

# Programmation Lecture - La planète des alphas - Période 1

Sem	Jour	Objectifs	Activités	Supports/matériel
<b>CONNAITRE ET COMPRENDRE L'HISTOIRE</b>				
S1	Ma 01/09	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Découverte de l'album</li> <li>- Découvrir le début de l'histoire</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Présentation de la couverture et hypothèses.</li> <li>- Lecture de l'album jusqu'aux voyelles.</li> <li>- Vérifier la compréhension : <i>comment s'appelle le petit garçon ? Pourquoi pleure-t-il ? Qui vient le consoler ? Que voient-ils par la fenêtre ? Comment s'appellent les 2 planètes ? Comment s'appellent les 2 familles ? Qui vit sur la planète des bêtas ? Sur la planète des Alphas ?</i></li> <li>- Dessine l'épisode de ton choix. =&gt; le ranger dans le porte-vue.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- livre des alphas</li> <li>- livret avec texte</li> <li>- feuilles blanches</li> <li>- portes-vues exos</li> </ul>
	Me 02/09	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mémoriser l'histoire</li> <li>- Mémoriser les étapes de l'histoire et savoir les remettre dans l'ordre.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Résumer le début de l'histoire.</li> <li>- Ecoute du CD en montrant les images jusqu'aux voyelles.</li> <li>- Lecture de la suite de l'histoire jusqu'à la chute de la fusée.</li> <li>- Reformuler ce qui a été compris.</li> <li>- Vérifier la compréhension : <i>qui apparaît ? quel malheur annonce la fée ? qui est Furiosa ? Comment s'appelle le petit garçon maintenant ? quel objet reçoit Petit-Malin ? Pour quoi faire ? Où part Petit-Malin ? Comment ? Pourquoi ?</i></li> <li>- Fiche : images séquentielles à replacer et colorier.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- livre des alphas</li> <li>- CD alphas</li> <li>- livret avec texte</li> <li>- fiche exo + étiquettes (1)</li> </ul>
	Je 03/09	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mémoriser l'histoire</li> <li>- Mémoriser les étapes de l'histoire et savoir les remettre dans l'ordre.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Résumer le début de l'histoire.</li> <li>- Ecoute du CD en montrant les images jusqu'à la chute de la fusée.</li> <li>- Fiche : images séquentielles à replacer et colorier.</li> <li>- Lire la fin de l'histoire.</li> <li>- Reformuler.</li> <li>- Vérifier la compréhension : <i>quel objet Petit-Malin utilise-t-il pour sauver les alphas ? qui sont les alphas libérés ? que prononce Cosmopolux pour faire venir les Alphas ?</i></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- livre des alphas</li> <li>- CD alphas</li> <li>- livret avec texte</li> <li>- fiche exo + étiquettes (2)</li> <li>- <b>Fiche lecture soir : présentation des personnages de l'histoire.</b></li> </ul>

	Ve 04/09	- Découvrir et mémoriser les caractéristiques et chants des alphas voyelles	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Résumer le début de l'histoire.</li> <li>- Ecoute du CD en montrant les images jusqu'à la fin.</li> <li>- Fiche : images séquentielles à replacer et colorier.</li> <li>- Relire le conte en montrant les figurines.</li> <li>- Rappel des caractéristiques de chaque alpha voyelle =&gt; Les afficher.</li> <li>- Distribuer la bande d'alphas voyelles pr les élèves. Les découper et les placer dans sa boîte.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- livre des alphas + livret</li> <li>- CD alphas</li> <li>- fiche exo + étiquettes (3)</li> <li>- figurines</li> <li>- affiches alphas voyelles</li> <li>- bandes étiquettes alphas élèves</li> <li>- <b>Fiche lecture soir : alphas voyelles</b></li> </ul>
--	----------	---	---	---

### RECONNAITRE ET NOMMER LES ALPHAS DE PART LEURS CARACTERISTIQUES ET LEUR CHANT

S2	Lu 07/09	- Découvrir et mémoriser les caractéristiques et chants des alphas consonnes longues	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Relire le conte pour présenter les alphas consonnes longues en montrant les figurines.</li> <li>- Rappel des caractéristiques de chaque alpha consonne longue =&gt; Les afficher.</li> <li>- Activités collectives : « <u>Devine mon alpha préféré</u> » : Identifier un alpha en se basant sur l'énoncé de ses caractéristiques et le nommer. « <u>Le bêta servile</u> » Les personnages sont disposés sur une table. Les alphas ont été capturés par les bêtas. Furiosa demande au bêta d'aller chercher un alpha dont elle a oublié le nom, en lui décrivant toutes ses caractéristiques.. Les joueurs, s'empressent de cacher l'alpha concerné, à tour de rôle</li> <li>- Fiche travail : Associer un alpha voyelle ou une consonne longue à une image.</li> <li>ATELIERS : Puzzles personnages / reprise des activités du matin / alphas voyelles maisons (fiche 4)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- livre des alphas</li> <li>- livret avec texte</li> <li>- figurines</li> <li>- affiches alphas consonnes longues</li> <li>- bandes étiquettes alphas consonnes longues</li> <li>- Fiche travail</li> <li>- <b>Fiche lecture soir : alphas consonnes longues</b></li> <li>- Fiches ateliers</li> </ul>
----	----------	--	--	---

