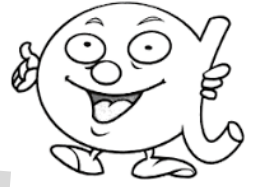


Les alphas au CP



proposition

JOUR 1 Découverte de l'album

-> Observer la couverture de l'album, repérer et lire le titre ;
-> Ecoute de l'histoire jusqu'à la rencontre des deux planètes et leur description.

-> Répondre à des questions de compréhension :

✓ Quels sont les noms des personnages ? *Olibrius et Cosmopolux.*

✓ Pourquoi Olibrius est-il triste ? *Parce qu'il ne sait pas lire. Et il est seul*

✓ Qui est Cosmopolux ? *C'est un « bon génie ».*

✓ Comment s'appellent les planètes ? *Alpha et Beta.*

✓ Que se passe-t-il sur chacune de ces planètes ? Décrire les planètes précisément. *La planète des alphas est la plus grosse et il y a une mélodie.*

Planètes de beta : cratère et rivière en feu, poubelle puante

✓ Comment s'appelle la méchante sorcière ? *Furiosa.*

-> reprendre la lecture du texte jusqu'à la découverte des voyelles

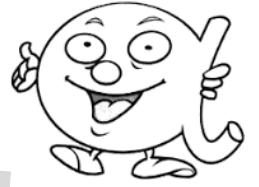
-> Qui pourrait nous dire quels sont les personnages vus par Cosmopolux grâce au visioparoscope ? *Α ε ι ο υ é y*

Expliquer qu'il y a deux familles d'alphas sur la planète des Alphas : la famille des voyelles et la famille des consonnes.

Matériel

- ★ Album ou annexe 0
- ★ Flascard annexe 1 ou figurines
- ★ Lecture du soir
- ★ Étiquettes des alphas annexe 2

Les alphas au CP



proposition

Exercice : montrer les flashcards des alphas ou les figurines et demander aux enfants de chanter les sons qu'elle produit. (annexe 1)

Exercice colorier les alphas avec les bonnes couleurs qu'on glissera ensuite dans une boîte (annexe 2)

Devoirs : lecture du soir 1

JOUR 2

-> Rappel de l'histoire par les enfants en montrant éventuellement les flashcards des personnages (annexe 3 ou figurines)

-> Rappel des chants des voyelles avec les figurines des alphas ou des flashcards (annexe 1)

-> Lecture par le professeur de la suite de l'histoire

Question de compréhension ?

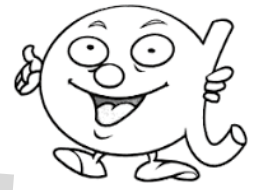
Quel malheur est -il arrivé aux alphas? *Les alphas consonnes se sont fait attraper par Furiosa et amener sur la planète des Bêtas*

Quels sont les alphas emprisonnés sur la planète des Bêtas?
Les alphas consonnes

Matériel

- ★ Album ou annexe 0
- ★ Flashcard annexe 4 ou figurines
- ★ Lecture du soir
- ★ Étiquettes des alphas annexe 5
- ★ Exercices 1 et 2

Les alphas au CP



proposition

Comment Olibrius va t-il sauver les alphas ? Il construit un tunnel entre les deux planètes

->exercice dictée des alphas (fiche d'exercice 1)

->jeux flashcards quels sons font les alphas ? Le m, s, r et j et le ch, le l et v (annexe 4)

->coloriage des alphas (annexe 5) m, s, ,r ,v, ch, j, et le l qui seront glissés dans la boîte

Devoirs : lecture du soir 2

JOUR 3

>rappel de l'histoire par les enfants

- > exercices fiches 2 et 4

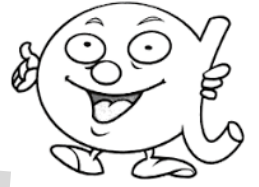
-> jeu avec la fusée : proposer aux E d'inventer d'autres histoires comme celle où la fusée serait tombée sur la tête de Monsieur A. Un élève vient mimer la scène en la bruitant. . Puis rejouer la scène en demandant à tous les élèves de faire chanter les 2 Alphas successivement.

Enfin, faire la même chose avec la fusée qui tombe sur les autres Alphas voyelles.

Matériel

- ★ Album ou annexe 0
- ★ Flashcard annexe 4 ou figurines
- ★ Lecture du soir
- ★ film
- ★ Exercices 2 à 4
- ★ album « Sauve qui peut »

Les alphas au CP



proposition

-> visionnage du film

-> lecture offerte « Sauve qui peut »

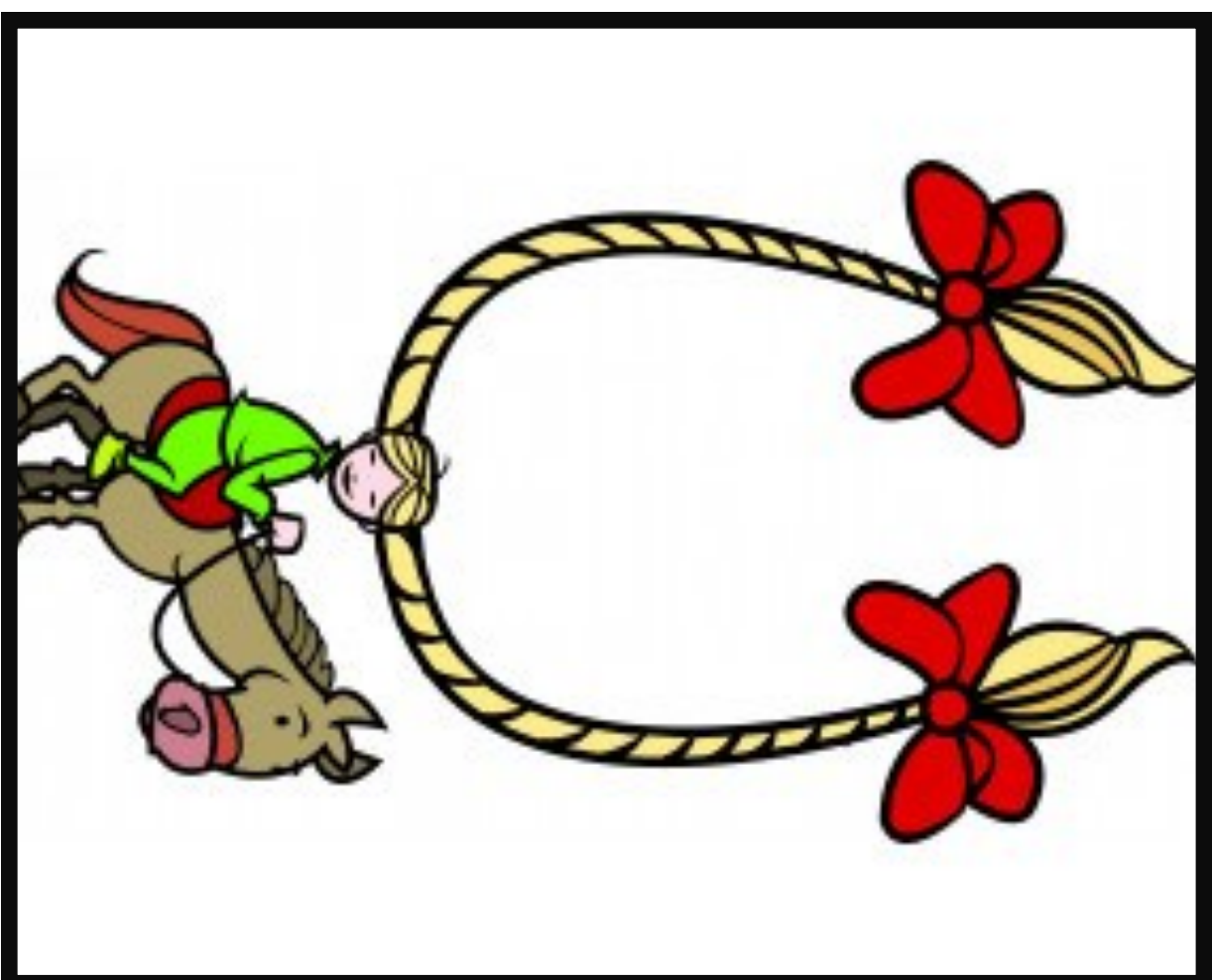
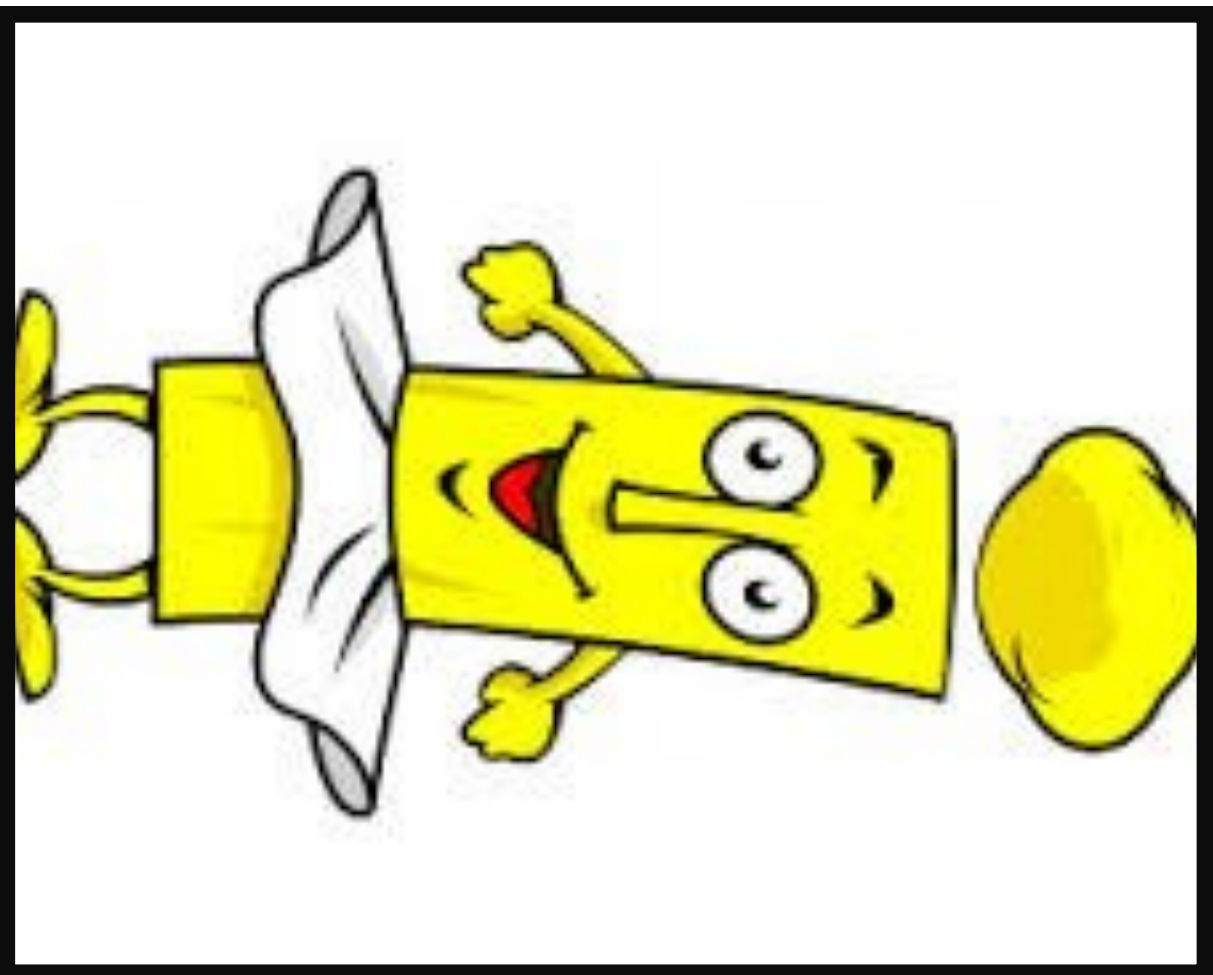
Devoirs : lecture du soir 3

Prolongation



- des jeux
- Des coloriages
- Des ateliers jeux (très nombreux sur le web) et un petit peu ici

