



Meuh c'est à qui ces grosses fesses-là ?

Éditeur: Fonfon

Auteur: Benoit Dutrizac

Illustrateurs: Bellebrute

editionsfonfon.com

Contenu de la trousse pédagogique

1^{er} cycle

Fiche A *	Lecture interactive
Fiche C	Drôles d'expressions
Fiche D	Jeu de mémoire animalier
Fiche E *	Encourageons notre équipe !
Fiche F	Chasse aux verbes

* Les fiches identifiées par un astérisque sont communes à tous les cycles.



Meuh c'est à qui ces grosses fesses-là ?

Éditeur: Fonfon

Auteur: Benoit Dutrizac

Illustrateurs: Bellebrute

editionsfonfon.com

Lecture interactive*

Meuh c'est à qui ces grosses fesses-là ?

Cycles: Préscolaire, 1^{er}, 2^e et 3^e

Compétence au préscolaire: Communiquer en utilisant les ressources de la langue.

Compétence au primaire: Lire des textes variés.

Préparation de la lecture

Expliquez pourquoi vous avez choisi ce livre.	J'ai choisi ce livre parce que... Ce livre a été écrit par Benoit Dutrizac. As-tu déjà lu une histoire qui ressemblait à celle-ci et qui était écrite par lui ? Elle a été illustrée par Bellebrute. Est-ce que certains d'entre vous ont déjà lu d'autres albums illustrés par ce duo ? Il serait pertinent de faire des liens avec d'autres livres illustrés par Bellebrute.
---	--

Construisez l'intention de lecture à l'aide des éléments suivants:

Présentez le livre, explorez le titre et l'illustration de la page couverture pour établir le contexte.	D'après vous, en regardant la page couverture, qu'est-ce que cet album va nous raconter ?
Interrogez les élèves pour les amener à anticiper l'intrigue. Faites émerger des connaissances antérieures en lien avec l'intention de lecture.	• Qui seront les personnages de l'histoire ? • Où se déroulera cette histoire, selon vous ? • D'après vous, à qui sont ces fesses ? • Est-ce un personnage gentil ou méchant dans l'aventure ? Pourquoi ?

* Canevas adapté de Michèle Drolet, 2008.



Meuh c'est à qui ces grosses fesses-là ?

Éditeur: Fonfon
Auteur: Benoit Dutrizac
Illustrateurs: Bellebrute
editionsfonfon.com

Lisez le résumé qui apparaît en quatrième de couverture. Demandez aux élèves de préciser ce qu'ils retiennent et ce qu'ils réajustent.

- Que vient-on d'apprendre sur l'histoire?
- Qui joue au soccer, selon vous? (Amenez les élèves à la réponse de l'éléphant.)
- Est-ce un bon joueur, d'après vous? Pourquoi?
- Est-ce que son équipe va gagner la partie? Comment?
- En êtes-vous certains?
- Qu'est-ce que l'on va chercher à découvrir?

Invitez les enfants à proposer une intention de lecture (précisez au besoin cette intention).

Nous allons tenter de découvrir si l'équipe de l'éléphant va gagner la partie et, si oui, comment.

Vous pouvez également choisir une autre intention de lecture formulée par les enfants et qui vous semble appropriée.

Pendant la lecture

Procédez à la lecture proprement dite tout en invitant les enfants à anticiper fréquemment la suite.

Laissez les enfants commenter et réagir (certains se rappelleront les hypothèses formulées lors de la préparation de la lecture).

Pages 4-5:

- Pourquoi dit-on que le mouton compte les fermiers?

Mentionnez aux élèves que l'auteur fera beaucoup de jeux de mots comme celui-là au cours de l'histoire pour nous amuser.

Pages 10-11:

- Qu'est-ce que le poussin a murmuré à l'oreille de l'éléphant, selon vous?

Page 12 (juste après le 1^{er} paragraphe):

- Pourquoi réagit-il ainsi?

