

DINOS Rigolos

Une mystérieuse disparition



Autrice : **Kathie Fagundez**

Illustratrice : **Alice Turquois**

Série : **Dinos rigolos**

Collection : **Premières lectures - Niveau 3**

Éditeur : **Lito**

→ Résumé

Maître Dino propose un jeu de cache-cache et explique les règles. Pour les dinos, ce n'est pas facile de trouver des cachettes : certains sont trop grands, d'autres ont une collerette qui dépasse... À la fin de la partie, un joueur manque à l'appel : Pépino. Les dinos s'inquiètent et le cherchent partout. Annie retrouve son sac, ce qui leur permet de suivre une piste. Plus loin dans la forêt, d'énormes bruits les surprennent et ils entraperçoivent deux silhouettes vertes qui parlent de Pépino. Malgré leur peur, les dinos suivent ces bruits. Gabie part en repérage et disparaît à son tour. Des cris résonnent. Courageux, les dinos se lancent à l'assaut des ravisseurs et se retrouvent devant des crocodiles qui chatouillent Pépino. En riant, ce dernier balance sa queue, qui projette des pierres. Il était tout simplement en train d'aider les crocodiles à dégager l'entrée de leur grotte !

→ Présentation des personnages

- **Titus** est le héros, c'est un tyrannosaure au grand cœur.
- **Dottie** est un diplodocus. Elle est la meilleure amie de Titus.
Joyeuse et positive, elle aide souvent ses amis.
- **Gabie** est la seule de la bande de dinos à voler. Sensible, elle aide les autres.
- **Darla** est un spinosaure. Elle est douce et très émotive.
- **Pépino** est un ankylosaure un peu pataud, mais vraiment gentil.
Il passe la plupart de son temps à dormir.
- **Annie** est un allosaure. Elle est petite, mais parfois un peu méchante.
- **Fu-Tane** est un gentil tricératops, mais un peu colérique.
C'est un grand amateur d'arts martiaux !
- **Vitto** est un vélociraptor. Il est très rapide et impulsif. Malgré ses plumes, il ne vole pas !
- **Maître Dino** est le maître d'école de toute cette joyeuse troupe.



Titus



Dottie



Gabie



Darla



Pépino



Annie



Fu-Tane



Vitto



Maître Dino

→ Les atouts de ce texte

Cette histoire simple permet d'étudier le schéma narratif.

- **La situation initiale** : Les dinos jouent à cache-cache, Maître Dino compte jusqu'à cent.
- **L'événement perturbateur** : Maître Dino trouve tous les dinos, sauf Pépino. Les dinos le cherchent partout, mais il a disparu.
- **La résolution du problème** : Les dinos mènent l'enquête sur cette disparition et découvrent Pépino avec des crocodiles.
- **La situation finale** : Pépino va bien, tous les dinos aident à leur tour les crocodiles.

Ce titre évoque avec humour des thèmes importants sur le vivre-ensemble : le jeu, le mystère, l'enquête.

→ Étude de la couverture

• Les écrits sur la couverture

Prendre le temps d'identifier les différents éléments écrits sur la couverture :

- repérer le titre du livre, le nom de l'auteur et celui de l'illustratrice ;
- différencier le titre de la série (« Dinos rigolos » : faire remarquer la rime) et le titre de l'histoire (*Une mystérieuse disparition*) ;
- préciser ensuite les autres informations (rechercher les mots écrits, puis leur sens), comme les mots « Lito », « Premières lectures CP », « Niveau 3 », etc.

• L'illustration de la couverture

Quels sont les personnages présents sur la couverture ?

