

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 3
Avancé

Hors-série

250 à 300 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-déeries 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.

Niveau 3

Avancé

Hors-série

280 pages

15 000 mots



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!

[Télécharger le hors-série en PDF](#)

Prix et reconnaissances



*Soutenu par des
organisations phares
en environnement*



*PRIX PHÉNIX
DE L'ENVIRONNEMENT
Catégorie éducation
et sensibilisation*



Lauréat du
PRIX TAMARACK
2011



Niveau 3

Programme de lecture Cosmo le dodo

Clé en main et facile à utiliser!

1 Télécharger le hors-série



2 Lecture du hors-série par vos élèves

- Livre PDF sur tablette ou ordinateur personnel

3 Réserver la visite de Cosmo en classe!

Notre héros animera en temps réel un **jeu-questionnaire** en lien avec le hors-série 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 le livre lu par les élèves.



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!



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

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

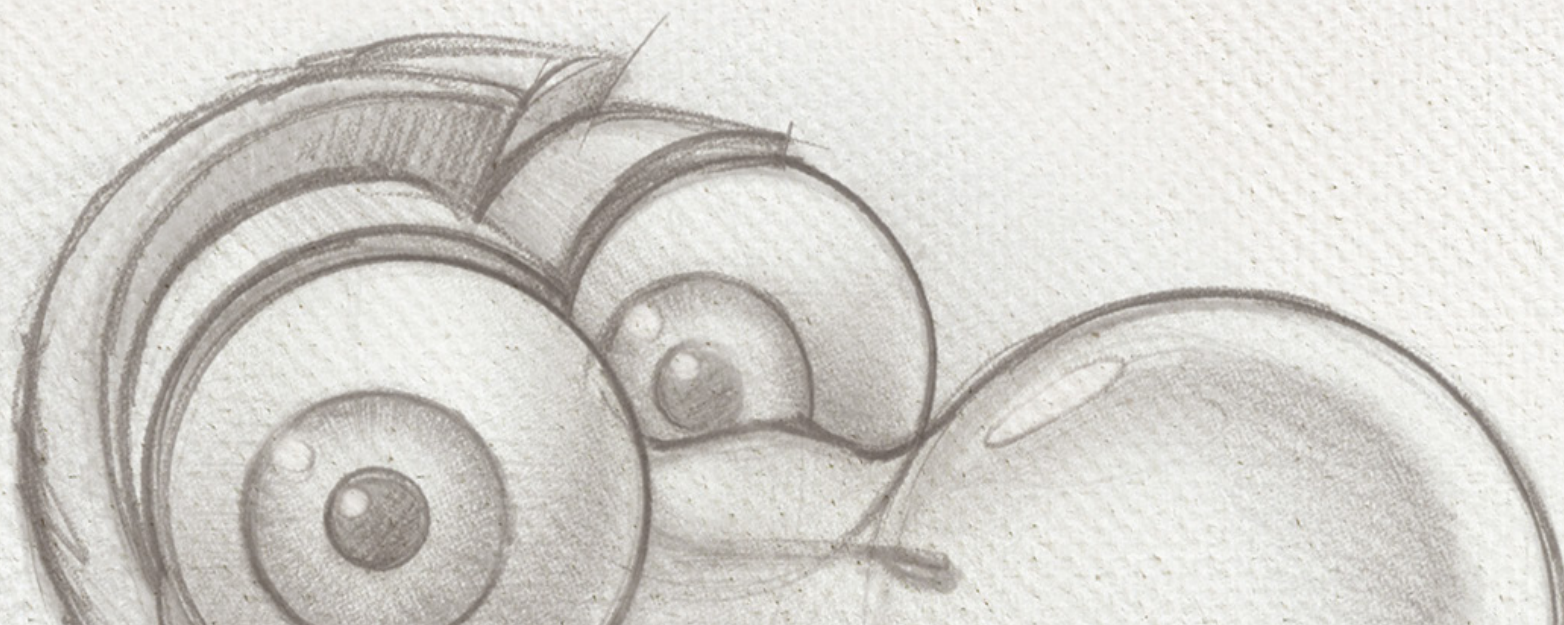


Autres hors-séries à venir



Si vous désirez poursuivre l'aventure avec vos élèves, d'autres hors-séries 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 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 insoucians 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