Pages 22-23:

- Selon vous, qui va gagner la partie? Pourquoi?

Pages 26-27:

- Est-ce un bon choix de recrues de la part de l'entraîneur? Pourquoi?

Pages 28-29:

- Qu'est-ce que le poussin lui a dit à l'oreille, selon vous?

Après la lecture

Poursuivez la réflexion en les invitant à réfléchir à l'intention de départ.

- Finalement, avons-nous découvert ce que nous voulions savoir au départ?
- Quelle équipe a gagné la partie? Comment?



Meuh c'est à qui ces grosses fesses-là ?

Éditeur: Fonfon

Auteur: Benoit Dutrizac

Illustrateurs: Bellebrute

editionsfonfon.com

Choisissez quelques questions parmi les suivantes, en fonction de vos élèves.

Après la lecture, invitez les enfants à exprimer leur amusement, leur plaisir, leur surprise.

Invitez-les à partager leur expérience personnelle, leur interprétation ou leur appréciation de l'histoire.

Questions de compréhension :

- Finalement, était-ce un bon choix de recrues de la part de l'entraîneur ?
- Qui ne semble pas épuisé à la mi-temps ? Pourquoi ?
- Pourquoi appelle-t-on ça « le tournoi interanimal de soccer à sabots, à bec et à queue » ?
- Qu'est-ce que « des âneries » ?

Questions d'interprétation :

- Pourquoi l'entraîneur tient-il absolument à ce qu'Armand soit présent au match ?
- Quel est le personnage le plus important dans l'album ?
- Le chat est-il un personnage heureux dans cette histoire ? Pourquoi ?
- Quel serait le message de l'auteur dans cette histoire ?

Questions de réaction :

- Quel est votre personnage favori dans cette histoire ? Pourquoi ?
- Y a-t-il un personnage qui vous ressemble ? Lequel et pourquoi ?
- Comment vous seriez-vous senti si vous aviez été le canard au moment d'entrer dans la partie ? Expliquez.
- Quel est votre jeu de mots favori ou votre expression favorite dans l'album ? Pourquoi ?

Questions d'appréciation :

- Liriez-vous cette histoire une nouvelle fois ? Pourquoi ?
- Cette histoire vous a-t-elle fait penser à quelque chose que vous connaissez ou que vous avez vécu ?
- Si vous aviez à décrire le style des illustrateurs, que diriez-vous ?

Retour sur la manière de lire

Invitez les enfants à réfléchir à la façon dont ils ont fait la lecture.

- Comment a-t-on procédé pour préparer la lecture ?
- Qu'avons-nous fait pendant la lecture ?
- Qu'a-t-on fait après la lecture ?



Meuh c'est à qui ces grosses fesses-là ?

Éditeur: Fonfon

Auteur: Benoit Dutrizac

Illustrateurs: Bellebrute

editionsfonfon.com

ÉLÉMENTS DU LEXIQUE INTÉRESSANTS À TRAVAILLER** :

Comme il y a beaucoup d'éléments du lexique intéressants à travailler, vous devrez faire une sélection en fonction de vos élèves, surtout lors de la deuxième lecture.



vacarme

barrit

réplique

retentit

me fait défaut

tension

gradins

piqué au vif

s'emporte

de la corne aux pieds

sang neuf

** Pour plus de précisions, voir sur le site l'onglet « Enseignants », sous le lien *La lecture interactive*.



Meuh c'est à qui ces grosses fesses-là ?

Éditeur: Fonfon

Auteur: Benoit Dutrizac

Illustrateurs: Bellebrute

editionsfonfon.com

Drôles d'expressions

Cycles: Préscolaire et 1^{er}

Compétence au préscolaire: Communiquer en utilisant les ressources de la langue.

Compétence au primaire: Écrire des textes variés.

