

NIVEAU 1 (1^{ère} partie) : LA DECOUVERTE DU PRINCIPE ALPHABETIQUE

<i>COMPETENCES</i>	<i>ACTIVITES DE LA METHODE</i>	<i>ACTIVITES SUPPLEMENTAIRES</i>
Connaître et comprendre l'histoire	Activité de base : - Raconter l'histoire ; écouter le CD audio et regarder le DVD Activité de référence : - Afficher les posters des Alphas du conte (voyelles + consonnes "longues" + le chat)	Lutin de référence : - Colorier les personnages du conte (p.1) - Reconstituer l'histoire – relire l'histoire avec un adulte (p.2-3) Activité d'application : - Les séquences de l'histoire (ancien cahier d'activités- 2.1.) - Pourquoi ? (ancien cahier d'activités- 2.2.)
Etre capable de reconnaître et de nommer les personnages du conte (voyelles + consonnes "longues" : <i>f j l m n r s v z ch</i>), <u>d'après leurs caractéristiques</u>	Activités de manipulation 1 à 3 : - "Devine mon alpha préféré" - "Le bêta servile" - "Qui cherche trouve"	Activités de manipulation : - Jeu de cartes : Qui suis-je ? / Jeu de l'oie : bonjour ... ! Lutin de référence : - Colorier les voyelles (p.4) - Colorier les consonnes longues (p.7-8-9)
Etre capable de reconnaître et de nommer les personnages du conte (voyelles + consonnes "longues": <i>f j l m n r s v z ch</i>), <u>d'après leur chant spécifique</u>	Activités de manipulation 4 à 6 : - "S.O.S. Alphas en péril" - "Le jeu du tunnel I" - "Au secours, Furiosa arrive"	Activités de manipulation : - Loto bouchon / Dictée d'Alphas : en chant et gestes Borel - Les formules magiques du jeu « qui suis-je ? » Activités de référence : afficher les poster Borel Lutin de référence : - Le tableau des voyelles (p.5-6) - Le tableau des consonnes longues (p.10-11) - Cosmopolux dit des formules magiques (p.12) Activités d'application : - Les formules magiques (voyelle + consonnes longues)
Etre capable de reconnaître un personnage <u>par simple manipulation</u>	Activités de manipulation 12	
<u>Vérifier que les enfants sont capables de reconnaître les Alphas du conte qui représentent les voyelles et les consonnes "longues", d'après leurs caractéristiques et leur chant spécifique + lien avec les gestes Borel.</u>	Activités d'évaluation : - évaluations 1 à 4	Activité d'évaluation : - colorier les Alphas correspondant aux définitions - évaluations voyelles et consonnes longues en gestes Borel - évaluation « formules magiques » (barre l'intrus)
Etre capable, d'une part, d'identifier successivement 2, puis 3 Alphas représentant la combinaison d'une voyelle précédée d'une consonne "longue" ou de deux consonnes "longues" avec une voyelle intercalée et, d'autre part, de "faire chanter successivement" lesdits Alphas pour lire des syllabes et des mots.	Activités de manipulation 7 à 9 : - "Le jeu de la fusée" - "Les Alphas s'attrapent I" - "Le jeu du tunnel II" Activité d'application : - Fiche d'activité 1 Activité de consolidation : Le loto des Alphas, fiches 1 à 6 Activité d'évaluation : - évaluations 5 à 7	Activités de manipulation : - Associer une syllabe écrite en alpha et une illustration (mot mono-syllabique ou une syllabe extraite d'un mot. - Lire les syllabes écrites en Alphas au tableau Activités d'application : - Identification de syllabes simples (consonnes longues) Lutin de référence : - La fusée tombe sur... (p.13) - Le monstre prend le train (p.14) - Les Alphas s'attrapent (p.15) - Les Alphas prennent le train (p.16)