



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.

Les Alphas se mettent tout nus

Nombre de joueurs : 2 à 5

Matériel :

Cartes à dos rouge foncé (sauf Petit-Malin et la Sorcière).
Cartes à dos bleu foncé (sauf Petit-Malin et la Sorcière)



Objectif pédagogique :

Permettre à l'enfant de découvrir intuitivement les "alphas nus" qui se cachent derrière les personnages.

Aptitudes développées :

- Compréhension d'un message oral pour agir.
- Observation, concentration, mémoire.
- Sens de l'orientation, représentation dans l'espace (utilisation du vocabulaire relatif aux concepts spatiaux).
- Capacité à s'exprimer pour formuler et justifier des choix.

Principe du jeu :

Retrouver "l'alpha nu" qui se cache derrière chaque personnage.

PROPOSITION DE DÉROULEMENT DU JEU :

Les cartes à dos rouge foncé sont disposées à l'endroit, en colonnes espacées, sur la table. Les cartes à dos bleu foncé sont posées pour former "la pioche". A tour de rôle, chaque joueur tire une carte à dos bleu foncé et l'observe attentivement. Puis, il la place à côté du personnage qui, selon lui, correspond à "l'alpha nu" tirée.

Il est ensuite invité par l'adulte à justifier son choix. Lorsque les joueurs ont été capables d'identifier les "alphas nus" qui correspondent aux personnages, il est possible de passer à la proposition suivante.

A présent, la pioche est constituée par les cartes à dos rouge foncé. Les cartes à dos bleu foncé sont distribuées entre les joueurs. Le premier joueur tire une carte de la pioche et la pose à l'endroit sur la table. Chacun cherche dans son jeu la carte qui correspond au personnage retourné, puis la pose à côté de celui-ci.

Le gagnant est celui qui a réussi à se débarrasser de la totalité de ses cartes en premier.

Remarque : lorsqu'un joueur se trompe, il doit tirer une carte dans le jeu de l'un de ses adversaires.

La Mémoire des Alphas

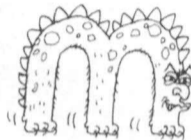
Jeu 3

Nombre de joueurs : 2 à 4

Matériel :

Cartes à dos rouge foncé (sauf Petit-Malin et la Sorcière).

Cartes à dos bleu foncé (sauf Petit-Malin et la Sorcière)



Objectif Pédagogique :

Reconnaître les "alphas nus" (lettre en écriture minuscule script).

Aptitudes développées :

- Compréhension d'un message oral pour agir
- Concentration, observation, mémoire.
- Représentation et repérage dans l'espace.
- Elaboration de stratégies.
- Capacité à s'exprimer pour formuler et justifier des choix.

Principe du jeu :

Retrouver le maximum de paires formées par le personnage et "l'alpha nu" lui correspondant.

PROPOSITION DE DÉROULEMENT DU JEU:

Les cartes sont mélangées, puis disposées en rang, à l'envers sur la table.

Chaque joueur, à tour de rôle, retourne deux cartes. Si les deux cartes forment une paire, il les conserve et rejoue. Dans le cas contraire, il les remet à l'envers et c'est au joueur suivant de tenter sa chance.

Le gagnant est celui qui possède le plus de cartes à la fin de la partie.

Le jeu de la Sorcière

Jeu 4

Nombre de joueurs : 3 à 5

Matériel :

(Retirer du jeu les cartes "Sorcière" et les cartes "Petit-Malin")

Cartes à dos rouge foncé et les cartes à dos bleu foncé + une Sorcière à dos bleu ou rouge

Ou cartes à dos bleu foncé et cartes à dos vert foncé + une Sorcière à dos bleu ou vert.

Ou cartes à dos bleu foncé et cartes à dos jaune foncé + une Sorcière à dos bleu ou jaune.

Objectif pédagogique :

Reconnaître des lettres dans différents types de graphie.

Aptitudes développées :

- Compréhension d'un message oral pour agir.
- Concentration, observation, mémoire, sens de l'organisation.
- Capacité à structurer des informations.
- Elaboration de stratégies
- Capacité à s'exprimer pour formuler et justifier des choix.



Principe du jeu :

Former le maximum de couples afin de se débarrasser de la totalité de ses cartes. Eviter de se retrouver en possession de la Sorcière en fin de partie.

PROPOSITION DE DÉROULEMENT DE JEU :

Les cartes sont distribuées entre les joueurs, après avoir pris soin d'y intégrer la Sorcière.