Une expression bien utilisée ajoute du style et du rythme à une histoire. Par contre, pour plusieurs élèves de cet âge, le sens figuré des expressions ne fait pas encore partie de leurs connaissances sur la langue. C'est donc l'occasion pour en explorer quelques-unes à l'oral et même pour en orthographier certaines à l'aide de la démarche des orthographes approchées.

Consignes:

- Demandez aux élèves de faire le rappel collectivement de l'album *Meuh c'est à qui ces grosses fesses-là ?*
- Aidez les élèves à remarquer que l'on fait énormément référence aux animaux dans l'histoire, non seulement pour les personnages, mais aussi dans ce que l'on appelle des « expressions ».
- Expliquez sommairement aux enfants ce qu'est une expression.
- Donnez quelques exemples courants comme: *être dans la lune*, *donner un coup de main* ou *avoir le cœur gros*.
- Relisez la page 16 et demandez-leur s'ils ont entendu une expression se rapportant à un animal, soit l'expression *être doux comme un agneau*.
- Demandez-leur s'ils en connaissent le sens.
- Faites avec eux des hypothèses sur le sens à l'aide des indices du texte: illustrations, contexte...
- Expliquez-leur le sens si nécessaire.
- Refaites la démarche avec la page 26, soit l'expression *être une poule mouillée*.
- Présentez ensuite une première image de votre choix, qui illustre une expression dans son sens propre (fournie à la suite des consignes).
- Allez relire la page de l'album où elle est utilisée.
- Faites des hypothèses et donnez le sens si nécessaire.



Meuh c'est à qui ces grosses fesses-là ?

Éditeur: Fonfon

Auteur: Benoit Dutrizac

Illustrateurs: Bellebrute

editionsfonfon.com

- Faites remarquer aux enfants que l'expression n'est pas écrite sur la feuille.
- Proposez-leur de vous aider à l'écrire dans le grand rectangle avec la démarche des orthographes approchées.
- Choisissez de le faire d'abord collectivement pour donner un exemple ou formez des duos ou des trios d'écriture pour accomplir la tâche.
- Déterminez également, en fonction de vos élèves, s'ils écriront seulement un mot par équipe ou l'expression au complet.
- Faites un retour collectif après les tentatives d'écriture et donnez la norme orthographique.
- Refaites l'activité avec une autre des expressions fournies.
- Affichez la ou les expressions travaillées en classe pour favoriser le transfert.
- Tentez d'utiliser correctement l'expression dans vos interactions verbales de la journée ou de la semaine. Si certains élèves l'utilisent à leur tour correctement, mentionnez-le spontanément à l'ensemble du groupe.



Meuh c'est à qui ces grosses fesses-là ?

Éditeur: Fonfon

Auteur: Benoit Dutrizac

Illustrateurs: Bellebrute

editionsfonfon.com

Écris la bonne expression dans le rectangle.





Meuh c'est à qui ces grosses fesses-là ?

Éditeur: Fonfon

Auteur: Benoit Dutrizac

Illustrateurs: Bellebrute

editionsfonfon.com

Écris la bonne expression dans le rectangle.





Meuh c'est à qui ces grosses fesses-là ?

