

# PRÉSENTATION DE QUELQUES OUTILS

pour un public  
Alpha

---

---

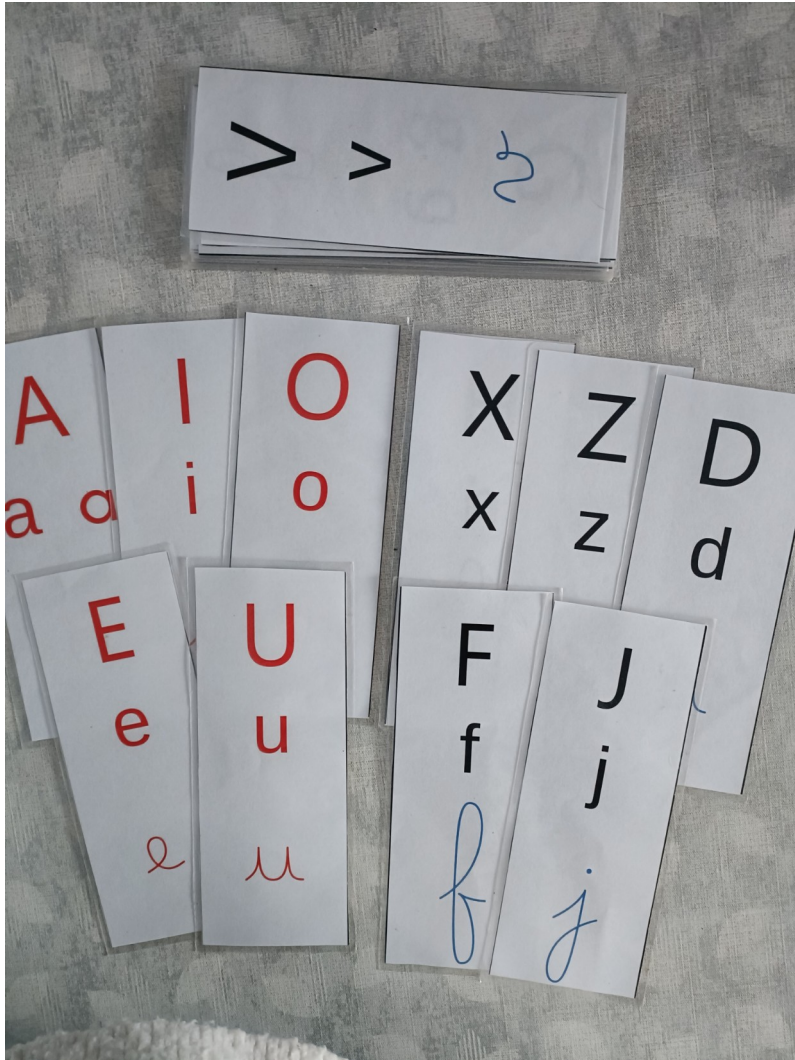
Les outils proposés ci-dessous, sont des outils que j'ai soit trouvés sur internet ou soit créés.

Ils sont à votre disposition. Si vous souhaitez les utiliser, il suffit de me faire la demande et je vous les prêterai avec plaisir. La confection de ces outils m'a demandé beaucoup de temps, aussi je vous demande juste si vous les emprunter d'en prendre soin et de bien me les redonner après votre utilisation. Merci d'avance.

Sinon par ce partage, peut-être que certains de ces outils vous inspireront pour créer vos propres outils et j'en serai ravie.

Je vous suggère quelques utilisations pour chaque outil, mais bien sûr à chacun d'entre vous de l'adapter comme bon vous semble et en fonction de vos apprenants.

BONNE LECTURE !



## LES CARTES DE L'ALPHABET

1- Vous pouvez faire piocher un apprenant et lui demander de dire le nom de la lettre et de faire le(s) son(s) de cette lettre.

2- Distribuez 3 cartes à chaque apprenant, puis chaque apprenant doit lire la lettre sur chaque carte et les autres doivent écrire la lettre sur leur ardoise.

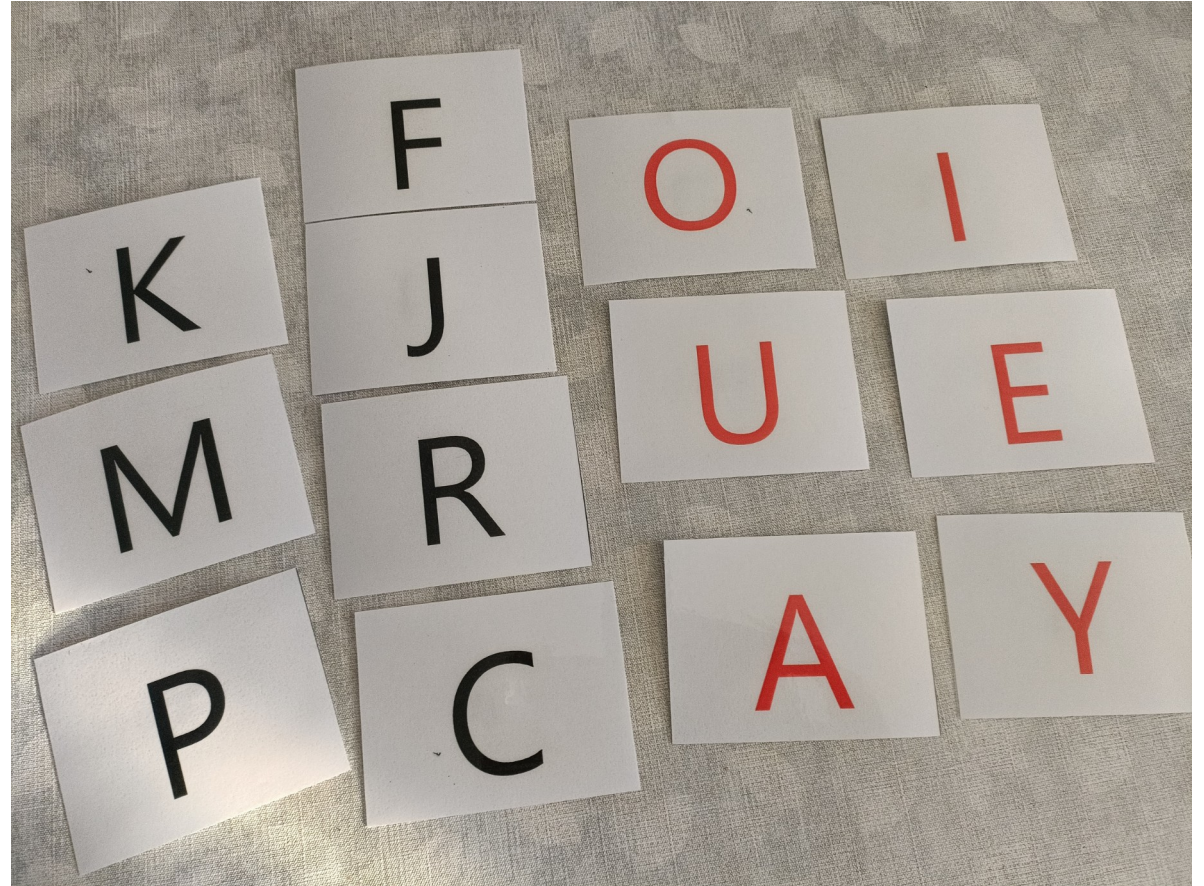
3- Faites distinguer les voyelles et les consonnes, quelles sont les différentes couleurs ? Que représentent les lettres rouges ? Les lettres noires ?

