

## *Période 1*

### SEQUENCE 1 : CONNAITRE ET COMPRENDRE L'HISTOIRE

#### **Jour 1 : lundi**

*Dictée de lettres*

#### Séance 1 : *découverte de l'album*

- présenter la couverture de l'album et recueillir les premières impressions
- description de la couverture
- repérage et lecture du titre, du nom des auteurs et de l'illustrateur
- hypothèses sur l'histoire (à l'aide des illustrations, des petits yeux dans le titre...)
- *noter les hypothèses sur une affiche*
- trace écrite : *colorier la couverture*

#### Séance 2 : *lecture de l'histoire jusqu'aux voyelles*

- rappeler brièvement les hypothèses de la séance précédente (*comment va-t-on vérifier ?*)
- raconter l'histoire en montrant les images
- faire reformuler l'histoire
- vérifier la compréhension : *comment s'appelle le petit garçon ? Pourquoi pleure-t-il ? Qui vient le consoler ? Que voient-ils par la fenêtre ? Comment s'appellent les 2 planètes ? Comment s'appellent les 2 familles ? Qui vit sur la planète des bêtas ? Sur la planète des Alphas ?*
- trace écrite : *fiche activité n°2 - partie 2 - images 1-2-3-4-5 (associer une image et son explication)*

## Jour 2

### *Dictée de lettres*

#### Séance 3 : *écoute du CD morceaux 1 à 8 (16'40)*

- faire résumer brièvement l'histoire, rappel des alphas rencontrés
- écoute du CD en montrant les illustrations éventuellement
- recueillir les remarques des élèves
- trace écrite : **fiche d'activité** n°1 - partie 2 - séquences 1 & 2 (*remettre des images séquentielles en ordre*)

#### Séance 4 : *lecture de la suite de l'histoire (jusqu'à la chute de la fusée sur monsieur o)*

- lecture de la suite de l'histoire avec l'album
- faire raconter ce qui a été entendu
- questions de compréhension : *qui apparaît ? quel malheur annonce la fée ? qui est Furiosa ? Comment s'appelle le petit garçon maintenant ? quel objet reçoit Petit-Malin ? Pour quoi faire ? Où part Petit-Malin ? Comment ? Pourquoi ?*
- trace écrite : **fiche activité** n°2 - partie 2 - images 6-7-8 (*associer une image et son explication*), *colorier la fée, Petit-Malin, Cosmopolux, un Bêta et Furiosa*

## Jour 3

### *Dictée de lettres*

#### Séance 5 : *écoute du CD morceaux 9 à 12 (9'31)*

- rappel de l'histoire et des alphas rencontrés
- idem séance 3
- trace écrite : **fiche d'activité** n°1 - partie 2 - séquence 3 (*remettre des images séquentielles en ordre*)

#### Séance 6 : *lecture de la fin de l'histoire*

- idem séance 4
- questions de compréhension : *quel objet Petit-Malin utilise-t-il pour sauver les alphas ? qui sont les alphas libérés ? que prononce Cosmopolux pour faire venir les Alphas ?*
- relecture du passage de l'arrivée des alphas
- trace écrite : **fiche d'activité** n°2 - partie 2 - séquence 9 (*associer une image et son explication*)

## Jour 4

### *Dictée de lettres*

#### Séance 7 : *écoute du CD morceaux 13 à 22*

- idem séance 3
- trace écrite : **fiche d'activité** n°1 - partie 2 - séquences 4-6-7-8 (*remettre des images de l'histoire dans l'ordre*)

#### Séance 8 : *découverte des affiches des alphas (voyelles + consonnes longues + t, c, p, d, b + chat) et des figurines*

##### *1 collection des 28 alphas (voyelles + consonnes longues + le chat)*

- relecture du conte en entier en montrant les figurines
- rappel des caractéristiques de chaque alpha voyelle (illustration)
- afficher les alphas de la famille voyelle
- idem pour les consonnes longues et le chat
- trace écrite : *colorier les cartes alphas des voyelles, des consonnes longues et du chat*

