progrès

Apprécier des œuvres littéraires

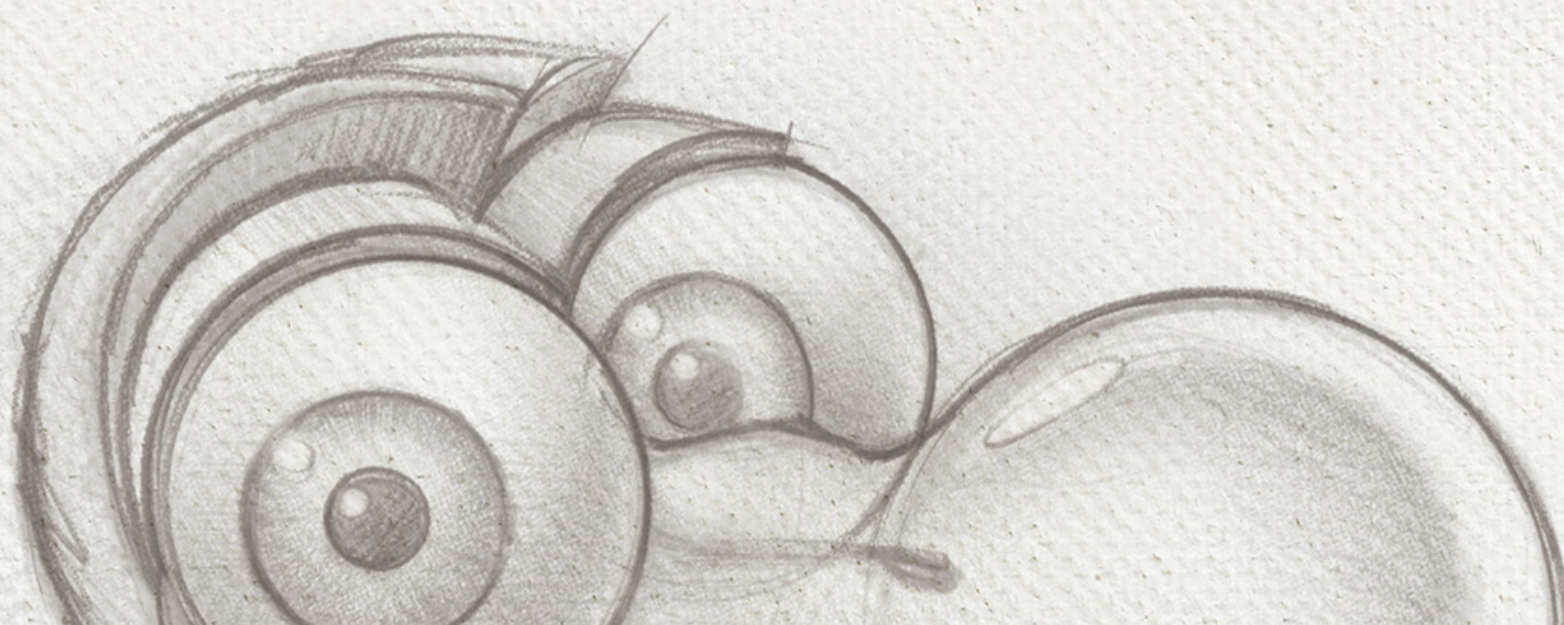
Connaissances

1. Monde du livre
 - a. Distinguer différentes sortes de livres (ex. : album, mini-roman, bande dessinée)
 - b. Identifier l'auteur et l'illustrateur, ou l'auteur/illustrateur s'il y a lieu (ex. : album, bande dessinée)

Stratégies d'appréciation de l'album de Cosmo

- a. S'ouvrir à l'expérience littéraire (ex. : lecture de l'album et visite de Cosmo en classe)
- b. Établir des liens avec ses expériences de lecture, d'écoute ou de visionnement
- c. Participer activement à diverses expériences littéraires (ex. : cercle de lecture, rencontre avec le personnage)
- d. Prendre conscience des émotions ressenties ou des sentiments éprouvés au contact des œuvres (ex. : plaisir, surprise, peur)
- e. Porter un jugement critique sur les œuvres littéraires pour la jeunesse
 - Donner son opinion sur une œuvre lue, vue ou entendue à partir de ses premières Impressions (ex. : C'est un bon livre.) Prendre appui sur ses goûts et ses champs d'intérêt (ex. : illustration, collection, auteur, thème)
- f. Comparer ses jugements et ses modes d'appréciation avec ceux d'autrui
 - Constaté la diversité des jugements émis sur une même œuvre

**QUI EST
COSMO
LE DODO ?**





COMMENT UN DESSIN D'OISEAU POURRAIT-IL CHANGER LE MONDE?

