

Fiche pédagogique

Document préparé par Annie Lalonde



• Résumés •

Supergroin contre le terrible verre d'eau (tome 1)

Gélinotte a un problème. Un ÉNORME problème : pendant son sommeil, elle a renversé un verre d'eau sur sa table de chevet. Pour réparer le dégât, devra-t-elle alerter l'armée, la police ou les pompiers ? À moins que SUPERGROIN, le cochon qui a toutes les solutions, ne vienne à sa rescousse ?

ISBN : 978-2-89714-175-2



Supergroin contre l'épouvantable ouin! ouin! (tome 2)

Grelot a un problème. Un ÉPOUVANTABLE problème : son petit frère Boulet s'est réveillé et pleure à chaudes larmes. Est-il tombé en bas de sa couchette ? A-t-il été attaqué par un monstre à deux nez ? Mais non ! Il est sûrement malade. Très, très malade. Que peut bien faire Grelot pour le sauver ? Et si SUPERGROIN, le cochon qui a toutes les solutions, venait à sa rescousse ?

ISBN : 978-2-89714-237-7



Supergroin contre les infâmes mitaines (tome 3)

Toinette a un problème. Un TERRIBLE problème. C'est l'heure de la récréation et elle ne trouve pas ses mitaines. Sans elles, les mains de la fillette vont geler comme des glaçons ! Devenir bleues ! Ou même tomber ! Waaaaaaa ! Toinette ne pourra plus jamais écrire, ni dessiner, ni jouer du piano, ni manger ! Que faire ?

ISBN : 978-2-89714-320-6

Texte de : CAROLE TREMBLAY

Illustrations de : BACH

LES ÉDITIONS DE LA BAGNOLE

Genre : Mes albums à bulles

Prix : 16,95 \$



• Informations pédagogiques •

Chers éducateurs et enseignants, cette fiche pédagogique propose des activités aussi ludiques que pédagogiques liées aux trois premiers albums-BD *Supergroin*. Comme les histoires ne sont pas rattachées entre elles, il est possible de les travailler dans l'ordre ou dans le désordre voire simultanément en formant des sous-groupes de lecteurs.

DISCIPLINES TOUCHÉES

Français, art dramatique et arts plastiques

COMPÉTENCES DISCIPLINAIRES

Français

Textes qui mettent en évidence le choix des mots, des images et des sonorités

Art dramatique

Motricité globale et expression

Arts plastiques

Motricité fine, observation et création, la bande dessinée

NIVEAUX SCOLAIRES

Éducation préscolaire / Premier et deuxième cycle du primaire



• Pourquoi lire ces albums ? •

Parce qu'ils font partie de la collection mes albums à bulles aux Éditions de la Bagnole !

Les albums *Supergroin* font partie de la collection d'albums-BD « Mes albums à bulles » qui permet aux enfants d'âge préscolaire et aux premiers lecteurs de découvrir l'univers de la bande dessinée.

À mi-chemin entre l'album illustré et la bande dessinée traditionnelle, cette collection propose des histoires simples remplies de rebondissements, de fantaisie et d'humour, racontées davantage par les images que par le texte. Ainsi, même s'il ne sait pas encore lire, l'enfant peut aisément « relire » l'histoire tout seul comme un grand en suivant les images.

• Niveaux de difficulté des activités •

Facile (*) / Intermédiaire (**) / Difficile (***)

+ Indique une variante pour faciliter ou compliquer l'exercice proposé.

• Activité d'introduction •

GROIN ! GROIN !

Activité de groupe * à **

Français : l'onomatopée sous forme de jeu

Art dramatique : Motricité globale et association d'idées

Découvre les superpouvoirs de l'**onomatopée** — mot qui évoque le cri ou le bruit d'un être ou d'une chose — dont regorgent les albums-BD *Supergroin* grâce à un jeu d'associations quelque peu sonore...

ÂGE ET NOMBRE DE PARTICIPANTS

4 ans et +

8 joueurs et +

LIEUX

Grand local, cour d'école ou parc.