## SEQUENCE 2 : RECONNAITRE ET NOMMER LES ALPHAS D'APRES LEURS CARACTERISTIQUES ET LEUR CHANT

### Jour 5

#### *Dictée de lettres*

Séance 9 : *activités collectives* : « *Qui cherche trouve* » & « *Devine mon alpha préféré* »

*Matériel* : cartes alphas individuelles

*1 collection des 28 alphas (voyelles + consonnes longues + le chat)*

- activité individuelle 1: *chaque enfant doit choisir la carte alpha correspondant à la description donnée par l'enseignante*
- activité individuelle 2 : *c'est au tour des enfants de faire deviner leur alpha préféré*
- trace écrite : **fiches d'activité** 4 & 5 - partie 1 (*devinettes : associer un alpha voyelle ou consonne longue et une image*)

Séance 10 : *activité de manipulation*: « *Devine mon alpha préféré* » & « *Le bêta servile* »

*Matériel* : *1 collection des 28 alphas (voyelles + consonnes longues + le chat)*

*1 fiche d'activité n°3 - partie 1 par enfant*

- écoute du CD
- 1 groupe de 5 élèves avec l'enseignante : *activités de manipulation (15')*
- groupes en autonomie : **fiche d'activité** n° 1-2-3 - partie 1 (*associer un alpha et des images, reconstituer des puzzles d'alphas*)
- écoute du CD

## Jour 6

*Dictée d'alphas (nom ou chant)*

Séance 11 : *activités collectives* : « *S.O.S alphas en péril* » & « *Au secours, Furiosa arrive* »

*Matériel* : *cartes alphas individuelles*

*1 collection des 28 alphas (voyelles + consonnes longues+ le chat)*

- activité individuelle : *choisir la carte alpha correspondant au chant entendu*
- situation inverse : *trouver le chant de l'alpha montré par l'enseignant*
- activité individuelle : *identifier l'alpha entendu en début de mot (support image)*
- trace écrite : **fiches d'activités** n° 1 & 2 - partie 4 (*associer un alpha à son chant*)

Séance 12 : *activités de manipulation* : « *Le jeu du tunnel I* »

*Matériel* : *1 collection des 28 alphas (voyelles + consonnes longues+ le chat)*  
*1 tunnel + la fée + la sorcière + un bêta + Petit-Malin*

- écoute du CD
- 1 groupe de 4 élèves avec l'enseignante : *activité de manipulation (15')*
- 4 ateliers: **fiches a** + jeu « *Le chant des alphas* » (*un joueur pioche une carte, émet le son de l'alpha pour le faire deviner au joueur suivant et ainsi de suite*) + jeu « *loto des sons* » (*poser une image sur l'alpha entendu au début du mot*)
- bilan collectif sur la fiche a

## Jour 7

*Dictée d'alphas (nom ou chant)*

Séance 13 : *activité collective* : « *les formules magiques* »

*Matériel* : *cartes alphas individuelles*

*1 collection des 28 alphas (voyelles + consonnes longues+ le chat)*

- faire résumer la partie 1 et relire la partie 2 et 3 de l'histoire
- activité collective : *trouver l'alpha correspondant à la formule magique*
- activité collective : *trouver quel alpha on peut sauver avec son prénom*
- activité collective : *montrer un dessin et demander quel alpha serait sauvé*
- activité collective : *valider ou pas une formule magique entendue pour un alpha donné (attention aux confusions de sons !)*
- activité collective : *trouver l'intrus dans une formule magique*
- activité collective : *inventer des formules magiques*
- trace écrite : **fiches d'activités** n° 3 & 4 - partie 4 (*associer un alpha à une formule magique*)

Séance 14 : *activité de manipulation* : « *Petit-Malin joue à Colin-maillard avec les alphas* »

*Matériel* : *1 collection des 28 alphas (voyelles + consonnes longues+ le chat)*

*1 sac en toile opaque*

- 1 groupe de 5 élèves avec l'enseignante : *activité de manipulation (10')*
- groupes en autonomie : **fiche d'activité** n° 5 - partie 4 (*trouver l'intrus dans une formule magique imagée*)
- écoute du CD

