

1) Découverte de l'album (5 mn)

Observer la couverture, repérer le titre et le lire.

Observer la 1^{ère} page et émettre des hypothèses : « Pourquoi le petit garçon pleure-t-il ? »

2) Lecture du conte (25 mn)

E. écoutent attentivement de l'histoire

PE lit le conte jusqu'à la fin de la présentation des deux planètes.

Restitution des éléments de l'histoire par les élèves. / Description des petits bonhommes, les Alphas tout jolis et les Bétas très laids.

Questions de compréhension :

- Quels sont les noms des personnages ?
- Pourquoi Olibrius est-il triste ?
- Qui est Cosmopolux ?
- Comment s'appellent les planètes ?
- Que se passe-t-il sur la planète Alpha ?
- Que se passe-t-il sur la planète Bêta ?
- Comment s'appelle la méchante sorcière ?

Seconde écoute du conte

PE annonce que dès jeudi, elle présentera les personnages de la planète Alpha.

3) Coloriage (15 mn)

Colorier la couverture du cahier d'exercices des Alphas en respectant les couleurs de la couverture de l'album.

4) Visionnage dessin animé (10mn)

Matériel :

- livre du conte
- affichette tableau personnages
- cahier d'exercice des Alphas.
- DVD

1) Lecture du conte (25 mn)

Rappel du début de l'histoire à l'aide des illustrations.

E. écoutent attentivement de l'histoire

PE lit le conte jusqu'à la fin de la présentation des alphas voyelles. Il sort une à une les figurines d'un sac où elles ne sont pas visibles des élèves.

Questions de compréhension :

- Comment s'appelle la longue-vue ?
- Quel est le caractère de Monsieur A ?
- Qui peut me parler de Madame I ? de Monsieur O ? de Madame é ? de Mademoiselle U ? de Monsieur Y ?

Matériel

- livre du conte
- figurines des Alphas voyelles
- cahier d'exercices des alphas
- étiquettes à colorier des voyelles
- DVD
- Fiche lecture 1 et 2

2) Jeux oraux en classe entière (20 mn)

PE décrit un personnage et les élèves doivent deviner ce personnage.

PE montre une figurine : "Qui peut me donner le chant de Monsieur ... / Madame ... ?"

PE donne le chant d'un personnage : "Qui peut me montrer le personnage qui chante ainsi et me donner son nom ?"

3) Exercice (15 mn)

Consigne : "Vous allez devoir aider les alphas à retrouver leur maison. Chaque alpha a laissé un indice dans sa maison. Vous devez découper chaque alpha et le coller »

4) Manipulation (20 mn)

Consigne : "Vous allez colorier les alphas au crayon de couleur puis les ranger dans leur boîte."

Reprise des jeux oraux du matin

5) Explication devoirs du soir (10 mn)

Devoirs :

Relire les textes de présentations des alphas voyelles à l'enfant.

Chanter le son d'un alpha (dans les bulles) et demander à l'enfant de montrer le personnage et de donner son nom.

Donner le nom d'un alpha (madame ... / monsieur ... / mademoiselle ...) et demander à l'enfant de donner son chant.

lecture du soir :

- fiche 1 : la famille des alphas
- fiche 2 : les alphas voyelles

6) Visionnage dessin animé (15 mn)

1) Lecture du conte (25 mn)

Elèves racontent le début de l'histoire.

PE relit le conte jusqu'à la fin de la présentation de la famille des voyelles en montrant une à une les figurines des personnages.

2) Jeux avec les étiquettes des alphas en classe entière (20 mn)

PE décrit un personnage et les élèves doivent poser ce personnage sur leur table.

Pe fait le chant d'un alpha et les élèves doivent poser ce personnage sur leur table.

3) Exercices (10 mn)

Ex 3 Consigne : "Ecoute bien la description puis entoure l'alpha que tu reconnais."

Ex 4 Consigne : "Ecoute bien le chant puis entoure l'alpha qui chante comme ça."

4) Lecture des histoires courtes (15 mn)

PE lit "A la poursuite des Alphas" suivi de "Sauve qui peut."

La lecture de ces albums permet de déshabiller les alphas pour échapper à Furiosa

5) Manipulation (20 mn)

Consigne : "Je vais écrire des lettres au tableau. En noir, en script, c'est à dire comme dans les livres. En bleu, en cursive, c'est à dire écrite à la main. Vous allez me dire à quels Alphas, c'est lettre vous font penser. On réfléchit dans sa tête et on garde ses idées ..."

PE écrit au tableau les lettres a, e, é, i, o, u et y en script et en cursive.

PE distribue toutes les étiquettes alphas aimantées (deux séries)

Consigne : "Qui peut venir coller son alpha sous une lettre et nous expliquer pourquoi ?"

6) Exercice (5 mn)

Ex 5 : Consigne : "Entoure la lettre qui correspond à l'alpha."