## LES CARTES MAGNÉTIQUES DE L'ALPHABET

A manipuler sur le tableau

1- Demandez aux apprenants de classer les lettres : d'un côté les voyelles et de l'autre les consonnes, puis l'apprenant ou un autre doit nommer chaque lettre.

2- Mettez toutes les cartes mélangées sur le tableau et demandez à un apprenant de classer les lettres dans l'ordre alphabétique. Il peut faire les 5 premières lettres, puis un autre peut faire les suivantes, etc.



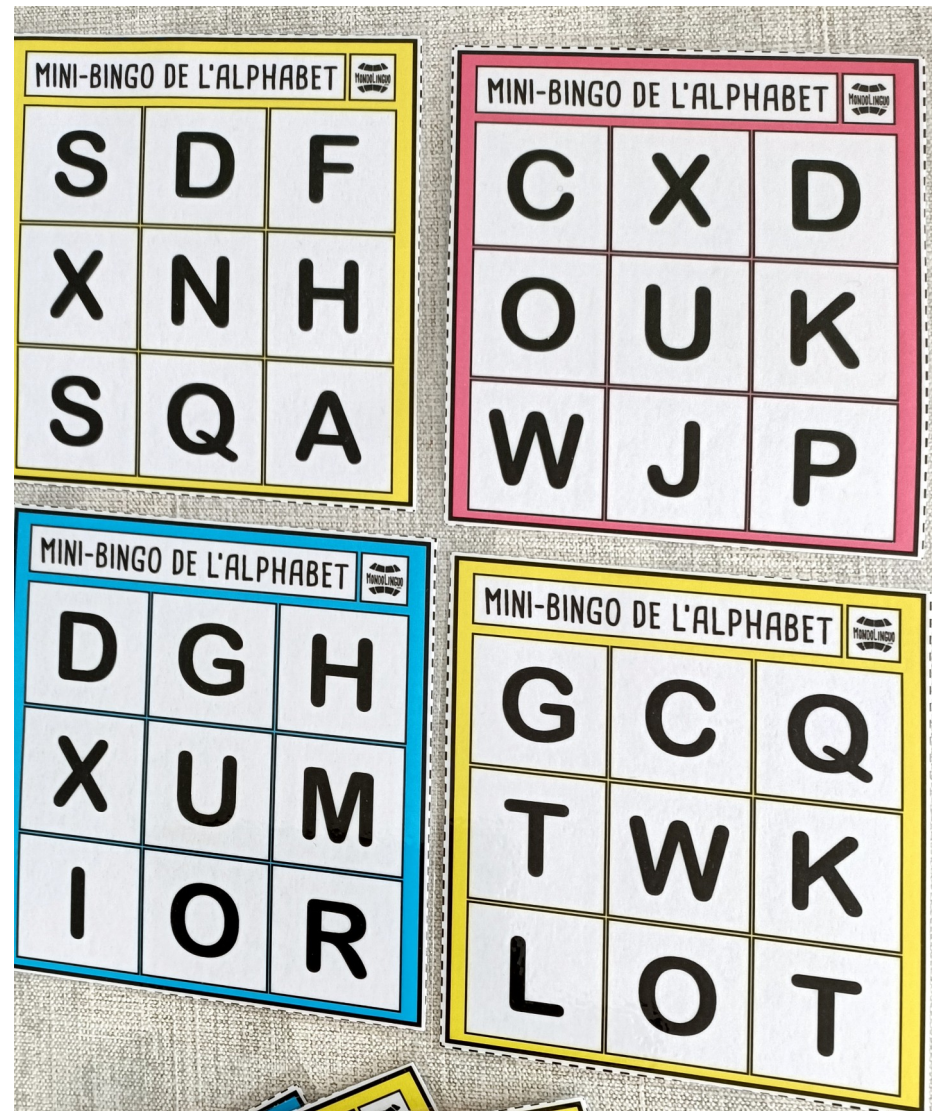
## LE BINGO DE L'ALPHABET

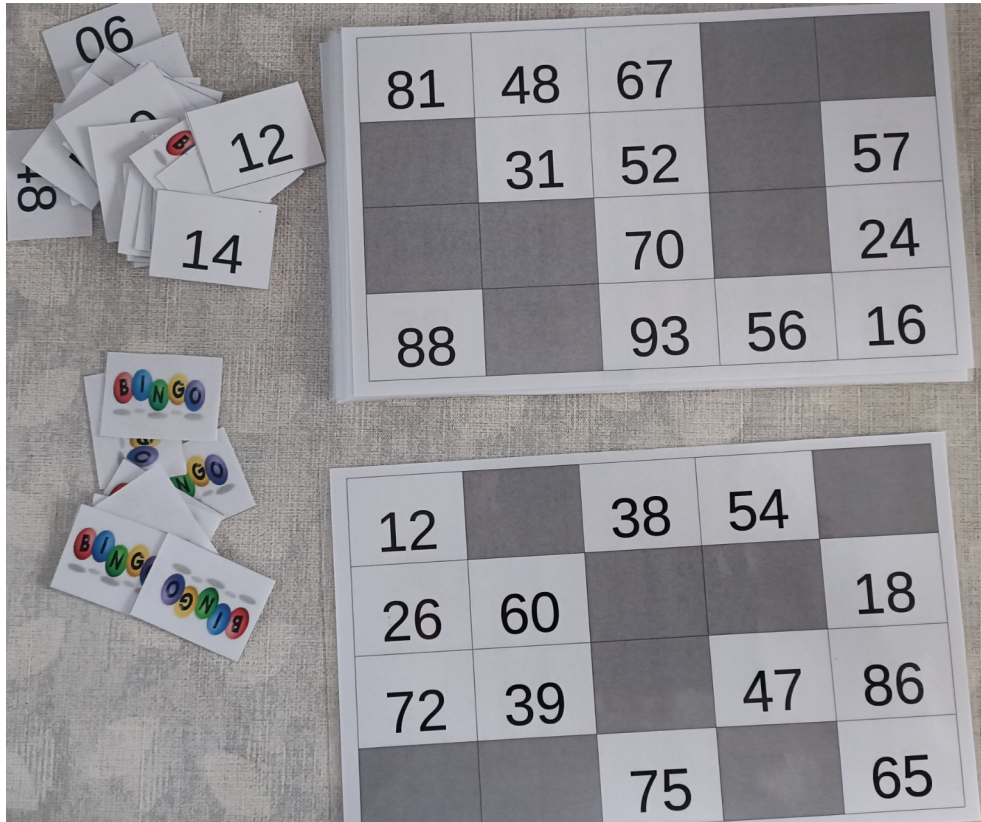
Faites piocher 1 ou 2 cartes par apprenant,  
Ou distribuez-les.

Servez-vous du jeu de cartes de l'alphabet,  
piochez une carte et lisez la lettre.