**Devoirs** : *découper des images et inventer une formule magique pour son alpha préféré avec l'aide d'un parent*

## Jour 8

Séance 15 : *évaluations*

- **fiches d'évaluations** n° 1 à 4
- écoute du CD avec les images

**SEQUENCE 3 : IDENTIFIER ET FAIRE CHANTER DES SYLLABES DE  
TYPE VC OU CVC (début des activités spécifiques sur les consonnes  
longues)**  
**&**  
**RECONNAITRE LES ALPHAS NUS OU TRANSFORMES SOUS  
TOUS LEURS ASPECTS**

**Jour 9**

*Dictée d'alphas (nom ou chant)*

Séance : « *Petit-Malin délivre les alphas : madame é + e [é] & [e]* » s.1

*Matériel : conte « La planète des alphas » + CD audio  
figurines + affiches madame é + madame e*

- écoute du CD morceau 8
- activité collective : *trouver des formules magiques pour délivrer madame é et madame e (discrimination auditive)*
- activité collective : *taper les syllabes des mots de la formule magique*
- activité collective : *j'entends « é » ou j'entends « e »*
- activité individuelle : *dictée identifier avec ses cartes alphas l'alpha entendu au début d'un mot (support imagé)*
- trace écrite : **fiches [é] & [e]**

## Jour 10

*Dictée d'alphas (nom ou chant)*

Séance : *activité collective* : « *Le jeu de la fusée* » et « *Les alphas s'attrapent* »

*Matériel* : *alphas voyelle + la fusée*

*cartes alphas & script individuelles (voyelles et consonnes longues)*

- rappel de l'épisode de la fusée
- activité individuelle : *trouver sur quel l'alpha voyelle la fusée est tombée et choisir la carte alpha correspondante*
- activité individuelle : *identifier les deux alphas correspondants à une syllabe entendue et choisir les cartes alphas et script correspondantes*
- trace écrite : **fiche d'activité** n°1 & 2 - partie 6 (*colorier selon les consignes l'alpha sur lequel tombe la fusée*)

Séance : *lecture de « A la poursuite des Alphas » séance 1*

*Matériel* : *roman « A la poursuite des Alphas »*

*cartes alphas & script individuelles (voyelles + consonnes longues)*

*jeux de mémoire & domino (voyelles + consonnes longues +ch)*

- présentation du Gulu avec l'album + figurine
- lecture du conte en montrant les images
- questions de compréhension
- jeu : *je montre un alpha nu, l'élève montre l'alpha déguisé correspondant et inversement*
- ateliers: *dominos alphas/script, mémoire alpha/script*

## Jour 11

*Dictée d'alphas (nom ou chant)*

Séance : « *A la poursuite des Alphas* » séance 2

*Matériel* : roman « *A la poursuite des Alphas* »  
cartes alphas & script individuelles (voyelles + consonnes longues)

- rappel de l'histoire
- jeu : je montre un alpha nu, l'élève montre l'alpha déguisé correspondant
- jeu : je montre un alpha déguisé, l'élève montre la carte alpha nu correspondante
- trace écrite : fiche d'activité n° 1 & 2 - partie 5 : associer un alpha déguisé et un alpha nu

Séance : « *Les alphas s'attrapent* »

*Matériel* : figurines alphas (voyelles et consonnes longues)+ tunnel

- activité individuelle : identifier quels alphas vont s'attraper à partir d'un support imagé
- ateliers : les alphas s'attrapent

## Jour 12

### *Dictée de lettres et de syllabes sur ardoise*

Séance : « *Petit-Malin délivre les alphas : le monstre - [m]* » séance 1  
« *Le jeu du tunnel II* »

*Matériel* : conte « *La planète des alphas* »  
1 collection des 28 alphas (voyelles + m)  
1 tunnel + la fée + la sorcière + un bêta + Petit-Malin  
cartes alphas & script individuelles (voyelles et m)

