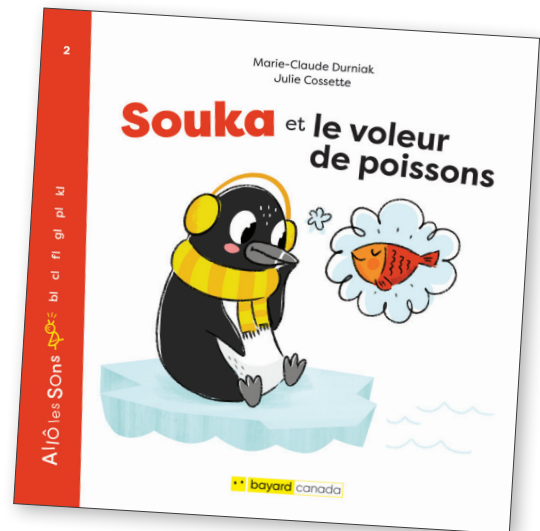


Souka et le voleur de poissons

Autrice : Marie-Claude Durniak
Illustrateur : Julie Cossette
Maison d'édition : Bayard Canada
Année de publication : 2020
Collection : Allô les sons
Nombre de pages : 24
ISBN : 9782897702618
Clientèle visée : À partir de 5 ans



La collection Allô les sons propose des textes courts à lire aux jeunes enfants pour les initier à la lecture.

Dans *Souka et le voleur de poissons*, le récit est construit afin d'attirer l'attention sur les syllabes complexes dans lesquelles la lettre « l » suit une consonne et précède une voyelle. Ces syllabes représentent un défi pour les lecteurs et scripteurs débutants.

Des onomatopées rigolotes sont utilisées pour présenter les deux premières lettres de ces syllabes complexes : **bl, cl, fl, gl, kl, pl**. La répétition de celles-ci attire l'attention de l'enfant et lui fournit l'occasion de consolider la prononciation, la lecture et l'écriture de ces syllabes.

Aperçu du contenu

Le petit pingouin Souka a très faim. Mais quand il plonge à la recherche d'un poisson bien gras, l'eau est si floue qu'il ne voit presque rien. Où sont passés les poissons ? Un voleur les aurait-il tous mangés ? Souka aperçoit des bouteilles et des sacs de plastique qui sont ballotés par les vagues. Dans sa hâte, il se retrouve empêtré dans les mailles d'un filet avec des boîtes de conserve rouillées. Heureusement, Nanouk n'est pas loin, prêt à secourir son copain.

Démarche pédagogique

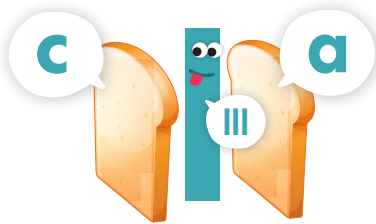
La démarche proposée s'inspire de la lecture interactive enrichie. La leçon se déroule en 3 temps et fait appel aux répétitions de plusieurs façons. L'apprentissage des syllabes complexes se fait simultanément en lecture et en écriture.



JOUR 1 – ON LIT, DESSINE ET ÉCRIT

SUGGESTION d'introduction

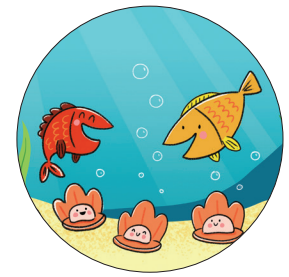
- Te rappelles-tu l'histoire de Nanouk et Souka? Qu'est-ce que nous avons appris suite à la lecture de cette histoire?
Nous avons appris à lire et à écrire des syllabes de 3 lettres dans lesquelles la lettre «r» est prise en sandwich entre une consonne et une voyelle.
- Aujourd'hui, je vais te raconter une histoire dans laquelle c'est la lettre «l» qui se trouve entre une consonne et une voyelle. On utilise souvent la lettre «l» pour écrire des syllabes plus longues.
- Te rappelles-tu le son de la lettre «l»? Fais-le avec moi : «lll»...
- La lettre «l» fait beaucoup de bruit quand elle est seule. N'est-ce pas?
- Mais c'est différent quand elle est prise en sandwich entre une consonne et une voyelle. Il faut bien écouter pour l'entendre, surtout lorsqu'elle joue à la cachette.
- La lettre «l» est une mauvaise perdante. Elle tire la langue chaque fois qu'un ami la trouve! «lll».



