

Pour Khéïra Jour 1 : (Lundi 6 avril 2020)

(tous les documents sont à la fin)

Lecture :

1. **LES ALPHAS** : Nous allons commencer l'apprentissage de la lecture en utilisant la méthode des « Alphas ».

Pour vous, « les Alphas » sont des petits personnages (des lettres déguisées) qui seront plus facilement mémorisés par les enfants car ils sont ludiques et ils ont une histoire

Voir dessin animé sur le lien suivant : <https://www.youtube.com/watch?v=qrxlsxl6sWw>

Activités avec Khéïra :

- Regarder le dessin animé « La planète des Alphas ».
- Ne pas hésiter à s'arrêter de temps en temps pour lui demander ce qu'elle a compris puis corriger et compléter si nécessaire.
- Normalement elle doit connaître tout ça un petit peu.
- Ne pas hésiter à le regarder plusieurs fois (accompagnée ou toute seule).

2. **LA TRANSFORMATION DES ALPHAS** : Pour vous, ensuite, les alphas se transforment en lettres parce que la sorcière Furiosa veut les attraper. Ainsi, la fée transforme chaque Alpha en une lettre qui garde le bruit de l'Alpha mais que Furiosa ne reconnaîtra pas car elle ne sait pas lire. Je vous ai mis les quelques images d'un livre qui raconte la suite (je ne peux vous donner tout le livre car trop gros) mais avec ces images vous pourrez faire comprendre à Khéïra pourquoi les Alphas se sont transformés en lettres. Voir document 1 à la fin.

Activités avec Khéïra :

- Regarder les images du document 1 et la laisser raconter avec ses propres mots.
- Là encore lui demander ce qu'elle voit, ce qui se passe puis corriger et compléter si nécessaire.
- Là encore, ne pas hésiter à revenir sur les différentes images.

3. **DONC** : Ainsi, à la fin de ces deux histoires et petit à petit l'enfant va connaître pour chaque « Alpha » :
- Son nom en Alpha (« Monsieur a » par exemple)
 - Son nom lorsqu'il se transforme en lettre (« Monsieur a » se transforme en la lettre « a » pour échapper à la sorcière Furiosa)
 - Son bruit (le son de la lettre) : « Monsieur a » fait « aaaah ! » car il fait toujours des blagues avec sa canne à l'envers et ça le fait rigoler.
 - J'ai mis en document 2 l'affiche qui montre tous les Alphas.
 - J'ai mis en document 3 l'explication pour les premiers Alphas que l'on va travailler : les Alphas voyelles et dans les Alphas consonnes on va commencer avec le « r (le robinet) » ; le « f (la fusée) » et le « s (le serpent) ».

Activités avec Khéïra :

Document 4 : expliquer que l'on voit les Alphas (pas tous) se transformer en lettres.

- Ainsi Khéïra pourra dire pour chaque Alpha, c'est Il se transforme en la lettre et elle fait exemple c'est « Madame i » elle se transforme en la lettre « i » et elle fait le bruit son « iiiiiiiiii »
- Dire ce qui est pareil et ce qui change entre l'Alpha et la lettre (exemple le serpent a perdu sa langue mais il a toujours la même forme...)
- Il faut essayer petit à petit de parler des 2 familles (les voyelles en rouges et les consonnes en bleues). On remarque alors petit à petit que les Alphas voyelles gardent le même nom en lettre (« Monsieur a » devient la lettre « a ») mais pour les consonnes leur nom change (« le serpent » devient la lettre « s »).
- Pour mémoriser on peut faire des jeux sur ce document où l'adulte dit un bruit et l'enfant montre l'Alpha, et donne son nom Alpha et son nom en lettre... ou l'adulte donne le nom Alpha et l'enfant montre puis dit le nom en lettre et son bruit... de même quand l'adulte dit le nom en lettre, l'enfant montre puis dit le nom Alpha et le bruit...

Document 5 (à imprimer):

- Faire la fiche où il faut colorier aux crayons de couleurs chaque case qui correspond à l'Alpha. On peut changer de couleur à chaque ligne. On s'applique...