Si l'apprenant a cette lettre sur l'une de ses  
cartes il le dit et il met un bouchon sur la  
lettre.

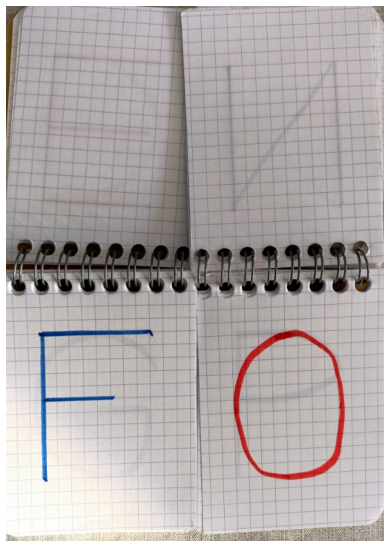
Si l'apprenant remplit une ligne il dit « Bingo ».  
A vous de voir si vous interrompez la partie  
avec le 1<sup>er</sup> qui remplit une ligne ou non.





## LE BINGO DES NOMBRES

Ce sont les mêmes règles que le bingo de l'alphabet.



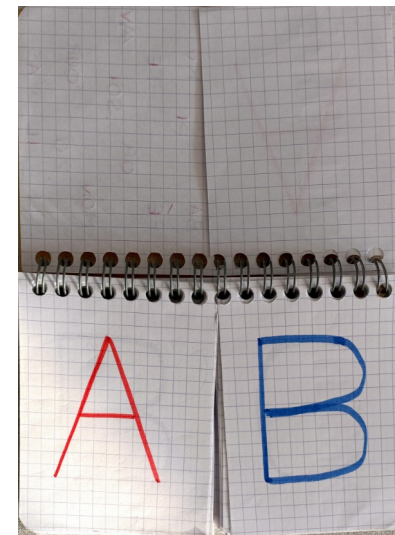
## LE SYLLABAIRE pour le travail de la combinatoire

Vous pouvez créer ce petit syllabaire à partir d'un petit carnet à spirales.

A vous ou vos apprenants de créer des syllabes en tournant les pages où vous aurez mis toutes les lettres de l'alphabet. Vous pouvez ajouter les sons complexes comme : ou, en, on, oi, ch, é, è, cl, pl, br, tr,...

Vous pourrez vérifier ainsi la compréhension de la construction d'une syllabe (il doit toujours y avoir un son rouge (a, e, i, o, u, y, ou, on, oi, en, in, oin,...) dans une syllabe.

Il est bien de travailler la voyelle à la fin de la syllabe mais aussi au début de syllabe.



## LA FLEUR DES SONS

Cette fleur des sons peut aider à travailler et se souvenir des sons complexes.

Chaque couleur est associée à un son :

**OU** comme rOUge

**EU** comme bIEU

**AN** comme orANge ou blANC

**ON** comme marrON

**É** comme vioLET

**OI** comme nOIr

**È** comme vERT

**UN** comme brUN

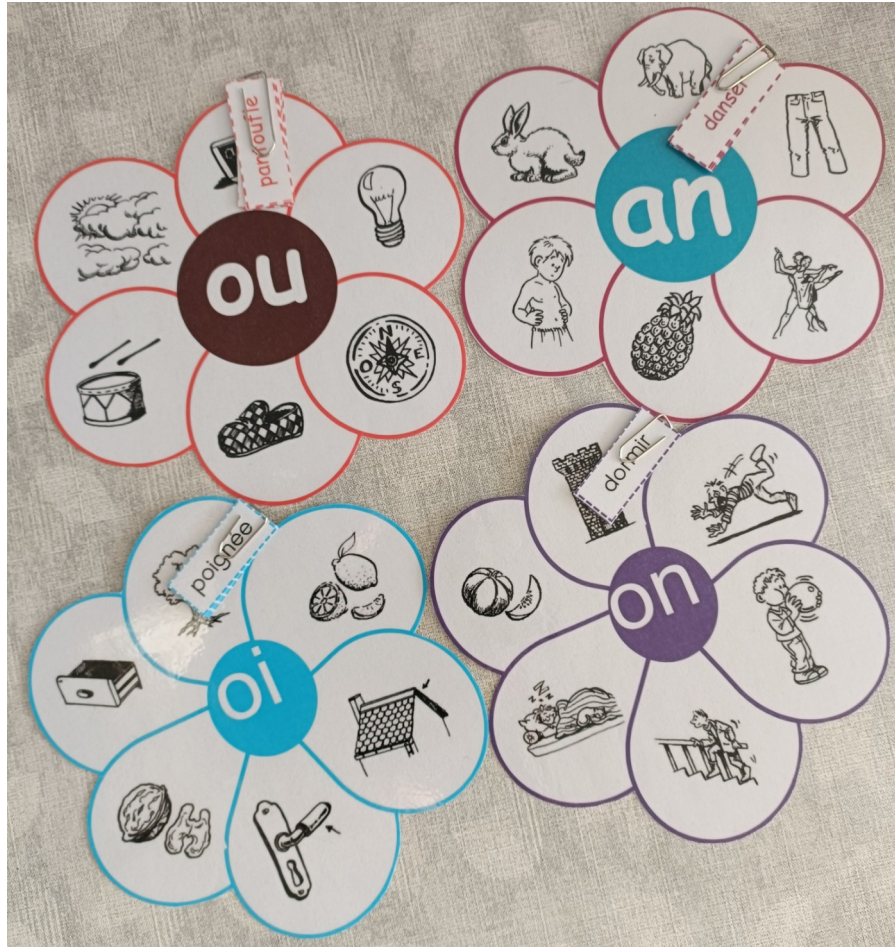
Nous pouvons montrer qu'un son peut s'écrire de différentes façons.

Si l'apprenant retient que le son /É/ c'est violet, dans une lecture si il voit « ET » il pourra se référer à cette fleur et il saura que cela se prononce /É/.

Et inversement si il veut écrire le mot « Tours » il va penser au son /OU/ et pourra se référer à la couleur qui correspond pour savoir comment écrire ce son.







## LE JEU DES FLEURS

### Travailler les sons complexes

Distribuez une fleur à chaque apprenant.

Niveau 1- Demandez à chaque apprenant de dire quelles images comprennent le son écrit au centre de la fleur.

Niveau 2- Demandez à chaque apprenant de faire correspondre l'étiquette à l'image correspondante. (L'apprenant doit être capable de lire des mots)

# JEU DE CARTES :

## Les 7 familles des sons

Les apprenants doivent être capable de lire des mots, pour utiliser ce jeu, car il n'y a pas d'illustrations.

1- On peut travailler sur un seul son.

Donnez une carte de la même famille à chaque apprenant. Puis chaque apprenant doit poser la question à un autre pour trouver qui a chaque mot.  
« Tu as le dauphin ? Non, je n'ai pas le dauphin. / Oui j'ai le dauphin, tiens ! »

2- On peut travailler avec plusieurs sons.

Le but étant alors de réunir les cartes d'un même son.





## JEU DE 7 FAMILLES DES SONS

Ce jeu est d'un niveau inférieur au précédent, car dans ce jeu l'apprenant n'a pas besoin de savoir lire des mots.