PRÉPARATION POUR L'ÉDUCATEUR OU L'ENSEIGNANT

En vous inspirant de l'album *Supergroin* choisi, sélectionner et imprimer en double — voire en triple — une banque d'images ou de mots (animaux, véhicules, objets) dont les cris ou les sons qu'ils émettent pourront être reproduits par les enfants. Prévoir une image (un mot) différente par duo ou trio d'enfants.

Suggestions : Un cochon, un chien, un lapin, un lion, un poisson, un monstre, un hélicoptère, un camion de pompier, une ambulance, un bébé, une horloge, une cloche.



BUT DU JEU

Chaque participant doit retrouver le plus rapidement possible le ou les joueurs qui reproduisent le même cri ou son que lui en vue de s'initier à l'onomatopée.



DÉROULEMENT DE L'ACTIVITÉ :

1. Expliquer les règles du jeu et distribuer une image ou un mot à chaque enfant. **Attention :** le contenu doit rester secret !
2. Inviter les participants à se disperser dans le local. À votre signal, les joueurs émettent en chœur le cri/son lié à l'image (au mot) reçue, et ce, jusqu'à ce qu'ils retrouvent le ou les autres membres de son équipe. À cette étape, **seuls les sons et les cris sont permis !** Ex. : *J'ai reçu l'image d'un cochon. Je me promène en grouinant jusqu'à ce que je retrouve mon ami cochon.*
3. Lorsqu'une équipe est réunie, elle se statue en improvisant une position ayant en lien avec cette image (ce mot). Ex. : *J'ai reçu l'image d'un camion de pompier, je me transforme en statufié en faisant semblant d'éteindre un feu.*
4. Le jeu se termine lorsque tous se sont transformés en statues.
5. Faire un retour sur l'activité afin d'expliquer ce qu'est une onomatopée !



Variante : Faciliter l'exercice en ne tenant pas compte de l'exercice d'art dramatique présenté à l'étape 3.



• Activités de lecture •

SUPERGROIN A LA SOLUTION !

Activité de groupe * à ***

Français : Compréhension de lecture et anticipation, la BD, l'onomatopée et la rime

Tu crois devoir enfile une cape pour développer tes superpouvoirs de lecteur ? Nul besoin. Supergroin est là et a la solution ! Pour t'aider, il t'invite à anticiper certains passages de l'histoire grâce aux illustrations de Bach et à découvrir toute la puissance des mots dont use l'auteure Carole Tremblay !

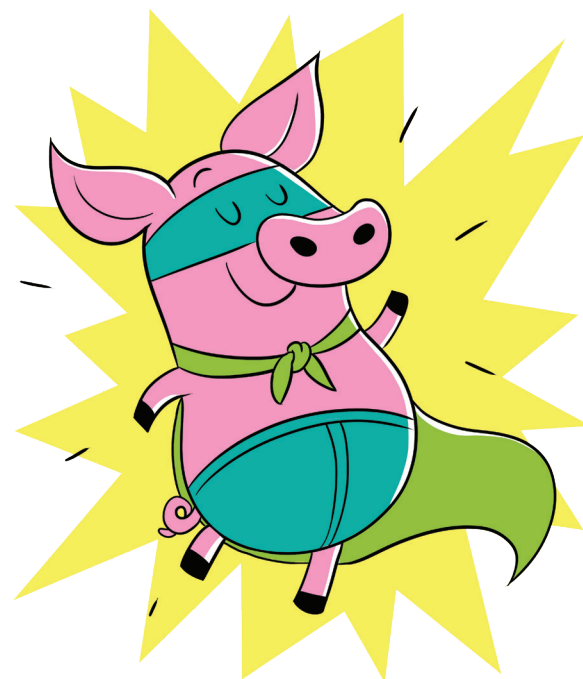
Avant la lecture :

1. Présenter la première de couverture de l'album-BD aux enfants (ne pas lire le titre). Les inviter à répondre à cette question en ne se basant que sur l'illustration : « À ton avis, le héros de cette histoire est » :
 - a. Une vedette de cinéma.
 - b. Un superhéros.
 - c. Un animal bien ordinaire.