- Ici Khéïra peut écrire son prénom en haut. J'ai mis une étiquette en document 6 où son prénom est écrit dans les 3 écritures. Je sais qu'elle préfère écrire en capitales (KHÉIRA) mais il faut que petit à petit elle s'habitue à l'écrire en attachées avec le modèle. Vous pouvez imprimer cette étiquette et la garder pour qu'elle s'entraîne dès que possible...
- Sur ce document il y a aussi les Alphas que l'on travaille en ce moment. Vous pouvez les imprimer cela servira pour après. Mais vous pouvez déjà faire le jeu du document 4 avec ces cartes là.

Voilà, ça doit certainement vous paraître un peu complexe tout ça mais j'avoue que ce n'est pas simple de tout expliquer comme ça à distance mais avec le temps tout va se simplifier et je pense en plus que Khéïra connaît un petit peu tout ça... alors on y va tranquillement au début même si ça paraît encore loin de la lecture, il faut bien comprendre tout ça pour que ça aille plus vite ensuite... bon courage et n'hésitez pas à me demander s'il y a des choses qui bloquent...

Maths Fichier Picbille N° 1 (Document 7 à imprimer).

1. **Avant de commencer** : je m'entraîne à compter jusqu'à 10 sans me tromper.
2. **Dans les ronds de couleurs en haut de la page** : l'adulte dicte un nombre et l'enfant écrit en chiffre : « 2 / 5 / 1 / 4 / 3 » pour le sens de l'écriture il y a une aide à garder en document 9.
3. **Exercices** : (j'ai mis quelques corrigés pour vous aider)
 - **On observe et on décrit la page de gauche.**
 - Pour chaque ligne on explique que c'est toujours la même quantité mais écrite de différentes façons : en chiffre / en nombre de poissons / avec les doigts / comme Patti (la petite fille qui trace des traits) / Comme Dédé (le petit garçon qui fait des ronds).
 - Pour les poissons il faut remarquer la couleur, par exemple pour le 3, il y a 2 poissons orange et 1 jaune donc 3 c'est 2 et encore 1...
 - Pour la petite fille Patti, elle dessine des traits droits qui sont comme les doigts ainsi il y a 2 petits traits comme le pouce et l'index puis un plus grand comme le majeur et 2 petits encore comme l'annulaire et l'auriculaire : montrer sur la main les correspondances.
 - Pour le petit garçon Dédé ; il range des ronds dans un dé (c'est pour ça qu'il s'appelle Dédé) et il les range dans un ordre précis (en haut à gauche pour 1 puis en haut à droite pour faire 2 puis en bas à gauche pour 3 puis en bas à droite pour 4 et enfin au milieu pour 5)
 - **Ensuite on complète la page de droite :**
 - Les poissons sont remplacés par les fleurs.
 - Khéïra peut regarder la page de gauche pour s'aider.
 - Veiller à ce que pour Patti et Dédé la taille et l'ordre soient respectés.
 - Il y a la correction sous le document.
 - **Pour finir :**
 - On peut faire un jeu pour mémoriser les représentations de Dédé.
 - Imprimer et découper les dés document 8, les garder puis l'adulte montre une image et le plus vite l'enfant doit dire combien il y a de ronds... petit à petit il ne faut pas compter un par un, il faut reconnaître globalement et justifier, il y a 3 (2 en haut et 1 en bas / 4 car 2 en haut et 2 en bas / 5 car 4 et 1 au milieu ...)

Voilà, là aussi ça fait beaucoup de choses mais petit à petit ça va devenir familier... là encore on prend le temps de faire des choses simples pour aller plus vite et mieux ensuite...

Voilà !!!
Bonne journée et bon courage !!!

Document 1 : « LES ALPHAS SE TRANSFORMENT »



Les Alphas vivent heureux dans les livres. Ils se rangent à côté les uns des autres pour faire des mots et tous ces mots racontent des histoires.

(ici on peut nommer les Alphas, on peut essayer de lire ... le « r » va finir le mot « dormir »...)



Mais la sorcière Furiosa arrive pour les chasser car elle ne veut pas qu'on écrive des histoires.

(ici on peut nommer les Alphas de l'image... on peut se demander si c'est bien qu'il n'y ait plus d'écritures...)



Mais le « Gulu » lui ne s'est pas enfuit. Il s'est endormi... Furiosa va certainement l'attraper...

(ici on peut nommer les Alphas, sur l'étagère qui ont peur pour leur ami « gulu »...)