Cependant, il est bon de vérifier avant de commencer le jeu, que tous les apprenants connaissent les mots correspondants aux images.

1- On peut demander aux apprenants d'essayer de réunir les cartes d'une même famille de son.

2- On peut distribuer ou faire piocher des cartes aux apprenants. Puis l'apprenant doit citer le nom de toutes les images sur une carte et les autres doivent trouver la famille du son. (Par exemple : kiwi, lit, cerise, ciseaux, biberon, pipe c'est la famille des i.)

# LES MOTS FLÉCHÉS

Sur le site *Les Coccinelles*, vous pouvez trouver de nombreux Mots fléchés associés au travail d'un son précis. Le son /f / sur ces fiches.

1- Soit vous choisissez la fiche avec les mots donnés. Alors les apprenants doivent copier le mot à l'endroit du dessin correspondant.

2- Soit vous choisissez la fiche sans mots. Alors les apprenants doivent trouver comment s'écrit le mot.

Le nombre de cases étant un indice.

Prénom : \_\_\_\_\_ Date : \_\_\_\_\_

	LECTURE	Mots fléchés	[f] r - ff - ph
--	---------	--------------	--------------------

Complète la grille.

Reproduction interdite hors du cadre de la classe

© Les Coccinelles

Prénom : \_\_\_\_\_ Date : \_\_\_\_\_

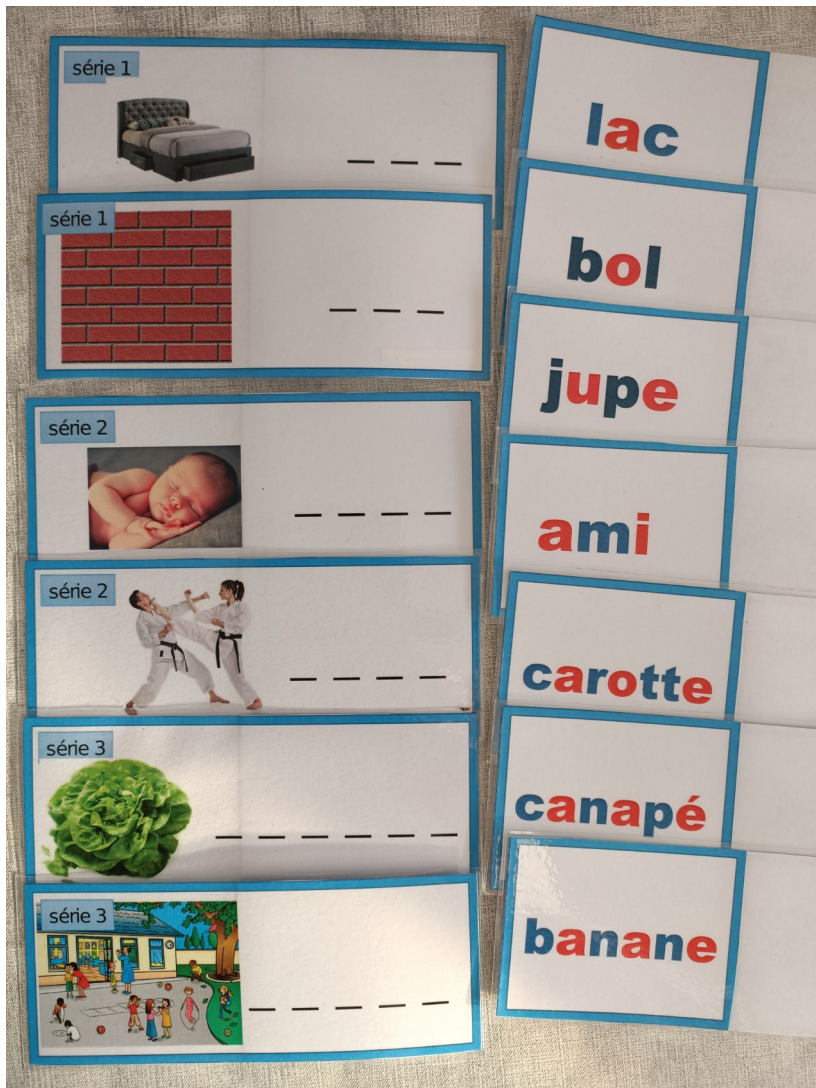
	LECTURE	Mots fléchés	[f] r - ff - ph
--	---------	--------------	--------------------

Complète la grille.

FENÊTRE - CAFETIÈRE - FIGUE - CONFITURE - FOURMI - FORÊT - FÉE - FANTÔME - NÉNUPHAR

Reproduction interdite hors du cadre de la classe

© Les Coccinelles



## JE TROUVE LE MOT ET JE L'ÉCRIS

Ce jeu est constitué de différentes séries, de la plus simple à la plus difficile.

- \* Série 1 = mots d'une syllabe,
- \* Série 2 = mots de 2 syllabes,
- \* Série 3 = mots de 3 syllabes,
- \* Série O = mots avec les sons ON/OI/OU,
- \* Série A = mots avec les sons AN/EN,
- \* Série C = mots avec 2 Consonnes consécutives TR/GN/FR/CH

- Faites piocher des cartes, puis chaque apprenant doit écrire sur son cahier, les mots correspondant à chaque image.

- Les petits traits indiquent le nombre de lettres pour chaque mot.

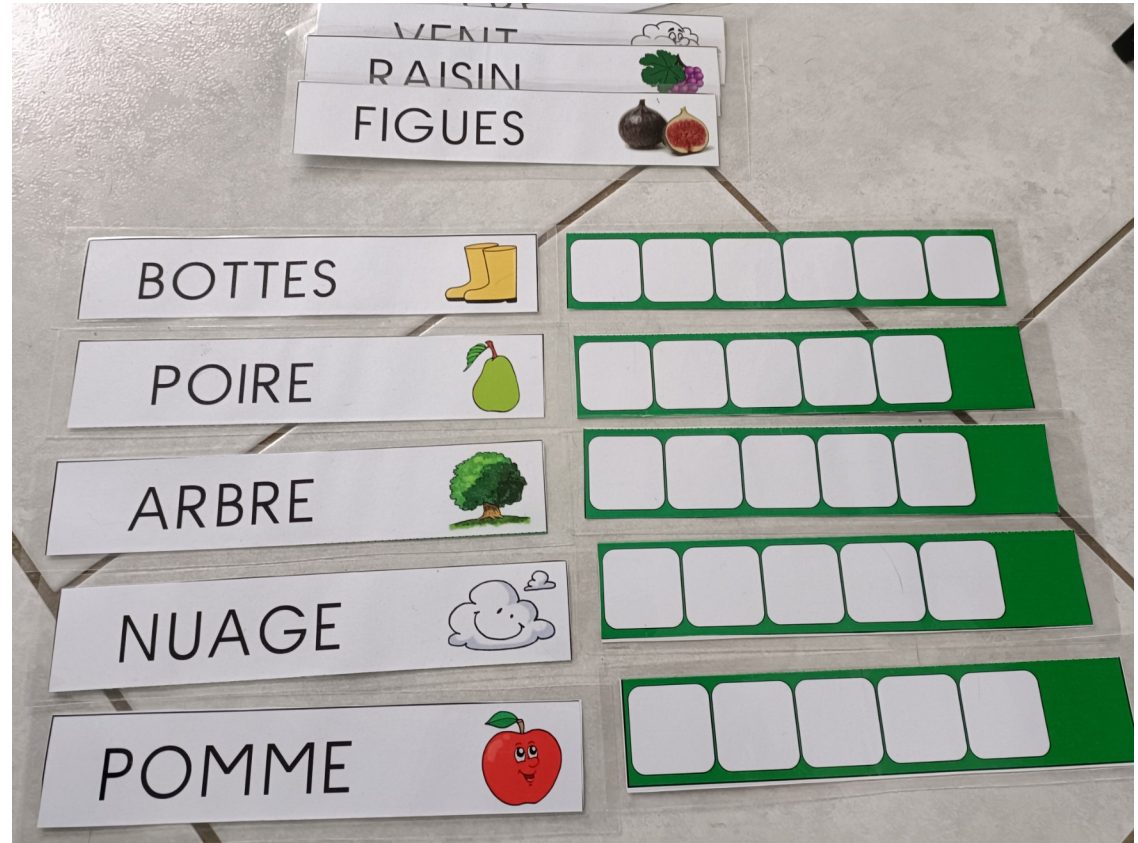
Au verso, l'apprenant à la correction.

