

**HÉROS
EN CLASSE**

Programme de lecture 4e année

LES AVENTURES DE
Cosmo
LE DODO™



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

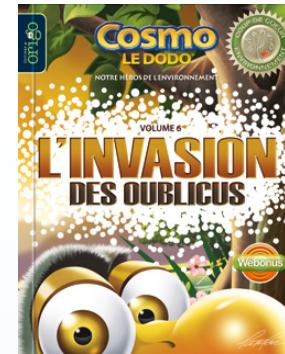
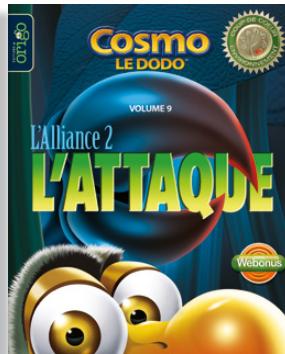
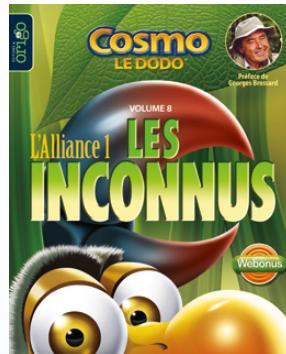
- Les 3 étapes du programme	4
- Présentation des mini-romans	5-6
- Jeu questionnaire	7
Compétences visées	8
Qui est Cosmo?	9-11

4e année Programme de lecture Cosmo le dodo

Un programme clé en main et facile à utiliser.

1

Choisir et télécharger gratuitement le mini-roman

**2**

Lecture du mini-roman par 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 le mini-roman 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

Mini-roman

4e année

- 108 pages
- 7 500 à 8 500 mots



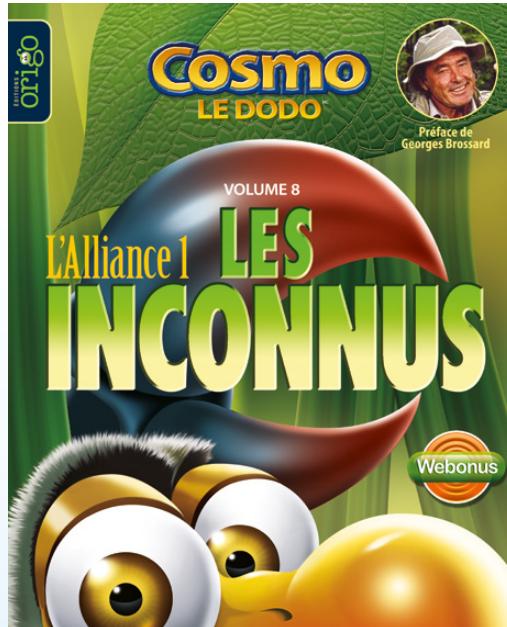
LES AVENTURES DE **Cosmo** LE DODO

Les miniromans s'adressent à des lecteurs plus expérimentés. Cette collection est conçue pour que les amateurs des aventures de Cosmo le dodo puissent grandir avec leurs personnages préférés. Les miniromans jonglent avec les illustrations colorées et un texte beaucoup plus volumineux, en effet, ces derniers comportent entre 7 500 et 8 500 mots. On y retrouve davantage de personnages, de problématiques, de péripeties et d'intrigues. Les aventures sont beaucoup plus élaborées et le vocabulaire est plus recherché afin de correspondre à un stade plus avancé dans la lecture.



4e année Programme de lecture Cosmo le dodo

Voici les 3 mini-romans en format PDF offerts gratuitement!