Heureusement le « Gulu » s'est réveillé à temps... Il s'enfuit vite pour échapper à la vilaine sorcière.



Il part se réfugier chez son amie la fée... chez elle il ne risque rien... d'ailleurs tous les autres Alphas sont chez elle...



Comment vont-ils faire pour échapper à Furiosa ? La Fée a une idée elle va les transformer en lettres pour pas que Furiosa puisse les reconnaître...

(ici on peut nommer chaque Alphas de l'image et dire en quelle lettre il est transformé...)



Furiosa ne comprend pas... Où sont passés les Alphas ?

(ici on peut expliquer qu'elle ne les reconnaît pas car il sont maintenant des lettres... nommer les lettres de l'image et trouver à quel Alpha elle correspond ...)



Les Alphas voyelles ...



Ah! Ah!

Monsieur a adore faire des blagues et porte sa canne à l'envers. Cela le fait rire.

Hi!
Hi!



Monsieur Y est le cousin de Madame i. Il travaille dans un cirque. Comme il a souvent peur de tomber, il pousse des petits cris en faisant ses acrobaties.



Hue!
Hue!

Mademoiselle u est une petite fille qui adore faire du cheval. Quand elle galope, elle crie « Hue, hue ! » et ses tresses se dressent sur sa tête.



Euh...

Mais quand Madame é hésite ou qu'elle n'est pas sûre, elle dit euh.... et son anneau d'or disparaît.

iiiiih



Madame i adore danser en riant.



Oooh !

Monsieur o est un personnage tout rond qui adore faire des bulles bien rondes en poussant des oooh admiratifs.



hééééé

Madame é connaît presque tout sur tout. Quand elle sait répondre à une question, elle fait fièrement « héééé » Et un anneau d'or apparaît sur sa tête.



...

Si Madame é ne sait pas, ce qui lui arrive assez souvent elle devient grise et reste muette.



êêêê

èèèè

Il arrive parfois que Madame é porte un anneau à l'envers ou un chapeau. Même si elle se croit belle, elle a l'air bête...

Ne jamais prononcer le nom des lettres.
On parle des personnages ou de leur chant.



Jeux à faire avec l'enfant : (5 minutes de chaque)

* **Devinettes** : l'adulte lit le portrait d'un Alpha sans prononcer son nom et en cachant la feuille et l'enfant essaie de le reconnaître.

* **Imitations** : l'adulte imite le son d'un Alpha sans prononcer son nom et en cachant la feuille et l'enfant essaie de le reconnaître.

Des Alphas consonnes ...



ffffff

La fusée file dans l'espace. Elle emmène Petit malin sur son dos.



mmm

Le monstre fait peur mais il est gentil. Il a trois pattes. Il chante une mélodie mélancolique.



rrrrrrr

Le robinet est bouché. Il n'arrête pas de râler et de ronchonner



jjjjjjj

Le jet est joyeux. Il inonde la planète des bêtas.



ch ch

Le chat ne ronronne pas. Il aime le silence !



nnnnnn

Le nez est enrhumé, il n'arrête pas d'éternuer !



vvvvvv

Le vent vibre et fait voler les bêtas.

zzzzzz



Le zibulus est un drôle d'animal timide qui zozote. Il est tout zébré et il vole en zigzag!



ssssss

Le serpent siffle et mord les bêtas qui s'endorment silencieusement.



lllllll

La limace avance lentement avec sa longue langue qui lèche le sol.

