

Les alphas au CP Progression pour les 7 premiers jours

1) Premier jour :

LECTURE DU CONTE : lire le conte et faire commenter les images jusqu'à la présentation des deux planètes, celle des Alphas et celle des Bêtas.

- E : décrivent ces petits bonshommes, les uns tout jolis et les autres très laids.
- La M leur annonce que, dès demain, elle leur présentera un à un ceux de la planète Alpha car ils ont quelque chose de très particulier qui va bien leur rendre service...

Distribution de feuilles aux E : *dessine un épisode de ton choix.*
Passage dans les rangs pour repérer ceux qui ont une façon bien à eux de tenir leur crayon et la M leur montre comment ils devraient le tenir pour apprendre à écrire plus facilement.

2) Deuxième jour :

LECTURE DU CONTE : lire le conte jusqu'à la fin de la présentation de la famille Voyelle en leur sortant un à un les personnages.

Ensuite, fermeture du livre : demander qui se rappelle le nom, la caractéristique et le chant de chacun des personnages.

Lorsque les sept personnages (M. a, Mme e, Mme é, Mme i, M. o, Mlle u et M. y) ont été cités, quelques jeux :

- montrer un personnage en l'appelant par son nom et ils doivent donner leur chant.
- M "chante" un chant et ils doivent retrouver le personnage
- Devine mon alpha préféré : M donne une caractéristique (elle est toute fine ; il tient sa canne à l'envers ; il adore tout ce qui est rond ; etc.) et ils doivent retrouver le personnage et son chant
- M donne un chant et ils doivent retrouver le personnage et sa caractéristique
- M distribue à chacun les 7 personnages en noir et blanc et ils les colorient avant de les ranger dans leur boîte

3) Troisième jour

M demande aux E de raconter le début de l'histoire en s'aidant des images, relecture de l'histoire par la M (imprégnation vocabulaire et expressions).

On rejoue aux jeux du jour 2 mais chacun avec ses personnages sur sa table.

Fiche bilan : les E doivent entourer d'une couleur le personnage dont tu as chanté le chant.

LECTURE DU CONTE : *A la poursuite des alphas, puis de Sauve qui peut*

Écriture au tableau par la M des lettres a, e, é, i, o, u, y en script et en cursive puis demander à quel Alpha chacune d'entre elles fait penser : à l'aide des alphas aimantés, coller chaque alphas concerné sous sa lettre en script ou en cursive (distribuer 2 alphas de chaque, un pour le script, l'autre pour la cursive)

Les E doivent se rappeler les gestes à faire pour le tracé de chacune d'entre elles. Ils finissent par un exercice d'écriture en rapport avec la "leçon d'écriture" du jour : dans le cahier d'écriture (a, e, é, i, o, u, y)

4) Quatrième jour

RELECTURE DU CONTE par la M (un jeu qu'ils aiment bien, c'est la lecture lacunaire : la maîtresse commence la phrase et c'est eux qui la finissent) et la M continue jusqu'à l'arrivée de la fusée sur la tête de Monsieur O.

La M sort la fusée et leur propose de mimer la scène en la bruitant (s'ils n'y arrivent pas, aide de la M).

M range le livre et leur propose d'inventer d'autres "histoires", comme celle où la fusée serait tombée sur la tête de Mr. A, un enfant vient mimer la scène en la "bruitant" (tu l'aides s'il est en difficulté) puis tu la rejoues en leur demandant de tous faire chanter les deux Alphas successivement.

On joue ensuite de même avec la fusée qui tombe sur chacun des autres Alphas Voyelles. La M donne à chacun une étiquette portant la fusée en noir et blanc et ils la colorient.