# JE MÉMORISE J'ÉCRIS

- L'apprenant dit ce que représente l'image, vous montrer l'écrit.  
L'apprenant regarde bien les différentes lettres du mot. Puis il tourne la carte et il essaie d'écrire le mot de mémoire au verso ou sur son cahier.

OU

- Vous montrer juste le mot, un apprenant essaie de lire le mot, puis vous montrer l'image. Ensuite l'apprenant tourne la carte et essaie d'écrire le mot.



INDICE : le nombre de cases correspond au nombre de lettres du mot.

CHÉ

MAR

NA

NE

BA

A

PÉ

CA

NAS

NA

NA



## UN MOT, UNE IMAGE

- Des mots ont été découpés en syllabes, l'apprenant doit reconstituer chaque mot et l'associer à l'image qui correspond.

Par exemple : Je donne à un apprenant les syllabes CHÉ et MAR. Il doit constituer un mot correct. Pour cela, il doit donc lire chaque syllabe et les manipuler pour trouver le bon ordre des syllabes pour trouver le mot MARCHÉ.

## DES MOTS SIMPLES, DES MOTS COURANTS...

- Avec le public Alpha nous pouvons être amené à utiliser souvent les mêmes mots comme : bébé, vélo, tomate, salade, ... notamment au début de l'écrit. Donc pour élargir le stock lexical et varier l'écrit de vos apprenants, il peut être bon de vous munir de petites fiches avec des listes de mots simples. Ainsi si vous faites des dictées de mots vous pouvez varier les mots.







## LES DOMINOS

### Travailler le vocabulaire de façon ludique.

Même règles que le jeu de Domino classique. (une image/un mot à mettre côte à côte)

- Ce jeu peut se faire en groupe-classe
- Vos apprenants doivent être capables de lire de petits mots
- Si un ou deux de vos apprenants arrivent à décoder des mots, alors laisser le groupe s'organiser en autonomie pour faire ce jeu.

# LES CONTRAIRES

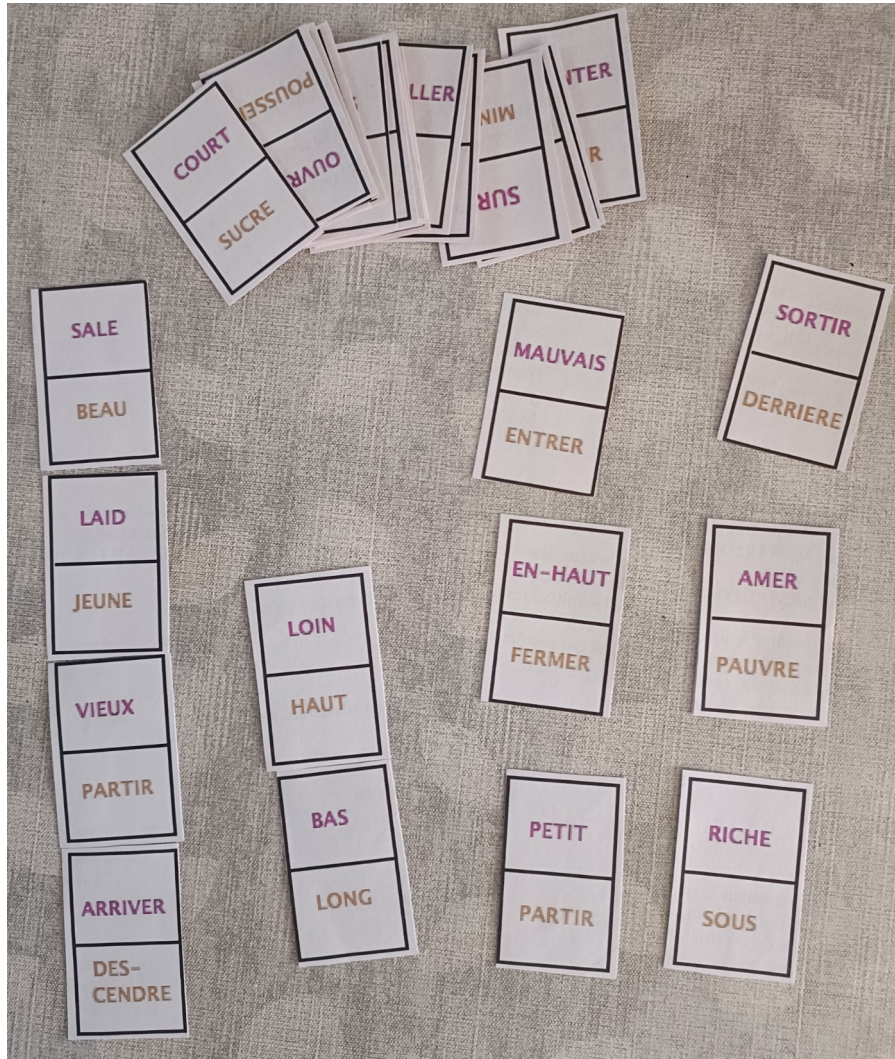
Pour travailler le vocabulaire

1- Vous pouvez poser le tas de carte devant vous et piocher une carte. Vous dites l'un des mots et les apprenants doivent trouver le contraire. Puis vous montrer la carte, pour qu'ils visualisent les images correspondantes aux mots.

2- Vous distribuez les cartes ou faites piocher les apprenants puis ils lisent l'un des mots et les autres doivent trouver le mot contraire.

3- Il est possible de noter des points au tableau pour chaque bonne réponse.





## LES DOMINOS DES CONTRAIRES

Jeu en groupe classe.

Les apprenants doivent lire l'un des mots du domino, trouver son contraire et le mettre à côté.

Vous pouvez laisser travailler le groupe en toute autonomie, les laisser échanger pour trouver les solutions.