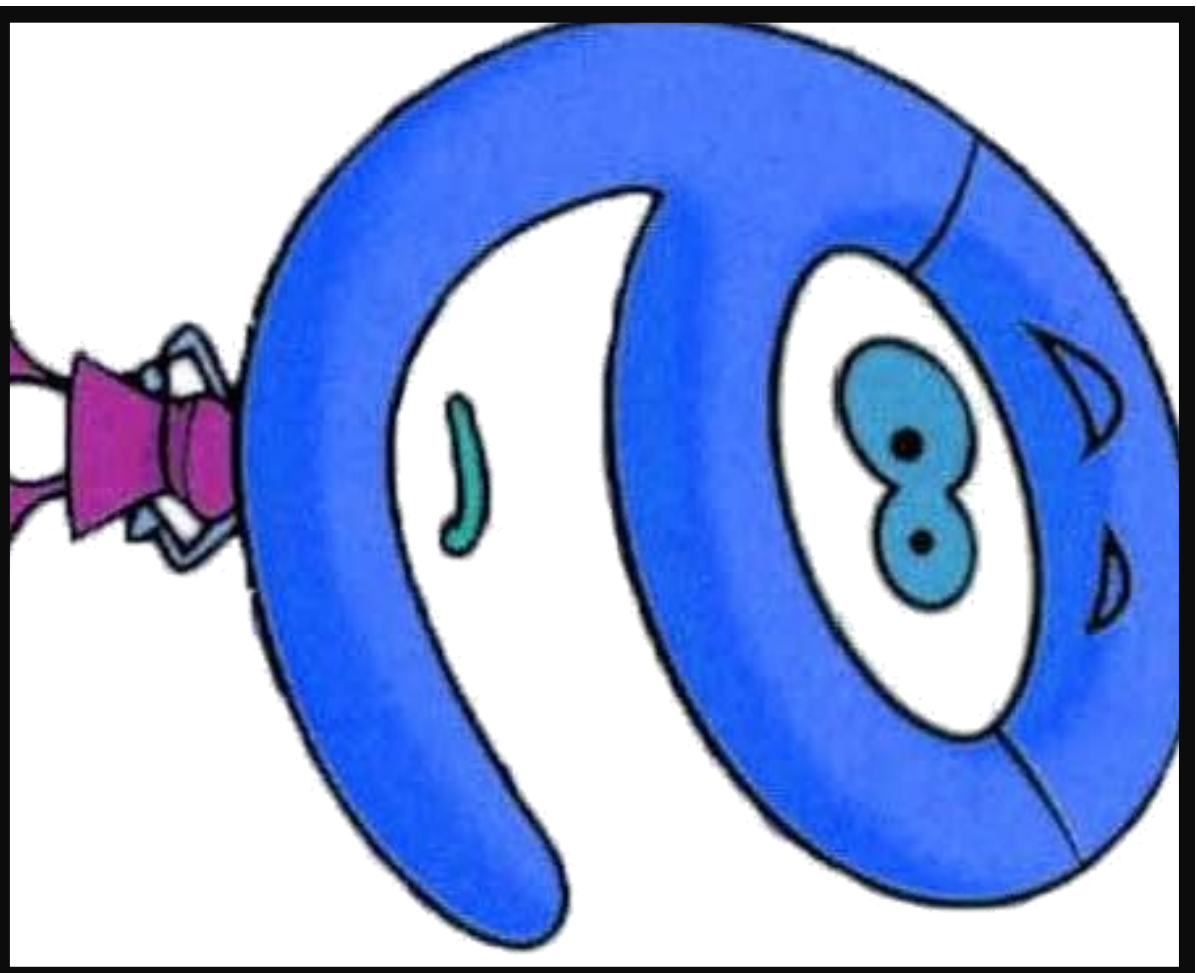
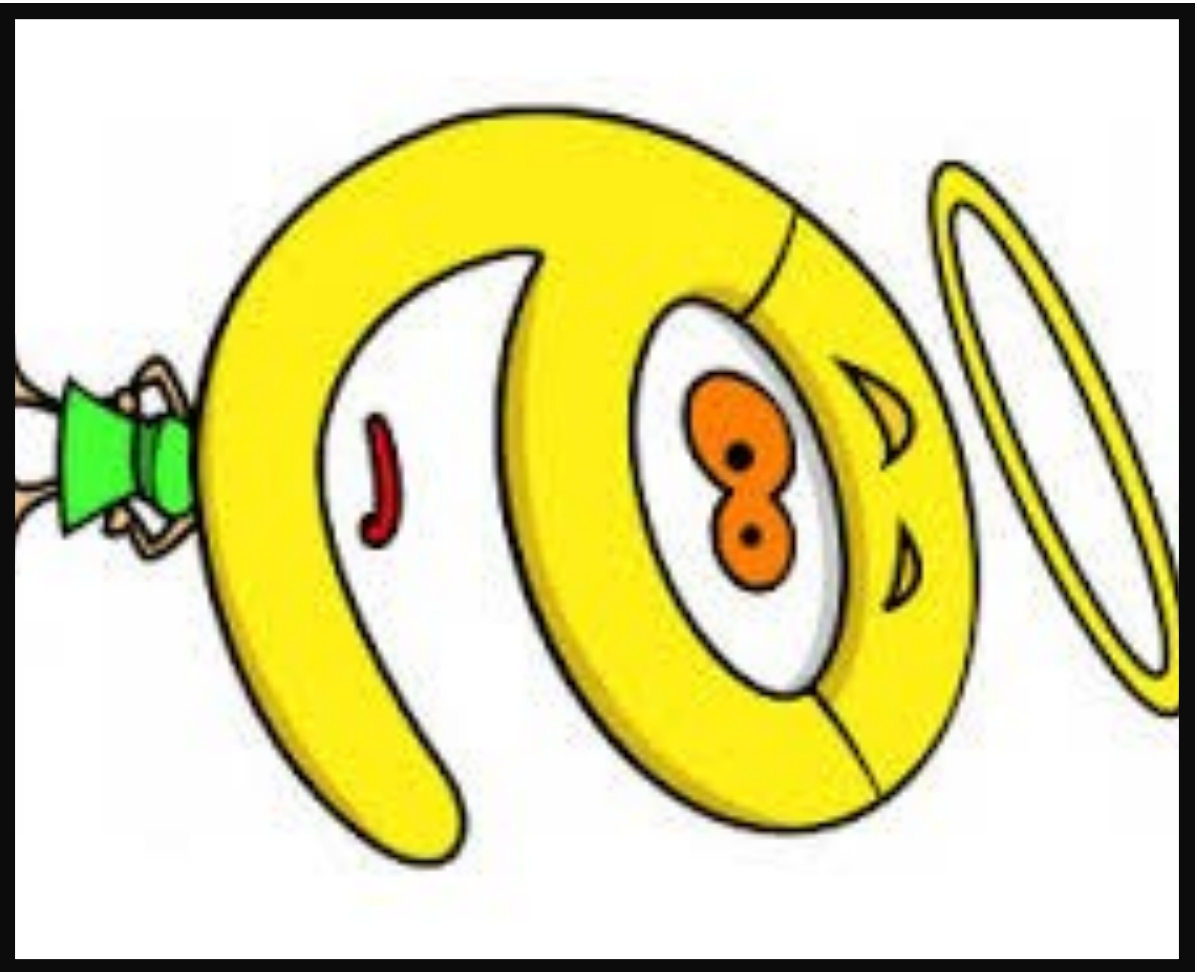
Annexe 1