- écoute du CD morceaux 15 & 16
- activité collective : *trouver des formules magiques pour délivrer le monstre* (discrimination auditive)
- activité collective : *taper les syllabes des mots de la formule magique*
- activité collective : *le jeu du tunnel II*
- activité individuelle : *dictée identifier avec ses cartes alphas et script les deux, trois alphas correspondant à une syllabe, un mot entendu, à la 1<sup>ère</sup> syllabe d'une image (1 enfant au tableau avec les figurines : respecter le sens de la lecture)*
- afficher le monstre
- trace écrite : *fiche 1 [m]*

Séance : « *Petit-Malin délivre les alphas : le monstre - [m]* » séance 2  
« *Les alphas s'attrapent* »

*Matériel* : 1 collection des 28 alphas (voyelles + consonnes longues+ le chat)  
cartes alphas & script individuelles  
jeux de mémoire & domino (voyelles + consonnes longues+ t-c-p-d-b)

- 1 groupe de 5 élèves avec l'enseignante : *syllabes CV*
- 4 ateliers tournants : *domino alpha/script, mémoire alpha/cursif, fiche 2 [m]*

## Jour 13

### *Dictée de lettres et de syllabes sur ardoise*

Séance 23 : « *Petit-Malin délivre les alphas : le serpent - [s]* » séance 1  
« *Le jeu du tunnel II* »

*Matériel* : conte « *La planète des alphas* »

*1 collection des 28 alphas (voyelles + s)*

*1 tunnel + la fée + la sorcière + un bêta + Petit-Malin*

*cartes alphas & script individuelles (voyelles + consonnes longues+ch)*

- écoute du CD morceau 17
- activité collective : *trouver des formules magiques pour délivrer le serpent (discrimination auditive)*
- activité collective : *taper les syllabes des mots de la formule magique*
- activité collective : *les alphas s'attrapent*
- activité individuelle : dictée : *identifier avec ses cartes alphas, script et cursif les deux, trois alphas correspondant à une syllabe, un mot entendu, à la 1<sup>ère</sup> syllabe d'une image (1 enfant au tableau avec les figurines : respecter le sens de la lecture)*
- afficher le serpent
- trace écrite : **fiche 1 [s]**

Séance 25 : « *Petit-Malin délivre les alphas : le serpent - [s]* » séance 2  
« *Les alphas s'attrapent* »

*Matériel* : *1 collection des 28 alphas (voyelles + consonnes longues+ le chat)*

*cartes alphas et script individuelles*

*jeux de mémoire (voyelles + consonnes longues+ t-c-p-d-b)*

- 1 groupe de 5 élèves avec l'enseignante : *syllabes CV, VC et CVC (15')*
- 4 ateliers tournants : *domino alpha/script, mémoire alpha/cursif, **fiche 2 [s]***

**Devoirs** : *découper des images avec le son [s] et les ordonner pour inventer une formule magique*  
*lire les mots du jour*

## Jour 14

### *Dictée de lettres et de syllabes sur ardoise*

#### Séance: *lecture de « Sauve qui peut » séance 1*

*Matériel : roman « Sauve qui peut »*

*cartes alphas & cursif individuelles (voyelles + consonnes longues)*

*jeux de mémoire & domino (voyelles + consonnes longues+ t-c-p-d-b)*

- lecture du conte en montrant les images
- questions de compréhension
- jeu : *je montre un alpha nu, l'élève montre l'alpha déguisé correspondant et inversement*
- 6 ateliers : 3 dominos alphas/cursif, 3 mémoire alpha/cursif
- bilan collectif : afficher l'alphabet voyelles + consonnes longues

#### Séance : *lecture de « Sauve qui peut » séance 2*

*Matériel : roman « Sauve qui peut »*

*cartes alphas & cursif individuelles (voyelles + consonnes longues)*

*jeux de mémoire & domino (voyelles + consonnes longues+ t-c-p-d-b)*

- rappel de l'histoire
- questions de compréhension
- jeu : *je montre un alpha nu, l'élève montre l'alpha déguisé correspondant et inversement*
- 6 ateliers tournants: 2 dominos alphas/script, 2 mémoire alpha/cursif, 2 mémoire script/cursif
- bilan collectif