Convier les enfants à justifier leur choix en donnant un exemple lié à l'illustration (Ex. : éléments du costume comme la cape et le bandeau aux yeux, arrière-plan étoilé, etc.)

2. Enchaîner avec cette question : « Selon toi, quel superpouvoir pourrait avoir ce superhéros ? »
3. Lire le titre de l'album et demander : « Quel nom porte le héros de cette histoire ? » « À ton avis, pourquoi l'auteure lui a-t-elle donné ce nom ? »
Indices : Le personnage de Supergroin est un animal, peux-tu l'identifier ? Imite le cri du cochon.

En profiter pour expliquer ou pour rappeler ce qu'est une onomatopée.



Pousser l'exercice : Relever l'adjectif contenu à l'intérieur du titre et le remplacer par un synonyme. Ex. : *Supergroin contre les vilaines mitaines*

4. Relever les autres informations se trouvant sur la première de couverture: nom de l'auteure et de l'illustratrice, numéro de l'album et collection. S'attarder au nom donné à celle-ci pour expliquer ce qu'est une **bulle** et la forme qu'elle prend selon son utilisation: paroles, pensées ou rêves. (Survol seulement, sera exploité en cours de lecture!)

5. Présenter les deux premières pages de l'histoire afin d'initier les jeunes lecteurs à la **bande dessinée**. Exemples d'éléments à relever:

o Que contiennent les **cases**? Une succession d'images illustrant l'action (racontant l'histoire), des bulles — aussi nommées *phylactères* dans les BD —, des onomatopées pour évoquer les bruits.

o Les cases sont-elles toutes de la même grandeur? Non.

o Comment lit-on ces cases: de gauche à droite ou de haut en bas? De gauche à droite.



Pousser la réflexion: Les albums-BD *Supergroin* présentent également de courtes phrases narratives sous les cases ce qui n'est pas propre aux bandes dessinées traditionnelles. C'est donc à la fois un album et une bande dessinée. Présenter une BD traditionnelle aux jeunes lecteurs afin de comparer!



Pendant la lecture:

Voici quelques pistes pédagogiques pouvant être exploitées en cours de lecture. À adapter à l'âge et au niveau du jeune lecteur.

• L'anticipation par les images, les sons:

o Convier les enfants à vous aider à lire certains passages de l'histoire. Pour ce faire, arrêter votre lecture et pointer l'image afin qu'ils complètent la phrase. Exemple:

Album 1 (p. 1): « *Ouille!!!* » « *Que se passe-t-il? Papa a-t-il reçu un coup de _____ (marteau) sur la tête?* » « *Aïe!!!* » « *Maman s'est-elle coincé un orteil dans _____? (une trappe à souris)* »

o Faire de même pour déceler quelques **onomatopées** inscrites à l'intérieur des cases. À l'inverse, lire l'onomatopée et demander aux enfants d'anticiper ce qui est écrit. Exemples: **Album 2 (p.3):** « *Ses parents? Non, ils dorment.* » (onomatopée ZZZZZZ) « *Le chien? Non il ronfle.* » (onomatopée RRRRRR) « *Le poisson rouge? (onomatopée Bloup Bloup) Non plus.* »

Album 3 (p.1): « *Quand soudain DRING! C'est l'heure _____.* » (Rép. ... de la récréation)

o Travailler l'association d'idées en conviant les jeunes lecteurs à proposer d'autres actions en lien avec le passage de l'histoire. Exemples :

Album 1 (p.5) : « Il faut prévenir quelqu'un d'urgence » « L'armée ? » « La police ? » « Les pompiers ? » Qui d'autres Gélinothe aurait-elle pu appeler ?

Album 3 (p. 6) : « Je ne pourrai plus jamais écrire ni dessiner ! » « Ni jouer du piano ni manger ! » Comme Toinette, imagine que tes mains sont tombées parce qu'elles ont gelé. Tu ne pourrais donc ni _____ ni _____. À toi d'imaginer !



