

HÉROS EN CLASSE

Programme de lecture

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

Niveau de lecture	4
Présentation du livre	5
Les 3 étapes du programme	6
Animation en temps réel / Jeu-questionnaire	7
Compétences visées	8
Grille de tarifs	9
Titres à venir	10
Qui est Cosmo?	11-13

HÉROS EN CLASSE

Programme de lecture

**Afin de correspondre au niveau de lecture
de vos élèves, nous vous proposons :**

Niveau 1

Débutant

Album

44 pages

1 000 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.

Niveau 1
Débutant

Album
44 pages
1 000 mots



La recherche du joyau

Au moment d'atterrir sur une nouvelle planète, Cosmo et 3R-V peuvent difficilement se poser. Le sol est parsemé de trous. Tornu, le creuseur, cherche avec acharnement un joyau caché. Cosmo s'inquiète de l'état de la planète. Jusqu'où ira Tornu pour trouver son joyau ?

[Télécharger l'album en PDF](#)

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

Niveau 1

Programme de lecture Cosmo le dodo

Clé en main et facile à utiliser!**1** Téléchargez l'album en format PDF**2** En faire la lecture avec vos élèves**3** Réservez la visite de Cosmo en classe!

Notre héros animera en temps réel un **jeux-questionnaire** en lien avec l'album lu par les élèves.

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



Recevez la visite de Cosmo le dodo en classe!

Notre héros animera un **jeux-questionnaire** en lien avec l'album lu par vos élèves.



Grâce à la magie de l'**animation en temps réel**, Cosmo apparaît dans votre classe sur votre écran blanc pour animer un **jeux-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!



Héros en classe propose une interaction respectueuse des habiletés linguistiques et des différences culturelles de chacun, contribuant à rehausser l'estime de soi des élèves et à construire une identité forte et engagée.



L'animation en temps réel.
Vivez une expérience unique avec vos élèves!

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

Le programme de lecture comprend :

- 1 livre de Cosmo en format PDF
- 1 atelier animé en temps réel de 45 minutes avec Cosmo

Nombre de classes	Prix par classe	Coût total du programme
12	180,00 \$	2 160,00 \$
24	177,50 \$	4 260,00 \$
50	175,00 \$	8 750,00 \$
100	172,50 \$	17 250,00 \$
200	167,50 \$	33 500,00 \$
300	162,50 \$	48 750,00 \$
400	157,50 \$	63 000,00 \$
500	152,50 \$	76 250,00 \$

Note : Taxes en sus

Pour plus d'information contactez :

Alexandre Racine

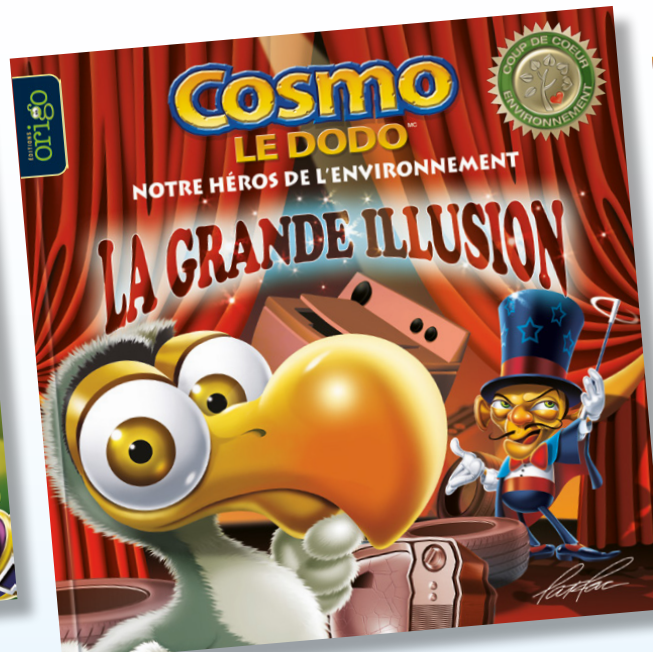
(450) 259-1804

alexandre@herosenclasse.com



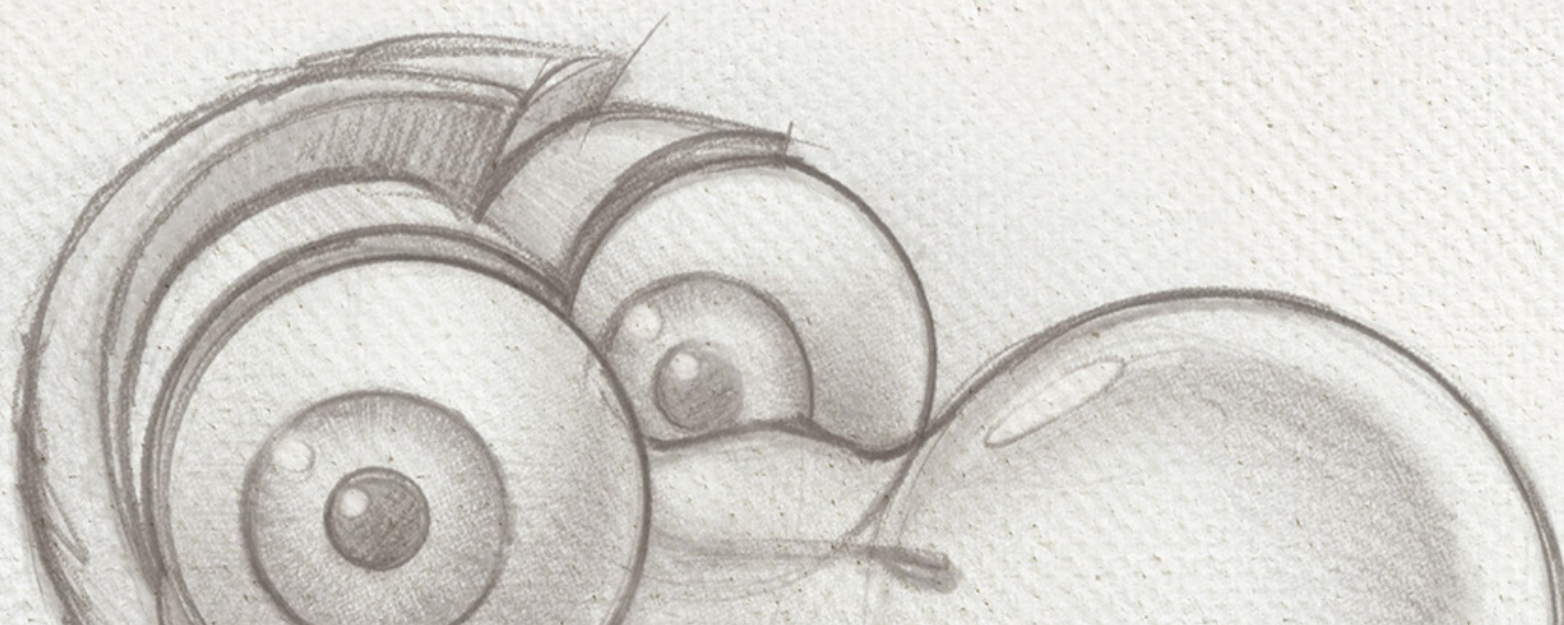
LES AVENTURES DE
Cosmo
LE DODO™

Autres albums à venir



Si vous désirez poursuivre l'aventure avec vos élèves, d'autres albums et ateliers seront bientôt disponibles. Nous vous aviserons le moment opportun.

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 dromes 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!

Visitez notre site Web
www.herosenclasse.com

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