- L'histoire que je vais te lire maintenant s'intitule *Souka et le voleur de poissons*. Elle va te préparer à lire et à écrire des syllabes de 3 lettres.

AVANT de débiter la lecture

- On aura au préalable choisi 3 onomatopées dans l'histoire. Ex. : **bl**, **fl**, **gl**.
- Prévoir faire des pauses pour expliquer les stratégies à mettre en pratique pour lire ou écrire ces onomatopées.
Ex. : «Quand je veux lire "bl", je prononce les sons de chaque lettre en les collant ensemble.»
«Quand je veux écrire "bl", je le prononce lentement en étirant le son de chaque lettre. Puis, j'écris "b" et "l".»
- Avoir en main le matériel que vous utilisez habituellement pour lire les mots globalement, dont les mots «**et**» et «**est**».



PENDANT la lecture

- Lire le titre *Souka et le voleur de poissons* en hésitant entre deux prononciations pour le mot « et » :
« *Souka è(est) le voleur de poissons* »
« *Souka é(et) le voleur de poissons* »
- Réfléchir à voix haute sur le sens de chacun des titres :
« Si je lis *Souka è(est)*... *Souka devient* le voleur de poissons.
Mais si je lis *Souka é(et)*... il y a **deux** personnages. »
- Utiliser le matériel (mots-étiquettes, mots-photos) pour valider le sens du titre.
- Expliquer l'utilité d'apprendre à lire certains mots globalement (d'un seul coup d'œil).
- Commencer la lecture de l'histoire en proposant aux élèves de devenir bruiteurs.
- Prononcer les onomatopées qui accompagnent les illustrations et inviter les élèves à reproduire les sons chaque fois qu'ils sont pointés du doigt.
- Suggérer aux enfants de mimer les onomatopées en même temps qu'ils prononcent les sons. Ex. :
cl : former un « c » avec la main pour représenter une moule qui s'ouvre et se ferme en claquant;
fl : placer la main horizontalement devant la bouche, souffler dessus en faisant « **ffff** » et la faire « s'envoler » en ondulant pour imiter les sacs qui suivent le mouvement des vagues.
- Faire une pause après la lecture de la première onomatopée choisie pour expliquer les stratégies personnelles de lecture et d'écriture.
- Poursuivre la lecture sans insister davantage.
- À la prochaine onomatopée choisie, répéter l'exercice.

APRÈS la lecture

- Proposer aux élèves de dessiner le personnage principal (Souka, le petit pingouin).
- Utiliser des formes géométriques simples pour les guider.
- Amener les élèves à se remémorer les « sons » entendus durant la lecture de l'histoire.
Ex. : « Quel son font les sacs qui flottent dans l'eau ? "**fl**". »
« Quelles lettres entends-tu ? "**f**" et "**l**". »
- Leur demander d'écrire les onomatopées suivantes autour du personnage :
« **bl** », « **cl** », « **fl** », « **gl** », « **kl** », « **pl** ».
- Conserver la feuille pour la relecture au jour 2.





JOUR 2 – ON ÉCOUTE, ON DISCUTE DES ERREURS ET ON ÉCRIT DES MOTS

SUGGESTION d'introduction

- « Aujourd'hui, je vais tester ta mémoire et faire volontairement des erreurs. Je compte sur toi pour m'aider à faire une bonne relecture de cette histoire. »

AVANT de débiter la lecture

- Au préalable, planifier revenir sur les 3 onomatopées choisies au jour 1 en commettant des erreurs.
- Avoir en main les mots lus globalement « **et** » et « **est** ».
- D'autres erreurs peuvent être commises à condition d'avoir abordé ces notions lors de la première lecture.