Ma 08/09	Manipuler et mémoriser les caractéristiques et chants des alphas	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Dictée d'alphas voyelles</li> <li>- Activités collectives : <u>SOS Alphas en péril</u> : Alphas disposés sur une table. On imagine qu'ils sont en danger et qu'ils vont appeler au secours au fur et à mesure. Imiter un chant pour que les enfants puissent le sauver.</li> <li>Et <u>Au Secours, Furiosa arrive</u>. On imagine que Furiosa est à la poursuite des alphas pour les capturer. En émettant leur chant caractéristique, les alphas «appellent» pour qu'on vienne à leur secours. Toutefois, il faut que les enfants les reconnaissent pour que la fée puisse intervenir et les sauver. Concrètement, l'enseignant imitera le chant d'un personnage (par exemple : «chhhh !») et les enfants le poseront rapidement sur leur ardoise (dans l'exemple : le chat).</li> <li>- Fiches alphas : fiches 6 et 6 a</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- fiche dictée alphas voyelles</li> <li>- figurines alphas</li> <li>- étiquettes alphas indiv</li> <li>- fiche exos</li>   <li>- <b>lecture du soir : alphas dont on doit dire le son qu'ils font</b></li> </ul>
Je 10/09	Manipuler et mémoriser les caractéristiques et chants des alphas	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Dictée d'alphas</li> <li>- <u>Jeu du tunnel</u> : Les alphas sont disposés sur une table. Le bêta est placé parmi eux. Le tunnel est symbolisé. On imagine que Furiosa surgit et ordonne au bêta de surveiller les alphas pendant qu'elle fait sa sieste. Une fois la sorcière partie, le bêta s'endort. Pendant qu'ils dorment, la fée et Petit Malin arrivent. La fée demande à notre héros de sauver les alphas qui «appellent» en les évacuant par le tunnel pour qu'ils rejoignent leur planète. Quand la sorcière se réveillera, tous les alphas auront disparu. =&gt; les alphas jouent le rôle de petit malin.</li> <li>- Bilan collectif : fiche éval 1</li> <li>- Jeux : loto des alphas (associer un alpha avec une image) - jeu chant des alphas - devine mon alpha préféré - dessin libre des alphas</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- fiche dictée alphas</li> <li>- Figurines alphas</li> <li>- 1 tunnel dessiné</li> <li>- Fiche éval 1</li> <li>- Jeux : loto des alphas / chant des alphas</li>   <li>- <b>lecture du soir : alphas dont on doit dire le son qu'ils font</b></li> </ul>

	Ve 11/09	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Manipuler et mémoriser les caractéristiques et chants des alphas</li> <li>- Associer un alpha avec des mots débutant par le chant qu'il produit.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Dictée d'alphas</li> <li>- <u>Jeu des Formules magiques</u> (juste avec consonnes) : Faire résumer la partie 1 et relire la partie 2 et 3 de l'histoire</li> <li>- Trouver l'alpha correspondant à la formule magique</li> <li>- Trouver quel alpha on peut sauver avec son prénom</li> <li>- Montrer une image et demander quel alpha serait sauvé</li> <li>Valider ou pas une formule magique entendue pour un alpha donné (attention aux confusions de sons !)</li> <li>- Trouver l'intrus dans une formule magique</li> <li>- Inventer des formules magiques</li> <li>- Fiches exo : 10 et 11-1</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- fiche dictée alphas</li> <li>- images pr activité</li> <li>- fiche exo</li> <li> </li> <li>- <b>Lecture du soir : fiche explicative formules magiques + inventer une formule magique pour un alpha consonne (aide adulte)</b></li> </ul>
S3	Lu 14/09	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Faire le point sur ce qui a été appris lors de la séquence.</li> <li>- Découvrir l'écriture scripte : écriture des livres.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Dictée alphas</li> <li>- Jeu des formules magiques</li> <li>- Fiche exo 11.2 + cahier.pdf p 17/18</li> <li>- Lecture de « A la poursuite des alphas »=&gt; découverte de l'écriture scripte.</li> <li>- Evaluations fiches 2 à 4 (fin de journée)</li> <li>- Séance DVD alphas</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- fiche dictée alphas</li> <li>- fiche exo</li> <li>- fiches évals</li> <li>- DVD alphas</li> <li> </li> <li><b>Lect soir : formule magique à colorier + fiche écriture scripte</b></li> </ul>