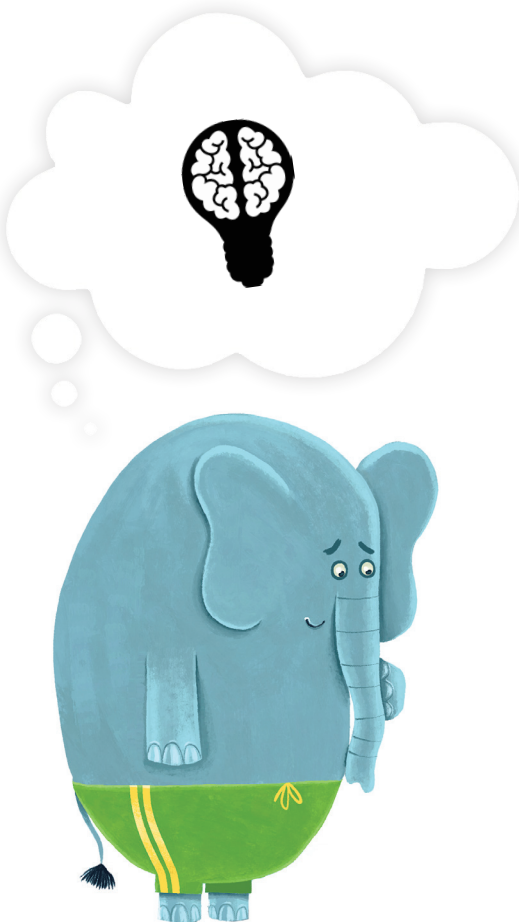
Éditeur: Fonfon

Auteur: Benoit Dutrizac

Illustrateurs: Bellebrute

editionsfonfon.com

Écris la bonne expression dans le rectangle.





Meuh c'est à qui ces grosses fesses-là ?

Éditeur: Fonfon

Auteur: Benoit Dutrizac

Illustrateurs: Bellebrute

editionsfonfon.com

Jeu de mémoire animalier

Cycles: Préscolaire et 1^{er} (1^{re} année)

Compétences au préscolaire: Construire sa compréhension du monde ; communiquer en utilisant les ressources de la langue.

Compétence au primaire: Reasonner en utilisant des concepts mathématiques.

Avec les tout-petits, la mémoire est un aspect que l'on doit travailler constamment. Le traditionnel jeu de mémoire est généralement une activité appréciée par ces derniers. Par contre, dans la fiche qui suit, nous vous proposons un défi supplémentaire pour rehausser le jeu.

Consignes:

- Photocopiez les cartes du jeu.
- Photocopiez les petits cartons *du plus petit au plus grand* / *du plus grand au plus petit* (cartes de pige préscolaire) ou *ordre croissant* / *ordre décroissant* (cartes de pige première année) si nécessaire.
- Informez vos élèves qu'avec le jeu de mémoire proposé le degré de difficulté sera un peu plus gros que d'habitude. En effet, il n'y aura pas deux, mais bien trois cartes à trouver.
- Avertissez-les que, une fois les trois cartes retournées, ils devront observer les personnages sur la carte et les placer devant eux, du plus petit au plus grand s'ils sont en maternelle, ou en ordre croissant ou décroissant s'ils sont en première année.
- Décidez au préalable si les élèves auront la même consigne de classement pour toute la partie ou s'ils la pigeront à chaque trio trouvé.



Meuh c'est à qui ces grosses fesses-là ?

Éditeur: Fonfon

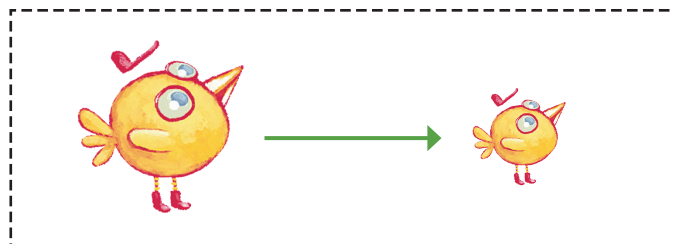
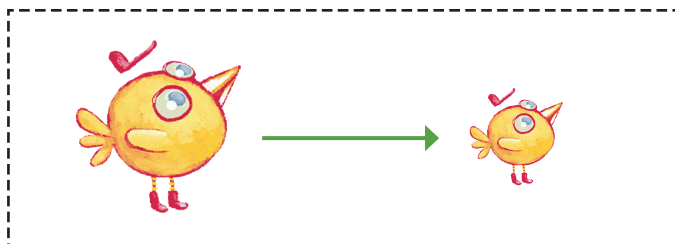
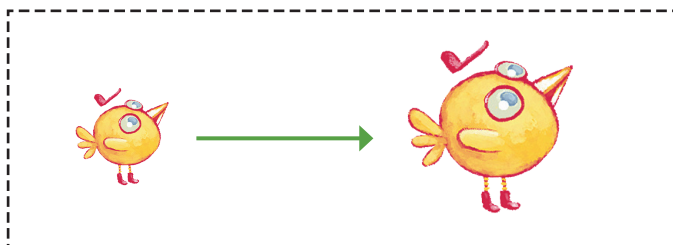
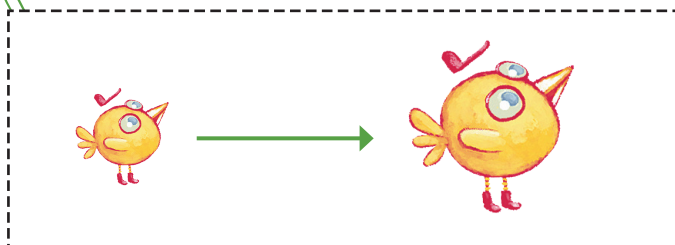
Auteur: Benoit Dutrizac