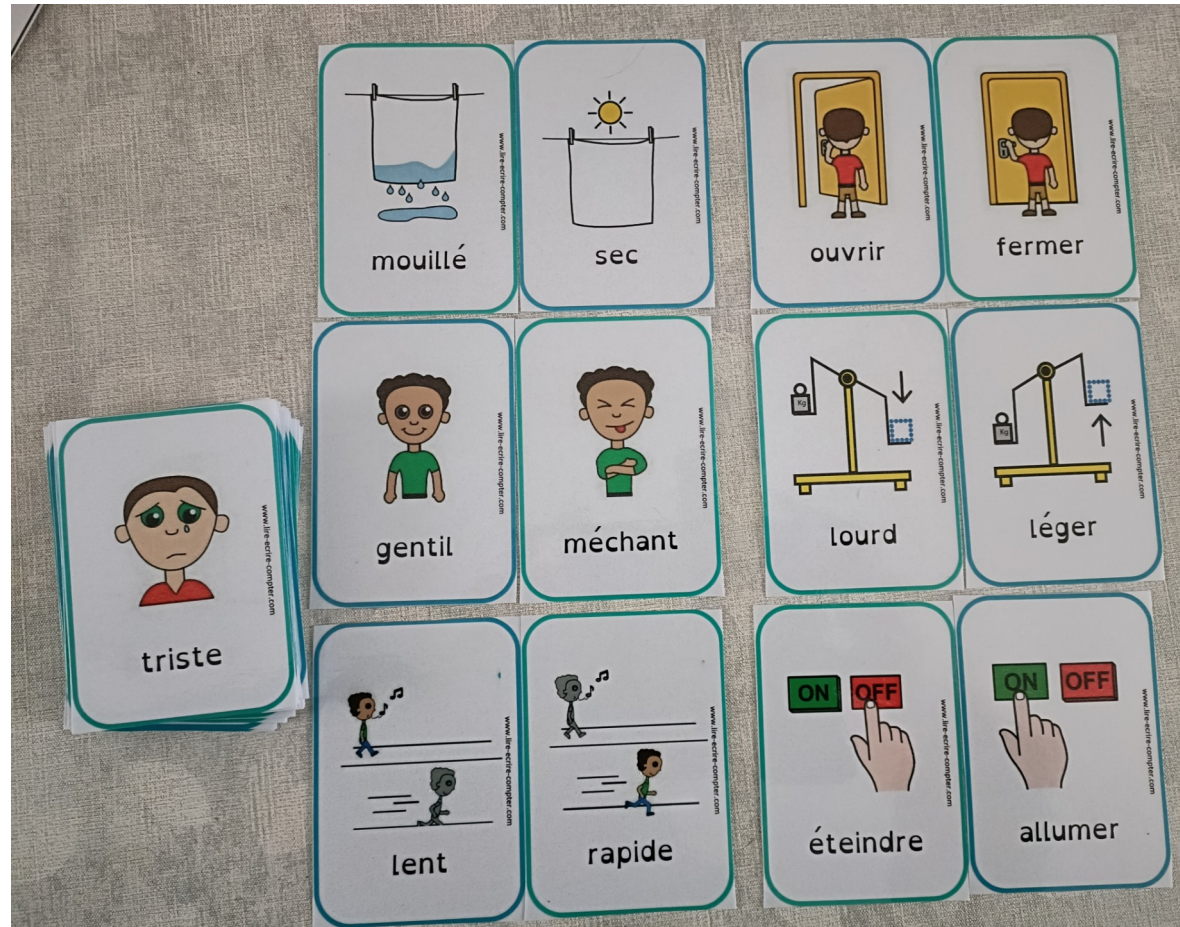
# DOS A DOS

## Les contraires

Voici un autre jeu pour travailler les contraires.

- Soit vous étaler toutes les cartes comme un memory, images côté table. Puis chacun leur tour les apprenants retournent 2 cartes. Ils doivent retrouver les paires de contraire.

- Soit vous posez toutes les cartes, côté image visible, et les apprenants doivent reconstituer les paires.



# Contraires

GRAND	PAUVRE	MAIGRE	BON MARCHÉ	STUPIDE	VIEUX
VIEUX					PETIT
LENT	MOUILLÉ	PERDS UN TOUR	GENTIL	INTÉRESSANT	
PROPRE	VIDE		LOIN	HOSTILE	
FROID	DOUX		ÉTROIT	OUVERT	
COURT	FORT		TÔT	JUSTE	
LAID	LEGER		PROFOND	IRREGULIER	
MAUVAIS	CLAIR		BAS	FADE	
DIFFICILE	MINCE		DÉMODÉ	COURAGEUX	
CALME	SAIN		RÉVEILLÉ	ACTIF	

## JEU DE L'OIE des contraires

- Attribuer un pion (bouchon) à chaque apprenant.
- Puis le 1<sup>er</sup> apprenant lance le dé et avance son pion dans la case correspondante.

Il lit le mot et doit donner son contraire.

Si il réussit, il reste dans sa case, sinon il recule d'une case.

Puis c'est à l'apprenant suivant de lancer le dé et d'avancer son pion,....



## A UNE LETTRE PRÈS... A UN SON PRÈS...

Ce jeu permet de travailler différentes compétences comme : la lecture, le vocabulaire, les sons, la prononciation, l'observation, la discrimination auditive et visuelle,....

Exemple d'utilisation :  
Assembler les cartes dont les mots sont presque identiques une seule lettre diffère.

Par exemple : Case/Vase



## VOCABULAIRE CARTES ILLUSTRÉES DES VERBES

1- Vous pouvez faire piocher vos apprenants et leur demander de mimer le verbe, les autres doivent deviner.

OU

2- Faites piocher une carte et demander à l'apprenant d'écrire une phrase avec le verbe correspondant.

# CARTES DE VOCABULAIRE

Vous pouvez utiliser les jeux de cartes de différentes façons voici 2 utilisations possibles :

1- En cachant les mots, faites deviner l'image de la carte.

OU

2- Travaillez sur le nom masculin et féminin du métier...





# IMAGIMOTS : légumes et fruits

- Pour ce jeu, le but est d'arriver à la case centrale où il y a le panier.
- Chaque joueur lance le dé à son tour et avance d'autant de cases.

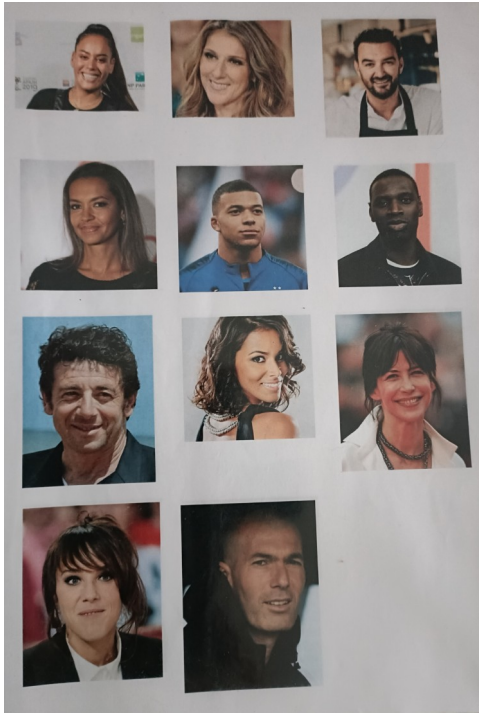
Le meneur de jeu ou le joueur précédent tire une étiquette mot à épeler et l'épelle. Celui qui a lancé le dé doit trouver le mot et chercher la carte légume ou fruit correspondante, la montrer aux autres et dire le mot.

