



JEUX DE LECTURE-ECRITURE POUR LA MAISON

Chers parents,

Les enseignants de votre enfant mettent à votre disposition le matériel contenu dans la présente fourre afin de vous permettre de renforcer les compétences de votre enfant dans le domaine de la communication écrite (lecture et écriture). Voici quelques conseils sur la manière de l'utiliser :

- Prévoyez **une dizaine de minutes** quotidiennement pour effectuer un jeu parmi ceux proposés ci-dessous. De fréquentes séances de courte durée sont beaucoup plus bénéfiques pour faire progresser votre enfant.
- Veillez à ce que votre enfant soit bien disposé et calme avant de commencer. Ce moment doit être **agréable** pour vous et pour lui. Si ce n'est pas le cas, interrompez le jeu et reprenez-le éventuellement à un autre moment.
- Relevez systématiquement **les efforts et les progrès** que vous remarquez, **encouragez** votre enfant, **félicitez-le** aussi souvent que possible.
- N'utilisez que les cartes qui correspondent au niveau de votre enfant, selon les instructions des enseignants. N'hésitez pas à **simplifier** les règles ou à réduire le nombre de cartes utilisées si votre enfant vous fait comprendre que c'est trop difficile pour lui. Il faut éviter qu'il se décourage.
- Ces jeux peuvent être **adaptés** pour que d'autres joueurs puissent participer. N'hésitez pas à **inventer** d'autres règles avec votre enfant !

NB : Si votre enfant éprouve des difficultés à se rappeler les chants, vous pouvez lui suggérer d'utiliser les gestes appris à l'école (voir document Borer-Maisonny ou Patati Patata selon méthode employée par l'enseignant).

Les jeux avec la planche « Planète des Alphas » :

- N°1. Quel est son nom ? : désignez un alpha en le pointant du doigt et demandez à votre enfant de dire son nom.
- N°2. Qui est-ce ? : dites le nom d'un alpha à haute voix et demandez à votre enfant de le désigner en le pointant du doigt.
- N°3. Comment chante-t-il ? : désignez un alpha en le pointant du doigt et demandez à votre enfant de le faire chanter.
- N°4. Qui chante ? : imitez le chant d'un alpha et demandez à votre enfant de le désigner en le pointant du doigt.

Les jeux avec une des planches « lettres » (variez les planches) :

- N°5. Quel est son nom ? : désignez une lettre en la pointant du doigt et demandez à votre enfant de dire son nom.
- N°6. Qui est-ce ? : dites le nom d'une lettre à haute voix et demandez à votre enfant de la désigner en la pointant du doigt.
- N°7. Comment chante-t-elle ? : désignez une lettre en la pointant du doigt et demandez à votre enfant de la faire chanter.
- N°8. Qui chante ? : imitez le chant d'une lettre et demandez à votre enfant de la désigner en la pointant du doigt.

Les jeux avec les cartes « Planète des Alphas » :

- N°9. Quel est son nom ? : mélangez et étalez les cartes faces cachées devant votre enfant. Celui-ci en retourne une et doit dire rapidement son nom. S'il y parvient, il gagne la carte, s'il hésite ou se trompe, il la remet en place. Faites ensuite le jeu N°14.
- N°10. Comment chante-t-il ? : mélangez et étalez les cartes faces cachées devant votre enfant. Celui-ci en retourne une et doit rapidement imiter son chant. S'il y parvient, il gagne la carte, s'il hésite ou se trompe, il la remet en place. Faites ensuite le jeu N°15.
- N°11. Syllabons : mélangez et étalez les cartes faces visibles. Choisissez deux cartes pour former une syllabe, par exemple : M et A. demandez à votre enfant de faire chanter successivement les deux alphas (M – A), puis de lier leur chant (MA). Inversez les deux alphas et recommencez (A – M, puis AM). S'il y parvient, il gagne la carte consonne. Recommencez en variant les voyelles jusqu'à ce qu'il ait gagné toutes les consonnes. Faites ensuite le jeu N°16.
- N°12. J'écris des mots : lisez à haute voix un mot extrait de la liste « Loto des Alphas » (série indiquée par l'enseignant) et demandez à l'enfant de l'écrire à l'aide des Alphas. Rajoutez vous-même les lettres muettes de fin de mot (par exemple le –e dans « tortue » en précisant que l'Alpha en question dort. Faites ensuite le jeu N°17.
- N°13. Je lis des mots : à l'aide des cartes, formez un mot extrait de la liste « Loto des Alphas » et demandez à votre enfant de faire chanter les Alphas successivement de gauche à droite, en essayant de lier les chants ensemble, par syllabes par exemple. Contrôlez que votre enfant a bien compris le sens du mot lu avant de passer au mot suivant. Faites ensuite le jeu N°18.

Les jeux avec un des séries de cartes « lettres » (variez les séries) :

- N°14. Quel est son nom ? : mêmes règles que le jeu N°9.
- N°15. Comment chante-t-elle ? : mêmes règles que le jeu N°10.
- N°16. Syllabons : mêmes règles que le jeu N°11.
- N°17. J'écris des mots : mêmes règles que le jeu N°12
- N°18. Je lis des mots : mêmes règles que le jeu N°13

Les jeux avec plusieurs séries de cartes (variez les séries) :

- N°19. Les sœurs jumelles : utilisez 2, 3 ou 4 jeux différents (Alphas, scripts minuscules, scripts majuscules, liées minuscules, liées majuscules). Mélangez et étalez les cartes faces visibles devant votre enfant et demandez-lui de réunir les sœurs jumelles (les mêmes lettres représentées par des graphies différentes).
- N°20. Mémoire : utilisez 2 jeux de cartes « lettres » différents (par exemple Alphas et scripts minuscules, scripts minuscules et scripts majuscules, ou liées minuscules et liées majuscules, ou scripts minuscules et liées minuscules, ou encore scripts majuscules et liées majuscules) : étalez les cartes face cachée en les alignant sur plusieurs lignes et plusieurs colonnes. Votre enfant retourne deux cartes de son choix. Si les 2 représentent la même lettre, il les prend et peut rejouer. Si ce n'est pas le cas, il les remet à l'envers et c'est à vous de jouer. Quand toutes les cartes ont été gagnées, le vainqueur est celui qui en a le plus.

Ce matériel vous est prêté. Merci donc d'en prendre soin et de le rendre en bon état et complet d'ici la fin de l'année scolaire. Si vous souhaitez obtenir une version imprimable des planches et des jeux, vous pouvez envoyer un mail à l'adresse suivante : cecile.conus@edu.ge.ch