## Jour 15

### *Dictée de lettres et de syllabes sur ardoise*

Séance 27 : « *Petit-Malin délivre les alphas : le robinet - [r]* » séance 1  
« *Le jeu du tunnel II* »

*Matériel* : conte « *La planète des alphas* »

*1 collection des 28 alphas (voyelles + r)*

*1 tunnel + la fée + la sorcière + un bêta + Petit-Malin*

*cartes alphas et script individuelles (voyelles + consonnes longues+ch)*

- écoute du CD morceau 17
- activité collective : *trouver des formules magiques pour délivrer le robinet (discrimination auditive)*
- activité collective : *taper les syllabes des mots de la formule magique*
- activité collective : *le jeu du tunnel II*
- activité individuelle : *dictée : identifier avec ses cartes alphas, script et cursif les deux, trois alphas correspondant à une syllabe, un mot entendu, à la 1<sup>ère</sup> syllabe d'une image (1 enfant au tableau avec les figurines : respecter le sens de la lecture)*
- afficher le robinet
- trace écrite : *fiche 1 [r]*

Séance 28 : *Lecture de phrases s.2*

*Matériel* : *affiches des alphas*

*jeux de mémoire (voyelles + consonnes longues+ t-c-p-d-b)*

- phrases : *La planète des Bêtas est sale.*  
*Il y a de la fumée.*  
*Furiosa est moche.*
- remettre les mots des phrases en ordre + jeu des numéros (*des, de, la, il, sale, moche*)
- 6 ateliers tournants: *atelier graphisme, loto des syllabes, mémoire script/cursif, loto des alphas planches 5 & 6, suite des nombres, jeu de Cap Maths*
- soutien individuel ou en binôme

**Devoirs** : *découper des images avec le son [r] et les ordonner pour inventer une formule magique*  
*relire les phrases du jour*

## Jour 16

*Dictée de lettres et de syllabes sur ardoise*

Séance 25 : « *Petit-Malin délivre les alphas : le robinet - [r]* » séance 2  
« *Les alphas s'attrapent* »

*Matériel : 1 collection des 28 alphas (voyelles + consonnes longues+ le chat)  
cartes alphas et script individuelles  
jeux de mémoire ((voyelles + consonnes longues+ t-c-p-d-b)*

- 1 groupe de 5 élèves avec l'enseignante : *syllabes CV, VC et CVC (15')*
- 4 ateliers tournants : *domino alpha/script, mémoire alpha/cursif, loto des syllabes ,  
fiche 2 [r]*

## Jour 17

*Dictée de lettres et de syllabes sur ardoise*

Séance 29 : « *Petit-Malin délivre les alphas : la limace [l]* » séance 1  
« *Le jeu du tunnel II* »

*Matériel* : conte « *La planète des alphas* »

*1 collection des 28 alphas (voyelles + l)*

*1 tunnel + la fée + la sorcière + un bêta + Petit-Malin*

*cartes alphas et script individuelles (voyelles + consonnes longues+ch)*

- écoute du CD morceau 18
- activité collective : *trouver des formules magiques pour délivrer la limace* (discrimination auditive)
- activité collective : *taper les syllabes des mots de la formule magique*
- activité collective : *le jeu du tunnel II*
- activité individuelle : dictée : *identifier avec ses cartes alphas, script et cursif les deux, trois alphas correspondant à une syllabe, un mot entendu, à la 1<sup>ère</sup> syllabe d'une image (1 enfant au tableau avec les figurines : respecter le sens de la lecture)*
- afficher la limace
- trace écrite : **fiche 1 [l]**

**Devoirs** : *découper des images avec le son [l] et les ordonner pour inventer une formule magique*

## Jour 18

Séance de révisions

## Jour 19

*Dictée de lettres et de syllabes sur ardoise*

Séance 31 : « *Petit-Malin délivre les alphas : la limace - [l]* » séance 2  
« *Les alphas s'attrapent* »

*Matériel* : 1 collection des 28 alphas (voyelles + consonnes longues+ le chat)  
cartes alphas et script individuelles  
jeux de mémoire (voyelles + consonnes longues+ t-c-p-d-b)