- Les autres donnent leur avis. Si c'est juste, le joueur reste sur sa case, si c'est faux il retourne à l'endroit où il était.
- On enlève au fur et à mesure les étiquettes utilisées.
- A la fin, chaque apprenant peut faire le bilan (à l'oral et/ou à l'écrit) de ce qu'il a dans son panier.



# SE PRÉSENTER / PRÉSENTER UNE PERSONNE

## Comprendre les éléments d'un formulaire

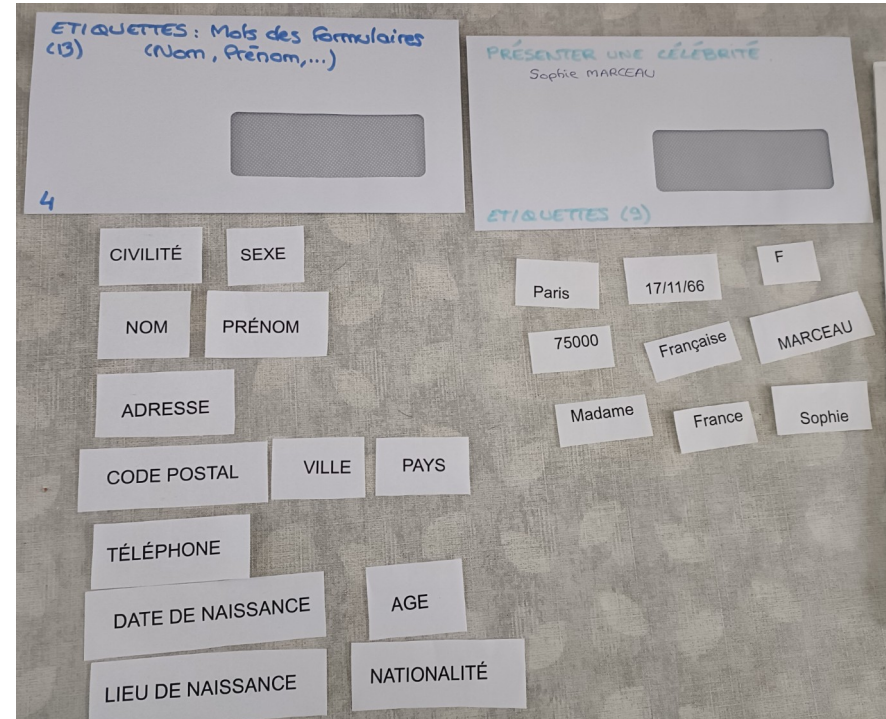


- Il y a une enveloppe qui rassemble les étiquettes mots des formulaires comme NOM, prénom, adresse,... et une qui rassemble les étiquettes avec les informations d'une personnalité française.

- 1ère utilisation : l'apprenant doit indiquer ses renseignements à côté de chaque étiquette

- 2ème utilisation : il doit remplir les informations pour une autre personne (ici une célébrité Française)

- Point culturel : Vous pouvez demander aux apprenants si ils connaissent, par exemple : Cyril LIGNAC, puis montrer sa photo et donner des petites informations complémentaires sur lui.



## LA CONSTRUCTION DE PHRASES et conjugaison de verbes par manipulation d'étiquettes



Ces étiquettes sont pratiques pour apprendre la structure des phrases (affirmatives, négatives, interrogatives) mais aussi pour travailler la conjugaison des verbes.

- Vous pouvez distribuer ces étiquettes à chacun de vos apprenants et faire un jeu d'étiquettes magnétiques que vous pourrez utiliser sur le tableau.

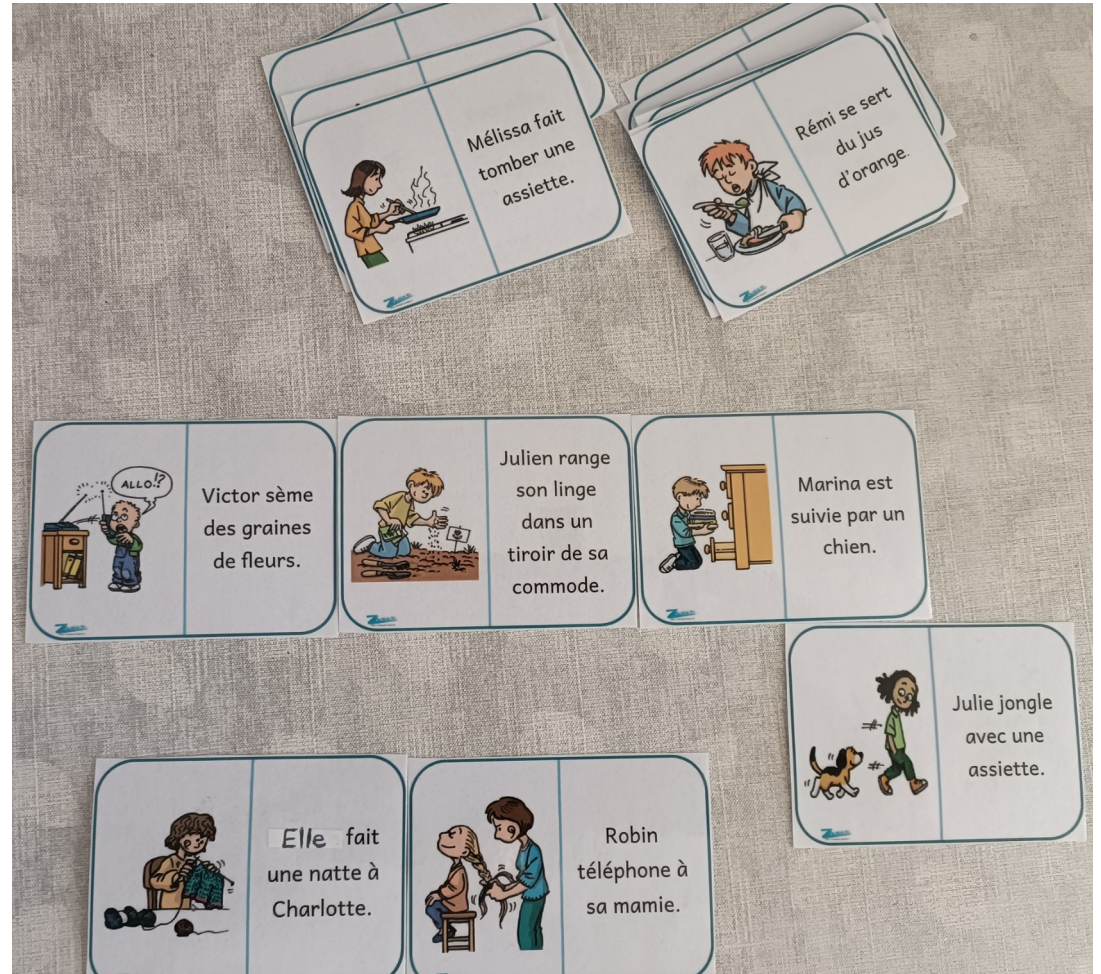
- Les photos sont pour travailler les pronoms personnels sujet (il, ils, elle, elles, entre autre mais aussi des équivalences comme Manuel = il, Manuel et son fils = ils, Karima = elle, Karima et Manuel = ils, sa fille = elle...)