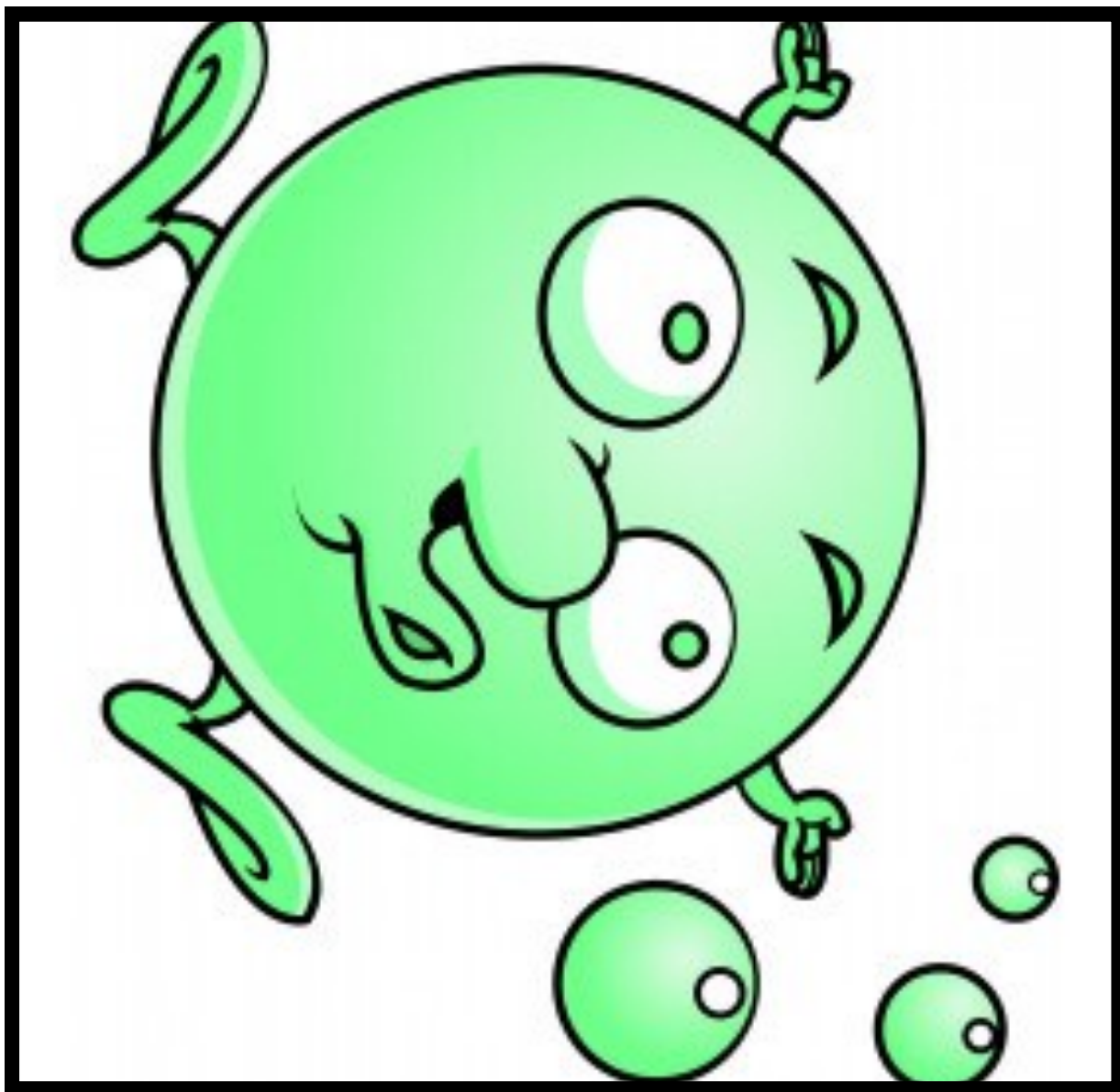
Annexe 1

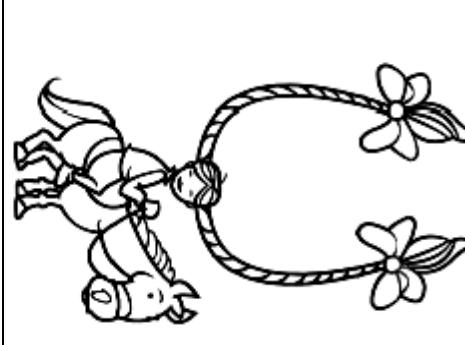
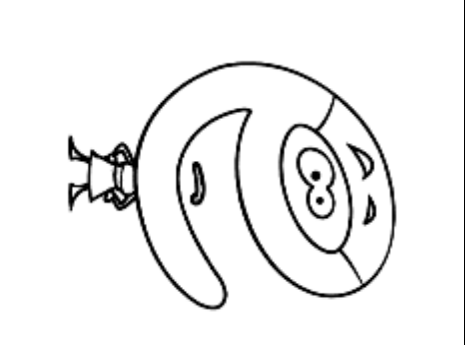
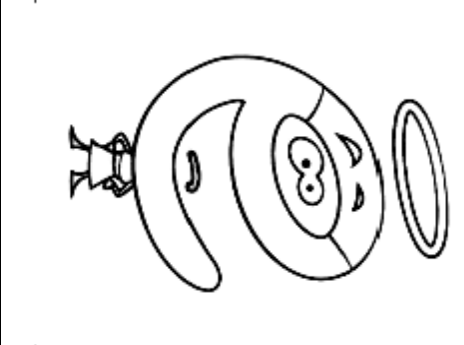
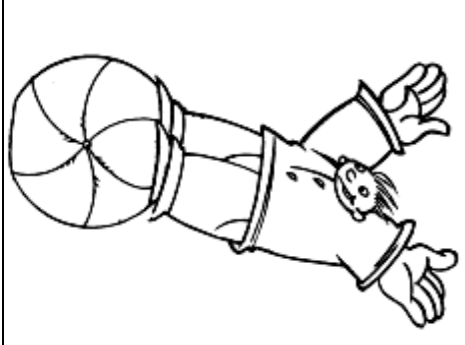
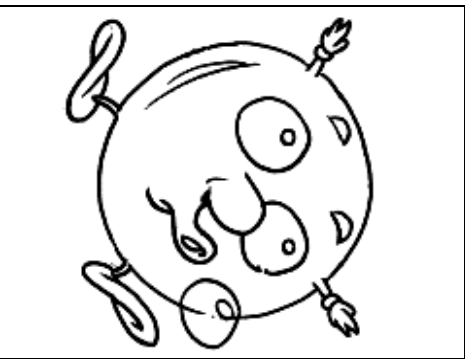
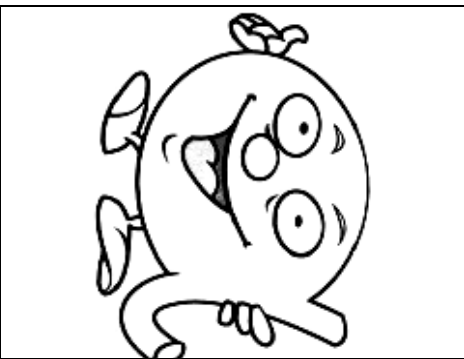
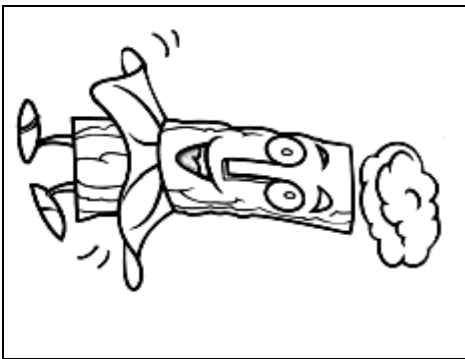


Annexe 1

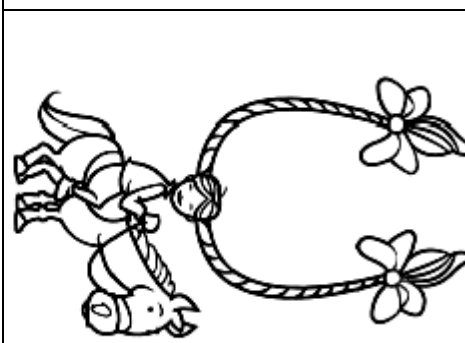
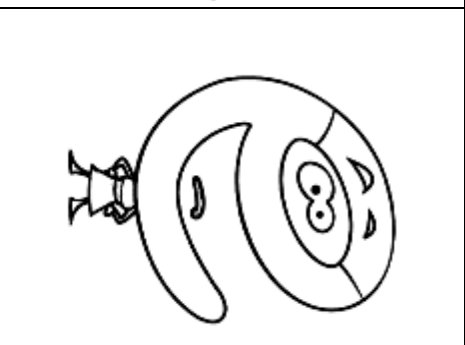
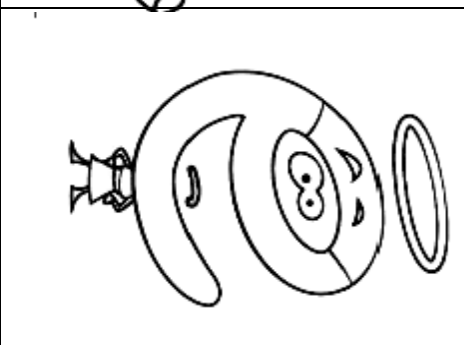
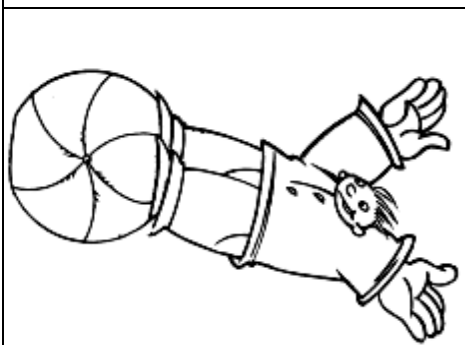
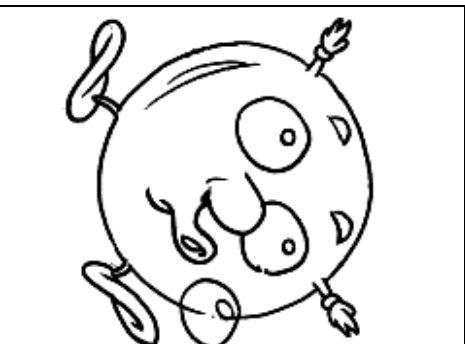
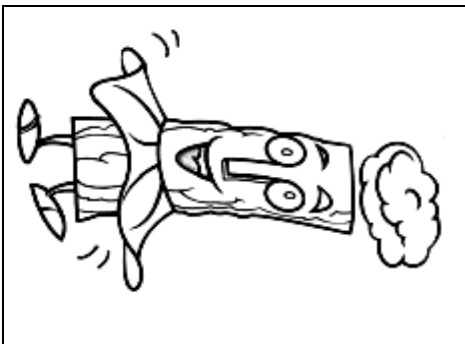


Annexe 1





Annexe 2



Annexe 2

Les bêtas



La fée





Cosmopolux

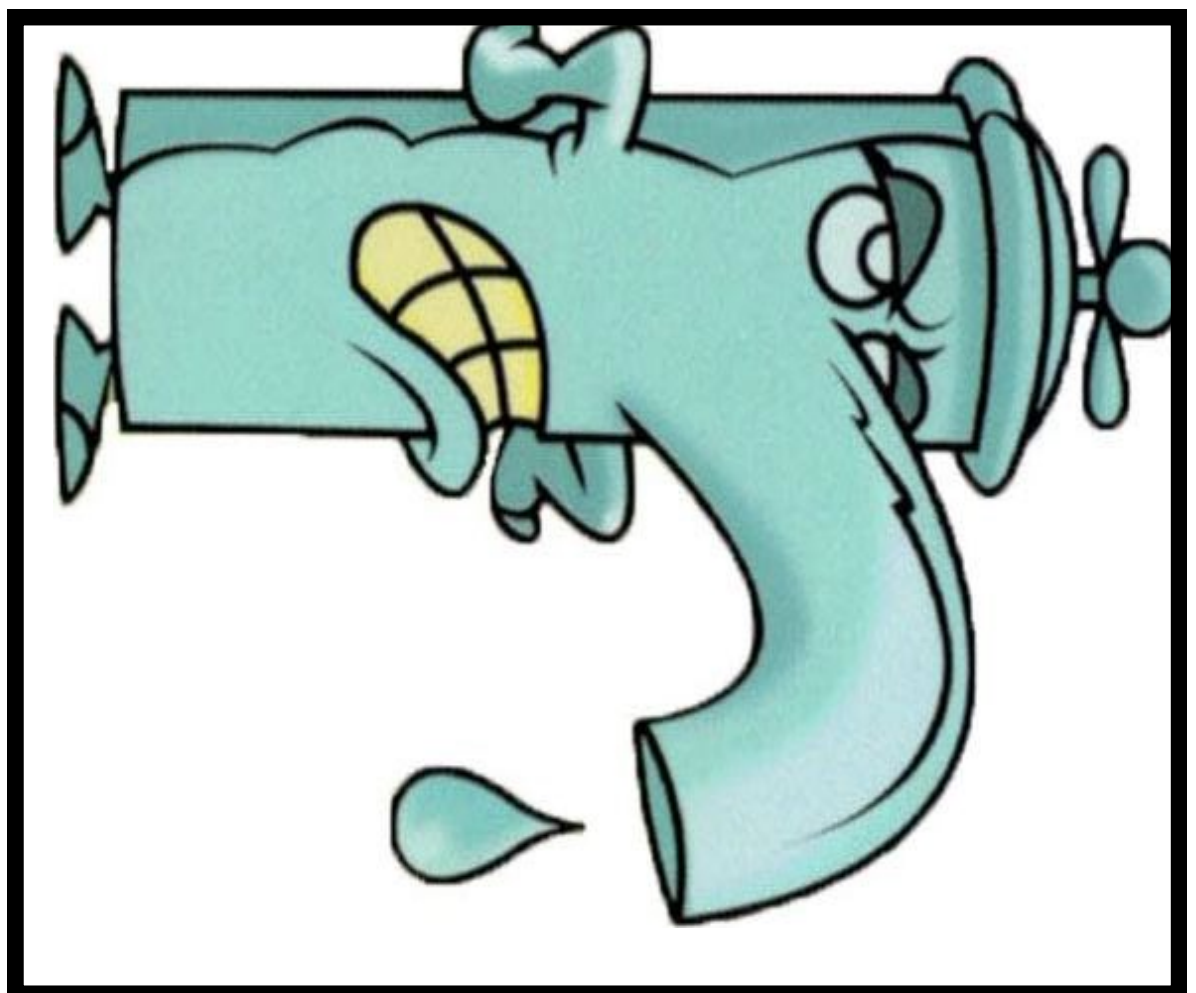
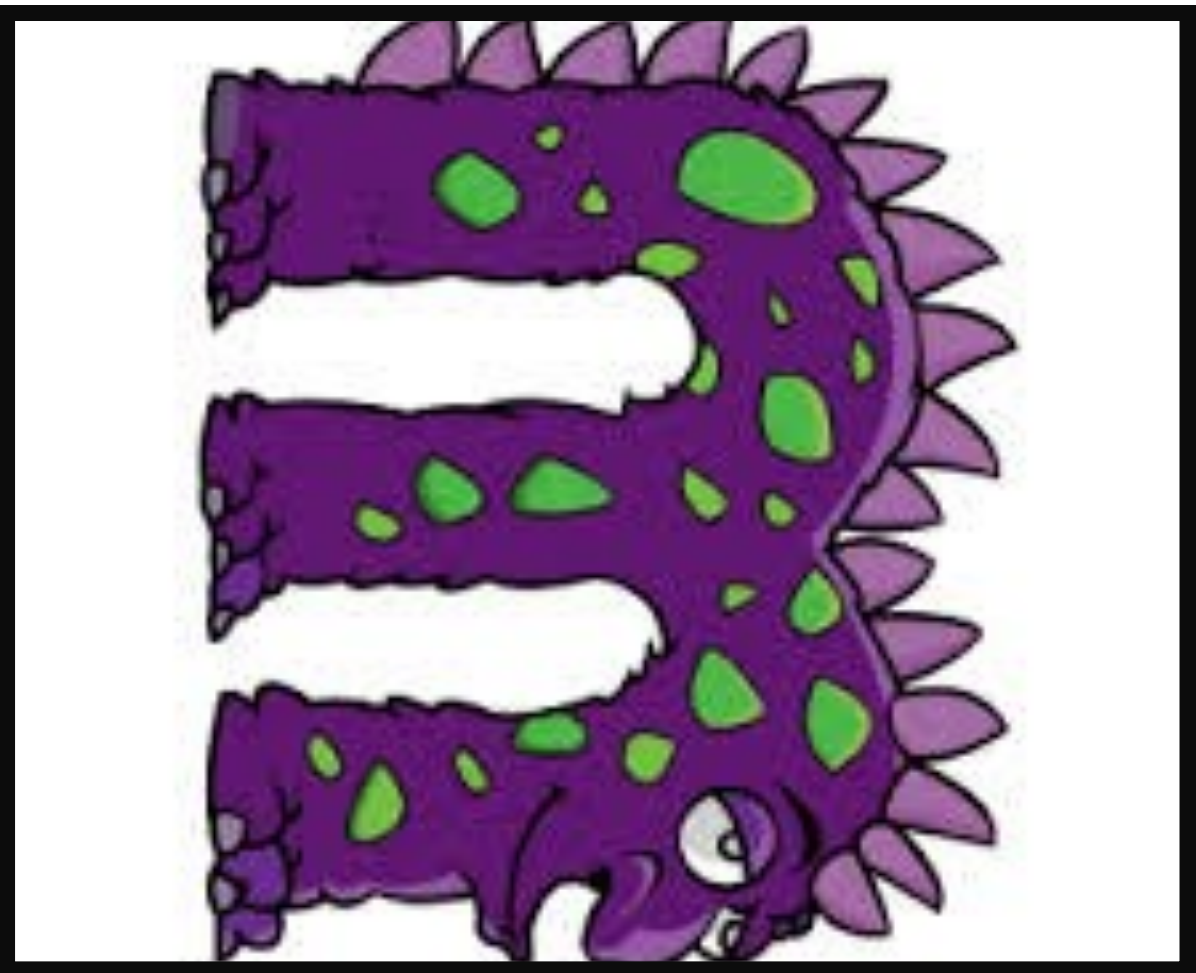


