

LE «UNO» des Alphas - niveau 2

Objectif

Aider les enfants à mémoriser les associations de lettres qui produisent des sons nouveaux ;c'est à dire les digraphes du niveau 2 de la méthode.

Ce jeu ne peut être utilisé qu'après avoir découvert les posters et réalisé quelques activités durant lesquelles les enfants ont eu utiliser ces posters comme référent.

Matériel :

Imprimer les 2 feuilles suivantes sur des feuilles de couleur (4 couleurs différentes).

Pour respecter la progression de la méthode, dans une première phase, on jouera uniquement avec les cartes "ou", "an", "on", "in" et "eu".

Ensuite, on pourra introduire les cartes "oi", "oin" et "gn".

Règle du jeu :

Le but du jeu est de se séparer le plus rapidement possibles de toutes ses cartes en constituant un talon sur la table.

Toutes les cartes sont distribuées aux joueurs (4 maximum)

Le premier joueur (tiré au sort) pose la carte de son choix sur la table **en énonçant le son produit par le digraphe** représenté.

Le joueur suivant doit poser une nouvelle carte sur le talon :

- soit un digraphe identique
- soit une couleur de carte identique

toujours **en énonçant le son produit par le digraphe** représenté.

Si le joueur se trompe de son, ou ne sait pas énoncer le son, il ramasse le talon.

S'il ne peut rien poser, il passe son tour.

et ainsi de suite jusqu'à ce que toutes les cartes soient sur la table.

Avant de jouer !

Une phase de découverte des cartes est indispensable :

- faire le lien entre les lettres et l'illustration représentés sur la carte et les posters référents de la classe
- remarquer la présence de chaque digraphe 4 fois, en 4 couleurs différentes

Énoncer l'objectif de ce jeu : se souvenir des sons

Énoncer la règle du jeu, et faire une partie « ouverte » comme exemple.

Dédramatiser quand un enfant ne se souvient plus du son produit par le digraphe et rappeler l'objectif !



