

Descriptif succinct :

(Une, deux, voire trois séances par jour)

Jour 1	Lecture du conte jusqu'à la présentation des bêtas et des alphas
Jour 2	Lecture du conte jusqu'à la présentation des alphas de la famille Voyelle
Jour 3	Jeu : <i>Devine mon alpha Voyelle préféré</i>
	Lecture du conte jusqu'à la fusée qui tombe sur la tête de monsieur o
	Petit roman « A la poursuite des alphas »
Jour 4	Jeu : <i>Devine mon alpha Consonne préféré</i>
	Petit roman « Sauve qui peut »
Jour 5	Jeu : <i>S.O.S alphas en péril</i>
	La fusée tombe sur la tête des alphas de la famille Voyelle
Jour 6	Reprise de la fusée qui tombe sur la tête des alphas de la famille Voyelle
	Jeu : <i>Les alphas prisonniers +</i> Lecture du conte jusqu'à l'arrivée du monstre qui devient ami avec les alphas
Jour 7	Le monstre devient ami avec les alphas de la famille Voyelle
	Jeu : <i>Les alphas prisonniers +</i> Lecture de la fin du conte

✓ *Bien connaître et bien comprendre l'histoire.*

Jour 1 :

Lecture du conte jusqu'à la présentation des planètes des bêtas et des alphas.

Au moyen du *livre du conte*, raconter l'histoire.

Faire commenter les images (« Quel est le problème du garçon ? Pourquoi est-il triste ? ») et décrire et nommer les personnages (Olibrius, Cosmopolux, les bêtas, la sorcière Furiosa, les alphas).

Faire la fiche d'activités 1.

Devoir à la maison : Raconter le début du conte.

- ✓ Bien connaître et bien comprendre l'histoire.
- ✓ Comprendre le principe alphabétique et acquérir les correspondances « phonème-graphème » simples (→ les voyelles)

Jour 2 :

Lecture du conte jusqu'à la fin de la présentation des alphas de la famille Voyelle

Au moyen du CD et du *livre du conte*, écouter l'histoire (j'ai choisi d'écouter sur le CD et non pas de raconter afin d'entendre les "vrais" chants des alphas) et afficher au tableau, au fur et à mesure de leur rencontre, les *grands alphas* (monsieur a, monsieur o, madame i, monsieur y, mademoiselle u, madame é).

Faire nommer et exposer les caractéristiques et le chant de chacun des personnages.

Jouer :

* **Devine mon alpha préféré** : La maîtresse donne les caractéristiques de son alpha préféré et les enfants doivent découvrir de quel personnage il s'agit.

* **Le chant des alphas** : La maîtresse imite le son d'un alpha et les enfants doivent découvrir de quel personnage il s'agit.

Faire la fiche d'activités 2 + colorier les cartes des alphas de la famille Voyelle.

Devoirs à la maison : (Conseils aux parents +) Lire la fiche Les alphas de la famille Voyelle.

- ✓ *Bien connaître et bien comprendre l'histoire.*
- ✓ *Comprendre le principe alphabétique et acquérir les correspondances « phonème-graphème » simples (→ les voyelles)*
- ✓ *Acquérir de nouvelles correspondances « phonème-graphème » simples (→ les consonnes « longues ») puis s'approprier l'écriture minuscule scripte*

Jour 3 :

Jeu

Reprise avec les cartes individuelles du jeu de la séance précédente : **Devine mon alpha Voyelle préféré.**

Faire la fiche d'activités 3.

Lecture du conte jusqu'à la fusée qui tombe sur la tête de monsieur o

Au moyen du **livre du conte**, raconter l'histoire.

Exposer au tableau, les **grands alphas** représentant le robinet, la limace, le zibulus, le chat, la fusée, le monstre, le serpent, le jet d'eau, le vent, le nez. Présenter ces nouveaux personnages.

Jouer :

* **Devine mon alpha préféré** : La maîtresse donne les caractéristiques de son alpha préféré et les enfants doivent découvrir de quel personnage il s'agit.

* **Le chant des alphas** : La maîtresse imite le son d'un alpha et les enfants doivent découvrir de quel personnage il s'agit.

Colorier les cartes des alphas de la famille Consonne.

Devoir à la maison : Lire la fiche Les alphas de la famille Consonne.

Petit roman « À la poursuite des Alphas »

Au moyen du **petit roman « À la poursuite des alphas »**, raconter l'histoire.

Elaborer un **tableau composé des 15 lettres (a, e, f, i, j, l, m, n, o, r, s, u, v, y, z)** (écriture minuscule scripte) correspondant aux alphas connus des enfants.

Expliquer que Furiosa est partie en voyage. Mais les alphas sont prudents. Seul Petit malin peut les aider à reprendre leur apparence normale.

Demander de retrouver le personnage alpha qui correspond à l'alpha transformé. (= Les enfants doivent afficher le **grand alpha** correspondant en dessous de la lettre scripte.)

Faire la fiche d'activités 4.