**IDENTIFIER ET FAIRE CHANTER DES SYLLABES DE TYPE VC OU CVC  
puis avec 4 alphas, ...**

<p>Ma 15/09</p>	<p>- Combiner pour former des syllabes de type CV</p>	<p>- dictée d'alphas          - A l'aide du conte, rappel de l'épisode de la fusée.          - <u>Le jeu de la fusée</u> : Dans l'histoire, on a entendu un grand «foooo» quand la <b>fusée</b> est tombée sur la tête de monsieur <b>o</b>. Mais, elle aurait pu tomber sur la tête d'un autre membre de la famille <i>Voyelle</i>. Les enfants pourront le découvrir en écoutant bien la syllabe prononcée par l'enseignant. Alors, à tour de rôle, les joueurs prendront la <b>fusée</b> et la feront tomber sur l'alpha concerné. Par exemple, l'enseignant dira «fa» et le joueur devra faire tomber la <b>fusée</b> sur monsieur <b>a</b>.          - <u>Les alphas s'attrapent</u> : Les alphas de la famille <i>Voyelle</i> sont placés, devant l'enseignant, debout sur la table. Les alphas de la famille <i>Consonne</i> sont placés debout, à l'autre extrémité de la table. On imagine que les alphas jouent à s'attraper et que ce sont des membres de la famille <i>Consonne</i> qui cherchent à attraper ceux de la famille <i>Voyelle</i>. En écoutant bien la syllabe prononcée par l'enseignant, les enfants pourront découvrir qui a attrapé qui. Alors, les joueurs saisiront l'alpha concerné de la famille <i>C</i> et le déplaceront vers l'alpha concerné de la famille <i>V</i> pour l'attraper.          - Fiche 5 ipotame + exos (cahier.pdf p 43-44)</p>	<p>- fiche dictée alphas          - livre alpha          - figurines          - fiches exos            - <b>Lecture du soir : épisode de la fusée + lecture syllabes fa, fo,...</b></p>
<p>Je 17/09</p>	<p>- S'entraîner pour combiner pour former des syllabes de type CV</p>	<p>- dictée syllabes alphas avec étiquettes mobiles          - Séance de combinatoire entre les alphas consonnes et alphas voyelles          - Travail sur passage alpha =&gt; écriture scripte          - fiche exo ipotame : 6 + exos (cahier.pdf p 52-53)</p>	<p>- Affiche/figurine          - fixe exo          - fiche son    <b>Lect soir : combinatoire</b></p>

	Ve 18/09	- S'entraîner pour combiner pour former des syllabes de type CV	- dictée syllabes alphas avec étiquettes mobiles - Séance de combinatoire entre les alphas consonnes et alphas voyelles - Formules magiques - Travail sur passage alpha => écriture scripte - fiche exo ipotame : 7 et 8 + exos (cahier.pdf p 54)	- fiche exos <b>lect soir : combinatoire</b>
	Lu 21/09	- S'entraîner pour combiner pour former des syllabes de type CV	- dictée syllabes alphas avec étiquettes mobiles - Séance de combinatoire entre les alphas consonnes et alphas voyelles - Formules magiques - fiche exo ipotame : fiches 9 et 10 + exos (cahier.pdf p 55)	- fiche exos <b>Lect soir : combinatoire</b>
S4	Ma 22/09	- Découvrir comment combiner pour former des syllabes de type CVC	- dictée syllabes alphas avec étiquettes mobiles - <u>Jeu du tunnel</u> : Idem 1ère situation du tunnel. La fée demande à notre héros de sauver les trois alphas qui «appellent» en les évacuant par le tunnel pour qu'ils rejoignent leur planète. Quand la sorcière se réveillera, tous les alphas auront disparu. - combinatoire CVC - Fiche exos 19	- figurines alphas voyelles et consonnes en double !!! - liste mots pr jeu tunnel - fiche exo <b>Lect soir:combinatoire 3 alphas</b>
	Je 24/09	- S'entraîner pour combiner pour former des syllabes de type CVC	- dictée syllabes alphas avec étiquettes mobiles - <u>Jeu du tunnel</u> : - combinatoire CVC - Fiche exos 20	- liste mots pr jeu tunnel - fiche exo <b>Lect soir : combinatoire 3 alphas</b>
	Ve 25/09	- S'entraîner pour combiner pour former des syllabes de type CVC	- dictée syllabes alphas avec étiquettes mobiles - <u>Jeu du tunnel</u> : - combinatoire CVC - Fiche exos 21	- liste mots pr jeu tunnel - fiche exo <b>Lect soir : combinatoire 3 alphas</b>