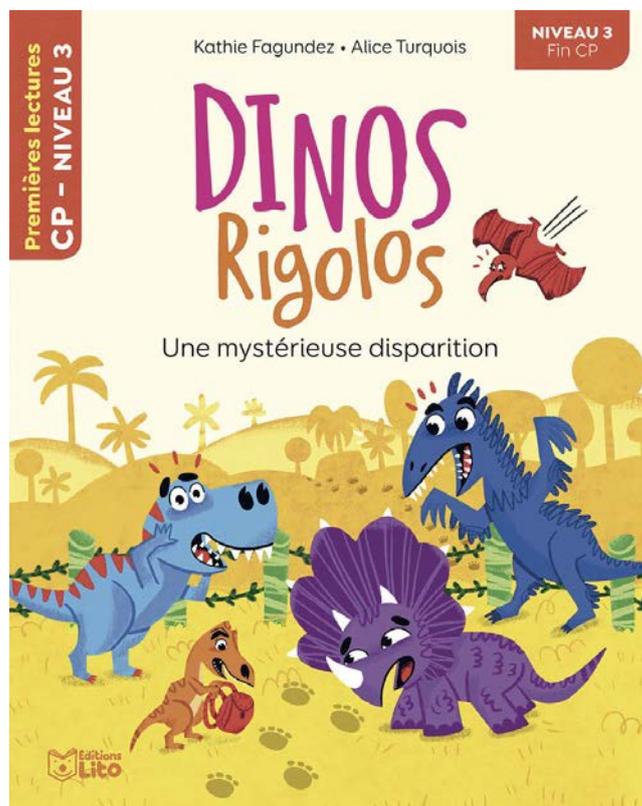
Réponse : Il y a Titus, Fu-Tane, Annie, Vitto et Gabie.

Que font-ils ?

Annie a trouvé un sac (le sac de Pépino) et les autres dinos ont l'air inquiets.

Que voit-on sur le sol ?

Des empreintes, sûrement celles de Pépino.



FICHE ÉLÈVE

Comprendre le texte et les illustrations

Chapitre 1

1. Quelle règle importante est expliquée par Maître Dino ? Colorie une case.

Interdiction de se cacher dans l'école et au-dessus des pierres.

Interdiction de se cacher dans l'école et au-delà des barrières.

Interdiction de se cacher dans la cantine et dans la forêt.

2. Jusqu'à quel nombre compte Maître Dino ?

Maître Dino compte jusqu'à

3. Lis ces devinettes et écris quel dinosaure s'est caché à chaque fois.

- Elle était coincée dans un trou d'arbre. C'est
- Il était caché sous des feuilles. C'est
- Il était caché sous une grosse pierre. C'est
- Elle était cachée dans la mare. C'est
- Son cou est trop grand. C'est

4. Quel dino pense avoir gagné ?

C'est qui pense avoir gagné.

5. Que pensent les dinos quand Pépino ne répond pas ? Coche la bonne réponse.

- Pépino est sûrement rentré chez lui.
- Pépino est allé manger.
- Pépino s'est endormi.
- Pépino est très bien caché.



Chapitre 2

6. Entoure les lieux où les dinos cherchent Pépino.

en classe dans la cuisine chez Gabie chez Pépino
dans les arbres à l'infirmerie dans l'eau

7. Les dinos trouvent un indice. Où était le sac de Pépino ?

Il était

8. Relis bien la page 21. Coche la phrase du livre.

- Tu sais que les amis ont trouvé un ankylosaure, ce matin ?
- Tu sais que les copains ont trouvé un ankylosaure, ce matin ?
- Tu sais que les crocodiles ont trouvé un ankylosaure, ce matin ?
- Tu sais que les copains ont mangé un ankylosaure, ce matin ?



Chapitre 3

9. Qui étaient les deux silhouettes vertes à la fin du chapitre 2 ?

Les deux silhouettes étaient

10. Vrai ou faux ?

Annie disparaît à son tour quand elle part en repérage.

Les dinos courent et crient pour faire peur aux crocodiles.

Pépino est chatouilleux.

Les crocodiles allaient manger Pépino.

Pépino libère l'entrée de la grotte en lançant des pierres avec sa queue.

11. Que font les dinosaures à la fin de cette histoire ? Complète les phrases.

Les dinosaures
les pierres ensemble.