Illustrateurs: Bellebrute

editionsfonfon.com



Cartes de pige pour les élèves du préscolaire



Cartes de pige pour les élèves de première année





Meuh c'est à qui ces grosses fesses-là ?

Éditeur: Fonfon

Auteur: Benoit Dutrizac

Illustrateurs: Bellebrute

editionsfonfon.com





Meuh c'est à qui ces grosses fesses-là ?

Éditeur: Fonfon

Auteur: Benoit Dutrizac

Illustrateurs: Bellebrute

editionsfonfon.com





Meuh c'est à qui ces grosses fesses-là ?

Éditeur: Fonfon

Auteur: Benoit Dutrizac

Illustrateurs: Bellebrute

editionsfonfon.com

Encourageons notre équipe !

Cycles: Préscolaire, 1^{er}, 2^e et 3^e

Compétences au préscolaire: Agir avec efficacité au plan sensoriel et moteur; construire sa compréhension du monde; communiquer en utilisant les ressources de la langue.

Compétences au primaire: Raisonner en utilisant des concepts mathématiques; réaliser une création plastique.

Certains personnages de l'album *Meuh c'est à qui ces grosses fesses-là ?* assistent au tournoi interanimal de soccer à sabots, à bec et à queue. Ils auraient certainement aimé avoir un fanion (drapeau) aux couleurs de leur équipe pour pouvoir l'encourager. Créez-le avec vos élèves grâce à l'activité qui suit.

Consignes:

- Faites un court rappel de l'histoire avec les élèves.
- Demandez-leur si certains sont déjà allés voir des matchs sportifs et s'ils avaient une façon particulière d'encourager leur équipe.
- Dirigez la discussion vers les fanions aux couleurs des équipes sportives.
- Questionnez les élèves sur leurs préférences quant aux deux équipes présentées dans l'album.
- Proposez à vos élèves de créer un fanion aux couleurs de l'équipe qu'ils auront choisie.
- Montrez-leur des exemples trouvés sur le Web.
- Énumérez avec eux les éléments que l'on voit habituellement sur un fanion, soit au moins le nom de l'équipe et quelques motifs colorés.
- Expliquez-leur que les motifs du fanion devront être faits selon les consignes mathématiques que vous leur donnerez. Choisissez ces consignes en fonction du niveau scolaire de vos élèves. Voici quelques exemples pour vous inspirer:
 - Un nombre déterminé de cercles, de carrés, de rectangles, de losanges, de différentes sortes de triangles, etc.
 - Des formes avec une couleur précise, une grandeur précise, placées en suites logiques, à l'aide d'une frise, d'un dallage, etc.
 - Un fanion avec des mesures précises, un périmètre précis, une forme précise, etc.
 - Des couleurs ou des formes représentant une certaine fraction ou un pourcentage.
 - Tout autre élément qui vous semble pertinent en fonction de votre programme de formation.



Meuh c'est à qui ces grosses fesses-là ?