PENDANT la lecture

- Relire l'histoire en commettant les erreurs planifiées. Ex. : « Souka est le voleur de poissons. »
- Dire que tous les mots peuvent être lus en étirant le son de chaque lettre.
- Changer un mot. Ex. : « C'est probablement une sirène » au lieu de « c'est probablement un requin ».
- Substituer une onomatopée pour une autre. Ex. : Les bulles des bouteilles faisaient « **fl** », « **fl** », « **fl** ».
- Se tromper de lettres. Ex. : « Quand je veux écrire "**gl**", je choisis la lettre "**p**" et la lettre "**l**". »
- Donner la mauvaise définition d'un mot. Ex. : « Le mot "glouton" veut dire "gluant". »
- Demander aux élèves de lever la main s'ils détectent une erreur.
- Choisir un élève qui expliquera son raisonnement.
- Reformuler le raisonnement au besoin.

APRÈS la lecture

- Utiliser le verso de la feuille de dessin du jour 1 pour écrire des mots.
- Expliquer aux élèves que les sons entendus dans l'histoire peuvent servir à écrire des mots.
- Donner des indices ou mimer des actions pour les aider à trouver des mots faciles à écrire avec ces syllabes. Ex. :
 - « C'est une couleur. Elle commence par "**bl**". » : **bleu**
 - Mimer une personne tapant sur un... **clou**.
 - Mimer une personne glissant sur de la ... **glace**.
 - Mimer une personne tirant une... **flèche**.

Fiche d'exploitation pédagogique



- Proposer un pliage facile d'origami (Ex. : poisson) : **plié**
- Préciser que la lettre « **k** » est rarement utilisée lorsqu'on entend le son « **cl** » sauf pour le mot **klaxon**.

APRÈS l'activité

- Demander aux enfants de rapporter leur dessin à la maison avec la mission de raconter l'histoire à toute la famille.

JOUR 3 – ON RACONTE DE FAÇON AUTONOME

SUGGESTION d'introduction

- « Te souviens-tu de l'histoire *Souka et le voleur de poissons*? Utilise ta mémoire pour me la raconter. »

PENDANT la lecture

- Montrer la page couverture et inviter un élève à venir se placer près du livre pour lire le titre.
- Poursuivre la lecture en proposant à différents élèves de raconter chaque partie de l'histoire en prononçant au fur et à mesure les sons des onomatopées.
- Inviter trois élèves à écrire au tableau, à tour de rôle, les 3 onomatopées travaillées au jour 1 : « **bl** », « **fl** », « **gl** ».
- Inviter d'autres élèves à expliquer d'autres notions abordées dans le livre. Ex. : « **et** » et « **est** ».

APRÈS la lecture

- Créer une bande dessinée.
 - Remettre à chaque élève une feuille blanche de format lettre, divisée en 8 cases.



- Inviter les élèves à réfléchir au contenu de chacune des cases en tenant compte de l'ordre chronologique de l'histoire. Ex. :

SCÈNES À REPRÉSENTER

Case 1 :	Souka a faim
Case 2 :	Souka plonge
Case 3 :	Les moules claquent
Case 4 :	Des bouteilles font des bulles
Case 5 :	Des sacs de plastique flottent dans l'eau
Case 6 :	Souka est dans un filet avec des conserves
Case 7 :	Souka utilise un klaxon / Nanouk plonge
Case 8 :	Les moules claquent pour que tous les animaux marins viennent faire le ménage

SONS À ÉCRIRE

glou
plouf
clac
bl
fl
gl
kl/pl
cl

- Demander aux enfants de rapporter leur bande dessinée à la maison avec la mission de raconter l'histoire à toute la famille.

POUR ALLER PLUS LOIN

- Sur le site espacepurlavie.ca/objectif-zero-dechet, vous trouverez des activités pédagogiques pour des repas sans déchet.

Lecture conseillée : Benmouyal, Sophie. Flore et Noé relèvent le défi zéro déchet. Bayard Canada, 2020. (Affiche « cycle de vie d'un jouet » téléchargeable sur le site Internet bayardlivres.ca.)