Et Pépino va



FICHE ÉLÈVE

S'entraîner sur l'étude de la langue



1. Recopie le titre en séparant les mots.

Unemystérieusedisparition

2. Complète les mots soit avec les lettres « ch », soit avec la lettre « g ».

se ca.....er ez plon.....e er.....er
personne ne bou.....e un ora.....e
déga.....er atouiller se cou.....er

3. Observe les phrases des pages 12 et 13, puis ajoute la bonne ponctuation à la fin de ces phrases.

Pépino	Oui, mais où	Le jeu est fini, annonce Maître Dino	Où es-tu
--------	--------------	--------------------------------------	----------

4. Compare les mots en gras de chaque colonne. Colorie les lettres qui changent.

je cache	elle cache	vous cachez
tu caches	nous cachons	ils cachent

5. Complète ces phrases par ces mots : Où, Que, Quel.

..... lui est-il arrivé ?
..... est Pépino ?
..... vont les deux silhouettes ?
..... est ce gros bruit ?



6. Entoure les mots où tu entends **ain et où tu vois « ain ».**

riant aime copains ami mais
 soudain quand sains

7. Écris « un » ou « une » devant chaque mot.

..... main copain train bain

8. Colorie l'action dans chaque phrase.

Les crocodiles chatouillent Pépino.
Il balance sa queue.
Au loin, Pépino jette les pierres.

9. Observe bien les phrases deux par deux. Colorie les mots en commun.

L'orage a fait glisser des pierres devant l'entrée.
L'orange fait tomber des pierres derrière l'entrée.

Pépino n'arrête pas de s'endormir.
Pépino ne s'arrête plus de dormir.

10. Complète les phrases avec les mots suivants :

sa, pierres, dans, dinos, Pépino.

- Allez, les, au travail. Nous allons dégager ces
..... profite de l'agitation pour se glisser un coin tranquille et
continuer sieste bien méritée !



→ **Sport** sur le thème des jeux

Jouer au jeu de la sardine (une variante du cache-cache).

→ **Questionner le monde : le temps** sur le thème des durées

- Essayer d'évaluer le temps de cette histoire (le temps que les dinos mettent pour se cacher, le temps pour chercher, le temps pour retrouver Pépino).

Faire le bon choix : secondes, minutes, heures.

- Chronométrer des jeux collectifs avec du matériel (chronomètre, sablier, clepsydre...).

→ **Questionner le monde : le vivant** sur le thème du sommeil

- Interroger les élèves sur ce qui se passe dans leur corps pendant leur sommeil.

Faire dessiner leurs interprétations aux enfants. Écrire leurs idées sur une affiche.

- Montrer l'importance du sommeil. Lire des textes documentaires.

Créer de nouvelles affiches avec ce qu'ils ont appris. Inventer des slogans.

- Inviter les parents à lire ces affiches.

- En prolongement, étudier le sommeil des animaux, l'hibernation.

→ **Questionner le monde : l'espace**

sur le thème des lieux pour se cacher, des grottes

- Citer des lieux pour se cacher.

- Montrer des grottes réelles en France (photos, vidéos...).

→ **Enseignement moral et civique**

sur le thème des règles de jeux

- Débattre sur l'action de Pépino : il a dépassé la zone autorisée par Maître Dino.

- Citer les émotions des autres dinos.

- Comprendre le rôle des règles (pour les jeux, pour le sport, pour la vie en collectivité...).

- Créer des affiches avec les règles de plusieurs jeux.

→ **Enseignement artistique** sur le thème d'un cache-cache d'œuvres d'art

Organiser un jeu : « le cache-cache des œuvres d'art ». Par équipe, les enfants devront retrouver les œuvres d'art dissimulées dans l'école à partir d'une pièce de puzzle de chaque tableau. Chaque œuvre d'art aura un numéro et les enfants marqueront le numéro derrière la pièce du puzzle.



Cinq gros dinosaures

Cinq gros dinosaures
Jouaient une partie d'cartes.
Un prit la mouche, et
N'en restèrent que quatre.

Quatre gros dinosaures
Mangeaient des petits pois.
Un prit la mouche, et
N'en restèrent que trois.

Trois gros dinosaures
Mangeaient des cordons bleus.
Un prit la mouche, et
N'en restèrent que deux.