Furiosa

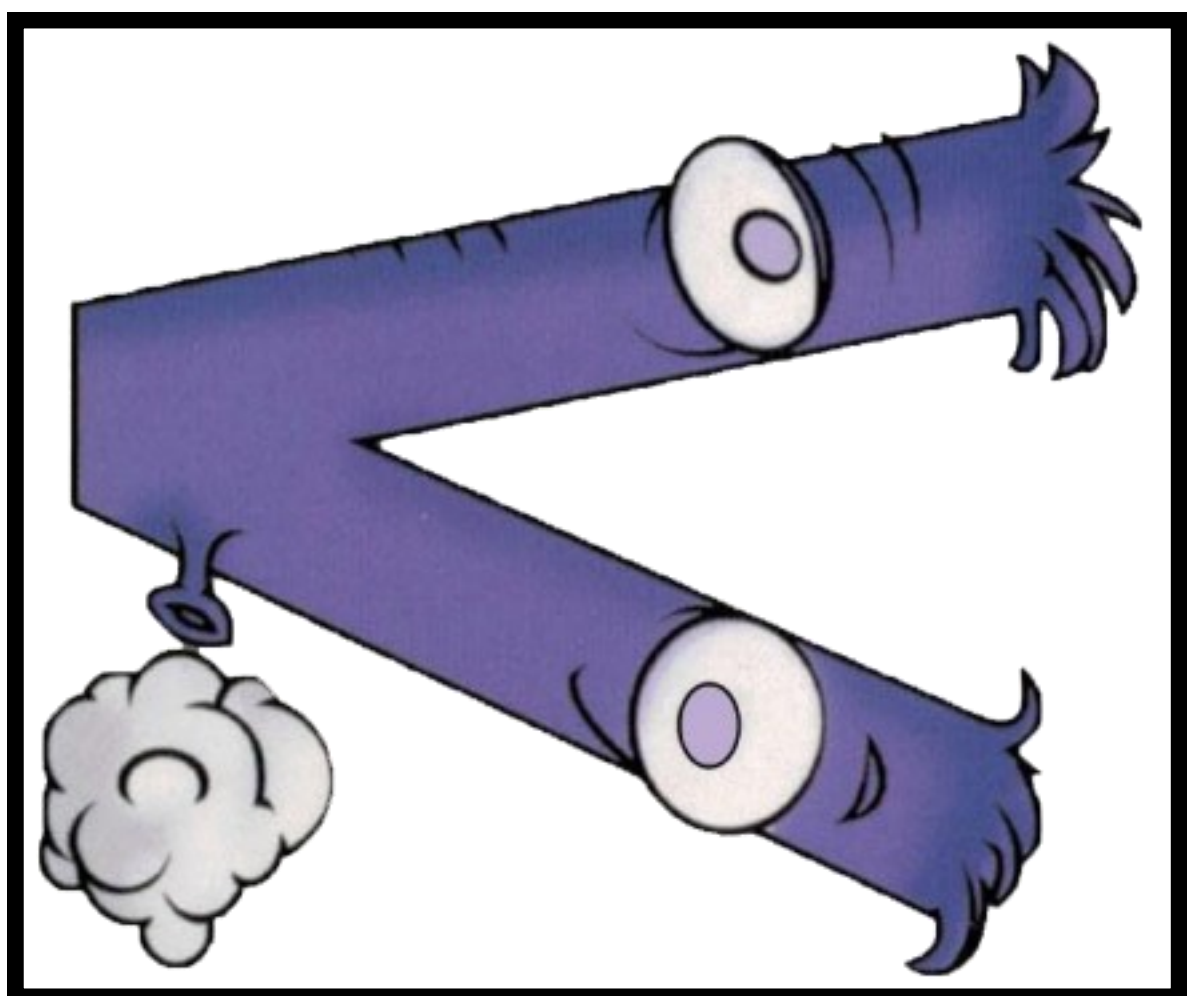
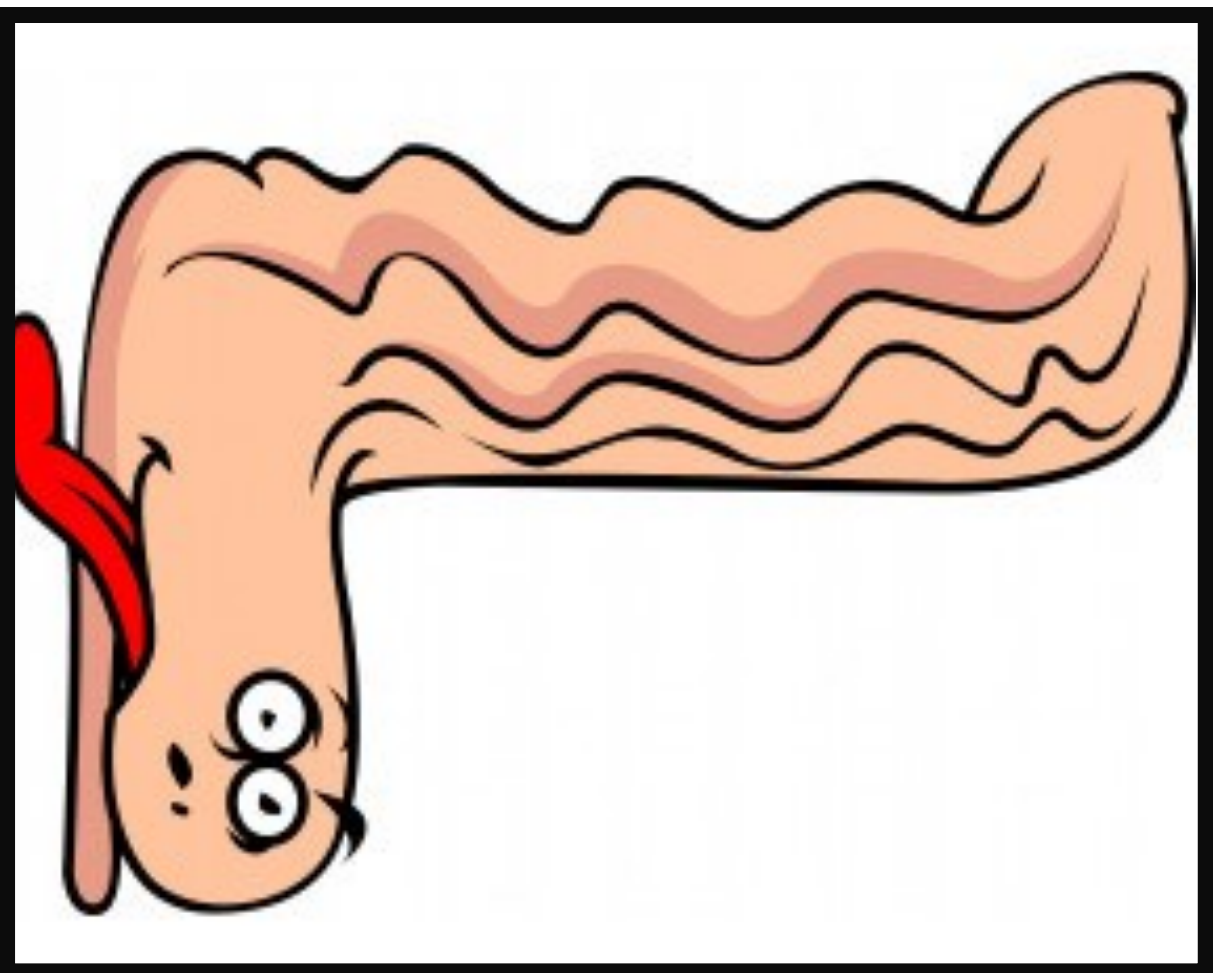