- 1 groupe de 5 élèves avec l'enseignante : syllabes CV, VC et CVC (15')
- 4 ateliers tournants : domino alpha/script, mémoire alpha/cursif, loto planches2, *fiche 2 [l]*

Séance 32 : *Construction de mots à partir de syllabes*

*Matériel* : affiches des alphas  
lettres script tableau  
1 collection des 28 alphas (voyelles +consonnes longues + ch)  
cartes alphas & script individuelles (voyelles + consonnes longues+ch)

- activité individuelle : trouver un mot et l'écrire avec ses cartes: li-las, mo-rue, la-va-bo (donner la 1<sup>ère</sup> syllabe ou le mot si besoin, faire des devinettes)
- mise en commun : construire une phrase orale avec les mots trouvés
- 6 ateliers tournants: atelier graphisme, loto des syllabes, mémoire script/cursif, suite des nombres, jeu de Cap Maths, algorithmes sur quadrillage
- soutien individuel ou en binôme

**Devoirs** : lire la fiche du son [l]

## Jour 20

### *Dictée de lettres et de syllabes sur ardoise*

Séance 33 : « *Petit-Malin délivre les alphas : le jet d'eau [j]* » séance 1  
« *Le jeu du tunnel II* »

*Matériel* : conte « *La planète des alphas* »

*1 collection des 28 alphas (voyelles + j)*

*1 tunnel + la fée + la sorcière + un bêta + Petit-Malin*

*cartes alphas et script individuelles (voyelles + consonnes longues+ch)*

- écoute du CD morceau 17
- activité collective : *trouver des formules magiques pour délivrer le jet d'eau* (discrimination auditive)
- activité collective : *taper les syllabes des mots de la formule magique*
- activité collective : *le jeu du tunnel II*
- activité individuelle : dictée : *identifier avec ses cartes alphas, script et cursif les deux, trois alphas correspondant à une syllabe, un mot entendu, à la 1<sup>ère</sup> syllabe d'une image (1 enfant au tableau avec les figurines : respecter le sens de la lecture)*
- afficher le jet d'eau
- trace écrite : **fiche 1 [j]**

Séance 34 : *Lecture de phrases s.3*

*Matériel* : *affiches des alphas*

*jeux de mémoire (voyelles + consonnes longues+ t-c-p-d-b)*

- phrases : *Furiosa a capturé les alphas.*  
*Petit-Malin délivre les alphas avec un tunnel.*  
*Le tunnel aspire le monstre et le serpent.*
- 6 ateliers tournants: *atelier graphisme, loto des syllabes, mémoire script/cursif, loto,, suite des nombres, jeu de Cap Maths*
- soutien individuel ou en binôme

**Devoirs** : *découper des images avec le son [l] et les ordonner pour inventer une formule magique*

## Jour 21

*Dictée de lettres et de syllabes sur ardoise*

Séance 35 : « *Petit-Malin délivre les alphas : le jet d'eau [j]* » séance 2  
« *Les alphas s'attrapent* »

*Matériel : 1 collection des 28 alphas (voyelles + consonnes longues+ le chat)  
cartes alphas et script individuelles  
jeux de mémoire (voyelles + consonnes longues+ t-c-p-d-b)*

- 1 groupe de 5 élèves avec l'enseignante : syllabes CV, VC et CVC (15')
- 4 ateliers tournants : domino alpha/script, mémoire alpha/cursif, loto planches, *fiche 2 [j]*

Séance 36 : *Lecture de phrases s.4*

*Matériel : affiches des alphas  
jeux de mémoire (voyelles + consonnes longues+ t-c-p-d-b)*

- phrases : *Furiosa a capturé les alphas.  
Petit-Malin relie les planètes avec un tunnel.  
Le tunnel aspire le monstre et le serpent.*
- remettre les mots des phrases en ordre + jeu des numéros (*les, le, avec, un, monstre, serpent, tunnel*)
- 6 ateliers tournants: *atelier graphisme, loto des syllabes, mémoire script/cursif, loto,, suite des nombres, jeu de Cap Maths*
- soutien individuel ou en binôme

