






# Déroulement des séances

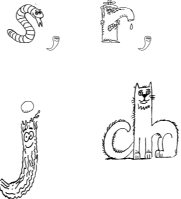





Sem	Jour	Objectif	Activité	Matériel
1	<b>Jour 1</b> J 1/09	<p>- Découverte de l'album</p> <p>- Découvrir, comprendre le début de l'histoire et savoir reformuler.</p> <p>Découvrir les voyelles, leur chant, leurs caractéristiques</p>	<p><b><u>Découverte histoire et présentation des voyelles</u></b></p> <p><b><u>Séance 1 : découverte de l'album.</u></b></p> <p>- Présentation/ description de la couverture et recueil des premières impressions/hypothèses. - repérage du titre, du nom des auteurs et de l'illustrateur.</p> <p>Lecture de l'album jusqu'à la présentation des 2 planètes. - Vérifier la compréhension :</p> <p><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 ? Qui vit sur la planète des bêtas? Sur la planète des Alphas? Comment s'appellent les 2 familles?</i></p> <p>- Dessine l'épisode de ton choix. =&gt; le ranger dans le porte-vue</p> <p><b><u>Séance 2 : découverte de l'histoire jusqu'aux voyelles</u></b></p> <p>Ecoute de l'histoire sur CD pages 1 à 9, sortir les personnages au fur et à mesure. Fermeture du livre. Poser des questions de compréhension : <i>Comment s'appelle la longue-vue ? le « visioparloscope».</i> <i>Quel est le caractère de Monsieur a ? Il aime faire des blagues.</i> <i>Décrire précisément chaque Alpha : son caractère, son apparence, son bruit</i></p> <p><b><u>Petits jeux oraux</u></b></p> <p>- montrer un personnage en l'appelant par son nom, les élèves doivent donner leur chant. - le maître chante un chant et les élèves doivent trouver le personnage. - Devine mon alpha préféré : le maître donne une caractéristique et les élèves doivent retrouver le personnage et son chant .</p>	<p>- livre des alphas - livret avec texte - feuilles blanches - portes-vues exos</p> <p>Figurines alphas</p> <p><b>- Fiche lecture soir : alphas voyelles</b></p> <p><b>Demander à chaque enfant de ramener une petite boîte (coton tige, camembert....)</b></p>

<p><b>Jour 2</b> V 2/09</p>	<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>	<p><b><u>Rappel de l'histoire et entraînement voyelles</u></b> Résumer le début de l'histoire. Nommer les alphas voyelles.</p> <p><b>1) <u>Jeux oraux</u></b></p> <p>Consigne : retrouver le nom, la caractéristique et le chant de chaque personnage.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- montrer un personnage en l'appelant par son nom, les élèves doivent donner leur chant.</li> <li>- le maître chante un chant et les élèves doivent trouver le personnage et sa caractéristique.</li> <li>- Devine mon alpha préféré : le maître donne une caractéristique et les élèves doivent retrouver le personnage et son chant.</li> </ul> <p><b>2) <u>Exercice.</u></b></p> <p>Fiche 1 : Consigne : aide les alphas à retrouver leur maison. Chacun t'a laissé un indice dans sa maison. Découpe chaque alpha et colle le à côté de sa maison.</p> <p><b>3) <u>Manipulation</u></b></p> <p>Le maître distribue à chaque élève les 7 personnages voyelles en N&amp;B. Les élèves colorient les étiquettes au crayon de couleur puis les rangent dans leur boîte .</p> <p><b>4) <u>Lecture du conte</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Lecture de la suite de l'histoire jusqu'à l'arrivée de la fusée chez Petit Malin Reformuler ce qui a été compris.</li> <li>- Vérifier la compréhension :</li> </ul> <p><i>Qui apparaît ? Quel malheur annonce la fée ? qui est Furiosa ? Qu'a-t-elle fait ? que risque t-il d'arriver ?</i>  <i>Comment s'appelle le petit garçon maintenant ? Quel objet reçoit Petit-Malin ? Pour quoi faire ?</i>  <i>Où part Petit-Malin ? Comment ? Pourquoi ?</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- livre des alphas</li> <li>- CD alphas</li> <li>- livret avec texte</li> <li>- fiche exo 1</li> <li>- 1 lot de 7 étiquettes alphas voyelles par élève</li> </ul> <p><b>- Fiche lecture soir : présentation des alphas voyelles</b></p> <p><b>finir le coloriage si besoin, ramener une boîte .</b></p>
---------------------------------	---	--	--