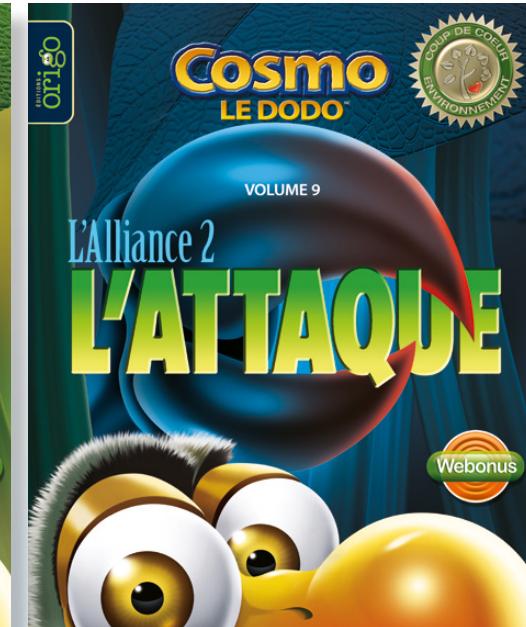


Cosmo et ses amis partent en expédition dans une zone inexplorée de la planète filante : la jungle Enfouie. Leur objectif est de retrouver et de sauver l'arbre à fleurs, un arbre magnifique qui serait le dernier de son espèce! Ce qui s'annonçait comme une amusante expédition remplie de découvertes fabuleuses se transforme rapidement en une aventure périlleuse, alors que Cosmo et ses amis sont pris en chasse par des insectes géants! Qui sont ces mystérieux habitants de la planète filante dont Cosmo et ses amis ignoraient totalement l'existence? Et surtout, que veulent-ils?

Prix et reconnaissances

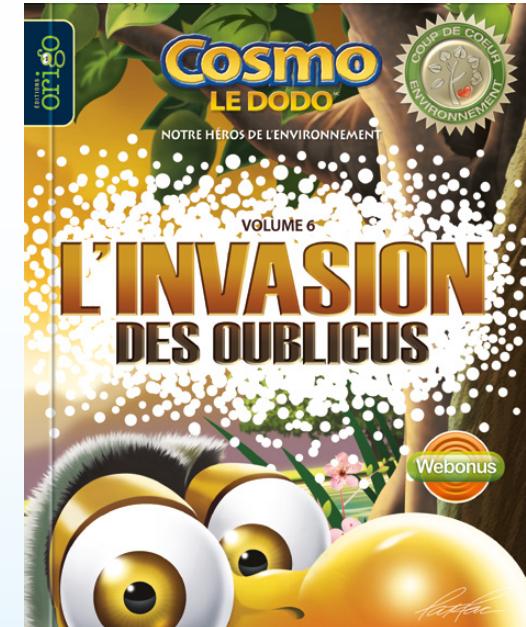


Soutenu par des organisations phares en environnement



L'expédition dans la jungle Enfouie, au cœur même de la planète filante, tourne à la catastrophe lorsque Cosmo et ses amis découvrent qu'une guerre se prépare! S'alliant aux membres de l'Alliance, un groupe d'insectes pacifiques vivant autour de l'arbre à fleurs, nos héros devront affronter les terrifiants Dourbons, un peuple d'insectes assoiffés de pouvoir. Comment vaincront-ils cet ennemi redoutable? La seule solution serait d'utiliser la sève aux mille vertus, mais quelqu'un l'a volée. Rien ne va plus! Cosmo et ses amis trouveront-ils une solution pour régler le conflit avec les Dourbons, ces terrifiants insectes géants?

Lauréat du
PRIX TAMARACK
2011



Cosmo et ses amis débarquent sur une planète affectée par un mal mystérieux : celui des Oublicus Mordicus! Ces étranges créatures mangent toutes les composantes de la nature, ne laissant derrière leur passage qu'un grand vide... Après la disparition inexpliquée du ciel, des montagnes et des arbres, Cosmo et ses amis semblent les prochains sur la liste des Oublicus!

Il reste peu de temps, nos héros doivent à tout prix découvrir comment arrêter les Oublicus, et surtout, comment rétablir la nature disparue!



Ces livres sont aussi disponibles en version papier.

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

4e année Programme de lecture Cosmo le dodo

Après avoir lu le mini-roman, 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!

4e 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 mini-romans de *Cosmo le dodo*
2. Structure des textes
 - a. Déetecter les marques de paroles ou de dialogue
 - b. Identifier les cinq temps d'un récit
 - c. Repérer ce qui marque l'articulation des textes longs
3. Principaux éléments littéraires
 - a. Identifier le thème
 - b. Identifier les caractéristiques des personnages
 - i. Traits de caractère
 - ii. Rôle et importance dans l'histoire
 - iii. Actions accomplies
 - c. Constater la succession (séquence) des événements dans l'intrigue
 - d. Dégager les valeurs présentées
 - e. Repérer les expressions imagées et autres figures de styles
 - i. comparaison
 - ii. inversion
 - iii. métaphore

Utilisation des connaissances et stratégies en lecture

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

Compréhension

- a. Se remémorer l'histoire et les éléments les plus importants
- b. Ajuster sa compréhension à la suite d'échanges