Chaque joueur commence par éliminer de son jeu les paires qu'il peut former et les pose devant lui, à l'endroit, sur la table. Ensuite, le joueur qui débute propose à son voisin de droite de tirer une carte dans son jeu.

Si, au moyen de celle-ci, il peut former une nouvelle paire, il la pose devant lui. A son tour, il fait tirer une carte à son voisin de droite et ainsi de suite...

Le joueur qui conserve la Sorcière en fin de partie a perdu.

Cousins - Cousines

Jeu 5

Nombre de joueurs : 2 à 5

Matériel :

(Retirer du jeu les cartes "Sorcière" et les cartes "Petit-Malin")

Cartes à dos rouge foncé / cartes à dos bleu foncé.

Cartes à dos vert foncé / cartes à dos jaune foncé.

Remarque : pour faciliter la compréhension du jeu, il est conseillé de n'utiliser qu'une dizaine de cartes de chaque couleur pour débiter.

Objectif pédagogique :

Découvrir et être capable de reconnaître des lettres dans les types d'écriture les plus courants.

Aptitudes développées :

- Compréhension d'un message oral pour agir.
- Concentration, observation.
- Elaboration de stratégies.
- Capacité à sélectionner les indices utiles dans un ensemble de données.
- Capacité à s'exprimer pour formuler et justifier des choix.

Principe du jeu :

À l'aide d'indices, figurant aux coins des cartes, l'enfant doit regrouper les lettres par type d'écriture (ou "famille")

PROPOSITION DE DÉROULEMENT DU JEU :

Les cartes à dos rouge foncé sont disposées en ligne (horizontalement), à l'endroit, sur la table. On recherche dans chaque tas de cartes (dos bleu foncé, dos vert foncé et dos jaune foncé) la lettre qui correspond au premier personnage de la ligne, puis on dispose les cartes sélectionnées sous ce personnage de manière à former une colonne.

Les cartes restantes sont mélangées et forment "la pioche". A tour de rôle, les joueurs tirent une carte et la positionnent à l'intersection ligne / colonne adéquate.

Le jeu de la fusée

Jeu 6

Nombre de joueurs : 2 à 5

Matériel :

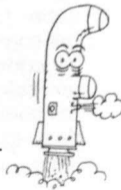
Parmi les cartes à dos rouge foncé, la fusée et les personnages-voyelles sont sélectionnés.

Objectif pédagogique :

Exercer la capacité de l'enfant à segmenter une syllabe en phonèmes.

Aptitudes développées :

- Compréhension d'un message oral pour agir.
- Concentration, attention auditive et visuelle, observation.
- Capacité à identifier des phonèmes puis à les relier aux graphèmes correspondants.
- Discrimination auditive des différents phonèmes.
- Capacité à s'exprimer pour formuler et justifier des choix.



Principe du jeu :

À partir d'une syllabe prononcée, retrouver les personnages-lettres qui la forment.



PROPOSITION DE DÉROULEMENT DU JEU :

Les personnages-voyelles sont posés en colonne, à l'endroit, sur la table.

L'adulte prononce une syllabe.

À tour de rôle, chaque enfant prend la fusée en main et doit déterminer sur quel personnage la fusée est tombée.

Exemple : l'adulte propose "ffffa" et l'enfant doit découvrir que la fusée est tombée sur "monsieur a".

Il doit alors poser la fusée à gauche de "monsieur a".

Dès que l'on constate que l'enfant a bien compris le processus, on peut inverser les rôles et lui demander de faire deviner à l'adulte.



Les consonnes s'amuse à attraper les voyelles

Nombre de joueurs : 2 à 5

Matériel

Parmi les cartes à dos rouge foncé, quelques personnages-consonnes (ex : le monstre, le serpent, le robinet...) et les personnages-voyelles sont sélectionnés.

Objectif pédagogique :

Exercer la capacité de l'enfant à segmenter une syllabe en phonèmes.

Aptitudes développées :

- Compréhension d'un message oral pour agir.
- Concentration, attention auditive et visuelle, observation.
- Capacité à identifier des phonèmes puis à les relier aux graphèmes correspondants.
- Discrimination auditive des différents phonèmes.
- Capacité à s'exprimer pour élaborer et justifier des choix.

Jeu 7



Principe du jeu :

Après la prononciation d'une syllabe, retrouver les personnages-lettres qui la composent.