7) Ateliers tournants (30 mn / 3 X 10 mn)

groupe 1 avec la PE ==> course des alphas

Consigne : "A tour de rôle, vous allez piocher une carte. Vous devez donner le nom de l'alpha et le faire chanter. Si la réponse est correcte, vous avancez d'une case. Sinon vous ne bougez pas et vous attendez votre tour. Si vous tombez sur une carte fée, vous avancez d'une case, si vous tombez sur une carte Furiosa, vous passez votre tour."

groupe 2 en autonomie ==> Consigne : "Dessine ton Alpha voyelle préféré. Je dois pouvoir le reconnaître. On élira les plus beaux dessins."

Matériel

- livre du conte
- figurines des Alphas voyelles
- magnets des Alphas voyelles en double
- cahier d'exercices des alphas
- jeu course des alphas
- feuille blanche
- coloriage de Furiosa
- DVD

8) **Explication devoirs du soir** (10 mn)

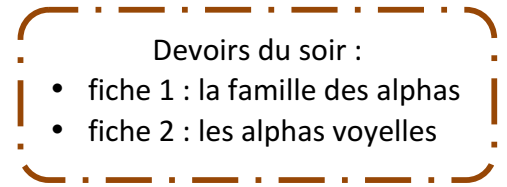
Devoirs :

Relire les textes de présentations des alphas voyelles à l'enfant.

Chanter le son d'un alpha (dans les bulles) et demander à l'enfant de montrer le personnage et de donner son nom.

Donner le nom d'un alpha (madame ... / monsieur ... / mademoiselle ...) et demander à l'enfant de donner son chant.

exercice identique à fiche élève 5



9) **Visionnage dessin animé** (15 mn)

consigne : "Je fais vous montrer le dessin animé de l'histoire que je vous ai lu ce matin.

Quand on aura fini de voir le dessin animé, je vous demanderai ce que vous avez retenu de l'histoire".

1) Lecture du conte (25 mn)

consigne : "Je vais vous montrer les images de l'album et il faudra me dire ce que vous voyez sur les illustrations."

Elèves racontent le début de l'histoire.

PE relit le conte jusqu'à l'arrivée de la fusée sur la tête de monsieur o.

Questions de compréhension :

- Que raconte la fée ?
- Comment Furiosa voit-elle les Alphas qui sont pourtant invisible aux yeux des Bêtas ?
- Quels Alphas ont été capturés ?
- Que va-t-il se passer alors ?
- En quoi la fée transforme-t-elle Olibrius ?
- Quel bruit fait la fusée en tombant sur Monsieur O ?

Matériel

- livre du conte
- figurines des Alphas voyelles et de la fusée
- étiquette élève fusée
- cahier d'exercices des alphas
- fiche lecture 3
- DVD

Sortir la figurine de la fusée et monsieur o. Proposer de mimer la scène en la bruitant.

2) Manipulation (30 mn)

consigne : "Nous allons inventer d'autres histoires comme celle où la fusée serait tombée sur la tête de monsieur a."

Elève vient au tableau mimer la scène en la bruitant.

Elèves miment la scène en la bruitant tous ensemble.

Recommencer avec les autres alphas voyelles. Recommencer le jeu plusieurs fois.

PE distribue l'étiquette de la fusée.

Les élèves colorient leur étiquette.

3) Exercice (10 mn)

Ex 6 : Consigne : « Entoure les syllabes dictées par la maîtresse. » première partie

4) Manipulation (30 mn)

Consigne : "Je vais écrire des lettres au tableau. En noir, en script, c'est à dire comme dans les livres. En bleu, en cursive, c'est à dire écrite à la main. Vous allez me dire à quels Alphas, c'est lettre vous font penser. On réfléchit dans sa tête et on garde ses idées ..."

PE écrit au tableau les lettres a, e, é, i, o, u, y et f en script et en cursive.

PE distribue toutes les étiquettes alphas aimantées (deux séries)

Consigne : "Qui peut venir coller son alpha sous une lettre et nous expliquer pourquoi ?"

Recommencer le jeu plusieurs fois.

Consigne : "Observez ce que je vais faire"

La PE écrit à gauche du tableau un f (au milieu de la hauteur) et à droite les sept voyelles, puis elle relie le f à chacune des voyelles en faisant chanter le f pendant toute la durée du tracé puis la voyelle lorsque la craie arrive sur elle.

Consigne : "Aidez-moi à continuer ..."

Elèves aident la PE.

Recommencer plusieurs fois : le PE montre le tracé avec la règle et les E chantent.

PE chante et E construisent la syllabe sur leur table avec leurs étiquettes alphas.

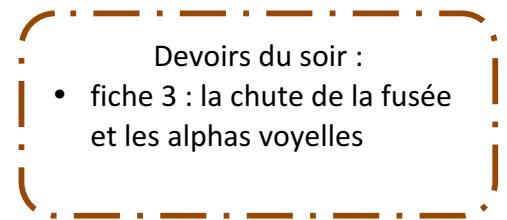
5) Exercice (10 mn)

Ex 6 : Consigne : « Entoure les syllabes dictées par la maîtresse. » seconde partie

6) Explication devoirs du soir (10 mn)

Devoirs :

Demander à l'enfant de chanter le son de chaque chute en les lui désignant dans le désordre. Recommencer plusieurs fois.



