



① Lecture du conte

PE : Lire le conte et faire commenter les images jusqu'à la fin de la présentation de la famille des voyelles.

E : décrire les petits bonshommes : les uns très mignons (les alphas) et les autres très laids (les bêtas).

PE : Annoncer aux élèves que, dès le lendemain, s'ils connaissent bien le nom et le chant des différents personnages, elle leur présentera un à un les personnages de la planète Alpha car ils ont quelque chose de très particulier qui va bien leur rendre service...

Matériel :



Livre du conte



Feuilles blanches



② Dessin

PE : Distribuer une feuille aux élèves.

Consigne : Dessine l'épisode de ton choix.

PE : Ecrire la légende dictée par l'élève sous chaque dessin.

Passer dans les rangs pour repérer ceux qui ne tiennent pas correctement leur crayon.



1 Jeux oraux (avec les personnages au tableau)

En montrant les images du livre:

Consigne : Retrouver le nom, la caractéristique et le chant de chacun des personnages.






E : Nommer et caractériser M. a, Mme e, Mme é, M. o, Mlle u et M. y.

☆ Montrer un personnage en l'appelant par son nom et demander aux E d'indiquer son chant.

☆ Chanter le chant d'un personnage et demander aux E de retrouver celui-ci et sa caractéristique.

☆ « Devine mon alpha préféré » : donner une caractéristique (ex : elle est toute fine ; il tient sa canne à l'envers ; il adore tout ce qui est rond...) et demander aux E de retrouver le personnage et son chant.

Matériel :

-  Livre du conte
-  Figurines des Alphas voyelles
-  Fiche 1 et 2
-  1 lot de 7 étiquettes Alphas voyelles par élève
-  1 boîte par élève + l'étiquette de la boîte

2 Lecture du conte:

PE : Avant la lecture, demander aux E de raconter le début de l'histoire en s'aidant des images. Puis relire l'histoire (imprégnation vocabulaire et expressions).

Jusqu'à l'arrivée de la fusée chez Petit Malin.

3 Exercice

E : Réaliser la fiche n°1.

Consigne : Aide les alphas à retrouver leur maison. Chacun t'a laissé un petit indice dans sa maison. Découpe chaque alpha et colle-le à côté de sa maison.

E : Réaliser la fiche n°2.

Consigne : Ecoute bien le chant, puis entoure l'alpha qui chante comme ça.

4 Manipulation

PE : Distribuer à chaque E les 7 personnages en N&B.

E : Colorier les personnages aux crayons de couleur, puis les ranger dans sa boîte.

Devoirs du soir :



Fiche récapitulative 1 « La famille des alphas »



Fiche 2 « Les alphas voyelles »





① Lecture du conte

PE : Avant la lecture des histoires courtes, demander aux E de raconter le début de l'histoire en s'aidant des images.

② Jeux oraux (cf. jour 2)

Chacun joue avec ses personnages sur sa table.

③ Lecture des histoires courtes

PE : Lire A la poursuite des alphas, puis Sauve qui peut. La lecture de ces albums permet de déshabiller les alphas puisque pour échapper à Furiosa, il faut être astucieux. Le lien est ici établi entre les personnages et les

④ Manipulation

PE : Ecrire au tableau les lettres : a, e, é, i, o, u, y en script et en cursive. Distribuer tous les alphas aimantés voyelles (2 de chaque) aux élèves et ceux-ci viennent poser leur alpha au tableau.

Question : A quel alpha chaque lettre fait-elle penser ?

Consigne : Coller l'alpha concerné sous chaque lettre écrite au tableau.

⑤ Jeux







- Sur l'ordinateur : **Le memory des voyelles**
- Jeu de plateau : **La course des Alphas** (www.sanleane.fr).

⑥ Exercice

E : Réaliser la fiche n°3.

Consigne : Les alphas se sont transformés. Sauras-tu les reconnaître ?

Matériel :

-  Livre du conte
-  Albums A la poursuite des alphas et Sauve qui peut
-  Boîtes des alphas
-  Fiches 3
-  Alphas aimantés
-  Jeu: La course des alphas



1 Lecture du conte

PE : ☆ Relire le conte (possibilité de procéder à une lecture lacunaire : commencer une phrase et laisser les E la terminer) et continuer jusqu'à l'arrivée de la fusée sur la tête de M. O.

☆ Sortir la fusée et proposer aux E de mimer la scène en la bruitant (les aider si nécessaire).

2 Manipulation

☆ Ranger le livre et proposer aux E d'inventer d'autres histoires comme celle où la fusée serait tombée sur la tête de M. A.

E : Un E vient mimer la scène en la bruitant.

☆ Puis rejouer la scène en demandant à tous les E de faire chanter les 2 Alphas successivement.

☆ Jouer ensuite la scène avec la fusée qui tombe sur les autres Alphas voyelles.

☆ **PE :** Distribuer à chaque E la Fusée en N&B.

E : Colorier le personnage aux crayons de couleur, puis le ranger dans sa boîte.

3 Ecriture





E : Selon leurs capacités, les E s'entraînent à écrire les voyelles sur leur ardoise.

4 Dictée

Puis dictée sur l'ardoise : a, o, e, é, i, y, u.

Aide : les modèles sont affichés au tableau (mais le PE ne montre pas de quelle lettre il s'agit).

Matériel :

-  Livre du conte
-  Figurines des Alphas voyelles + de la Fusée
-  1 étiquette Fusée par élève
-  Boîtes des alphas

Devoirs du soir :



Fiche 3 « La chute de la fusée », fiche 4



1 Rappel du conte

PE : Demander aux E de raconter l'épisode précédent (la Fusée depuis le départ de chez Petit Malin, jusqu'à l'atterrissage sur la tête de M. O).