Petit Malin ou Olibrius

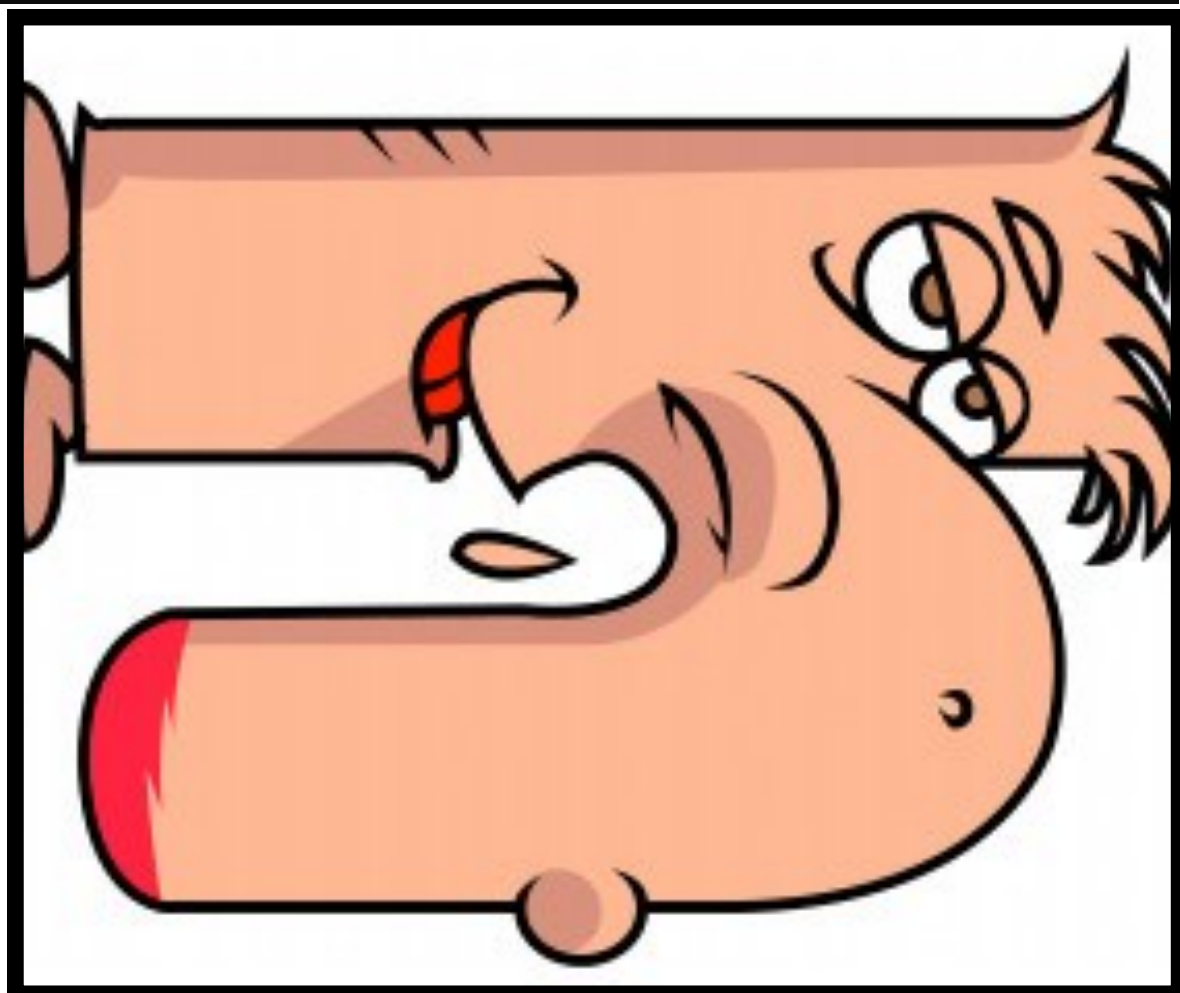
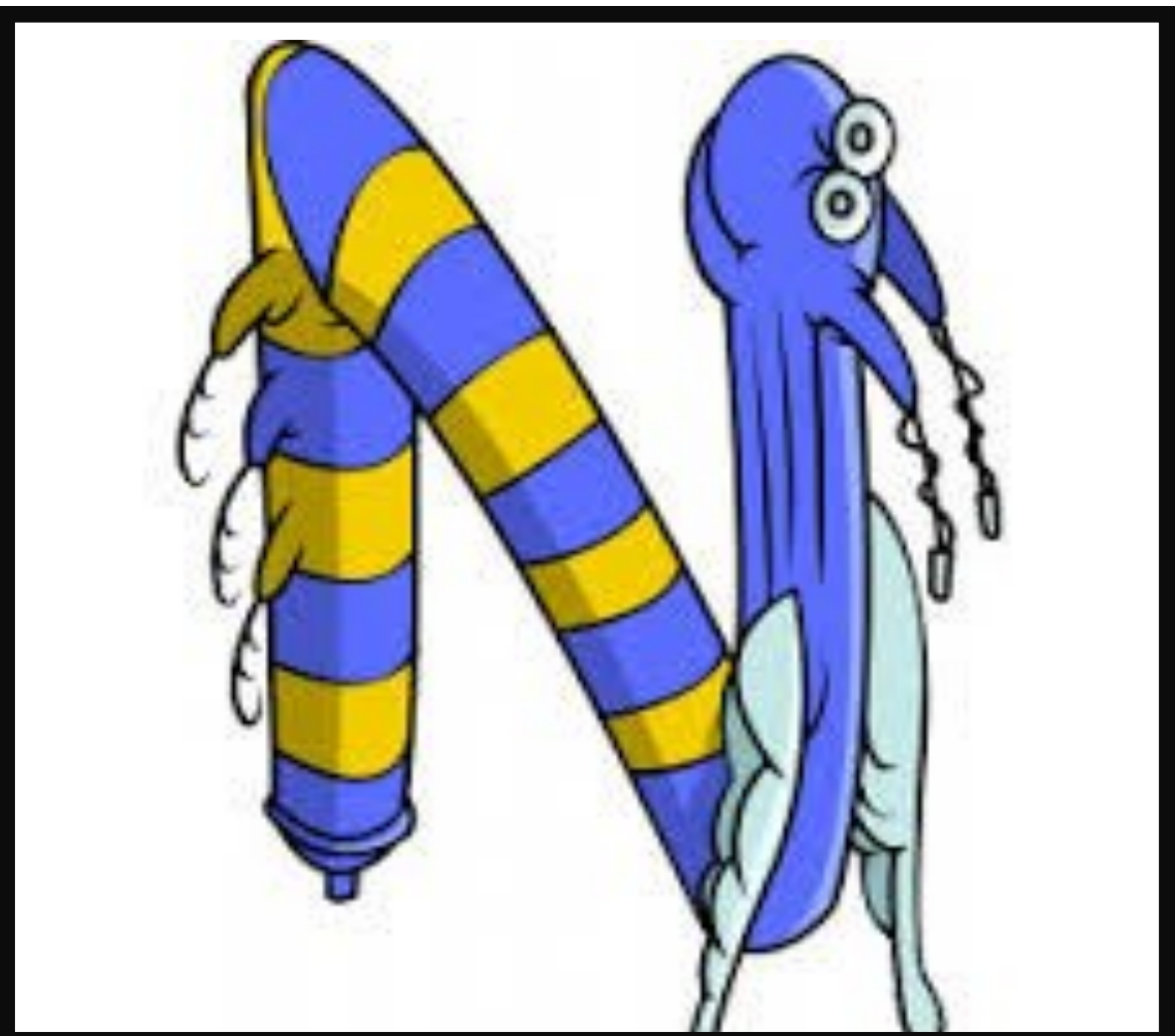
Annexe 4



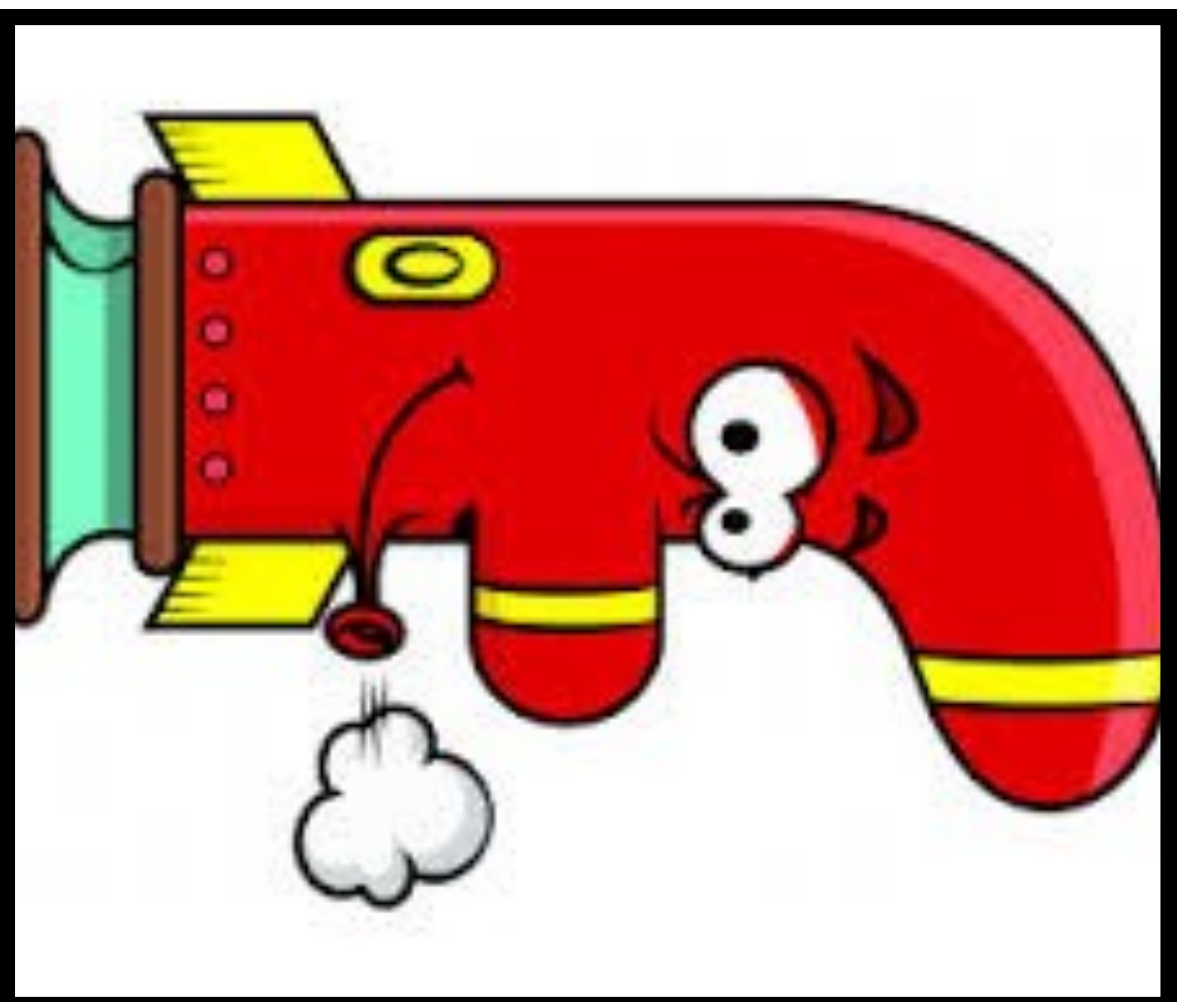
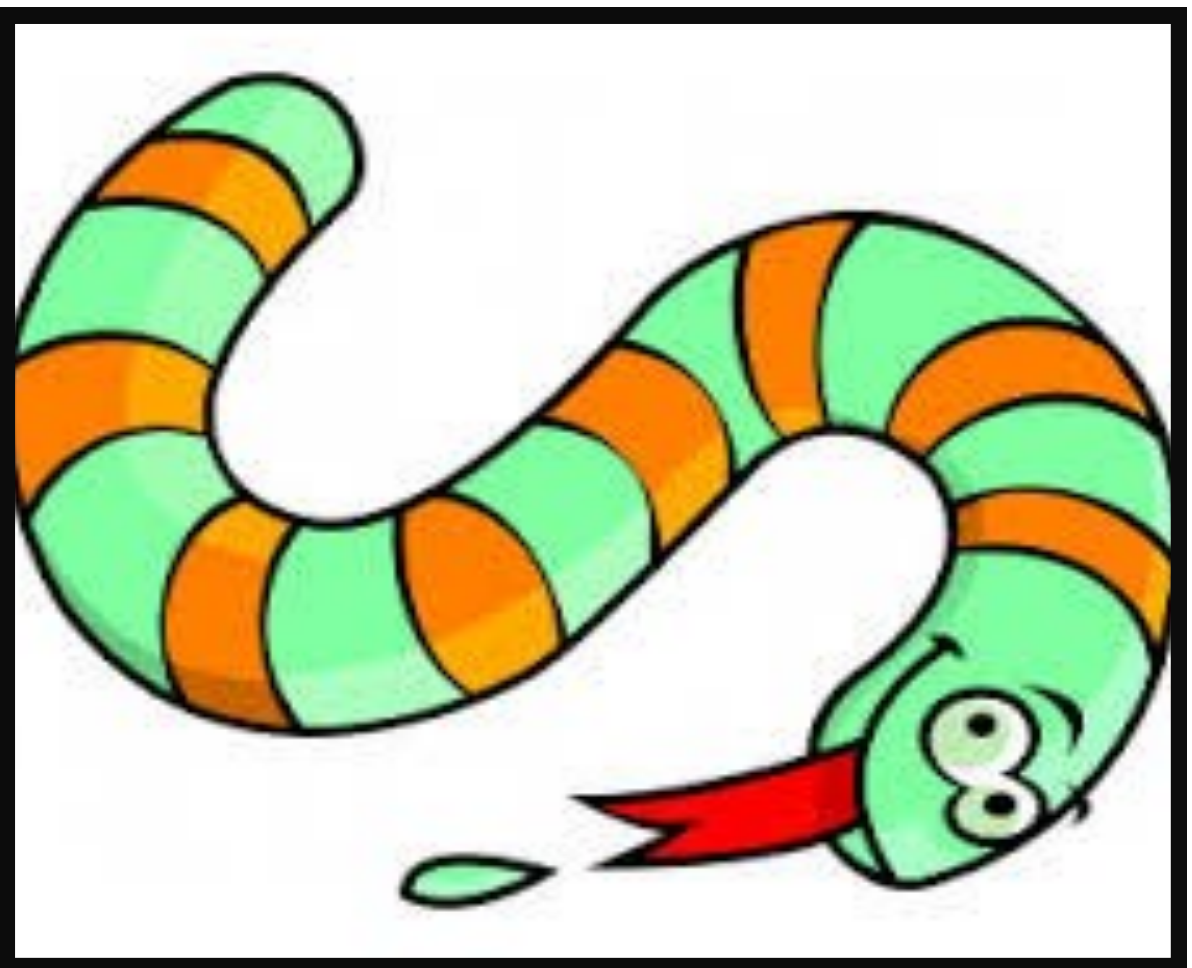
Annexe 4