- **Les bulles de paroles :** La bulle de parole est généralement ronde, mais peut être présentée sous une autre forme selon l'émotion, le volume ou l'intonation que l'auteur et l'illustrateur souhaitent transmettre. Comparer quelques bulles dont la forme diffère pour identifier l'émotion qui s'en dégage.
- **La rime :** Aider les enfants à repérer des rimes à l'intérieur de l'album en arrêtant votre lecture pour demander : « Qu'ont en commun ces mots ? » « Connais-tu d'autres mots rimant avec ce son ? » Exemples :
Album 1 (p.8) : « Qui est là ? » « Un lapin ? Un pingouin ? Un Martien ? Un Sapin ? »
Album 2 (p.9) : « Qui est là ? » « Un espion ? Un lion ? Un champion ? Un cornichon ? »
Album 3 (p. 16) : « Et où les as-tu rangées ? » « Dans tes poches ? Dans ta sacoche ? Sous une cloche ? Sous une roche ? »
- **Savoir résoudre un problème :** Dans chaque album, la solution proposée par *Surgroin* déçoit le personnage central de l'histoire par sa banalité. S'en suit une escalade de solutions avancées par *Supergroin* et ce dernier. Inviter les enfants à participer à cette escalade de solutions en y allant de leurs propositions.

Après la lecture :

1. Une fois la lecture de l'album terminée, amener les enfants à en résumer l'histoire en répondant oralement (ou par écrit) à ces questions à l'aide de phrases complètes :
 - a. **Où se déroule cette histoire ? Réponses :** *Albums 1.* → Cette histoire se déroule dans la maison (ou la chambre) de Gélinothe. *Album 2* → Cette histoire se déroule dans la maison de Grelot. *Album 3* → Cette histoire se déroule à l'école de Toinette.

- b. À quel moment de la journée se déroule cette histoire? **Réponses :** Albums 1 et 2 → Cette histoire se déroule la nuit. Album 3 → Cette histoire se déroule à l'heure de la récréation.
- c. Quel problème rencontre (Nommer le personnage selon l'album) au début de l'histoire? **Réponses :** Album 1 → Pendant la nuit, Gélinotte renverse un verre d'eau sur sa table de chevet. Album 2 → Pendant la nuit, le petit frère de Grelot se réveille et pleure à chaudes larmes. Album 3 → À l'heure de la récréation, Toinette ne trouve pas ses mitaines et il fait froid.
- d. Quelle est la solution apportée par Supergroin? **Réponses :** Album 1 → Supergroin éponge l'eau avec un torchon. Album 2 → Supergroin remet la suce dans la bouche de Boulet et remonte la couverture sur le bébé. Album 3 → Supergroin demande à Toinette de se rappeler le moment et le lieu où elle a rangé ses mitaines la dernière fois.
2. Selon Supergroin, quel est son superpouvoir? **Réponse :** Supergroin croit avoir le superpouvoir d'avoir toutes les solutions.
3. À ton avis, Supergroin a-t-il vraiment des superpouvoirs? Justifie ta réponse à l'aide d'une phrase complète. **Exemple de justification :** Non parce que ses solutions sont si simples que tout le monde peut y penser.
4. Dans chacune de ses histoires, Supergroin s'empare d'un vêtement ou d'un objet qui ne lui appartient pas avant d'entamer «la petite danse de la solution». Convier les enfants à se dégourdir les jambes en l'imitant. Saisir un objet ou un vêtement et le poser sur sa tête avant d'improviser «la danse de la solution»!

Tu vois, devenir un superlecteur n'est pas si compliqué!



BOUM!BADABOUM!BOUM!

• Activités créatives •

MINI-BD À COMPLÉTER

Activité individuelle ou d'équipe ** à ***

Français : la bande dessinée, écriture et expression orale

Arts plastiques : motricité fine, observation et création

Supergroin t'invite à réaliser une mini-BD inspirée des histoires où il tient la vedette. Pour t'accompagner dans cette superaventure, il a conçu pour toi un canevas narratif qui te sera remis par ton enseignant. À toi de compléter l'histoire!