- ✓ *Bien connaître et bien comprendre l'histoire.*
- ✓ *Comprendre le principe alphabétique et acquérir les correspondances « phonème-graphème » simples.*
- ✓ *Découvrir et s'approprier tous les types d'écriture.*

Jour 4 :

Jeu

Reprise avec les cartes individuelles du jeu de la séance précédente : **Devine mon alpha Consonne préféré.**

*Faire la **fiche d'activités 5.***

Petit roman « Sauve qui peut »

Au moyen du **petit roman « Sauve qui peut »**, raconter l'histoire.

Accrocher au mur le **poster d'écriture** (ou les **affichages d'écriture Alphas/cursive de Sanleane**).

Jouer :

*** Un peu de répit pour les Alphas :** Expliquer que Furiosa est partie en voyage et que les alphas souhaitent reprendre leur apparence normale pendant quelque temps. Mais seule la fée peut les aider à retrouver cette apparence. Demander d'aider la fée à retrouver le personnage alpha qui correspond à l'alpha transformé, à l'aide du poster d'écriture comme référence. (= *La maîtresse écrit une lettre cursive au tableau et les enfants doivent afficher le **grand alpha** correspondant.*)

*Faire la **fiche d'activités 6.***

✓ Comprendre le principe alphabétique et acquérir les correspondances « phonème-graphème » simples.

Jour 5 :

Jeu

* **S.O.S. alphas en péril** : Sélectionner les **grands alphas représentant les voyelles** et les cacher dans une **grande boîte**. Expliquer que les alphas ont été capturés par Furiosa et sont retenus prisonniers dans la grande boîte. Ils comptent naturellement sur les enfants pour les sauver. Demander de les reconnaître et de les nommer quand ils "appelleront" au secours en émettant leur "chant" spécifique. (= La maîtresse imite le chant d'un alpha prisonnier. Lorsque l'alpha est reconnu et nommé justement par un enfant, le faire apparaître et le fixer au tableau.)

Faire la **fiche d'activités 7**.

La fusée tombe sur la tête des alphas de la famille Voyelle.

Faire rappeler la scène de l'accident.

Proposer de la mimer à l'aide des **grands alphas** et en la "bruitant".

Proposer d'inventer d'autres histoires où la fusée tombe sur la tête des alphas de la famille Voyelle.

Mimer chaque histoire en la "bruitant".

Devoir à la maison : Lire la fiche *L'accident de la fusée* + jouer avec les cartes.

- ✓ *Bien connaître et bien comprendre l'histoire.*
- ✓ *Comprendre le principe alphabétique et acquérir les correspondances « phonème-graphème » simples.*

Jour 6 :

La fusée tombe sur la tête des alphas de la famille Voyelle.

Rejouer les histoires de la fusée qui s'écrase sur la tête des alphas de la famille Voyelle.

Faire la *fiche d'activités 8*.

Jeu

* **Les alphas prisonniers :** *Sélectionner les grands alphas représentant les consonnes et les cacher dans une grande boîte. Expliquer que les alphas ont été capturés par Furiosa et sont retenus prisonniers dans la grande boîte. Heureusement, Cosmopolux va énoncer une formule magique qui va permettre de sauver tous les alphas prisonniers pour autant que les enfants soient capables de les reconnaître. (= La maîtresse énonce une formule magique composée de mots dont le phonème initial est identique à celui de l'alpha concerné. Lorsque l'alpha est reconnu et nommé justement par un enfant, le faire apparaître et le fixer au tableau.)*

Formules salvatrices :

pour le monstre : madame, méchante, mordre, mélodie

pour la limace : lente, lapin, langue, libre

pour le nez : nuage, noir, nettoie, nature

pour le robinet : renard, rusé, rêve, régál

pour le serpent : sirène, siffler, sucette, sucrée

pour le zibulus : zèbre, zone, zigzag, zoo

pour le jet d'eau : jongleur, jouet, jaune, joliment

pour le chat : cheval, charmant, chatouille, chenille

pour le vent : vague, voler, voiture, vert

pour la fusée : fantôme, fou, fenêtre, ficelle

Lecture du conte jusqu'à l'arrivée du monstre qui devient ami avec les alphas

Au moyen du *livre du conte*, raconter l'histoire.

- ✓ *Bien connaître et bien comprendre l'histoire.*
- ✓ *Comprendre le principe alphabétique et acquérir les correspondances « phonème-graphème » simples.*

Jour 7 :

Le monstre devient ami avec les alphas de la famille Voyelle.

Mimer à l'aide des **grands alphas** et en "bruitant", le monstre qui attrape les alphas de la famille Voyelle.

Devoir à la maison : Lire la fiche Le monstre attrape les alphas Voyelle + jouer avec les cartes.

Jeu

Reprise avec les cartes individuelles du jeu de la séance précédente : **Les alphas prisonniers.**

Faire la fiche d'activités 9.

Lecture de la fin du conte

Au moyen du **livre du conte**, raconter l'histoire.

Regarder le DVD.