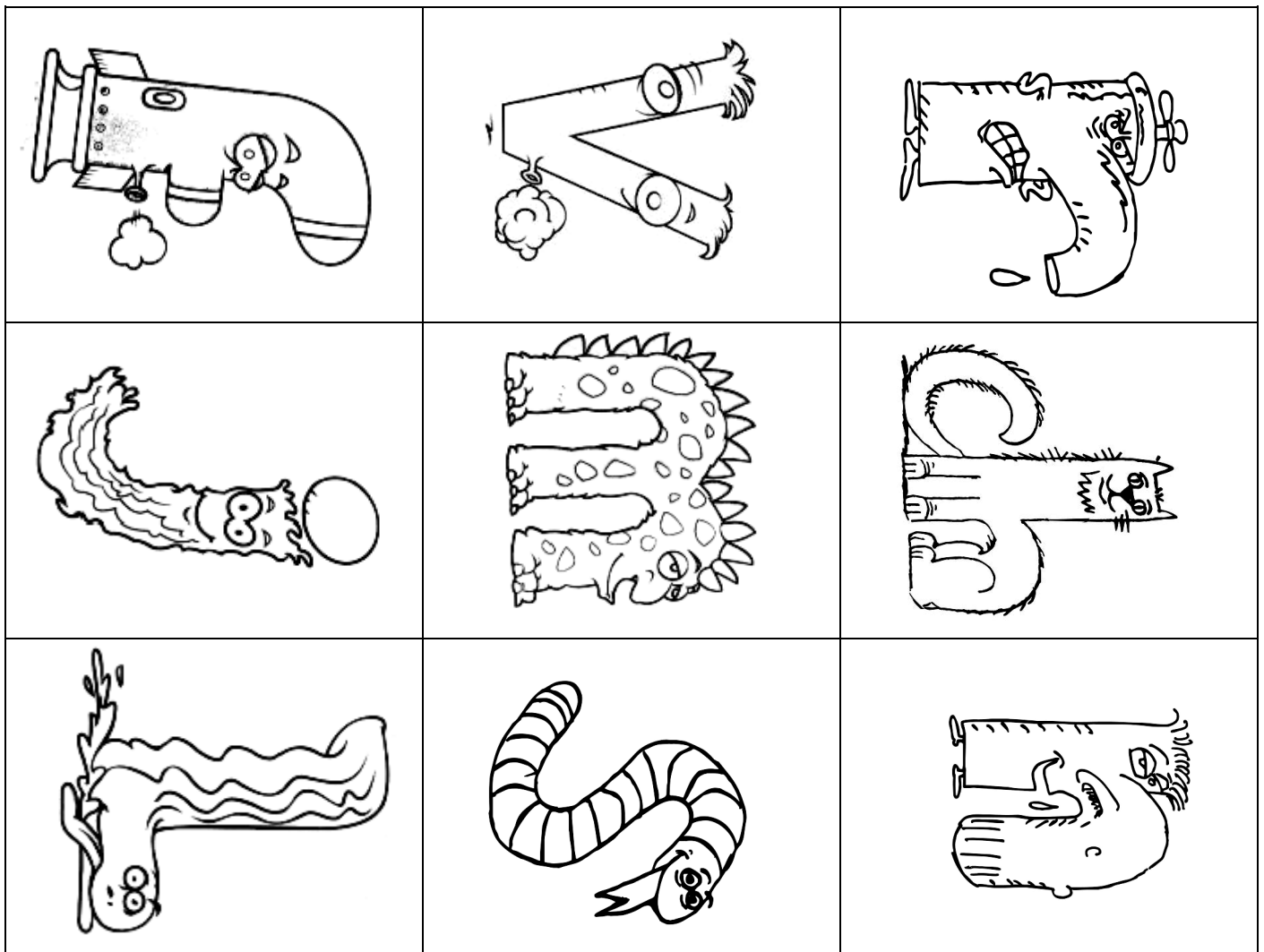


Annexe 4



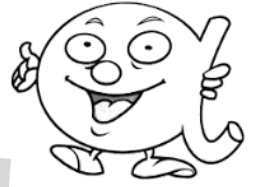
Annexe 4





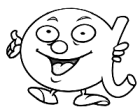
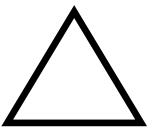
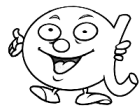
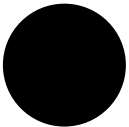
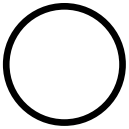
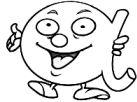
Annexe 5

Les alphas au CP

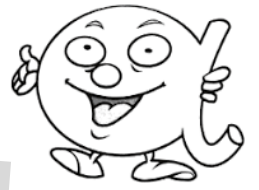


Exercices 1

Entoure l'alpha dicté par ton professeur.



Les alphas au CP

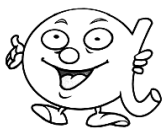








Exercices 2

Entoure l'alpha et les lettres du modèle encadré

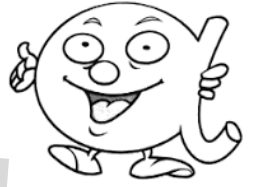
			a		i			o	A
			a		i		i		o
				u			o	u	
			é		e		a		
	a				o				

Colle la lettre qui correspond à chaque alpha.

	<input type="text"/>		<input type="text"/>		<input type="text"/>		
	<input type="text"/>		<input type="text"/>		<input type="text"/>		<input type="text"/>


a i o u é y e

Les alphas au CP



Exercices 3

Les alphas se sont transformés. Colorie - les de la même couleur



é

a

A

i

E

é

Y

É

O

e







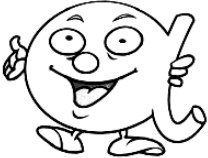
I

U

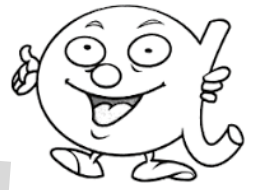
U

y

O



Les alphas au CP



Exercices 4

Les alphas se sont transformés. Entoure la lettre correspondante.



b m t b m r v t h



m p l t g v n l s



l p r m z r s v b



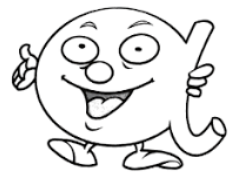
p f t k f m f d c



p s t h n c r g s

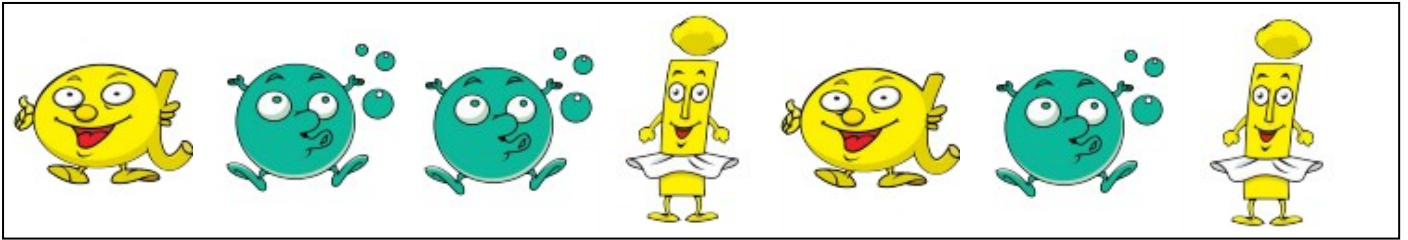


k f t j p s m j d

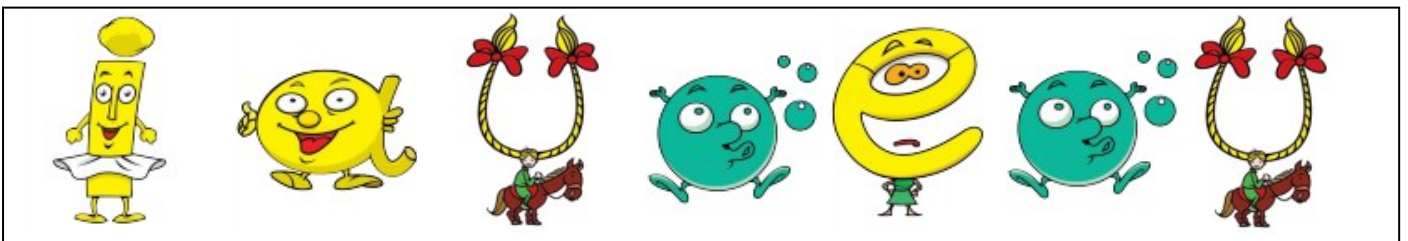
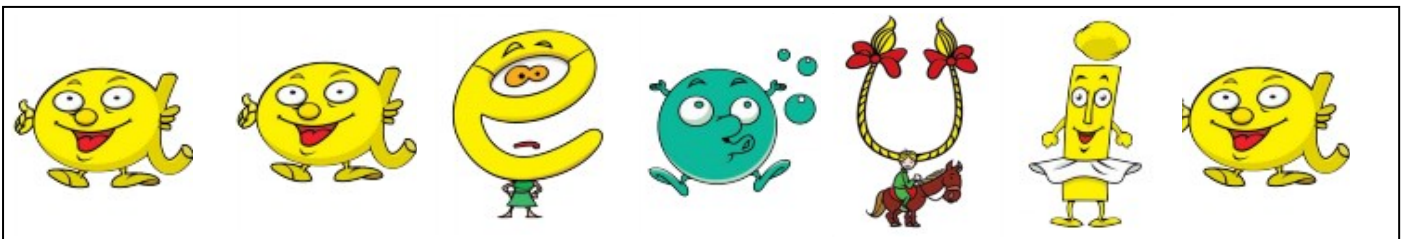


Lecture du soir 1

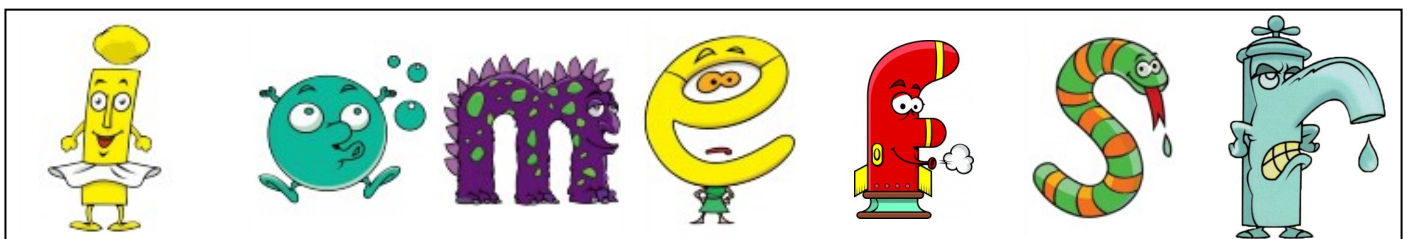
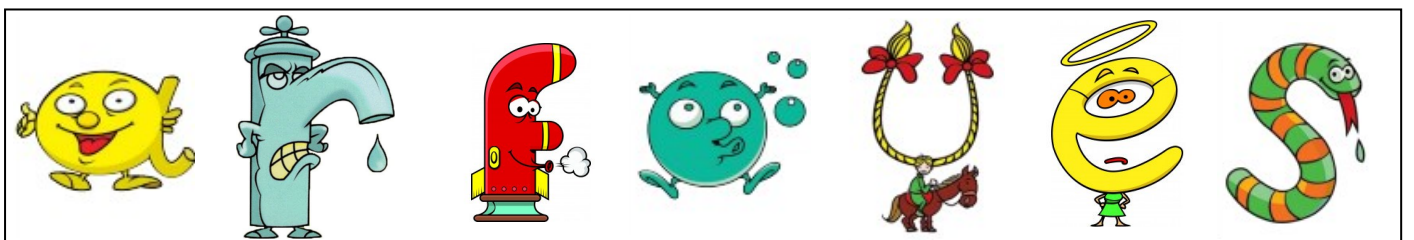
Faites chanter les sons des alphas et non le nom des lettres.