PROPOSITION DE DÉROULEMENT DU JEU :

Les personnages-voyelles et les personnages-consonnes sont disposés en deux colonnes séparées, à l'endroit sur la table, de telle manière que les personnages-consonnes se trouvent à gauche et les personnages-voyelles à droite.

L'adulte prononce une syllabe et l'enfant doit déterminer quelle consonne a attrapé quelle voyelle.

Exemple : l'adulte propose "rrro" et l'enfant doit découvrir que le robinet a attrapé "monsieur o".

Il doit alors déplacer le robinet et le poser directement à gauche de "monsieur o".

Dès que l'enfant a bien compris le processus, on peut inverser les rôles et lui demander de faire deviner à l'adulte.

Qui suis-je

Nombre de joueurs : 2 à 4

Matériel :

Toutes les cartes à dos bleu foncé (sauf "y", Petit-Malin et la Sorcière)

Objectif pédagogique :

Exercer la capacité à segmenter des syllabes en phonèmes.

Aptitudes développées :

- Compréhension d'un message oral pour agir.
- Concentration, observation, mémoire.
- Elaboration de stratégies.
- Capacité à s'exprimer pour formuler des hypothèses et les justifier.



Principe du jeu :

Découvrir la "lettre-mystère" à partir d'indices auditifs.

PROPOSITION DE DÉROULEMENT DU JEU :

Les cartes à dos bleu foncé sont distribuées entre les joueurs. Le premier joueur choisit une lettre représentée par une carte de son jeu (ex : la lettre "s"). Il prononce ensuite une syllabe qui contient le son de cette lettre (ex : "si"). Les autres joueurs peuvent alors formuler l'hypothèse qu'il s'agit, soit de la lettre "s", soit de la lettre "i".

Dans un second temps, le premier joueur prononce une syllabe qui contient le son de la lettre qu'il a choisie (ex : la syllabe "so").

Cette nouvelle information permettra aux joueurs de découvrir la lettre-mystère (dans le cas présent : la lettre "s").

Chaque fois qu'un joueur découvre la lettre-mystère, il reçoit la carte qui la représente et la conserve devant lui. Celui qui a le plus de cartes à la fin de la partie a gagné.

Remarques : Dans un premier temps, pour que les enfants assimilent le fonctionnement du jeu, chaque joueur fait deviner à son voisin de droite. Pour augmenter la difficulté du jeu, il est possible de faire deviner la lettre en l'incluant successivement dans différents petits mots (ex : l'enfant dit "bal", puis "bar", puis "bol", pour faire deviner le "b"; un autre enfant dit "fil", puis "lac", pour faire deviner le "l"). Dans ce cas, il est conseillé d'introduire également des cartes à dos bleu clair (consonnes à son court).

Les consonnes occlusives à son court

Généralités :

Les cartes à dos clair présentent les consonnes occlusives (son court), plus difficiles à identifier auditivement du fait qu'on ne peut pas les prolonger. Aussi, il est vivement conseillé de ne les introduire qu'une fois que l'enfant aura atteint les objectifs poursuivis par les jeux proposés avec les cartes à dos foncé (consonnes longues-constrictives, nasales et liquides plus les voyelles)

Activités conseillées :

Remarque : au préalable, l'enfant doit reconnaître les personnages illustrés (cartes à dos rouge clair) et être capable de les nommer, à savoir :

b= la botte, **c**= le cornichon, **d**= la dame au gros derrière, **g**= le gulu gourmand, **p**= le perroquet, **t**= la toupie.

PROPOSITION DE DÉROULEMENT DU JEU :

- ⇒ **Les Alphas se mettent tout nus** -jeu n°2
- ⇒ **Le jeu de la Sorcière** -jeu n°4 :
Intégrer les cartes à dos clair correspondant aux couleurs des cartes choisies ;
- ⇒ **Cousins - Cousines** -jeu n°5 :
Conseil : il peut être intéressant de prendre toutes les cartes à dos clair et d'intégrer les familles du "f", "i", "l", "é" -> différenciations graphiques intéressantes ;
- ⇒ **Les consonnes s'amuse à attraper les voyelles** -jeu n°7:
Intégrer progressivement les cartes à dos rouge clair.
Attention : pour travailler le "c" et le "g", n'utiliser - dans un premier temps - que les voyelles "a", "o" et "u" (en raison du changement de prononciation devant "e", "i" et "y" ;
- ⇒ **Qui suis-je** - jeu n°8 :
Intégrer toutes les cartes à dos rouge clair et bleu clair au matériel proposé.