2 Manipulation

☆ Selon la façon dont s'est déroulé le jeu de l'atterrissage de la Fusée sur les différentes voyelles, soit on reprend le jeu en collectif au tableau, soit on fait manipuler les E à leur place avec leur matériel.

PE : Dans les deux cas, faire répéter plusieurs fois les mêmes syllabes dans le désordre pour bien les fixer (fffaaa, fffiii, fffoo, fffééé, fffeee, fffaaa, fffuuu, fffoo, fffyyy, fffeee, etc.)

☆ **PE :** Ecrire au tableau les lettres désormais connues (les voyelles + f) en script et en cursive. Distribuer tous les alphas aimantés voyelles + la fusée (2 de chaque) aux élèves et ceux-ci viennent poser leur alpha au tableau pour former les paires alpha/lettre = alpha déshabillé.

☆ **PE :** Ecrire à gauche du tableau un « f » (au milieu de la hauteur) et à droite les 7 voyelles. Relier le f à chaque voyelle en le faisant chanter pendant toute la durée du tracé du trait, puis faire chanter la voyelle lorsque le crayon arrive sur elle.

E : Aider la maitresse à faire de même pour les voyelles suivantes.

☆ Même activité mais muette : le PE repasse les tracés au doigt et les E chantent ; puis inversement, le PE chante et un E vient montrer le tracé dont il s'agit au tableau, ou bien les E fabriquent la syllabe sur leur table avec leurs étiquettes des alphas.

3 Ecriture





E : S'entraîner à écrire la lettre f sur l'ardoise.

4 Dictée


Puis dictée sur le cahier du jour.

Consigne : Entourer les syllabes dictées par la maitresse.

Matériel :

-  Livre du conte
-  Figurines des Alphas voyelles + de la Fusée
-  Boites des alphas
-  Fiche de dictée

Devoirs du soir :

-  Fiche 5 « La fusée tombe sur les alphas voyelles »



1 Lecture du conte

PE : Relire le conte (possibilité de procéder à une lecture lacunaire) et continuer jusqu'à l'arrivée du monstre chez les Alphas.

2 Manipulation

☆ Mimer la scène de l'atterrissage avec les personnages et la Fusée.

☆ Mimer la scène avec le monstre : le monstre joue à attraper les Alphas voyelles ⇒ nouvelles fusions phonémiques (omu, amé, imo, ému...)

☆ **PE :** Ecrire à gauche du tableau un « m » (au milieu de la hauteur) et à droite les 7 voyelles. Relier le m à chaque voyelle en le faisant chanter pendant toute la durée du tracé du trait, puis faire chanter la voyelle lorsque le crayon arrive sur elle.

☆ **PE :** Distribuer à chaque E le Monstre en N&B.

E : Colorier le personnage aux crayons de couleur, puis le ranger dans sa boîte.

3 Dictée




Puis dictée sur l'ardoise : ma, mo, me, mé, mi, my, mu.

PE : Dicter plusieurs fois chaque syllabe dans le désordre.


4 Écriture

E : S'entraîner à écrire la lettre m sur l'ardoise.

Matériel :

-  Livre du conte
-  Figurines des Alphas voyelles + du Monstre
-  Boîtes des alphas

Devoirs du soir :

-  Fiche 6, 7 et 8 « Le monstre emmène les alphas voyelles dans son train »



① Lecture du conte

PE : Relire le conte (possibilité de procéder à une lecture lacunaire) et continuer jusqu'à la fin.

② Manipulation

☆ **PE :** Mimer les syllabes avec la fusée et le monstre. Selon le niveau constaté, on peut tenter les mots de 2 syllabes (mamie, mémé, ami, ému, fifi, fumé...).

☆ **PE :** Ecrire au tableau des syllabes en lettres (fa, fi, fu, fé, fo, fe, fy, ma, mi, mu, mé, mo, me, my).

E : Lire les syllabes tous ensemble, puis un par un dans le désordre en changeant l'ordre de passage des élèves pour que tous restent attentifs.

③ Dictée

☆ Dictée des mêmes syllabes sur l'ardoise.

PE : Dictier plusieurs fois chaque syllabe dans le désordre.

④ Ecriture

E : S'entraîner à écrire sur l'ardoise les syllabes s'écrivant d'un seul trait de crayon : fi, fu, fe, fy, mi, mu, me, my (pas fa, fo, ma, mo pour lesquelles il faut nécessairement lever le crayon).

⑤ Exercice

E : Réaliser la fiche n°4.





Consigne : Les alphas se sont transformés. Sauras-tu les reconnaître ?

⑥ Introduction des formules magiques

PE : Introduire le jeu des formules magiques qui nous servira à chaque découverte d'un nouveau son.

Principe : Furiosa a capturé l'alpha (qui est alors placé dans une boîte transparente ornée d'un Bêta). Pour le libérer, il faut trouver une formule magique comme dans le livre (une suite de mots où on entend son chant). Ce travail se fera en individuel : les E cherchent des images de mots contenant le son étudié dans des prospectus, des catalogues, etc. La validation est faite collectivement de manière à libérer l'alpha. Les images sont collées sur une affiche comme trace écrite.

Matériel :

-  Livre du conte
-  Figurines des Alphas voyelles + consonnes
-  Boîtes des alphas
-  Fiche 4

Devoirs du soir :

-  Fiche « Combinons les alphas »