	<p><b>Jour 3</b> L 5/09</p>	<p>- Découvrir et mémoriser les caractéristiques et chants des alphas voyelles</p> <p>- comprendre et appliquer le principe de la combinatoire</p> 	<p><b><u>Chute de la fusée. Découverte de la combinatoire</u></b></p> <p><b><u>Séance 1</u></b></p> <p><b>1) Résumer le début de l'histoire.</b></p> <p>Le maître distribue à chaque élève les 7 personnages voyelles en N&amp;B. On rejoue aux jeux du jour 2 mais chacun doit montrer l'alpha dont on parle sur sa table.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- montrer un personnage en l'appelant par son nom, les élèves doivent donner leur chant.</li> <li>- le maître chante un chant et les élèves doivent trouver le personnage et sa caractéristique.</li> <li>- Devine mon alpha préféré : le maître donne une caractéristique et les élèves doivent retrouver le personnage et son chant.</li> </ul> <p><b>2) Exercice collectif</b></p> <p>Fiche 2 : Les élèves doivent entourer d'une couleur le personnage dont la maîtresse a chanté le chant.</p> <p><b>3) Atelier</b></p> <p>Associer des images à l'alpha voyelles dont on entend le chant Labyrinthes alphas voyelles</p> <p><b><u>Séance 2</u></b></p> <p><b>1) Ecoute du CD en montrant les images jusqu'à la chute de la fusée.</b></p> <p>Sortir la fusée et proposer aux élèves de mimer la scène en bruitant.</p> <p><b>2) Manipulations</b></p> <p>Ranger le livre et proposer aux élèves d'inventer d'autres histoires où la fusée tombe sur la tête d'autres alphas voyelles. Un élève vient mimer la scène en la bruitant, demander à tous les élèves de faire chanter les 2 alphas simultanément.</p> <p>Jouer la scène avec chaque alpha voyelle. Distribuer la fusée à chaque élève en N&amp;B, colorier aux crayons de couleur et la ranger dans la boîte.</p> <p>Distribuer aux élèves la fiche « la chute de la fusée », la lire avec eux et leur faire ranger dans le porte vue</p>	<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>- étiquette de la fusée</li> <li>- <b>Fiche lecture soir : « la chute de la fusée »</b></li> </ul>
--	---------------------------------	--	--	---