Interprétation

- a. Se construire une interprétation personnelle d'un texte
- 1. Réagir à une variété de textes lus
 - a. constater la diversité des effets produits par un même texte
 - 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. Constateter ses difficultés de lecture
 - b. Reconnaître ses réussites et ses progrès

Apprécier des œuvres littéraires

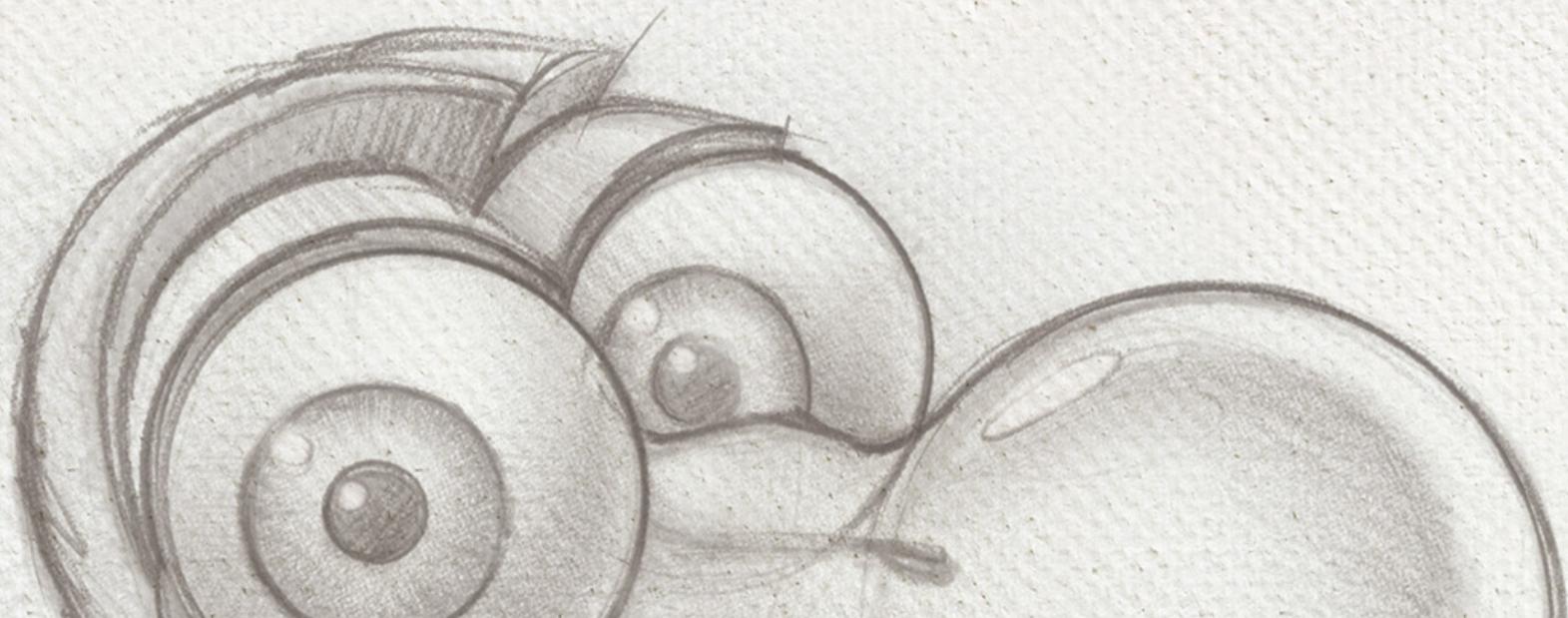
Connaissances

1. Monde du livre
 - a. Connaitre le nom de la maison d'édition
 - b. Constater les caractéristiques d'une collection (ex. : même présentation matérielle, mêmes champs d'intérêt, niveau de difficulté semblable)

Stratégies d'appréciation du mini-roman de *Cosmo le dodo*

- a. Dégager quelques caractéristiques
- b. Prendre conscience des émotions ressenties ou des sentiments éprouvés au contact des œuvres (ex. : plaisir, surprise, peur)
- c. 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)
- d. Comparer ses jugements et ses modes d'appréciation avec ceux d'autrui
Constater la diversité des jugements émis sur une même œuvre
- e. Constater les variantes d'une œuvre (ex. : transformation des personnages, des lieux, de l'histoire; transposition d'un conte en bande dessinée ou d'un roman en film)

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 façonnent 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'Eden 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 dronges 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 a 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





Programme de lecture



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