S5	Lu 28/09	- S'entraîner pour combiner pour lire des petits mots et phrases	<ul style="list-style-type: none"> <li>- dictée syllabes alphas en script</li> <li>- <u>Jeu du tunnel</u> : Idem 1ère situation du tunnel. La fée demande à notre héros de sauver les trois alphas qui «appellent» en les évacuant par le tunnel pour qu'ils rejoignent leur planète. Quand la sorcière se réveillera, tous les alphas auront disparu.</li> <li>- combinatoire =&gt; petits mots avec 4 alphas</li> <li>- fiche exo cahier.pdf p 59</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- liste mots pr jeu tunnel</li> <li>- fiche exo</li> </ul> <p><b>Lect soir : combinatoire 4 alphas</b></p>
	Ma 29/09	- S'entraîner pour combiner pour lire des petits mots et phrases	<ul style="list-style-type: none"> <li>- dictée syllabes alphas en script</li> <li>- <u>Jeu du tunnel</u> : Idem 1ère situation du tunnel. La fée demande à notre héros de sauver les trois alphas qui «appellent» en les évacuant par le tunnel pour qu'ils rejoignent leur planète. Quand la sorcière se réveillera, tous les alphas auront disparu.</li> <li>- combinatoire =&gt; petits mots avec 4 alphas</li> <li>- fiche exo cahier.pdf p 60</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- liste mots pr jeu tunnel</li> <li>- fiche exo</li> </ul> <p><b>Lect soir : combinatoire 4 alphas</b></p>
	Je 01/10	- Manipuler et mémoriser les caractéristiques et chants de 3 nouveaux alphas	<ul style="list-style-type: none"> <li>- dictée alphas script</li> <li>- introduction des alphas rockeurs (consonnes courtes) : « d », « g » et « p ».</li> <li>- Travail sur leurs caractéristiques, jeux de combinatoire avec.</li> <li>- Fiche exo encodage avec les alphas</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- figurines</li> <li>- affiches alphas</li> <li>- fiches exos</li> </ul> <p>Lect soir : présentation des 3 nouveaux alphas</p>
	Ve 02/10	- Manipuler et mémoriser les caractéristiques et chants de 3 nouveaux alphas	<ul style="list-style-type: none"> <li>- dictée alphas script</li> <li>- introduction des alphas rockeurs (consonnes courtes) : « b », « c » et « t ».</li> <li>- Travail sur leurs caractéristiques, jeux de combinatoire avec.</li> <li>- Fiche exo encodage avec les alphas</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- figurines</li> <li>- affiches alphas</li> <li>- fiches exos</li> </ul> <p>Lect soir : présentation des 3 nouveaux alphas</p>

S6	Lu 05/10	- Découvrir l'écriture cursive : pour écrire	- dictées alphas en script - Lecture de sauve qui peut => découverte de l'écriture cursive. - jeux d'étiquettes et de reconnaissance. - fiche exo les alphas transformés + lect de mots en script	- album sauve qui peut - matériel jeux - fiche exo  <b>Lect soir : combinatoire + trace écrite cursive</b>
	Ma 06/10	- Manipuler l'écriture cursive : pour écrire	- dictée alphas en script - jeux d'étiquettes et de reconnaissance. - fiche exo les alphas transformés + lecture de mots en script	- matériel jeux - fiche exo  <b>Lect soir : combinatoire</b>
	Je 08/10	- S'entraîner à mémoriser les caractéristiques et chants des consonnes courtes	- dictée de syllabes en script - travail sur les alphas rockeurs : entraînement - lecture de mots de 4 lettres avec les rockeurs - fiche exo « Je lis et je dessine » avec mots	- étiquettes mobiles - fiche exo  <b>Lect soir : combinatoire</b>
	Ve 09/10	- S'entraîner à mémoriser les caractéristiques et chants des consonnes courtes	- dictée de syllabes en script - travail sur les alphas rockeurs : entraînement - lecture de mots de 4 lettres avec les rockeurs - fiche exo « Je lis et je dessine » avec petites phrases	- étiquettes mobiles - fiche exo  <b>Lect soir : combinatoire avec phrases</b>
S7	Lu 12/10	- S'entraîner pour combiner pour lire des petits mots et phrases	- dictée de mots - lecture de mots à 6 alphas + faire des petites phrases avec. - Fiches exo 22 et 23	- étiquettes mobiles fiche exo <b>Lect soir : combinatoire avec phrases</b>
	Ma 13/10	- S'entraîner pour combiner pour lire des petits mots et phrases	- dictée de mots - lecture de mots à 6 alphas + faire des petites phrases avec. - Fiches exo 24 et 25	- étiquettes mobiles fiche exo <b>Lect soir : combinatoire avec phrases</b>

	Je 15/10	- évaluer les acquis de la période 1	Evals alphas	- fiches d'éval
	Ve 16/10	Révisions	- dictée de mots - Phrases et images à associer	- fiches exos