7) Visionnage dessin animé (15 mn)

consigne : "Je fais vous montrer le dessin animé de l'histoire que je vous ai lu ce matin.

Quand on aura fini de voir le dessin animé, je vous demanderai ce que vous avez retenu de l'histoire".

1) Lecture du conte (25 mn)

consigne : "Je vais vous montrer les images de l'album et il faudra me dire ce que vous voyez sur les illustrations."

Elèves racontent le début de l'histoire.

PE continue la lecture du conte jusqu'à l'arrivée du monstre chez les alphas.

Questions de compréhension :

- Comment Petit Malin veut-il délivrer les Alphas?
- Comment Petit Malin fait-il dégringoler Furiosa ?
- Pourquoi les Bêtas sont-ils soudain terrorisés ?

Matériel

- livre du conte
- figurines des Alphas voyelles , de la fusée et du monstre
- étiquette élève monstre
- cahier d'exercices des alphas
- fiche lecture 4
- DVD

2) Manipulation (40 mn)

Sortir les figurines. Jouer l'atterrissage de la fusée et la scène avec le monstre en les bruitant.

consigne : "Nous allons inventer d'autres histoires avec le monstre."

Elève vient au tableau mimer la scène en la bruitant.

Elèves miment la scène en la bruitant tous ensemble.

Recommencer avec les autres alphas voyelles.

Recommencer le jeu plusieurs fois.

Consigne : "Observez ce que je vais faire"

La PE écrit à gauche du tableau un m (au milieu de la hauteur) et à droite les sept voyelles, puis elle relie le m à chacune des voyelles en faisant chanter le m pendant toute la durée du tracé puis la voyelle lorsque la craie arrive sur elle.

Consigne : "Aidez-moi à continuer ..."

Elèves aident la PE.

Recommencer plusieurs fois : le PE montre le tracé avec la règle et les E chantent.

PE chante et E construisent la syllabe sur leur table avec leurs étiquettes alphas.

PE distribue l'étiquette du monstre. Les élèves colorient leur étiquette.

3) Exercice (10 mn)

Ex 7 : Consigne : « Entoure les syllabes dictées par la maîtresse. » seconde partie

4) Explication devoirs du soir (10 mn)

Devoirs : Demander à l'enfant de chanter le son de chaque voyelle en train en les lui désignant dans le désordre. Recommencer plusieurs fois.

Devoirs du soir :

- fiche 4 : le monstre et les alphas voyelles

5) Visionnage du dessin animé (20 mn)

1) Lecture du conte (20 mn)

Elèves racontent le dernier épisode.

PE relit le conte en entier

Questions de compréhension :

- Quels sont les mots magiques qui entraînent le monstre vers la planète Alpha?
- Pourquoi ces mots sont-ils magiques ?
- Quel bruit fait le serpent ?
- Comment le serpent retourne-t-il sur la planète Alpha ?
- Quel bruit le robinet fait-il ?
- Que fait le jet d'eau ?
- Quel Alpha Petit Malin sauve-t-il de la noyade ?
- Comment Cosmopolux sauve-t-il le robinet, le jet d'eau et le chat ?

Matériel

- livre du conte
- figurines des Alphas voyelles , de la fusée et du monstre
- étiquette élève serpent, jet d'eau et chat.
- cahier d'exercices des alphas

2) Manipulation (40 mn)

Rappel des caractéristiques des alphas consonnes : le monstre, le serpent, le jet d'eau et le chat.
Distribuer l'étiquette du serpent, du jet d'eau et du chat aux élèves.

Jeu « devine qui est mon alpha préféré »

Jeu du tunnel : « Délivrer un alpha en écoutant la formule magique »

Jeu du tunnel bis : « Trouver la formule magique pour délivrer un alpha. »

3) Exercice (10 mn)

Ex 8 : Consigne : « Dis la formule magique et colle l'Alpha que tu as délivré ».

4) Explication devoirs du soir (10 mn)

5) Visionnage du dessin animé (20 mn)

Devoirs du soir :

- fiches 3 et 4

1) Lecture du conte (20 mn)

Elèves racontent le dernier épisode.

PE relit le conte en entier

Questions de compréhension :

- Quel Alpha marche sur la tête ?
- Quel Alphas mettent la pagaille ?
- Quels sont les derniers arrivants sur Alpha ?
- La planète Alpha est-elle sauvée ?

2) Manipulation (40 mn)

Rappel des caractéristiques des alphas consonnes : la limace, le vent le nez, le Zibulus.

Jeu « devine qui est mon alpha préféré »

Jeu du tunnel : « Délivrer un alpha en écoutant la formule magique »

Jeu du tunnel bis : « Trouver la formule magique pour délivrer un alpha. »

Les alphas s'attrapent = dictée de syllabes. Si réussite des élèves, dictée de petit mot : ami / ému / mule / rame ...

3) Exercice (10 mn)

Ex 9 : Consigne : « Dis la formule magique et colle l'Alpha que tu as délivré ».

4) Visionnage du dessin animé (20 mn)

Matériel

- livre du conte
- figurines des Alphas voyelles , de la fusée et du monstre
- étiquette élève limace, vent nez et Zibulus.
- cahier d'exercices des alphas