

Brindille



Résumé du livre : Brindille est une bestiole grande et mince. Elle ressemble à s'y méprendre à une petite branche. C'est son premier jour à l'école des bestioles. Elle espère y apprendre beaucoup de choses et se faire de nouveaux amis. Mais comment va-t-elle s'y prendre si personne ne la remarque?

Auteure-illustratrice : **Aura Parker** est illustratrice, auteure et graphiste. Elle crée des imprimés, des textiles et des albums illustrés. Son style enjoué et créatif déborde de nombreux détails à découvrir. Elle travaille dans un atelier à Sydney, en Australie. Ce livre est le premier qu'elle a écrit et illustré. (Extrait présenté sur le site *Librairie Boutique Vénus* (2019). Repéré à <https://librairieboutiquevenus.com/products/brindille-1>)



Intention(s) pédagogique(s) en lien avec DIRE : En parler

Apprentissages socio-émotionnels plus spécifiques :

- 1- Apprendre à s'affirmer socialement positivement;
- 2- Pratiquer des habiletés liées au partage et à l'entraide;
- 3- Apprécier la différence et la complémentarité entre amis (comme étant une richesse);
- 4- Apprendre à utiliser les liens entre camarades pour résoudre des problèmes.

Niveau : Débutant (maternelle)

Compétence(s) (MEQ, 2001) : *Interagir de façon harmonieuse avec les autres*

Plan de la situation d'enseignement-apprentissage : 5 séances (1 h 15)

Moment	Activité et intention pédagogique	Matériel	Temps alloué
Avant la lecture	<p>Activité 1 : Tes stratégies pour te faire des amis</p> <p>Intention(s) : Nommer des stratégies pour se faire des amis.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Nom de tous les élèves de la classe dans un contenant - Jeux (deux joueurs ou plus) 	15 à 20 minutes
Pendant la lecture	<p>Activité 2 : J'existe!</p> <p>Intention(s) : Nommer des stratégies pour s'inclure dans un groupe.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Liste de questions - Caméra (piste D) 	<p>1 séance de 15 à 20 minutes (lecture de la première partie de l'album)</p> <p>1 séance de 15 à 20 minutes (lecture de la deuxième partie de l'album)</p>
Après la lecture	<p>Activité 3 : Quand Brindille est incluse</p> <p>Intention(s) : Nommer des stratégies pour s'inclure auprès d'amis.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Album - Caméra pour projeter certaines doubles pages (facultatif) - Feuilles blanches - Crayons de couleur 	<p>15 minutes (dessin)</p> <p>15 minutes (présentation des stratégies)</p>

Activités avant la lecture

© WITS Programs 2019

Création de Judith Beaulieu, Marie-Eve Desrochers et Francine Di Torre (avril 2019) en collaboration avec les enseignantes et les enseignants de l'équipe DIRE/mentor (Université de Montréal, Université du Québec en Outaouais) et le soutien financier du Conseil de recherches en sciences humaines du Canada

Activité 1 : Tes stratégies pour te faire des amis

Synthèse

Intention(s) pédagogique(s)	Nommer des stratégies pour se faire des amis.
Matériel nécessaire	- Nom de tous les élèves de la classe dans un contenant - Jeux (deux joueurs ou plus)
Temps planifié pour l'activité	15 à 20 minutes selon la participation en classe
Déroulement de l'activité (pistes)	A. Interrogez-vous sur la façon de se faire de nouveaux amis lorsque nous commençons une nouvelle activité. Demander aux élèves de vous suggérer des stratégies. B. Sélectionner un jeu (ex. : un ballon, un casse-tête, un jeu de mémoire) et piger le nom de deux, trois ou quatre élèves (en fonction du jeu sélectionné) pour créer une mise en situation dans laquelle il y aura un élève qui désire s'amuser avec d'autres élèves. Un élève doit donc trouver une stratégie pour entrer en communication avec au moins un ami du groupe. C. Ressortir les bonnes stratégies (ex.: se présenter, s'intéresser au jeu, demander s'il est possible de jouer avec le groupe). D. Improviser d'autres mises en situation pour créer une liste de bonnes stratégies.

Activités pendant la lecture

Activité 2 : J'existe!