Fou du dessin depuis son tout jeune âge, le créateur Patrice Racine, alias Pat Rac, rêvait un jour de faire des livres comme ses idoles Hergé, Uderzo, Morris ou Franquin, pour n'en nommer que quelques-uns.

Une prise de conscience

En 2000, Patrice est père de deux filles et d'un garçon quand il est conscientisé de plus en plus aux causes environnementales et aux problèmes liés à la biodiversité. Préoccupé par l'avenir de ses enfants, il décide de créer un personnage dont l'objectif sera d'accompagner et de stimuler la réflexion des jeunes aux enjeux de leur avenir, car ce sont les enfants d'aujourd'hui qui façonneront les sociétés de demain.

Mais qui pourrait être ce personnage?

La rencontre du dodo

L'auteur et illustrateur entreprend des recherches pour trouver un animal qui pourrait l'inspirer. Il tombe sur un étrange oiseau : le dodo. Ce drôle de nom retient son attention. Ne connaissant pas le dodo, Pat Rac se documente à son sujet et découvre une espèce dont le destin tragique n'en demeure pas moins fascinant et unique. Le dronte, communément appelé dodo, a disparu de la surface de la Terre il y a environ 300 ans. Cette espèce d'oiseau vivait uniquement sur l'île Maurice, un petit paradis terrestre, et elle n'avait pas de prédateurs. Le dodo a donc subsisté sans menaces dans son jardin d'Éden pendant des milliers d'années, et ses ailes se sont peu à peu atrophiées, le transformant ainsi en un oiseau coureur.

Un jour, en 1700, des marins ont débarqué sur l'île Maurice. Ne connaissant pas la peur, les drontes se sont précipités à la rencontre des humains. Ces hommes affamés ont sauté sur l'occasion de se rassasier! Avec ces humains sont aussi venus les chiens et les rats qui dévorèrent les œufs de l'oiseau mythique. Cet envahissement du pays des dodos par des hommes insouciants a bousculé l'écosystème et la biodiversité de l'île et causé la disparition des dodos en seulement 100 ans.

La création de Cosmo

Inspiré par ses découvertes au sujet des dodos, Pat Rac se met au travail. Au fil d'esquisses apparaît peu à peu un porte-parole idéal pour la biodiversité et l'environnement. Le créateur définit que ce personnage inspiré de faits historiques aura pour mission de divertir et d'amuser tout en stimulant la réflexion des enfants sur la protection de l'environnement et la biodiversité. Ainsi, Pat Rac crée Cosmo, le dernier des dodos.

À l'aventure!

En 2005, Cosmo vit sa première aventure à travers un album jeunesse, **La recherche du joyau**. Aujourd'hui, plus de 37 titres répartis dans 4 différentes collections ont été publiés. Avec 11 albums, 13 miniromans, dont 4 hors série de 244 pages avec plus de 245 illustrations, 4 bandes dessinées et 9 mini-albums pour les 5 ans et moins, Cosmo à de quoi plaire à tous les enfants de 3 à 77 ans!

La collection d'album est récipiendaire d'un **prix Phénix de l'environnement**. Le miniroman **La Quête du dernier dodo** a remporté le **prix de littérature Tamarack**. De plus en plus, Cosmo est présent auprès des enfants. Plus de **300 000** jeunes au Québec ont maintenant lu une aventure de Cosmo le dodo. À travers ses aventures divertissantes, ce sympathique petit dodo véhicule des messages porteurs pour les jeunes, **la biodiversité et l'environnement**.

**VOILÀ COMMENT
UN SIMPLE DESSIN
D'OISEAU POURRAIT
CHANGER
LE MONDE!**

LES AVENTURES DE
Cosmo
 LE DODO^{MC}



« De nos jours, grâce au milieu scolaire et à l'information, les jeunes sont éveillés aux enjeux de l'environnement et de la biodiversité. C'est une force qu'ils possèdent. Ça fait partie de leur ADN. C'est à nous, les adultes, qu'appartient le devoir de nourrir et de développer cette force qui permettra aux jeunes de changer le monde. Offrons-leur dès aujourd'hui les leviers nécessaires à leur réussite. »

Pat Rac



HÉROS
EN CLASSE

Programme de lecture

LES AVENTURES DE
Cosmo
LE DODO

Merci!

Pour toute question ou pour inscrire vos classes
au programme de lecture,
SVP, contactez l'équipe **Héros en classe** :

info@herosenclasse.com
T: 450-259-1804