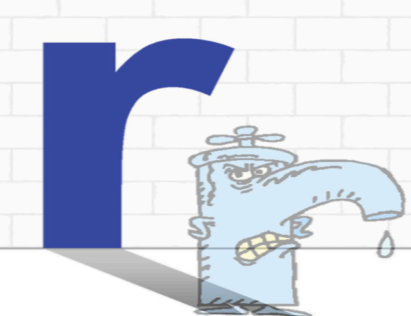
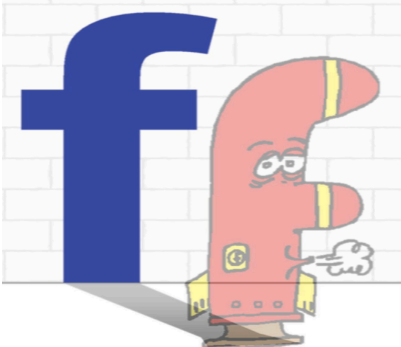
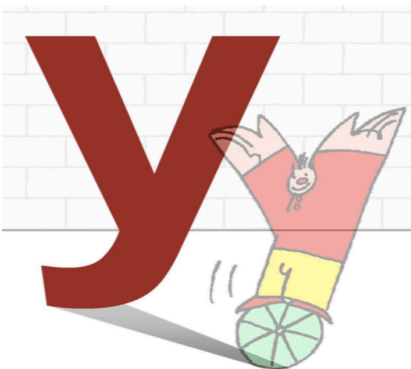
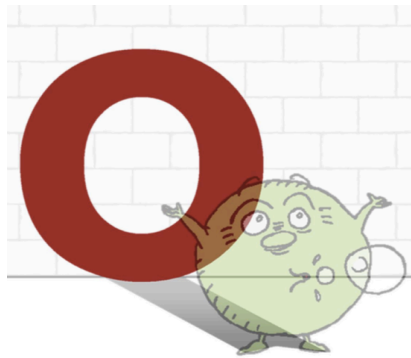
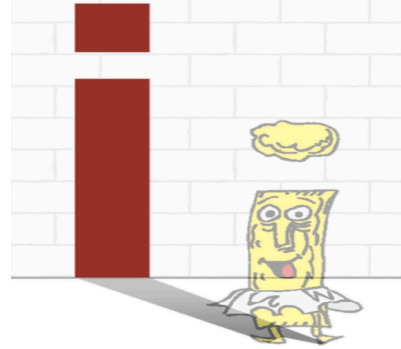
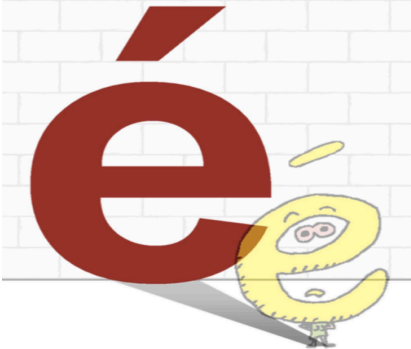
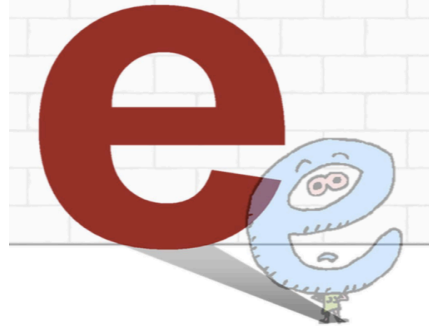
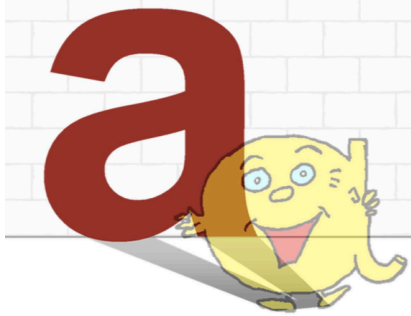
Jeux à faire avec l'enfant : (5 minutes de chaque)

* **Devinettes** : l'adulte lit le portrait d'un Alpha sans prononcer son nom et en cachant la feuille et l'enfant essaie de le reconnaître.

* **Imitations** : l'adulte imite le son d'un Alpha sans prononcer son nom et en cachant la feuille et l'enfant essaie de le reconnaître.




Les Alphas se transforment ... (1)





Document 5


Prénom :

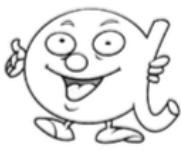
Les alphas se sont transformés. Seras-tu les reconnaître ? Colorie les bonnes cases.


	u	o	g	u	i	u	u	r	u	s
--	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

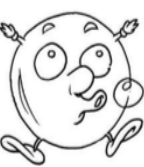
	o	e	g	i	e	e	r	f	u	e
--	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

	i	u	i	i	s	e	é	i	y	u
--	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

	y	a	i	u	y	m	é	y	e	y
--	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

	a	a	m	u	a	é	e	s	u	a
--	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

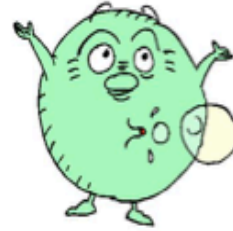
	o	é	e	u	é	a	l	i	é	é
--	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

	o	r	i	o	e	e	o	a	s	u
--	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

Kheïra

KHEÏRA

Kheïra



Document 7

1

5, c'est 2 et encore 1 et encore 2

Écris ton prénom et le nom de ton école.