MATÉRIEL

- Crayons mine et crayons de couleur en bois ,
- 1 crayon-feutre noir à pointe fine ,
- 1 Canevas narratif (à imprimer, fourni en annexe).

1. À l'aide d'exemples tirés de l'album-BD *Supergroin*, explorer les éléments visuels de base d'une BD avec les élèves.

o **La case** (aussi appelée vignette) : contient le dessin et peut changer de dimension.

o **Le bandeau** : suite de cases présentées sur une même ligne (la lecture se fait de gauche à droite).

o **La planche** : page entière d'une BD présentant l'ensemble de cases disposées sur plusieurs lignes.

o **La bulle** (ou phylactère) : sert à intégrer des paroles, des pensées ou des rêves. Elle est généralement ronde pour les paroles et en forme de nuage pour les pensées et les rêves. **Attention** : la queue de la bulle doit pointer vers la personne qui parle!

2. Présenter aux enfants le canevas narratif qu'ils devront compléter (fourni en annexe) ainsi que les critères à respecter lors de la réalisation de la mini-BD (critères à adapter et à choisir selon le niveau de difficulté souhaité).

Critères généraux :

- Ton personnage (celui qui rencontre un problème) est une jeune fille ou un jeune garçon de ton âge.
- Ton histoire se déroule dans un seul lieu.



- Ta mini-BD contient au moins deux onomatopées dont l'une est imposée (détaillé dans la section qui suit).

Ton histoire contient au moins quatre bulles dont deux sont imposées (détaillé dans la section qui suit).

Compose une courte narration sous chaque case que tu auras illustrée de façon à faire avancer l'histoire et à raconter ce qui est dessiné (des passages sont déjà complétés).



Contenu des cases (histoire) :

- **Case 1 :** Présente le lieu et le moment de la journée (jour ou soir) où se déroule ton histoire. *Ex. : l'extérieur d'une maison la nuit, une chambre à coucher la nuit, l'intérieur d'une classe le jour, une cour d'école le jour.*

Note : Tu peux utiliser des couleurs claires pour représenter le jour et des couleurs sombres pour représenter la nuit.

- **Case 2 :** Présente ton personnage qui, paniqué, rencontre un problème. Pour t'aider, pense à un problème que tu as déjà rencontré. *Ex. : Faire pipi au lit, se faire voler ses chaussettes préférées par son chien, casser un objet qui appartient à maman et papa, se chicaner avec son meilleur ami... Les possibilités sont infinies !*

Note : En vue de faciliter le travail, ce problème pourrait être trouvé en groupe ou imposé par l'enseignant.

- **Case 3 :** Sous celle-ci se trouve la narration suivante : « Tout à coup on cogne... » Une bulle de parole indique également que ton personnage demande : « Qui est là ? »

a. Écris l'onomatopée « Toc Toc Toc » à l'intérieur de la case, signe que Supergroin est sur le point de faire son apparition.

b. Ajoute 2 bulles de paroles à l'intérieur desquelles ton personnage tente de deviner qui cela peut être. Défi : À présenter sous forme interrogative et en utilisant la rime.

Exemple album 1 : Qui est là ? Un lapin ? Un pingouin ? Un Martien ? Un sapin ?

Exemple album 2 : Qui est là ? Un espion ? Un lion ? Un champion ? Un cornichon ?

Exemple inspiré de l'album 3 : La directrice ? Une écrevisse ? Un tournevis ?