**Devoirs** : lire la fiche du son [j]

## Jour 22

### *Dictée de lettres et de syllabes sur ardoise*

#### Séance 37 : « *Petit-Malin délivre les alphas : le vent [v]* » séance 1

*Matériel* : conte « *La planète des alphas* »

*1 collection des 28 alphas (voyelles + v)*

*1 tunnel + la fée + la sorcière + un bêta + Petit-Malin*

*cartes alphas et script individuelles (voyelles + consonnes longues+ch)*

- écoute du CD morceau 19
- activité collective : *trouver des formules magiques pour délivrer le vent* (discrimination auditive)
- activité collective : *taper les syllabes des mots de la formule magique*
- activité individuelle : *j'entends [v] ou j'entends [f] ? (discrimination auditive)*
- activité individuelle : dictée : *identifier avec ses cartes alphas, script et cursif les deux, trois alphas correspondant à une syllabe, un mot entendu, à la 1<sup>ère</sup> syllabe d'une image (1 enfant au tableau avec les figurines : respecter le sens de la lecture)*
- afficher le vent
- trace écrite : **fiche 1 [v]**

#### Séance 38 : *Littérature*

**Devoirs** : *découper des images avec le son [v] et les ordonner pour inventer une formule magique*

## Jour 23

*Dictée de lettres et de syllabes sur ardoise*

Séance 39 : « *Petit-Malin délivre les alphas : le vent [v]* » séance 2  
« *Les alphas s'attrapent* »

*Matériel : 1 collection des 28 alphas (voyelles + consonnes longues+ le chat)  
cartes alphas et script individuelles  
jeux de mémoire (voyelles + consonnes longues+ t-c-p-d-b)*

- 1 groupe de 5 élèves avec l'enseignante : *syllabes CV, VC et CVC (15')*
- 4 ateliers tournants : *domino alpha/script, mémoire alpha/cursif, autodictées,  
fiche 2 [v]*

Séance 40 : *Littérature*

## Jour 24

### *Dictée de lettres et de syllabes sur ardoise*

Séance 41 : « *Petit-Malin délivre les alphas : le nez [n]* » séance 1  
« *Le jeu du tunnel II* »

*Matériel* : conte « *La planète des alphas* »

*1 collection des 28 alphas (voyelles + n)*

*1 tunnel + la fée + la sorcière + un bêta + Petit-Malin*

*cartes alphas et script individuelles (voyelles + consonnes longues+ch)*

- écoute du CD morceau 19
- activité collective : *trouver des formules magiques pour délivrer le nez (discrimination auditive)*
- activité collective : *taper les syllabes des mots de la formule magique*
- activité collective : *le jeu du tunnel II*
- activité individuelle : *dictée : identifier avec ses cartes alphas, script et cursif les deux, trois alphas correspondant à une syllabe, un mot entendu, à la 1<sup>ère</sup> syllabe d'une image (1 enfant au tableau avec les figurines : respecter le sens de la lecture)*
- afficher le nez
- trace écrite : **fiche 1 [n]**

Séance 42 : *Construction de mots à partir de syllabes*

*Matériel* : *affiches des alphas*

*lettres script tableau*

*1 collection des 28 alphas (voyelles +consonnes longues + ch)*

*cartes alphas & script individuelles (voyelles + consonnes longues+ch)*

- activité individuelle : *trouver un mot et l'écrire avec ses cartes (donner la 1<sup>ère</sup> syllabe ou le mot si besoin, faire des devinettes)*
- mise en commun : *construire une phrase orale avec les mots trouvés*
- 6 ateliers tournants: *atelier graphisme, loto des syllabes, mémoire script/cursif, suite des nombres, jeu de Cap Maths, algorithmes sur quadrillage*
- soutien individuel ou en binôme

**Devoirs** : *découper des images avec le son [n] et les ordonner pour inventer une formule magique*

## Jour 25

### *Dictée de lettres et de syllabes sur ardoise*

Séance 43 : « *Petit-Malin délivre les alphas : le nez [n]* » séance 2  
« *Les alphas s'attrapent* »