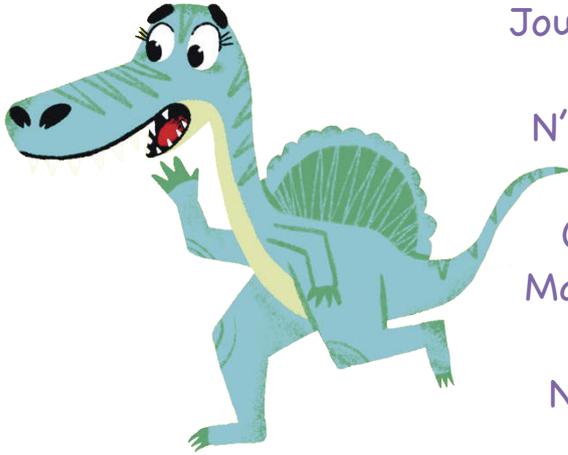
Deux gros dinosaures
Se baladaient à Melun.
Un prit la mouche, et
N'en resta plus qu'un.

Un gros dinosaure,
Tout seul et sans ami,
Ne prit pas la mouche
Et rentra tout droit chez lui.

- Modifier cette poème avec les dinos rigolos qui se cachent.
- Écrire ce nouveau texte et l'illustrer.

→ Jeux de discrimination visuelle « cache-cache »

Retrouver des lettres cachées dans un dessin (selon le son étudié),
retrouver cinq objets dans un dessin...



CORRECTIONS

Compréhension

Chapitre 1

1. Interdiction de se cacher dans l'école et au-dessus des pierres.
Interdiction de se cacher dans l'école et au-delà des barrières.
Interdiction de se cacher dans la cantine et dans la forêt.

2. Maître Dino compte jusqu'à **cent (100)**.

3. • Elle était coincée dans un trou d'arbre. C'est **Gabie**.
• Il était caché sous des feuilles. C'est **Titus**.
• Il était caché sous une grosse pierre. C'est **Vitto**.
• Elle était cachée dans la mare. C'est **Annie**.
• Son cou est trop grand. C'est **Dottie**.

4. C'est **Vitto** qui pense avoir gagné.

5. Pépino s'est endormi.



Chapitre 2

6. en classe dans la cuisine chez Gabie chez Pépino
dans les arbres à l'infirmerie dans l'eau

7. Il était **au pied de la barrière, en direction de la forêt**.

8. Tu sais que les copains ont trouvé un ankylosaure, ce matin ?

Chapitre 3

9. Les deux silhouettes étaient **des crocodiles**.



10. Annie disparaît à son tour quand elle part en repérage.

Faux

Les dinos courent et crient pour faire peur aux crocodiles.

Vrai

Pépino est chatouilleux.

Vrai

Les crocodiles allaient manger Pépino.

Faux

Pépino libère l'entrée de la grotte en lançant des pierres avec sa queue.

Vrai

11. Les dinosaures **enlèvent/retiennent/dégagent** les pierres ensemble.

Et Pépino va **dormir/faire la sieste**.



Étude de la langue

1. Une mystérieuse disparition

2. se cacher chez plonge chercher

personne ne bouge un orage

dégager chatouiller se coucher

3. Pépino ! Oui, mais où ? Le jeu est fini, annonce Maître Dino. Où es-tu ?

4. je cache elle cache vous cachez
tu caches nous cachons ils cachent

5. **Que** lui est-il arrivé ?

Où est Pépino ?

Où vont les deux silhouettes ?

Quel est ce gros bruit ?

6. riant aime copains ami mais
soudain quand sains

7. **une** main **un** copain **un** train **un** bain

8. Les crocodiles **chatouillent** Pépino.

Il **balance** sa queue.

Au loin, Pépino **jette** les pierres.



9. L'orage a fait glisser des pierres devant l'entrée .
L'orage a fait tomber des pierres derrière l'entrée .

Pépino n'arrête pas de s'endormir.

Pépino ne s'arrête plus de dormir.

10. - Allez, les **dinos**, au travail. Nous allons dégager ces **pierres**.
Pépino profite de l'agitation pour se glisser **dans** un coin tranquille
et continuer **sa** sieste bien méritée !