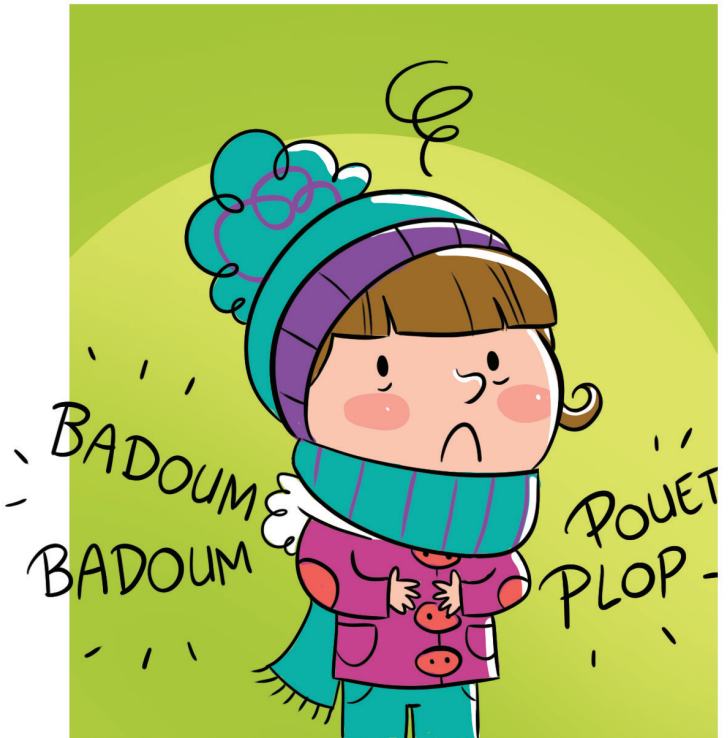
- **Cases 4 et 5 (déjà complétée) :** Superpergroin se présente et exécute la petite danse de la solution !
- **Case 6 :** Présente la solution de Supergroin. Celle-ci doit être plutôt ordinaire.
- **Case 7 :** Présente la réaction de ton personnage face à cette solution : surprise, déception, colère, joie... À toi de choisir !

Illustrations (défi complémentaire)

Observer et analyser quelques illustrations de Bach afin d'amener les élèves à en imiter le style. Suggestions de critères à retenir :

- Utilise au moins 6 couleurs vives.
 - Utilise 2 tons différents pour 3 de ces couleurs (Ex. : *jaune orangé et jaune pâle*).
 - Trace le contour des personnages et des bulles à l'aide d'un crayon-feutre noir à pointe fine (utilise d'abord un crayon à mine et repasse sur les lignes avec le crayon-feutre cela permettra d'effacer en cas de besoin!).
 - Définis les yeux, les sourcils, le nez et la bouche des personnages avec des traits fins (utilise le crayon-feutre noir à pointe fine). Veis à varier l'expression du visage à l'aide de ces traits.
 - Ajoute quelques traits de crayon noir autour des personnages et objets dessinés pour donner du mouvement aux gestes et aux actions.
3. Seul ou en équipe, créer sa mini BD à l'aide du canevas destiné à cette fin. Étape à suivre :
- a. Avant de te lancer dans la création, réponds à ces questions : Qui ? Où ? Quand ? Quel sera le problème ? Quelle sera la solution de *Supergroin* ? Quelle sera la réaction de mon personnage ?
 - b. Illustre ton histoire en respectant les critères établis par ton enseignant et ajoute une courte narration sous les cases à compléter (facultatif selon le niveau).
 - c. Donne un titre à ta BD en complétant cette phrase : « Supergroin contre ----- ». Utilise un adjectif suivi d'un groupe du nom pour compléter ce titre (facultatif selon le niveau).
 - d. Fais corriger ton histoire par ton enseignant.

Présente ta super BD devant la classe lors d'un exposé oral !



NOM D'UN... SUPERHÉROS !