Ce fichier appartient à : École :

1^{re} période

• Nombres et calculs : calcul jusqu'à 5 : décompositions (d'abord avec le langage quotidien puis mathématique), additions, soustractions ; les nombres jusqu'à 10 sur les doigts : $5 + 1 = 6$; $5 + 2 = 7$...
• Espace et géométrie : tracés à la règle.

Observe. Patti dessine des doigts, Dédé dessine des points.

1				
2				
3				
4				
5				

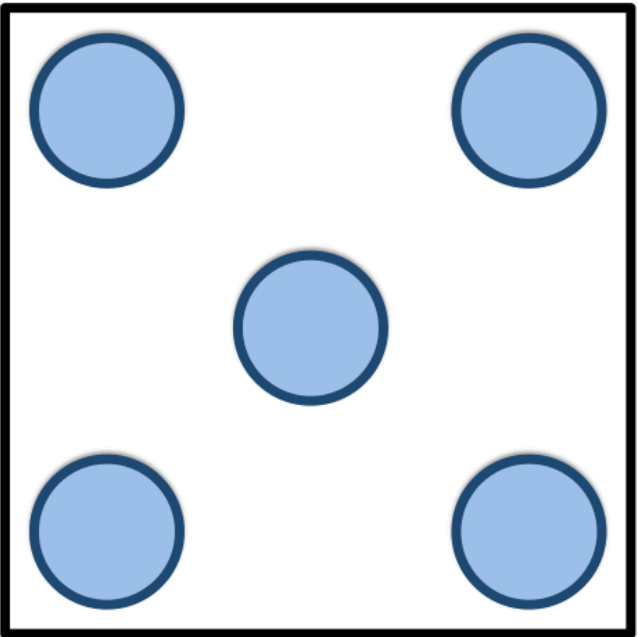
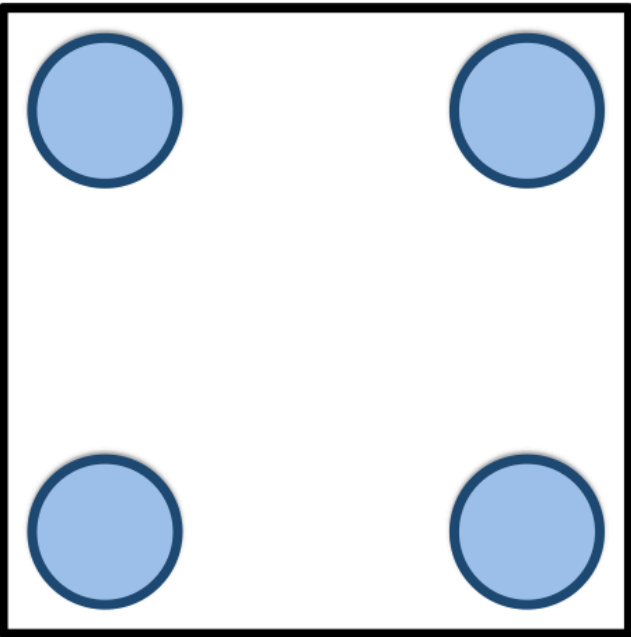
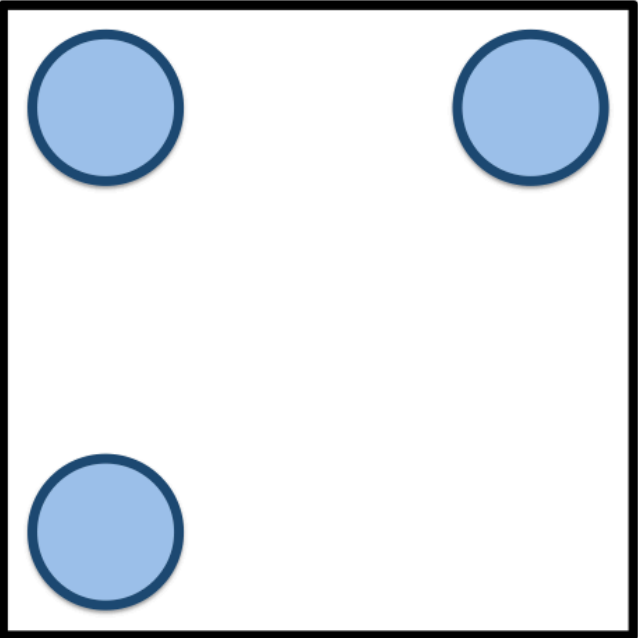
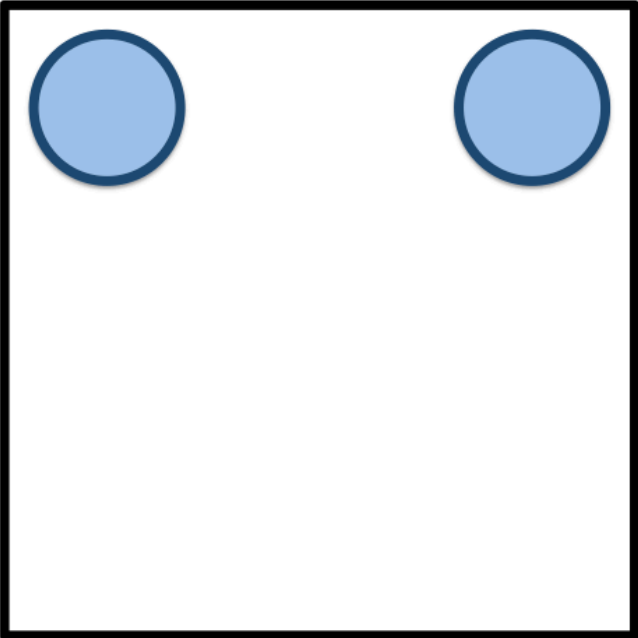
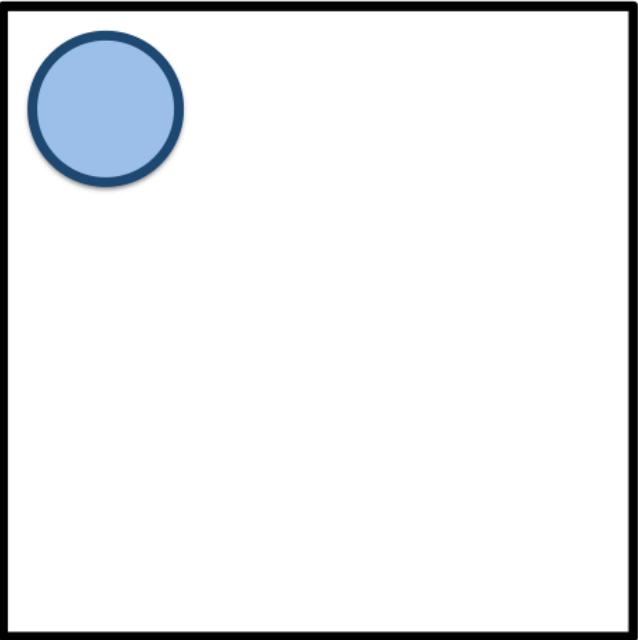
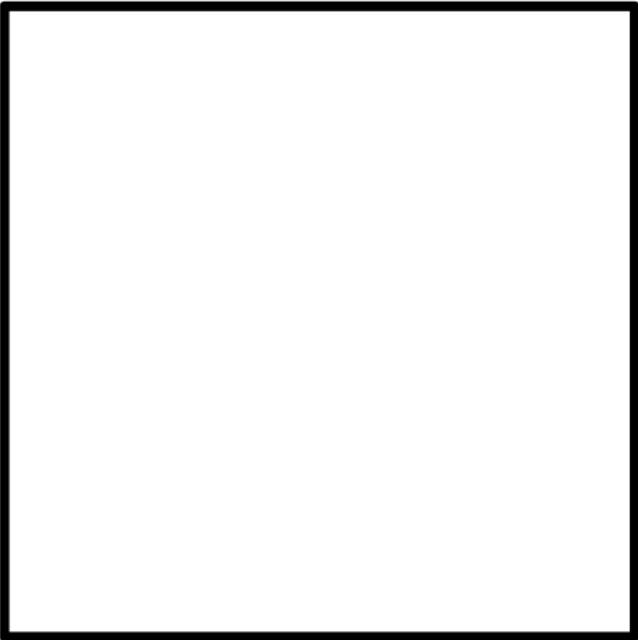
Complète.

