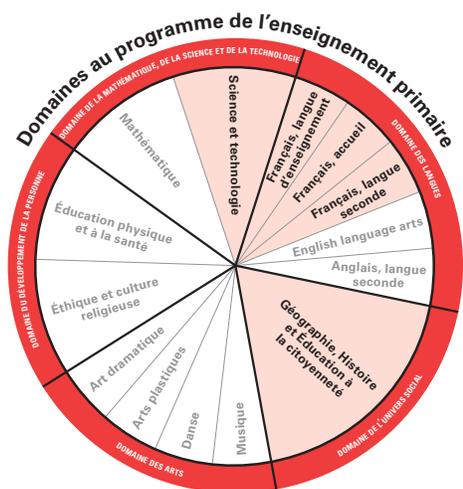
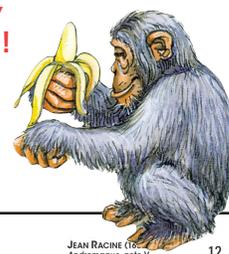




Guylaine Bergeron, Célestin de la Grange
et Monique Chaussé
24 pages, broché, 12 cm × 26 1/2 cm (4 3/4 po × 10 1/2 po)
ISBN : 978-2-7615-0950-3
N° PRODUIT : 404 5514

Découvre des animaux surprenants,
et apprends des choses fascinantes !
Voici le singe-hibou, le springbok,
le butor d'Amérique et le lézard
à collerette.



« Pour qui sont ces serpents qui sifflent sur vos têtes ? » JEAN RACINE (1634-1699)
Andromaque, acte V 12

■ Associe chaque espèce au cri qui lui est habituel.

1 les chevaux	2 les crapauds	3 les moutons	4 les dindes	5 les loups	6 les ours
7 les éléphants	8 les cerfs	9 les canards	10 les vaches	11 les poussins	12 les lapins

1 coassent	2 grognent	3 piaillent	4 hurlent	5 hennissent	6 glougloutent ou gloglotent
7 clapissent	8 brament	9 cancanent	10 bèlent	11 barrissent	12 meuglent

© KINÉSIOS EDUCATION INC. TOUTE REPRODUCTION INTERDITE SANS AUTORISATION 13

STRATÉGIES COGNITIVES ET MÉTACOGNITIVES

Observer, associer, expérimenter, organiser, sélectionner, réfléchir, déduire, utiliser le mot exact, questionner et se questionner, anticiper, vérifier, évaluer, utiliser adéquatement les objets, porter attention, maintenir sa concentration, utiliser les outils de référence disponibles.

CONNAISSANCES SE RAPPORTANT AU DÉVELOPPEMENT COGNITIF EN FRANÇAIS, AU DOMAINE DE L'UNIVERS SOCIAL AINSI QU'À LA SCIENCE ET À LA TECHNOLOGIE

		PAGE(S)	
Français : (connaissances liées au texte)	– Associer le nom précis du petit à celui de ses parents (exploration et utilisation du vocabulaire).	2	
	– Sélectionner les caractéristiques relatives aux félins.	6	
	– Jeu d'expression et de signification (ex. : être un fin renard).	8	
	– Repérer l'illustration qui correspond aux descriptions.	10	
	– Associer chaque espèce au cri, au moyen de défense, de fuite ou de protection qui lui est propre.	12, 14	
	– Réfléchir à... Qui loge où ?	16	
	– Associer la définition à l'animal. De quoi se nourrissent les espèces ?	18	
	– Trouver le nombre qui permet de compléter l'énoncé.	22	
	Domaine de l'univers social :	– Construire sa représentation de l'espace.	2 à 22
		Science et technologie :	
	– Trouver ce qui compose le menu de chaque espèce animale.	4	
	– Associer chaque lieu qui sert d'abri, de retraite ou de logis.	20	