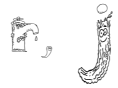
	<p><b>Jour 4</b> M 6/09</p> <p>- reformuler une histoire entendue</p> <p>- comprendre et appliquer le principe de la combinatoire</p>  	<p><b><u>Chute de la fusée. Entraînement/ Arrivée du monstre : découverte</u></b></p> <p><b><u>Séance 1</u></b></p> <p>Jouer à « Devine qui est mon alpha préféré » avec les petites cartes sur la table (la famille voyelle)</p> <p><b>1) <u>Rappel du début de l'histoire :</u></b></p> <p>Les élèves racontent le dernier épisode (la fusée depuis le départ de chez Petit Malin jusqu'à l'atterrissage sur la tête de Mr O)</p> <p><b>2) <u>« Le jeu de la fusée »</u></b></p> <p>écouter la syllabe et trouver sur quel alpha voyelle la fusée s'est écrasée ; Reprendre le jeu de manière collective au tableau, faire répéter plusieurs fois les mêmes syllabes dans le désordre pour bien les fixer (ffffaaa, fffiii, fffoooo, fffffeee, fffaaa, fiiii.....)</p> <p><b>3) <u>Exercice</u></b></p> <p>Entoure les syllabes dictées par la maitresse / Fiche 5 Ipotame / Labyrinthes alphas voyelles</p> <p><b><u>Ateliers :</u></b></p> <p>Associer la syllabe entendue (fa, fo, fi, fe, fu, fé) à la bonne image J'entends, j'entends pas avec la fusée / Labyrinthes alphas fusée</p> <p><b><u>Séance 2 : Écoute attentive de l'épisode 4 (CD - pages 15 à 17)</u></b></p> <p><b>1) <u>Écouter attentivement l'histoire racontée sur le CD</u></b></p> <p>Répondre à des questions de compréhension :</p> <p><i>Comment Petit-Malin fait-il dégringoler Furiosa ? Grâce au talisman que la fée lui a donné.</i> <i>Pourquoi les Bêtas sont-ils soudain terrorisés ? Parce qu'ils ont entendu la mélodie mélancolique du monstre.</i> <i>Quels sont les mots magiques qui entraînent le monstre vers Alpha ? Marionnette magique mange mandarine mmmm merci.</i> <i>Que font Monsieur a et Madame i ? Ils entourent le monstre, leur ami (a-m-i).</i></p> <p><b>2) <u>Mimer la scène avec le monstre</u></b></p> <p>le monstre joue à attraper les alphas voyelles. Nouveaux mimes : ma, mo, mu, mi, me, mé, ami, omu, imo, amé.... Distribuer la carte du monstre, la faire colorier et ranger. Distribuer la fiche : le monstre et les alphas voyelles, la lire, la faire ranger</p>	<p>livre des alphas</p> <p>- livret avec texte</p> <p>- figurines</p> <p>- affiches alphas consonnes longues</p> <p>- bandes étiquettes alphas consonnes longues</p> <p>- Fiche travail</p> <p>- <b>Fiche lecture soir : le monstre et les alphas voyelles</b></p>
--	--	--	--

	<p><b>Jour 5</b> Me 7/09</p>	<p>Reformuler une histoire entendue</p> <p>Découvrir et mémoriser les caractéristiques et chants des alphas consonnes longues</p>  <p>Comprendre et appliquer le principe de la combinatoire</p>	<p><b>Arrivée du monstre : entraînement/ Découverte du</b> </p> <p><b>Séance 1 1. Rappel de l'histoire :</b> Rappeler l'épisode précédent sans ouvrir le livre ; « Le jeu de la fusée » : écouter la syllabe et trouver sur quel alpha voyelle la fusée s'est écrasée « le jeu du monstre » : écouter la syllabe et trouver quel alpha le monstre a attrapé. Chercher des mots pour libérer le monstre</p> <p><b>2 : Exercices/ Atelier</b> Fiche ipotame 6 : images séquentielles, formule magique pour libérer le monstre et images à positionner sous les syllabes Associer la syllabe entendue (ma, mo, mi, me, mu, mé) à la bonne image J'entends, j'entends pas avec le monstre / Labyrinthes alphas monstre</p> <p><b>Séance 2 1. Écoute attentive de l'épisode 4 (CD - plages 15 à 17) :</b> - Écouter attentivement l'histoire racontée sur le CD ; <i>Comment le serpent retourne-t-il sur Alpha ? Avec la formule : Singe savant surveille souris SSSSS sortez !</i> <i>Pourquoi le robinet fait-il rrrr ? Il est fâché parce qu'il est toujours bouché et il râle.</i> <i>Que fait le jet d'eau ? Il inonde la planète Bêta.</i></p> <p><b>3. Connaître les personnages consonnes :</b> - Présenter les alphas consonnes longues : le serpent, le robinet et le jet d'eau. Les afficher au fur et à mesure . - Distribuer les cartes alpha consonnes, les faire colorier au crayon . - « Devine qui est mon alpha préféré » avec les cartes alphas consonnes : Identifier un alpha en se basant sur l'énoncé de ses caractéristiques et le nommer</p> <p><b>4. Identifier les sons :</b> - « Le jeu du tunnel » : délivrer un alpha en écoutant la formule magique ou inventer une formule pour délivrer un alpha ;</p> <p>Distribuer la fiche des alphas consonnes et faire colorier les alphas déjà rencontrés :  </p>	
--	----------------------------------	---	---	--