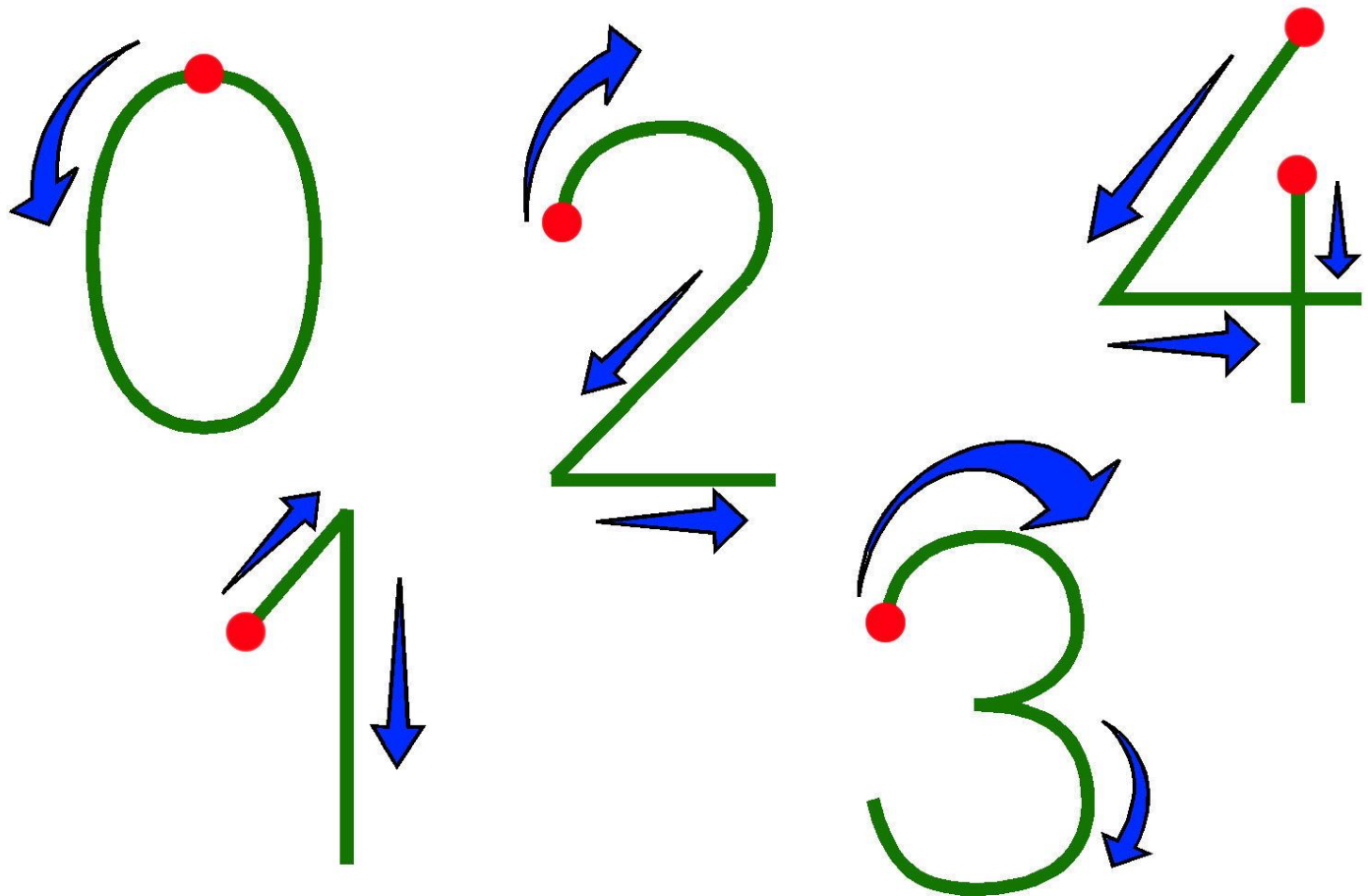
3					
2					
4					
1					
5					

Correction :