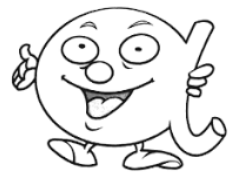


Lecture du soir 2



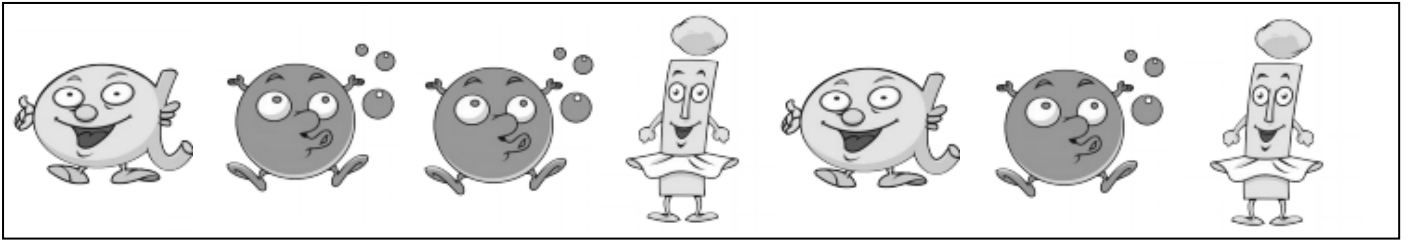
Lecture du soir 3



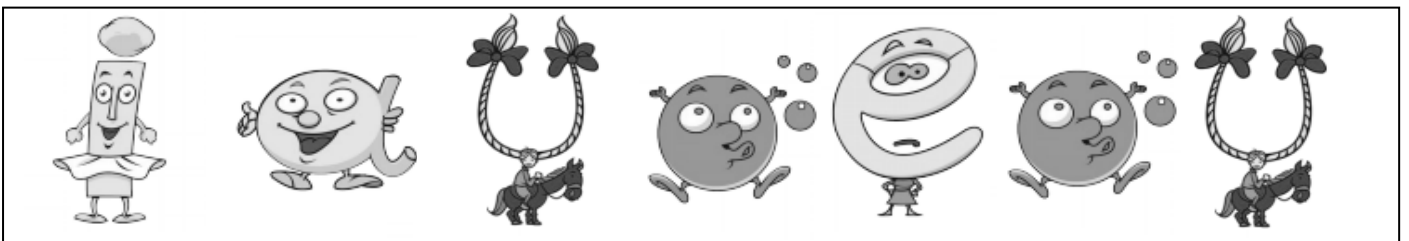
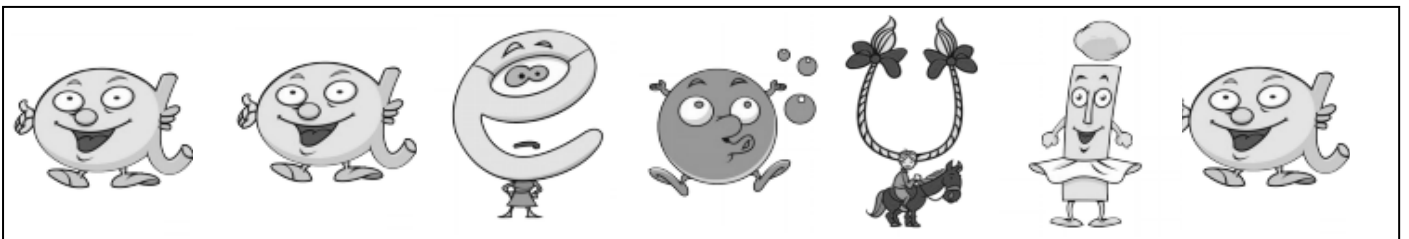


Lecture du soir 1

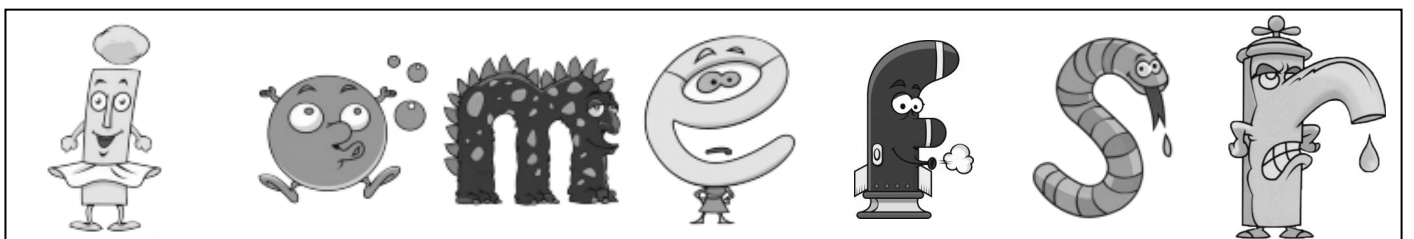
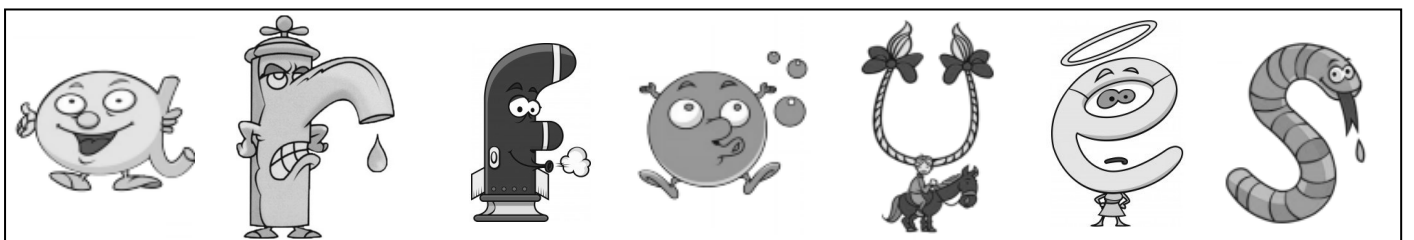
Faites chanter les sons des alphas et non le nom des lettres.



Lecture du soir 2



Lecture du soir 3



LA PLANETE DES ALPHAS

la planète des alphas

C'est l'histoire d'un petit garçon qui s'appelle Olibrius. Il s'ennuie, il est triste car il aimerait apprendre à lire.



Soudain, un génie transparent du nom de Cosmopolux apparaît. Il console Olibrius et lui propose son aide.

Cosmopolux explique à Olibrius qu'il doit connaître deux planètes : Alpha et Béta. La planète Béta est une horrible planète. Elle est remplie de déchets et de saletés. Ces habitants les bétas ont reçu un sort de la terrible sorcière Furiosa.

La planète Alpha est une jolie planète. Elle est composée de deux familles : les voyelles et les consonnes.

Les alphas passent leur temps à lire, à se raconter des histoires drôles et à se téléphoner... Olibrius a de plus en plus envie de voir ces alphas. Ceci est possible grâce à une invention de Cosmopolux, le visioparloscope. Cet appareil permet de voir et d'entendre les alphas. Olibrius regarde par ces jumelles géantes et découvre de drôles de personnages : a o i y u é e

Annexe O page 2/5



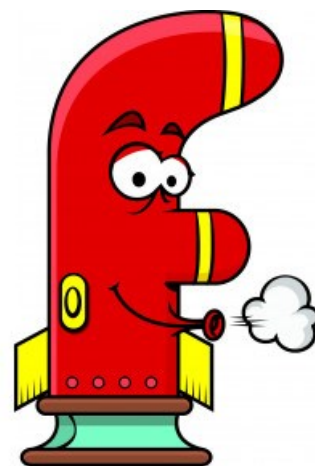
Soudain, la fée apparaît et annonce qu'un terrible malheur vient d'arriver :

Mais, les voyelles (A E I O U Y) sont à l'abri sur la planète Alpha, elles ont été sauvées par la fée.



La fée transforme Olibrius en chevalier des consonnes et des voyelles, elle le nomme Petit Malin.

Cosmopolux fait apparaître une fusée devant les yeux de Petit Malin.



Ils montent dessus. La fusée s'envole en faisant fffffffffffff. La fusée arrive sur Alpha et s'écrase sur Monsieur O en faisant ffffffffoooooo ! Pauvre monsieur O.



Annexe O page 3/5

Furiosa a réussi à capturer les alphas ! Olibrius réfléchit à un moyen pour sauver les alphas. Il propose alors de construire un grand tunnel entre les deux planètes. C'est par ce tunnel que les consonnes pourront rejoindre la planète Alpha.

Olibrius et Cosmopolux réussissent à installer ce tunnel. Ils sont heureux et sont maintenant sur Alpha.



Soudain un monstre qui crie Mmmmmmm... apparaît au bout de ce tunnel, Olibrius est paniqué.

Mais Cosmopolux le rassure, le monstre est un alpha, c'est un ami. Cosmopolux prononce alors une formule magique : marionnettemagiquemange mandarine

mmmmm... merci !

Le monstre est alors aspiré par le tunnel et arrive dans les bras de la fée sur Alpha. Monsieur a et madame i s'approchent de lui et entourent leur ami.

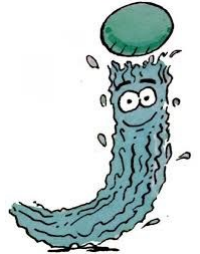


Puis, c'est au tour du serpent avec son sifflement strident de passer dans le tunnel aspiré par les mots de Cosmopolux : Ssingé savant surveillance souris ssssss... sortez!

Annexe O page 4/5

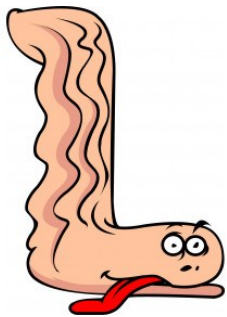


Le serpent est suivi du robinet qui ronchonne tout le temps car il est bouché puis, (rivière radeau rescapé revoir rrrrrrrr... au revoir!)



Puis, c'est au jet d'eau qui gicle : Jeu joueur joyeux jeune jjjjjjj... jaillir !

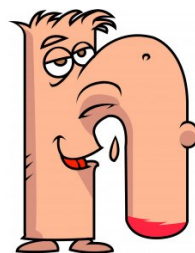
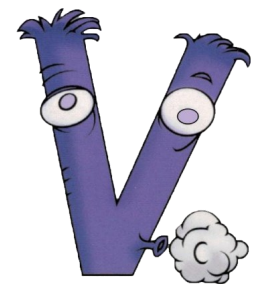
suit par le chat : Chaton Chuchote Chanson CCCC... Chut!



Petit-Malin remarque sur Béta un drôle d'animal qui marche sur la tête. C'est la longue et lente limace l, lui répond Cosmopolux. Elle disparaît aussitôt dans le tunnel.

Sur, Béta, c'est la panique, un vent violent se met à souffler vvvvvv.

Puis un drôle d'insecte zébré vole en zigzag en bourdonnant des zzzzzzzzz C'est le Zibulus, suivi du nez n enrhumé.