**Jour 6**  
J 8/09

Reformuler  
une histoire  
entendue

Manipuler et  
mémoriser  
les  
caractéristiqu  
es et chants  
des alphas



Comprendre  
et appliquer  
le principe de  
la  
combinatoire

 **entraînement**

### Séance 1 :

#### 1. Rappel du début de l'histoire:

Rappeler l'épisode précédent sans ouvrir le livre ;

Relire la version courte de l'histoire en lecture lacunaire ;

#### 2) Jeux de connaissance des alphas


« **Le jeu du monstre** » : écouter la syllabe et trouver quel alpha voyelle le monstre emmène en promenade.

« **Devine qui est mon alpha préféré** » avec les cartes alphas consonnes : Identifier un alpha en se basant sur l'énoncé de ses caractéristiques et le nommer

« **Le bêta servile** » 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







**Jeu du tunnel** : 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.  
=> les alphas jouent le rôle de petit malin.

#### 3) Atelier individuel

- Chercher des images pour fabriquer des formules magiques pour libérer les alphas : 



- Labyrinthes alphas
- J'entends je n'entends pas

<p><b>Jour 7</b></p> <p>V 9/09</p>	<p>Reformuler une histoire entendue</p> <p>Manipuler et mémoriser les caractéristiques et chants des alphas</p> <p>Découvrir et mémoriser les caractéristiques et chants des alphas consonnes longues</p>   <p>Comprendre et appliquer le principe de la combinatoire</p>	<p>Découverte du    </p> <p><b>Séance 1 :</b></p> <p><b>1. Rappel du début de l'histoire:</b> Rappeler l'épisode précédent sans ouvrir le livre ; Relire la version courte de l'histoire en lecture lacunaire ;</p> <p><b>2) Jeux de connaissance des alphas</b> « Devine qui est mon alpha préféré » « Le bêta servile » <b>SOS Alphas en péril</b></p> <p><b>Séance 2 : découverte des alphas consonnes</b></p> <p>Écoute de l'épisode 5 (CD -pages 18 à 23): Répondre à des questions de compréhension <i>Quel Alpha Petit-Malin sauve-t-il de la noyade ? Le chat qui fait chhh parce qu'il aime le silence. Comment le robinet, le jet d'eau et le chat sont-ils aspirés par le tunnel ? Cosmopolux récite pour chacun d'eux une formule magique dont chaque mot commence par leur lettre (rappeler chaque formule magique).</i> <i>Quel Alpha marche sur la tête ? La limace. Quels Alphas mettent la pagaille ? Le vent qui souffle, le nez qui éternue et le zibulus qui vole en zigzag. Quels sont les derniers arrivants sur Alpha ? La toupie qui tourne, le cornichon qui fait le coquin, le perroquet, la dame, la quille et la botte bavarde. La planète Alpha est-elle sauvée ? Pour l'instant mais il faut être vigilant car Furiosa veille.</i></p> <p><b>3. Connaître les personnages consonnes :</b> - Présenter les alphas consonnes longues : le chat, la limace, le vent, le nez et le zibulus. Les afficher au fur et à mesure . Distribuer les cartes alpha consonnes, les faire colorier au crayon . - « Devine qui est mon alpha préféré »</p> <p><b>4. Identifier les sons :</b> - « <b>Le jeu du tunnel</b> » : délivrer un alpha en écoutant la formule magique ou inventer une formule pour délivrer un alpha ; Distribuer la fiche des alphas consonnes et faire colorier les alphas déjà rencontrés.</p>	
------------------------------------	--	---	--

 entrainement

### 1. Rappel du début de l'histoire:

Rappeler l'épisode précédent sans ouvrir le livre ;  
Relire la version courte de l'histoire en lecture lacunaire ;

### 3) Jeux de connaissance des alphas

« **Le jeu du monstre** » : écouter la syllabe et trouver quel alpha voyelle le monstre emmène en promenade.

