

**HÉROS**  
**EN CLASSE**

# Programme de lecture 5e et 6e 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 mini-romans	5-6
- Jeu questionnaire	7
<b>Compétences visées</b>	8
<b>Qui est Cosmo?</b>	9-11



# 5e et 6e année Programme de lecture Cosmo le dodo

Un programme clé en main et facile à utiliser.

## 1 Choisir et télécharger gratuitement le hors-série



## 2 Lecture du hors-série 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 hors-série 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](mailto:info@herosenclasse.com)

**T: 450-259-1804**

# Hors-série 5e et 6e année

- 245 pages
- 15 000 à 16 000 mots



LES AVENTURES DE  
**Cosmo**  
LE DODO

Les **hors-séries** 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 hors séries jonglent avec les illustrations colorées et un texte beaucoup plus volumineux, en effet, **ces derniers comportent entre 15 000 et 16 000 mots**. On y retrouve davantage de personnages, de problématiques, de péripéties 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.



Avec plus de 245 pages d'aventures palpitantes et des centaines d'illustrations magnifiques, ces livres de Cosmo le dodo combinent à la fois le roman, l'album et la bande dessinée!





# 5e et 6e année Programme de lecture Cosmo le dodo

Voici les **3 hors-séries en format PDF** offerts gratuitement!



## La Quête

Découvrez les origines de Cosmo, le dernier des dodos sur la Terre, dans une histoire touchante, divertissante et remplie de rebondissements. Cette aventure raconte la rencontre entre Cosmo et 3R-V, un extraordinaire vaisseau-robot venu du futur. Cette rencontre donnera lieu à une grande quête et à la découverte de nouveaux compagnons!



## La terrible tempête

Au menu du roman illustré La Terrible Tempête : une mystérieuse télécommande qui contrôle la température, des personnages charmants, mais insoucians, une météo déchaînée et des amis à sauver! « Jouer avec le climat peut avoir de graves conséquences... Cosmo et sa bande d'amis l'apprendront rapidement à leurs dépens. Devant l'immense tempête qui s'abat sur la planète, nos héros devront faire preuve de beaucoup d'ingéniosité et de détermination », annonce Pat Rac.



## L'incroyable odyssée

Une nouvelle aventure palpitante attend Cosmo et ses amis alors qu'ils font la rencontre d'un mystérieux personnage qui les entraîne sur la planète Éko. Remplie d'humour, d'intrigue et d'action, cette grande odyssée forcera nos héros à se mesurer à une dangereuse pieuvre géante, à un monstre mécanique sans pitié, mais surtout, à des individus malintentionnés qui bouleversent l'équilibre d'Éko. Cosmo et ses amis parviendront-ils à éliminer ce terrible fléau qui menace l'ensemble des habitants de cette planète?

Prix et reconnaissances



Soutenu par des  
organisations phares  
en environnement



Lauréat du  
**PRIX TAMARACK**  
2011



Ces livres sont aussi disponibles en version papier.

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

# 5e et 6e année Programme de lecture Cosmo le dodo

Après avoir lu le hors série, 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!



# 5e et 6e 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. Détecter 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

d. Détecter les emboîtements ou les superpositions  
(ex. : rêve raconté, histoire dans l'histoire)

##### 3. Principaux éléments littéraires

a. Identifier le thème et les sous-thèmes du récit

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

f. Identifier les stéréotypes (idées toutes faites sur les personnages)

### 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

b. Confirmer, nuancer ou changer son interprétation à la suite des échanges

##### 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. Constater ses difficultés de lecture

b. Reconnaître ses réussites et ses progrès

### Apprécier des œuvres littéraires

#### Connaissances

##### 1. Monde du livre

a. Connaître 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 hors série de Cosmo le dodo

a. Dégager quelques caractéristiques du mini-roman hors-série.

b. Prendre conscience des émotions ressenties ou des sentiments éprouvés au contact des oeuvres (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

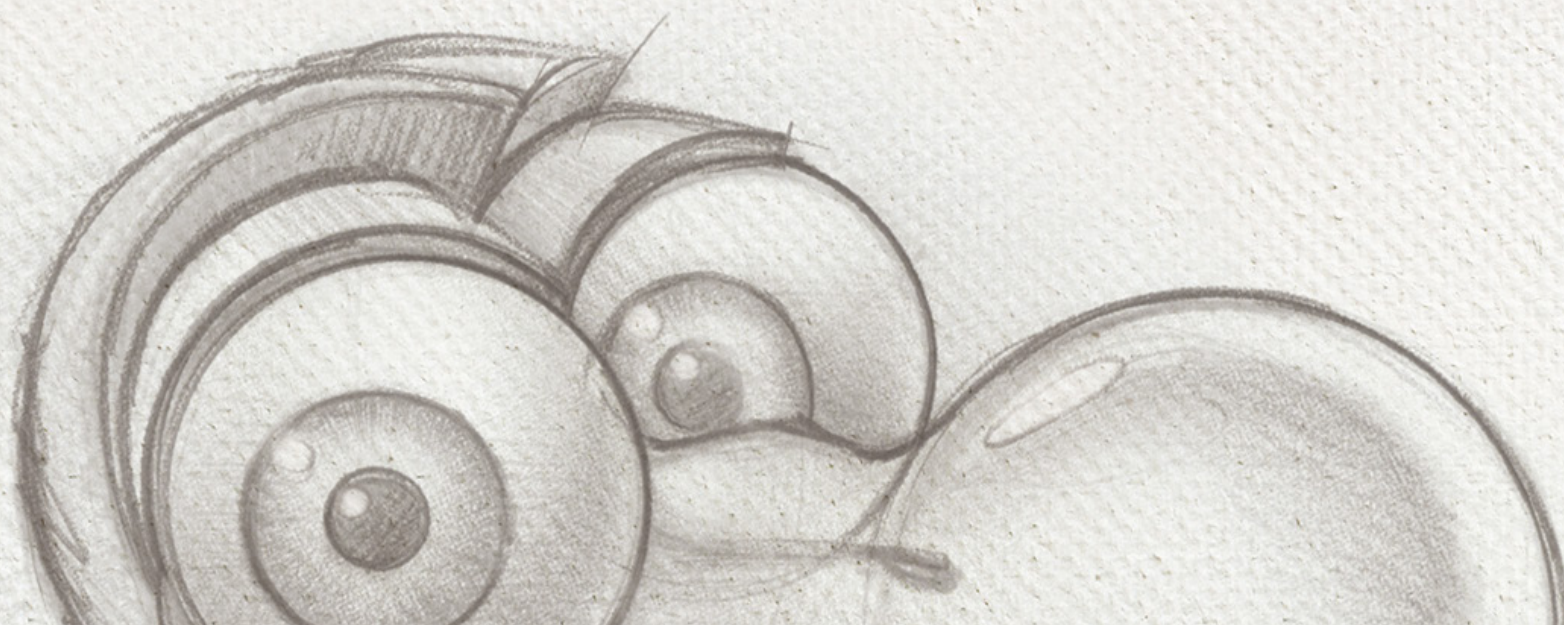
e. Constater les variantes d'une oeuvre (ex. : transformation des personnages, des

lieux, de l'histoire; transposition d'un conte en bande dessinée ou d'un roman en film)

f. Relever les éléments de la présentation qui dénotent une forme d'originalité (ex. : illustration, typographie, format)



**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<sup>MC</sup>



« 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**