Activité individuelle et de groupe * à **

Art dramatique : Motricité globale et improvisation

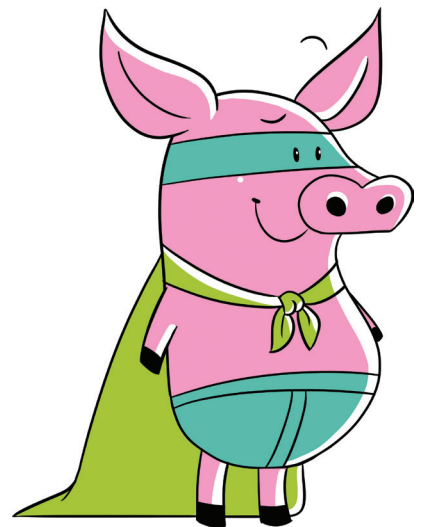
Le nom d'un superhéros n'est jamais choisi au hasard puisqu'il fait référence aux habiletés physiques, au physique et/ou au(x) pouvoir(s) de ce dernier. *Supergroin*, ne fait pas exception ! Joue, à ton tour, les superhéros en faisant deviner aux amis le nom et le superpouvoir que tu lui auras donnés !

MATÉRIEL

Divers éléments pouvant servir à se costumer (couvertures, bandeaux, cape, tutus, mitaines, tuques, abat-jour, pièces de vêtements, etc.). S'inspirer de l'album !

DÉROULEMENT DE L'ACTIVITÉ

1. Si cela n'a pas été fait lors de la lecture de l'album, demander aux enfants : « À ton avis, pourquoi l'auteure a-t-elle choisi de donner le nom *Supergroin* au héros de son histoire ? » Indices : Le personnage de Supergroin est un animal, peux-tu l'identifier ? Imiter le cri du cochon.
2. Pousser l'explication (selon le niveau) : le nom Supergroin est donc composé du préfixe « super » soulignant que Supergroin n'est pas un héros ordinaire et est suivi de l'onomatopée « groin » rappelant le cri du cochon.
3. Analyser le nom d'autres superhéros connus des enfants à l'aide de ces questions :
 - o Connais-tu un autre superhéros dont le nom débute par le préfixe « super » ? Pourquoi lui avoir donné ce nom à ton avis ? *Ex. : Superman. En anglais « man » signifie « homme » et Superman est un homme qui a des pouvoirs extraordinaires donc des « superpouvoirs » : il vole, il est très fort, etc.*
 - o Connais-tu un superhéros dont le nom fait référence à un animal ? Pourquoi lui avoir donné ce nom ? (*Ex. : Batman, Spiderman, Catwoman, etc.*)
4. Poser cette dernière question : « Supergroin est un cochon. Le cochon fait-il partie des animaux domestiques, des animaux de la ferme ou des animaux sauvages ? »



5. Convier les enfants à imagier qu'ils sont des superhéros dont l'identité devra demeurer secrète jusqu'à votre signal (détails au point suivant). Seule contrainte, ce dernier doit être inspiré du personnage de Supergroin :
 - o Il doit s'agir d'un animal de la ferme.
 - o Son nom doit être composé du préfixe «super» et suivi du cri émis par cet animal.Bien sûr, qui dit superhéros dit supervoir... Supergroin te laisse le pouvoir de choisir ce que tu veux! Pour t'aider, demande-toi quel superpouvoir tu aimerais avoir.
6. Inviter, un à un, les enfants à revêtir deux ou trois éléments de costume et à **mimer** (aucun son n'est autorisé) devant les amis du groupe l'animal choisi dans le but de leur faire deviner le nom du superhéros. *Ex. : J'ai choisi la vache, j'imité sa démarche et fait semblant de mâcher de la paille. Son nom est : Supermeuh!* Faire ensuite deviner son super pouvoir en mimant ce dernier.

Supergroin te remercie pour ta SUPER participation!



Annexe

MINI-BD À COMPLÉTER

Supergroin

contre



(Lieu et moment de la journée)

(Problème rencontré, personnage paniqué)

Soudain, _____

(Onomatopée « Toc Toc Toc » et deux bulles à ajouter)



Tout à coup on cogne...

Non, c'est Supergroin, le cochon qui a toutes les solutions !



Ne craignez rien, je suis là ! Juste le temps d'exécuter une petite danse et le problème sera réglé !

(Solution apportée par Supergroin)

(Réaction du personnage face à cette solution)

FIN