« **Devine qui est mon alpha préféré** » avec les cartes alphas consonnes : Identifier un alpha en se basant sur l'énoncé de ses caractéristiques et le nommer


« **Le bêta servile** » 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

**Jeu du tunnel** :

**Jeu des formules magiques** : dire une formule magique et les enfants doivent trouver quel alpha est libéré .

- Trouver quel alpha on peut sauver avec son prénom
- Montrer une image et demander quel alpha serait sauvé
- Trouver l'intrus dans une formule magique

### 4) Atelier individuel

- Chercher des images pour fabriquer des formules magiques pour libérer les alphas : 



- Labyrinthes alphas
- J'entends je n'entends pas



**Jour 9**

M 13/09

**Lecture de « A la poursuite des alphas » pour déshabiller les alphas  
Associer alpha et lettre scripte**

**1. Rappel du début de l'histoire:**

Rappeler l'épisode précédent sans ouvrir le livre ;

**2. Jeux divers de reconnaissance des alphas**

« **Devine qui est mon alpha préféré** » avec les cartes alphas consonnes : Identifier un alpha en se basant sur l'énoncé de ses caractéristiques et le nommer

« **Le bêta servile** » 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

**Jeu du tunnel :**

**Jeu des formules magiques**

**3. Lecture de l'histoire : A la poursuite des alphas**

**Lire « A la poursuite des alphas »**

Compréhension orale du récit : raconter ce qui se passe et pourquoi les alphas se sont transformés en lettres ;

Au tableau, faire correspondre les alphas voyelles et consonnes longues avec les lettres en script : à chaque fois, justifier son choix, expliquer comment on reconnaît chaque lettre / alpha ;

Faire le chant d'un alpha voyelle, puis le son d'un alpha consonne longue : les élèves trouvent son nom.

Fiche 1 : les voyelles

**. Ateliers**

Mise en place des ateliers : associer l'alpha à sa lettre en script

**Jour  
10**

Me  
14/09

## **Entrainement association alphas/lettres scriptes Lecture de « Sauve qui peut »**

### **1. Jeux divers de reconnaissance des alphas**

« **Devine qui est mon alpha préféré** » avec les cartes alphas consonnes : Identifier un alpha en se basant sur l'énoncé de ses caractéristiques et le nommer

« **Le bêta servile** » 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'empresent de cacher l'alpha concerné, à tour de rôle

**Jeu du tunnel :**

**Jeu des formules magiques**

### **2. Reprise de l'histoire : « A la poursuite des alphas »**

Qu'est ce qu'on a vu ? Pourquoi les alphas se transforment en lettres ?

Au tableau, faire correspondre les alphas voyelles et consonnes longues avec les lettres en script : à chaque fois, justifier son choix, expliquer comment on reconnaît chaque lettre / alpha

Fiche 2 : les consonnes

### **Ateliers**

Mise en place des ateliers : associer l'alpha à sa lettre en script

### **3. Lecture de l'histoire : « Sauve qui peut »**

#### **Lire « Sauve qui peut »**

Compréhension orale du récit : raconter ce qui se passe et pourquoi les alphas se sont transformés en lettres cursives ;

Au tableau, faire correspondre les alphas voyelles et consonnes longues avec les lettres en cursive : à chaque fois, justifier son choix, expliquer comment on reconnaît chaque lettre / alpha