*Matériel* : 1 collection des 28 alphas (voyelles + consonnes longues+ le chat)  
cartes alphas et script individuelles  
jeux de mémoire (voyelles + consonnes longues+ t-c-p-d-b)

- 1 groupe de 5 élèves avec l'enseignante : syllabes CV, VC et CVC (15')
- 4 ateliers tournants : domino alpha/script, mémoire alpha/cursif, autodictées, fiche 2 [n]

Séance 44 : *Lecture de phrases s.6*

*Matériel* : affiches des alphas  
jeux de mémoire (voyelles + consonnes longues+ t-c-p-d-b)

- phrases : *Petit-Malin a délivré ses amis les alphas.*  
*C'est la fête sur la planète des alphas.*
- jeu des numéros (c'est, sur, la, amis, ses, des, planète)
- 6 ateliers tournants: atelier graphisme, loto des syllabes, mémoire script/cursif, autodictées, suite des nombres, jeu de Cap Maths
- soutien individuel ou en binôme

**Devoirs** : lire la fiche du son [n]  
lire les phrases du jour

## Jour 26

### *Dictée de lettres et de syllabes sur ardoise*

Séance 45 : « *Petit-Malin délivre les alphas : le chat [ch]* » séance 1  
« *Le jeu du tunnel II* »

*Matériel* : conte « *La planète des alphas* »

*1 collection des 28 alphas (voyelles + ch)*

*1 tunnel + la fée + la sorcière + un bêta + Petit-Malin*

*cartes alphas et script individuelles (voyelles + consonnes longues+ch)*

- écoute du CD morceau 19
- activité collective : *trouver des formules magiques pour délivrer le chat* (discrimination auditive)
- activité collective : *taper les syllabes des mots de la formule magique*
- activité individuelle : *j'entends [ch] ou j'entends [j] (discrimination auditive)*
- activité individuelle : dictée : *identifier avec ses cartes alphas, script et cursif les deux, trois alphas correspondant à une syllabe, un mot entendu, à la 1<sup>ère</sup> syllabe d'une image (1 enfant au tableau avec les figurines : respecter le sens de la lecture)*
- afficher le chat
- trace écrite : **fiche 1 [ch]**

Séance 46 : *Littérature*

**Devoirs** : *découper des images avec le son [ch] et les ordonner pour inventer une formule magique*

## **Jour 27**

*Dictée de lettres et de syllabes sur ardoise*

Séance 46 : « *Petit-Malin délivre les alphas : le chat [ch]* » séance 2  
« *Les alphas s'attrapent* »

*Matériel : 1 collection des 28 alphas (voyelles + consonnes longues+ le chat)  
cartes alphas et script individuelles  
jeux de mémoire (voyelles + consonnes longues+ t-c-p-d-b)*

- 1 groupe de 5 élèves avec l'enseignante : syllabes CV, VC et CVC (15')
- 4 ateliers tournants : domino alpha/script, mémoire alpha/cursif, autodictées,  
*fiche 2 [ch]*

**Devoirs** : lire la fiche du son [ch]

## Jour 28

*Dictée de lettres et de syllabes sur ardoise*

Séance 47 : « *Petit-Malin délivre les alphas : le chat [ch]* » séance 3  
« *Le jeu du tunnel II* »

*Matériel* : conte « *La planète des alphas* »

*1 collection des 28 alphas (voyelles + ch)*

*1 tunnel + la fée + la sorcière + un bêta + Petit-Malin*

*cartes alphas et script individuelles (voyelles + consonnes longues+ch)*

- lecture et construction de syllabes, de mots...
- jeu du loto (mots avec « ch »)

Séance 48 : *Littérature*

## Jour 29

Séance 49 : *Evaluations sur les sons [m], [s], [r], [l], [j], [n], [v] et [ch]*

- **fiches d'évaluations** n° 5 à 7 (*combinatoire*) et n° 8 (*correspondance alpha script jusqu'à z*)