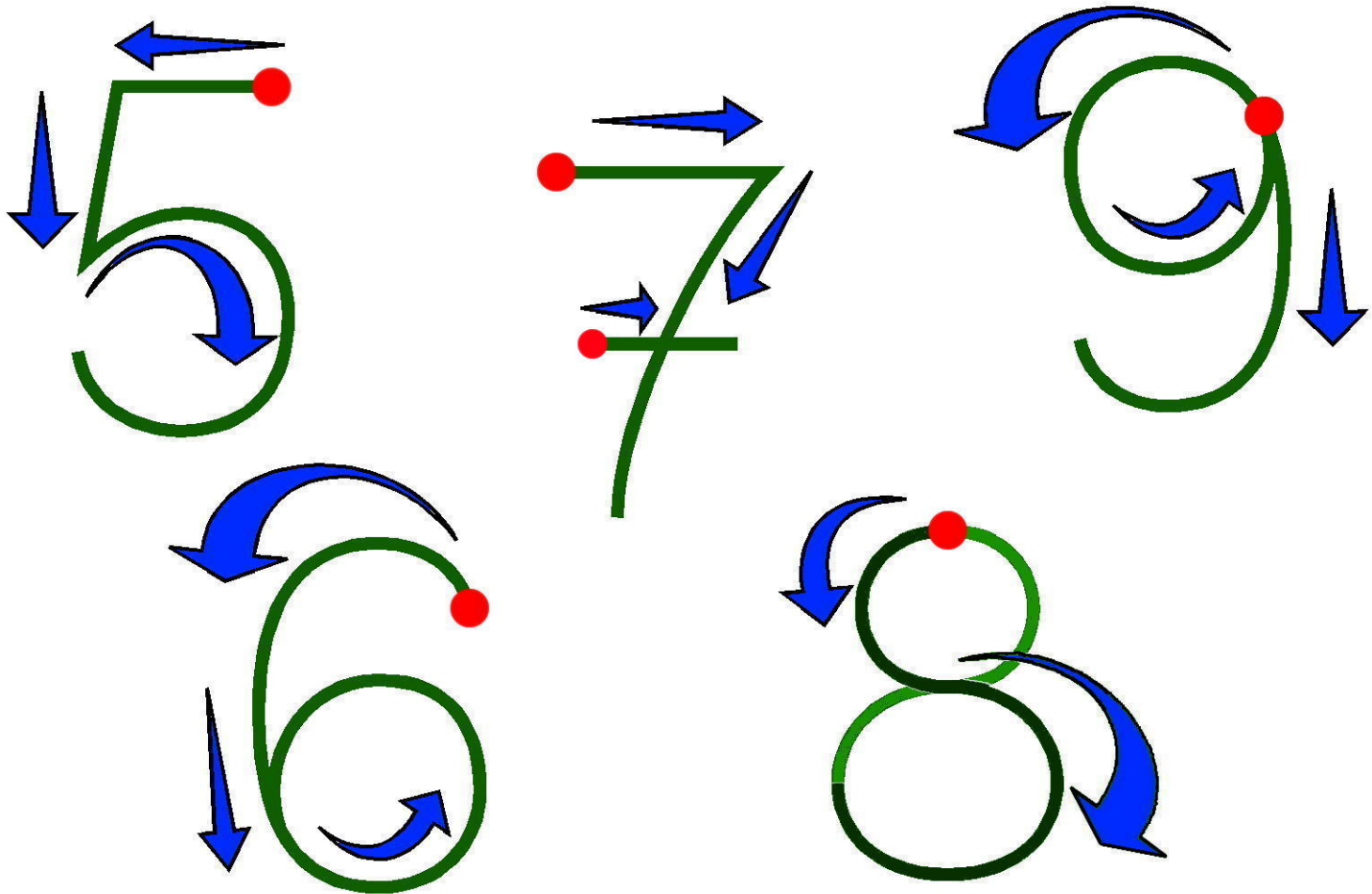
Complète.

3					
2					
4					
1					
5					





www.fiche-maternelle.com



www.fiche-maternelle.com