- Associer les Alphas connus aux lettres scriptes et cursives

**Jour  
11**

J 15/09

## **Entrainement association alphas/lettres scriptes / lettres cursives**

### **1. Jeux divers de reconnaissance des alphas**

« **Devine qui est mon alpha préféré** » avec les cartes alphas consonnes : Identifier un alpha en se basant sur l'énoncé de ses caractéristiques et le nommer

« **Le bêta servile** » 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'empresent de cacher l'alpha concerné, à tour de rôle

**Jeu du tunnel :**

**Jeu des formules magiques**

### **2. Reprise de l'histoire : « Sauve qui peut »**

Qu'est ce qu'on a vu ? Pourquoi les alphas se transforment en lettres ?

Au tableau, faire correspondre les alphas voyelles et consonnes longues avec les lettres en cursif : à chaque fois, justifier son choix, expliquer comment on reconnaît chaque lettre / alpha

### **Ateliers**

Mise en place des ateliers : associer l'alpha à sa lettre en cursif

+ les divers ateliers déjà rencontrés

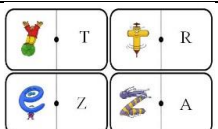

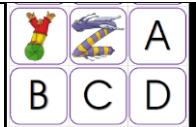


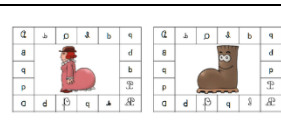
<p><b>Jour 12</b></p> <p>V 16/09</p>		<p><b>Entrainement association alphas/lettres scriptes / lettres cursives</b></p> <p><b><u>1. Jeux divers de reconnaissance des alphas</u></b></p> <p>« <b>Devine qui est mon alpha préféré</b> » avec les cartes alphas consonnes : Identifier un alpha en se basant sur l'énoncé de ses caractéristiques et le nommer</p> <p>« <b>Le bêta servile</b> » 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</p> <p><b>Jeu du tunnel :</b></p> <p><b>Jeu des formules magiques</b></p> <p><b><u>Ateliers</u></b></p> <p>Entrainement à l'association des différentes écritures des lettres</p>	
--	--	--	--

## Les différents ateliers alphas

### ➤ Des jeux pour travailler les sons

	Maison des voyelles <a href="#">chez luccia</a>		Des rosaces des sons <a href="#">chez Nurvero</a>		L'alpha bang <a href="#">chez alphasacatalane</a>
	J'entends, j'entends pas tel alpha <a href="#">chez moi</a>		Des lotos avec les alphas <a href="#">chez Nurvero</a>		Ou est caché l'alpha <a href="#">chez saperlipopette</a>
	La prison de Furiosa <a href="#">chez malulino</a> ou <a href="#">dysmoi zazou</a>		Trier les alphas <a href="#">chez Nurvero</a>		Jeu des alphas prisonniers <a href="#">chez saperlipopette</a>
	Le magico tunnel <a href="#">chez dys moi zazou</a>		J'ai ... qui a ? <a href="#">chez Nurvéro</a>		Les dominos des sons alphas <a href="#">chez Nurvéro</a>
	Loto mots images alphas chez <a href="#">la classe de lila</a>		Dobble des alphas <a href="#">chez Nurvero</a>		

### ➤ Des jeux pour associer les alphas à leur lettre

	Dominos <a href="#">chez Sanleane</a> Ou <a href="#">chez maitresse ecline</a>	Plusieurs versions : <a href="#">Dominos Capitale</a> <a href="#">Dominos Script</a> <a href="#">Dominos Cursive</a>		Jeu « les alphas et leurs costumes » <a href="#">saperlipopette</a>
	Mémoire <a href="#">chez Sanleane</a>	Plusieurs versions <a href="#">Mémoire Capitale</a> <a href="#">Mémoire Script</a> <a href="#">Mémoire Cursive</a>		Roue des lettres <a href="#">chez cyberbrigade</a>
	Correspondance alphas/lettres <a href="#">chez Gijou</a>			Des cartapinces <a href="#">chez écoles de crevette</a>