Éditeur: Fonfon

Auteur: Benoit Dutrizac

Illustrateurs: Bellebrute

editionsfonfon.com

- Optez, si vous le souhaitez, pour la variante où ce sont les élèves qui choisissent les consignes mathématiques pour créer leur fanion.
- Informez-les qu'ils devront par la suite vous expliquer leur création à l'aide du langage mathématique.
- Permettez aussi aux élèves de faire un fanion pour une équipe sportive de l'école ou de la ville. Ce sera encore plus concret pour eux !



Meuh c'est à qui ces grosses fesses-là ?

Éditeur: Fonfon

Auteur: Benoit Dutrizac

Illustrateurs: Bellebrute

editionsfonfon.com

Chasse aux verbes

Cycles: 1^{er}, 2^e et 3^e

Compétence au primaire: Écrire des textes variés.

Lorsque l'on utilise la littérature jeunesse en classe, on cherche souvent des façons d'enseigner la grammaire en même temps. Dans la prochaine activité, nous vous proposons de travailler l'identification des verbes dans une phrase de manière ludique. En effet, ce sera fait sous forme de compétition en équipe.

Consignes:

- Faites avec vos élèves une révision des caractéristiques du verbe.
- Inscrivez-les au tableau ou attirez leur attention sur l'affiche de la classe qui les présente, si vous en avez une.
- Révisez avec eux les manipulations syntaxiques qu'ils ont apprises pour identifier le verbe.
- Inscrivez-les au tableau ou attirez leur attention sur l'affiche de la classe qui les présente, si vous en avez une.
- Informez-les que, dans l'activité qui suit, ils devront utiliser les caractéristiques et les manipulations syntaxiques apprises pour trouver certains verbes dans l'album, selon vos consignes.
- Formez des équipes de trois ou de quatre élèves.
- Choisissez une façon de nommer chacune des équipes.
- Dessinez un tableau de pointage portant le nom de chacune des équipes.
- Inscrivez le nom de chaque équipe sur un bout de papier pour une pige éventuelle.
- Donnez les consignes suivantes aux élèves:
 - J'afficherai une double page de l'album à l'avant et je vous donnerai une consigne afin de trouver un verbe.
 - En équipe, vous devrez trouver ce verbe et le vérifier à l'aide des manipulations syntaxiques apprises.
 - Lorsque vous serez certains de votre réponse, vous l'écrirez sur le petit tableau effaçable de l'équipe (ou sur une feuille) et vous la cacherez en attendant mon signal.
 - À mon signal, un responsable de l'équipe lèvera le tableau dans les airs (ou la feuille) pour que je le voie bien.



Meuh c'est à qui ces grosses fesses-là ?

Éditeur: Fonfon

Auteur: Benoit Dutrizac

Illustrateurs: Bellebrute

editionsfonfon.com

- Chaque équipe ayant une bonne réponse aura un point.
- À chaque tour, une équipe sera désignée par une pige afin de justifier à l'ensemble du groupe la bonne réponse à l'aide des manipulations syntaxiques et des autres informations pertinentes.
- Si l'équipe justifie correctement la réponse, elle obtiendra un point supplémentaire.
- L'équipe ne pourra pas être pigée de nouveau tant que toutes les équipes ne l'auront pas été lors d'une même ronde.
- Donnez des indices sur le verbe à trouver en lien avec le temps de conjugaison, la personne et le nombre, la forme à l'infinitif, le modèle de conjugaison, un radical, une terminaison, etc.
- Combinez les indices si vous le souhaitez.
- Donnez un exemple avec un verbe pour commencer.
- Acceptez plusieurs réponses, le cas échéant, selon les choix de verbes que vous aurez faits.
- Effectuez autant de rondes que vous le souhaitez.
- Découpez des feuilles blanches si vous n'avez pas de petits tableaux effaçables ou procurez-vous des assiettes de plastique dans les magasins à bas prix.