



# la planète des ALPHAS



132 cartes : de nombreux jeux



Dans le cadre du concept La Planète des Alphas, ce jeu de 132 cartes propose une dizaine d'activités qui offrent un moyen ludique et interactif pour acquérir et consolider les compétences de base intervenant dans le processus d'apprentissage de la lecture.

Ainsi, tout en s'amusant, l'enfant va développer – outre l'indispensable conscience phonémique – d'autres aptitudes essentielles, telles que la mémoire, l'observation, l'attention et l'élaborations de stratégies.



# **Guide pédagogique du jeu de cartes "La planète des Alphas"**



## Généralités :

Pour faciliter l'utilisation du matériel et accroître son efficacité, les options suivantes ont été choisies :

- Utilisation de codes "couleur" au dos des cartes, à savoir :
  - dos rouge foncé = personnages de la Planète des Alphas ;
  - dos bleu foncé = lettres en écriture minuscule script (qui imite les caractères d'imprimerie) ;
  - dos vert foncé = lettres en écriture minuscule liée ;
  - dos jaune foncé = lettre en écriture majuscule script (qui imite les caractères d'imprimerie) ;
  - écriture rouge = voyelles ; écriture verte = consonnes ;

### Remarques :

1. Les cartes à dos clair représentent les consonnes (lettres ou personnages) occlusives au son court
2. Le "e" étant souvent muet, nous lui avons préféré le "é".
3. En même temps que les consonnes constrictives, nous avons introduit le "ch" qui est fréquent et dont le son long est aisément perceptible par l'enfant.

4. Un repère placé sur les cartes (filet constitué de deux traits parallèles) permet à l'enfant de mieux identifier la morphologie des lettres.
5. Pour sensibiliser progressivement l'enfant à différents types de graphie, les lettres sont systématiquement reproduites aux coins des cartes dans les modes d'écriture les plus courants.
6. Des cartes "Petit-Malin" ont été prévues pour féliciter l'enfant et le motiver.

### Les jeux :

Chaque jeu fait l'objet d'une fiche contenant les informations nécessaires au bon déroulement de l'activité (nombre de joueurs, matériel requis, principe du jeu et selon les cas une ou deux propositions de déroulement). En outre, chaque fiche précise clairement le(s) objectif(s) pédagogique(s) poursuivi(s), de même que les aptitudes développées par l'activité en question. A noter qu'il ne s'agit là que de propositions que chaque utilisateur pourra adapter en fonction des circonstances. Les jeux sont en effet autant de pistes d'activités à aménager au gré des besoins.

## Conseil :

intro. suite

1. Surtout, ne rien précipiter. Avant de passer à un jeu plus complexe, il faut s'assurer que les notions précédentes ont été bien acquises. Par ailleurs, la présence d'un adulte est indispensable, à tout le moins dans la phase initiale.
2. Dès que l'on ressent le moindre signe de fatigue chez l'enfant, il est vivement conseillé d'interrompre le jeu et de le reprendre plus tard.
3. Si l'on joue à plusieurs, il est souhaitable de jouer avec des enfants ayant sensiblement le même niveau. Dans les classes, on veillera à former des groupes homogènes.
4. Il est important de demander à l'enfant de justifier ses choix pour identifier, le cas échéant, où pèche le processus mental et y remédier. De cette manière, on donne également la possibilité à l'enfant de se corriger par lui-même et de prendre ainsi progressivement confiance en lui.



## Attention :

La démarche prend tout son sens lorsque l'adulte abandonne momentanément le terme de "lettre" en lui substituant celui de "alpha nu" (ex : **r** = le robinet tout nu)

Les personnages ayant été conçus à partir de l'écriture minuscule script, il est vivement recommandé de travailler, au départ, uniquement avec les personnages (dos rouge) et les lettres en écriture minuscule script (dos bleu).

L'introduction des autres types d'écriture pourra se faire dès que l'enfant commencera à lire.

## Le Chant des Alphas

Jeu 1

**Nombre de joueurs :** 2 à 5

**Matériel :** cartes à dos rouge foncé (sauf Petit-Malin et la Sorcière).

**Objectif pédagogique :**

Être capable de faire correspondre un son du langage (phonème) à une forme graphique déterminée.

**Aptitudes développées :**

- Compréhension d'un message oral pour agir.
- Concentration, observation, mémoire.
- Capacité auditive à identifier les différents phonèmes du langage (sons)
- Capacité à prononcer de façon correcte les différents phonèmes du langage.
- Elaboration de stratégies pour mettre en relation les phonèmes avec les formes graphiques correspondantes.
- Capacité à s'exprimer pour formuler et justifier des choix.

**Principe du jeu :**



Identifier le son caractéristique émis par chaque personnage.

Il est conseillé de commencer avec les personnages-voyelles puis d'introduire progressivement les personnages-consonnes.



### PROPOSITION DE DÉROULEMENT DU JEU :

Les cartes sont disposées à l'endroit sur la table. Un joueur émet le son caractéristique du personnage de son choix. Le joueur suivant doit deviner de quel personnage il s'agit. Et ainsi de suite...

Les cartes sont distribuées aux joueurs.

A tour de rôle, chaque joueur choisit une carte dans son jeu et doit la faire deviner aux autres joueurs en émettant le son caractéristique du personnage concerné.