Synthèse

Intention(s) pédagogique(s)	Nommer des stratégies pour s'inclure dans un groupe.
------------------------------------	--

© WITS Programs 2019

Création de Judith Beaulieu, Marie-Eve Desrochers et Francine Di Torre (avril 2019) en collaboration avec les enseignantes et les enseignants de l'équipe DIRE/mentor (Université de Montréal, Université du Québec en Outaouais) et le soutien financier du Conseil de recherches en sciences humaines du Canada

Matériel nécessaire	<ul style="list-style-type: none"> - Liste de questions - Caméra (voir piste D)
Temps planifié pour l'activité	<p>15 à 20 minutes selon la participation en classe (pistes A à E) 15 à 20 minutes selon la participation en classe (pistes F à J)</p>
Déroulement de l'activité (pistes)	<p>A. Montrer les pages de couverture aux élèves, lire le titre et demander la signification du terme « Brindille », ainsi que les indices utilisés pour le deviner. Demander aux élèves d'indiquer où est Brindille sur la quatrième de couverture. Laissez pointer les élèves.</p> <p>B. Lire la première double page. Demander aux élèves de chercher Brindille dans la foule d'insectes. Vous pouvez également demander aux élèves de discriminer les autres insectes.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pourquoi personne ne remarque Brindille? <i>Ils sont occupés. Ils sont de dos. Brindille se camoufle bien.</i> *Faites remarquer aux élèves que Brindille est pourtant plus grande que les autres amis. <p>C. Lire jusqu'à la page 8 :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Comment Brindille se sent-elle lorsque l'enseignante dépose son manteau sur sa tête? <i>Triste, déçue</i> - L'enseignante sait-elle que Brindille est là? <p>Brindille ne bouge pas et ne parle pas.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Est-ce une bonne stratégie? Pourquoi? - Toi, qu'aurais-tu fait? <p>D. Lire jusqu'à la page 14, tout en demandant aux élèves de chercher Brindille dans les pages. *La double page (9-10) contient plusieurs informations (chiffres, objets utilisés dans différentes disciplines). Il peut être intéressant de la projeter à l'aide de la caméra.</p> <p>E. À la page 16, demander aux élèves pourquoi Brindille pose cette question : « Pourquoi ne jouez-vous pas avec moi? » <i>Les autres ne la voient pas. Elle se camoufle. Ils sont tous très occupés.</i></p> <p>F. Effectuer un rappel de l'histoire jusqu'à la page 16 (montrer les illustrations en même temps) ou relire à haute voix.</p> <p>p. 16 Comment se sent Brindille? <i>Triste, seule, abandonnée</i></p>

G. Lire jusqu'à la page 21 :

- Qu'arrive-t-il à Brindille?
- Pourquoi Amarante a pris Brindille pour une branche? (Est-ce que c'était volontaire d'utiliser Brindille pour fabriquer son cadeau?)
- Qu'est-ce que Brindille a fait pour qu'Amarante ne l'ajoute pas à son cadeau? *Faites remarquer aux élèves qu'elle a parlé fort (point d'exclamation, caractères de plus grande taille, majuscules). Elle voulait être bien comprise.

I. À la double page 23-24, l'enseignante trouve une solution pour voir Brindille :

- Quelle est cette solution?
- Brindille aura-t-elle des amis à l'avenir?

J. Poursuivre la lecture jusqu'à la fin et demander au groupe ce qu'il faut absolument faire lorsque l'on souhaite jouer avec un ou plusieurs amis. Inviter les élèves à verbaliser les bonnes stratégies pour entrer en communication avec les autres (saluer la personne, avoir une belle attitude, etc.).

Mots difficiles : fourmille, ouvrage, entrelacer, camouflage, crochètent, écharpe

Activités après la lecture

Activité 3 : Quand Brindille est incluse

Synthèse

Intention(s) pédagogique(s)	Nommer des stratégies pour s'inclure auprès d'amis.
Matériel nécessaire	<ul style="list-style-type: none"> - Album - Caméra pour projeter certaines doubles pages (facultatif)

© WITS Programs 2019

Création de Judith Beaulieu, Marie-Eve Desrochers et Francine Di Torre (avril 2019) en collaboration avec les enseignantes et les enseignants de l'équipe DIRE/mentor (Université de Montréal, Université du Québec en Outaouais) et le soutien financier du Conseil de recherches en sciences humaines du Canada

	<ul style="list-style-type: none"> - Feuilles blanches - Crayons de couleur
Temps planifié pour l'activité	15 minutes (pistes A, B et C), 15 minutes (pistes D et E)
Déroulement de l'activité (pistes)	<p>A. Faire un retour sur la lecture des pages 27 à 29 de l'album. Si possible, utilisez une caméra pour les montrer. Demander aux élèves de nommer les informations présentes dans les illustrations (Brindille, autres amis, l'endroit, etc.). Rappeler la discussion de l'étape J de l'activité 2.</p> <p>B. Demander aux élèves de trouver un autre jeu que Brindille pourrait faire avec ses amis.</p> <p>C. Expliquer aux élèves qu'ils devront produire une illustration en montrant Brindille, ses amis, le matériel nécessaire pour jouer et l'endroit (classe, cour d'école, gymnase) et verbaliser une stratégie qu'elle a utilisée pour s'inclure.</p> <p>D. Regrouper les élèves qui ont utilisé la même stratégie.</p> <p>E. En petits groupes, les élèves seront invités à nommer la stratégie qu'aura employée Brindille pour s'inclure dans l'activité choisie devant la classe. Chaque élève peut présenter son dessin.</p>