En écriture : selon leur capacités, à nouveau toutes les voyelles dans le cahier d'écriture, puis dictée sur l'ardoise : a, o, é, e, i, y, u, les modèles sont au tableau, ils peuvent donc copier (mais, bien sûr, la M ne leur montre pas laquelle ils doivent copier)

5) Cinquième jour

- Les E racontent le dernier épisode uniquement (la fusée depuis le départ de chez Petit Malin jusqu'à l'atterrissage sur la tête de Mr. O)
- Selon la façon dont s'est passé le jeu de l'atterrissage sur les différentes voyelles, soit on reprend le jeu en collectif au tableau, soit on leur fait sortir leur matériel personnel et ils travaillent chacun à leur table. Dans les deux cas, tu fais répéter plusieurs fois les mêmes syllabes dans le désordre pour bien fixer (fffaaa, fffiiii, ffffooo, fffééé, fffeee, ffffaaaa, fffuuu, fffoo, ffffyyyy, fffééé, etc.)
- La M écrit au tableau en script et en cursive toutes les lettres qu'ils connaissent maintenant (les voyelles + f) et les leur fais associer aux personnages (avec les personnages aimantés à distribuer en doublon).
- La M 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 d'entre elles en faisant chanter le f pendant toute la durée du trait puis la voyelle lorsque la craie arrive sur elle et on leur demande d'aider la M .
- Ce jeu en collectif puis en individuel (deux jeux : mimer un tracé avec la règle à tableau et ils "chantent" ; la M chante et un élève vient mimer le tracé)
- Selon le niveau d'écriture, on continue (lettre "f", puis dictée fa, fé, fe, fi, fu, fo, fy)

6) Sixième jour

RELECTURE DU CONTE (lecture lacunaire) puis suite jusqu'à l'arrivée du monstre chez les Alphas.

- mime de la scène de l'atterrissage avec les personnages avec la fusée.
- mime de la scène avec le monstre : le monstre joue à attraper les alphas voyelles - nouveaux mimes (omu, amé, imo, ému, etc.)
- écriture du m au tableau, jeu de la fabrication de syllabes (avec les traits de gauche à droite),
- dictée de syllabes sur l'ardoise (pour les classes "no écriture en GS" : mu, mi, mé, me, plusieurs fois chacune dans le désordre ; pour les autres : ma, me, mi, mé, mo, my, mu, plusieurs fois chacune aussi).
- Monstre à colorier et à ranger
- Ecriture : lettre m pour toutes les classes, dictées de syllabes avec m en fonction des lettres apprises ou revues

7) Septième jour :

- **RELECTURE** lacunaire **DU CONTE**
- Exercices de "mime" sur les syllabes avec la fusée et le monstre (selon le niveau constaté, on peut tenter les "mots" de deux syllabes : mamie, mémé, ami, ému, fifi, fumé, fui...)
- lecture au tableau de syllabes écrites en lettres (règle à tableau pour guider le sens de lecture, aide appuyée à ceux qui "coupent" toujours entre la consonne et la voyelle) : fa, fi, fu, fé, fo, fe, fy, ma, me, mé, mo, mi, my, mu ; d'abord tous ensemble, puis un par un dans le désordre (une syllabe ou deux chacun) en changeant l'ordre de passage pour que tous restent attentifs
- dictée sur l'ardoise - écriture : a, o pour ceux qui n'avaient pas appris à écrire en GS, syllabes d'un seul "trait de plume" pour les autres (sauf fa, fo et ma, mo où il faut nécessairement "lever le crayon")
- dictée de syllabes "mélangées" (c'est à dire en dictant soit une syllabe commençant par "f", soit une syllabe commençant par "m")

Ensuite, même chose pour chacun des épisodes (s, ch, r, j, etc.) au rythme qui convient selon la façon d' "enregistrer" des élèves, soit de plus en plus vite, soit au contraire en prenant bien son temps.

Le soir, ils peuvent emporter leur boîte d'Alphas et tu donnes aux parents la liste des syllabes qu'ils doivent leur dicter et tu peux faire une petite feuille A5 correspondant avec les mêmes syllabes à lire "en lettres" (lettres bien grosses, présentation très aérée, consonnes en noir et voyelles en rouge, par exemple).

Ateliers de l'AM :

Voir classeur jeu association script-cursive-alpha :

- Jeu de carte des alphas
- Domino des alphas
- Loto des alphas (noter les résultats sur la grille)