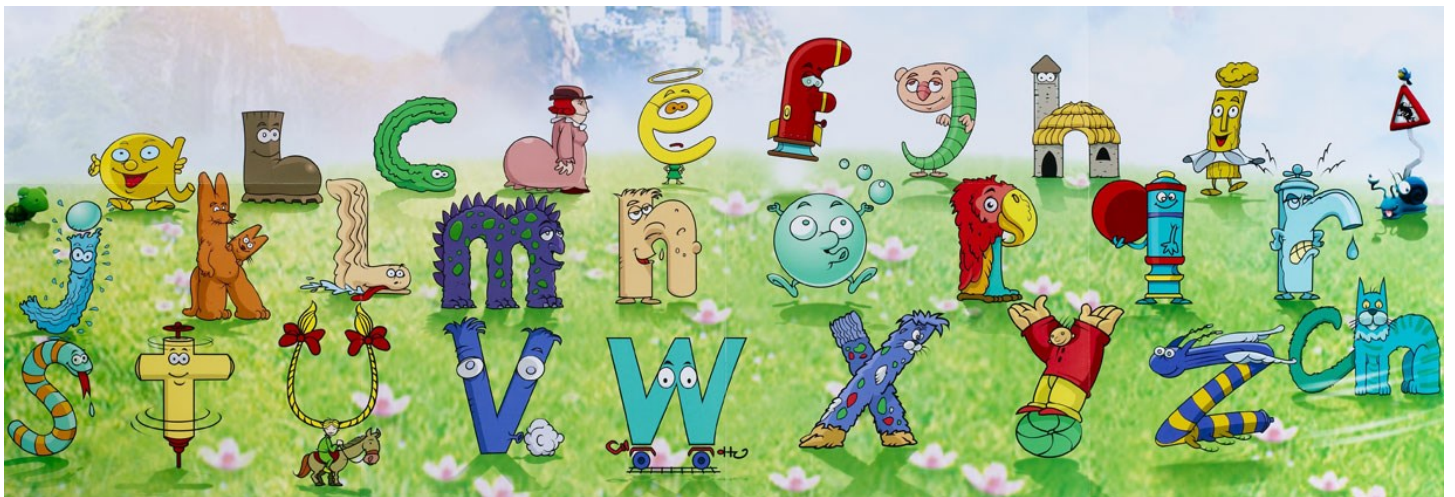
Annexe O page 5/5

La fée s'inquiète, elle ne voit pas les autres alphas.

Au même moment, de nouveaux arrivants surgissent: un cornichon coquin qui fait le clown

La toupie qui tourne tout le temps t puis apparait une belle botte brune b suivie d'un perroquet qui postillonne

Puis arrive le gulu qui fait le guignol g, suivi de la dame qui se dandine. Puis dans un wagon w, les derniers alphas arrivent : la quille Q, la hutte h, le kangourou k et le Xiou x.



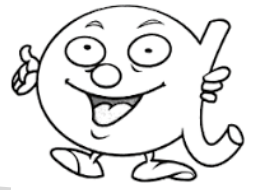
Toutes les consonnes sont enfin libres, les petits alphas commencent à faire la fête. Ils portent en triomphe Petit Malin qui vient d'arriver avec sa fusée.

Tout à coup, Petit Malin s'immobilise, stupéfait par ce qu'il voit.

Incroyable, les petits alphas ont perdu leurs déguisements. Les alphas te remercient dit la fée à Petit Malin.

Comme, ils sont gentils. Je ne les oublierai jamais.

Les alphas au CP

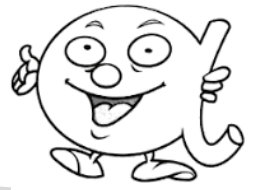


coloriage

Les Alphas à la plage

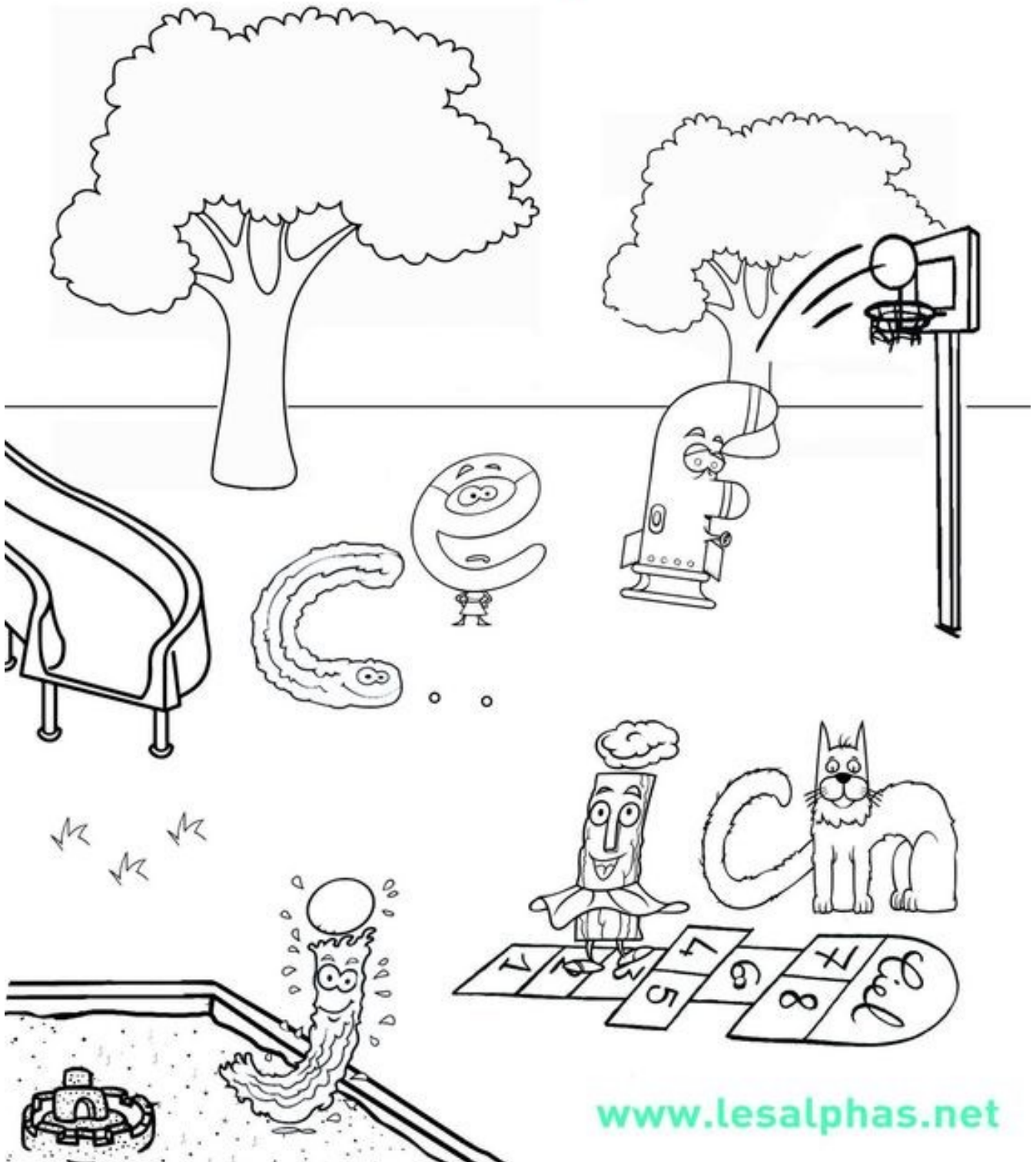


Les alphas au CP



coloriage

La cour de récréation des Alphas



Les alphas au cp

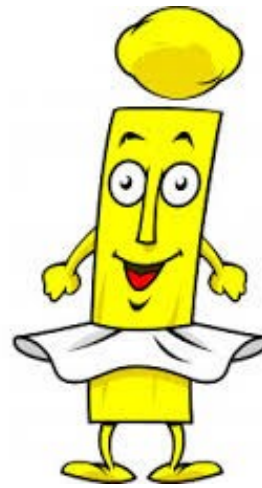
Jeu en groupe

Le jeu du tunnel I identifier un alpha à partir de son chant et le nommer

Les alphas s'attrapent I : à partir d'une syllabe de 2 phonèmes, identifier les deux alphas correspondants.

Les alphas s'attrapent II : à partir d'une syllabe de 2 phonèmes, identifier les deux alphas correspondants (consonnes courtes + voyelles ou voyelles + consonnes courtes). Ex : ac, tu, ap, bi,...

Atelier cartes a pince les alphas 1



i

o

a

u

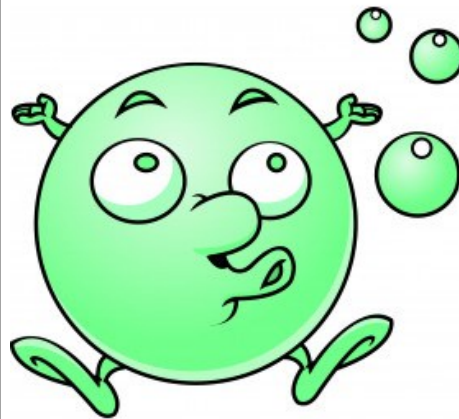


é

i

a

u



i

o

a

u



u

o

a

y



é

i

e

u

Atelier cartes a
pince les alphas 1



i

é

a

e



y

a

é

i

Atelier cartes a pince les alphas 2



t

r

b

m

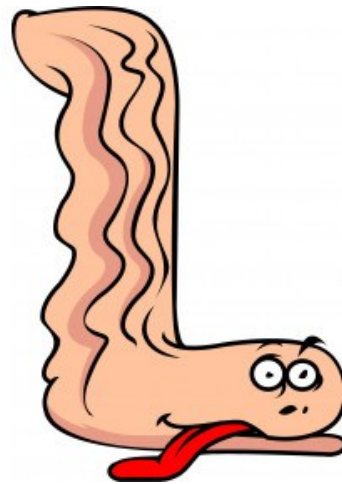


n

m

p

r



l

f

r

t



g

l

f

q




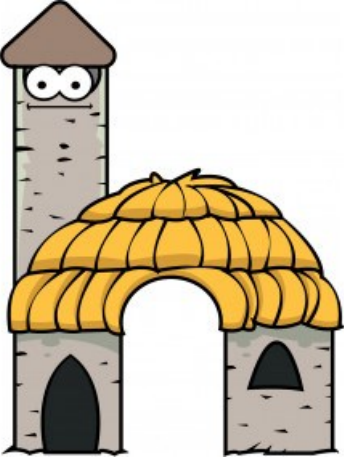
d

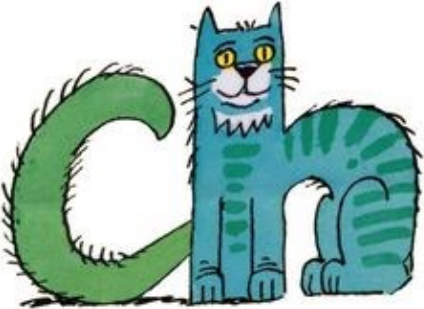
c

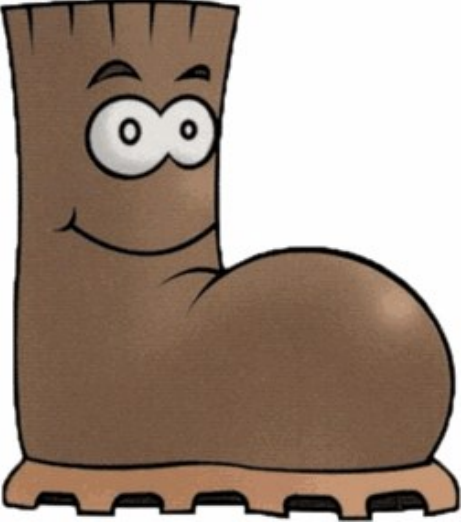
p

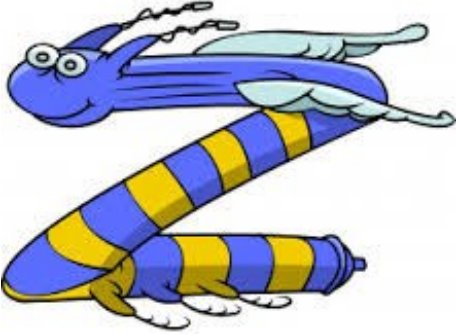
s

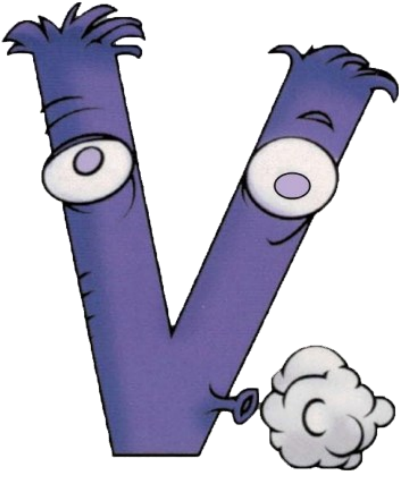
	p
	r
	b
	m

	b
	r
	h
	n

	ch
	m
	r
	r

	b
	m
	c
	k

	s
	z
	f
	q

	d
	v
	p
	t