# JEU DE DOMINO-LECTURE

D'un niveau supérieur au jeu de domino vu précédemment.

- soit vous lisez la phrase et les apprenants doivent trouver l'image qui correspond.

- soit vous laissez lire vos apprenants, trouver l'illustration qui correspond et la mettre à côté.



## LE TRIANGLE DE LECTURE

- Vos apprenants doivent être capables de lire de petits mots pour faire ce jeu, vous pouvez les aider dans la lecture des mots les plus compliqués,
- Seul ou à deux,
- Demandez à vos apprenants de reconstituer le triangle.

Ils doivent mettre côte à côte l'image et le mot correspondant.



Départ	la	ul	le	ol	la
					li
		il	lo	al	
		lu			
	ol	ly	le	lu	
				il	
				lo	
la	li	le	al	ly	ul

MES RECORDS				
Chrono'métrer le temps mis pour arriver à la fin de la piste de jeu.				
Date :	Date :	Date :	Date :	Date :
Temps :	Temps :	Temps :	Temps :	Temps :
Date :	Date :	Date :	Date :	Date :
Temps :	Temps :	Temps :	Temps :	Temps :


## TRAVAILLER LA FLUENCE DE LECTURE

Ces exercices demandent de pouvoir passer un temps en face à face avec chaque apprenant, car on chronomètre le temps qu'il met pour lire (Fiche de gauche : de LA (en haut) jusqu'à LA (en bas)).



On note, en bas de la page, la date de lecture et le temps mis. On peut également noter le nombre d'erreurs réalisées.

A vous d'établir à quelle fréquence vous voulez faire ce test (1 fois/ mois ou tous les 2 mois) pour voir les progrès.



Je m'entraîne à lire des syllabes. 6

<b>n</b> qui chante  comme dans <b>9</b>	na	ni	no	né	na
	ni	ne	na	no	nu
	na	nu	né	ne	nu
	ne	na	nu	ni	né
	nu	né	ni	ne	no

<b>d</b> qui chante  comme dans 	du	dé	di	do	da
	di	du	da	de	do
	de	di	dé	da	du
	do	dé	de	da	do
	da	de	dé	di	du

<b>ou</b> qui chante  comme dans 	lou	rou	mou	pou	tou
	fou	sou	vou	bou	nou
	dou	vou	lou	fou	mou
	sou	tou	dou	lou	rou
	rou	nou	bou	pou	mou

mes records Chronométrer le temps mis pour lire les trois tableaux et noter son record.				
record 1	record 2	record 3	record 4	record 5

# TRAVAILLER LA FLUENCE DE LECTURE

Comme précédemment mais pour un niveau supérieur.

Ce texte comprend 181 mots au total. Dans ce cas, on détermine un temps de lecture et on note le nombre de mots lus.

Par exemple en 1 minute, la personne a lu jusqu'à « aïeule et dit », alors elle a lu 40 mots. (cela est indiqué dans la colonne de droite)

On note en bas de la feuille, la date et le nombre de mots lus et on peut refaire cette lecture par exemple 1 semaine plus tard.

## Entraînement à la lecture

<b>La buche de Noël</b>	4
Les enfants de la classe ont préparé une petite fête de Noël et ils ont invité l'arrière-grand-mère d'Agathe. Elle vient d'avoir cent ans !	19
Agathe s'approche de son aïeule et dit :	32
« Raconte-nous, grand-mère, comment tu fêtais Noël quand tu étais petite.	40
- Ce temps-là est bien loin, mes enfants ! Autrefois, quand j'avais votre âge, j'habitais avec mes parents et mes dix frères et sœurs, dans une ferme.	51
- Est-ce que vous décoriez un sapin de Noël ? Est-ce que les enfants avaient des cadeaux ? interroge Emile.	52
- Non ! Ni sapin, ni cadeau !	64
Maïa s'étonne :	78
- Agathe, ta grand-mère n'avait pas de cadeau à Noël !	80
- Même si vous étiez sages ? interroge Emile.	84
- Oui, d'ailleurs nous étions toujours sages... ! dit grand-mère en riant.	94
Nous avons parfois une orange dans nos sabots. Quelques jours avant Noël, nous allions tous ensemble chercher une buche pour le feu de cheminée. On ne choisissait pas n'importe quel bois ! Mon père coupait le tronc d'un arbre fruitier en bois très dur... »	99
	104
	106
	117
	124
	136
	147
	159
	170
	181

### Fluence :

Nombre de mots justes, lus en 1 minute.

1<sup>ère</sup> lecture :

2<sup>ème</sup> lecture :

3<sup>ème</sup> lecture :

# JEUX DE LECTURE

- lecture de syllabes
- lecture de phrases

Le fait de demander de lire le plus vite possible, lance un défi aux apprenants qui, pour l'avoir expérimenté, peut stresser un peu au début mais aussi et surtout motiver.

- segmentation de phrases
- compléter des phrases

The cards are organized as follows:

- Row 1 (Red background, key icon):**
  - Card 1: "Lis le plus rapidement ces syllabes. Le joueur le plus rapide gagne les clefs. peur- deur- sseur- cœur-soin-coin-daille-
  - Card 2: "Lis le plus rapidement ces syllabes. Le joueur le plus rapide gagne les clefs. pir-tor-nar-bin-ven- lon- tran-crin-brou-
  - Card 3: "Lis le plus rapidement ces syllabes. Le joueur le plus rapide gagne les clefs. ra-pi-ton-lou-pan-vi- fra-gou-ver-car-tri-fro-
- Row 2 (Light Red background, bird icon):**
  - Card 4: "Lis le plus rapidement possible ces trois phrases. Les fleurs poussent. Les fleurs poussent dans le jardin. Les fleurs poussent dans le jardin au Printemps.
  - Card 5: "Lis le plus rapidement possible ces trois phrases. La baleine plonge. La baleine plonge sous la mer. La baleine plonge sous la mer longtemps.
  - Card 6: "Lis le plus rapidement possible ces trois phrases. Mon pull est chaud. Mon pull est chaud et doux. Mon pull est chaud et doux après le lavage.
- Row 3 (Light Grey background, clock icon):**
  - Card 7: "Défi lecture : Qui sera le plus rapide? Chacun va lire et on chronomètre. ou-oo. Les poules sont toutes dans le poulailler en train de couver.
  - Card 8: "Défi lecture : Qui sera le plus rapide? Chacun va lire et on chronomètre. é-er-ez-ed. J'ai mal au nez car je me suis pris un coup de pied d'un copain énervé.
  - Card 9: "Défi lecture : Qui sera le plus rapide? Chacun va lire et on chronomètre. f-ph. C'est la fille de la pharmacienne. Elle adore la photographie.
- Row 4 (Light Green background, leaf icon):**
  - Card 10: "Découpe les mots de cette phrase le plus rapidement possible et lis la. Lepotdepeintures'estrenversé.
  - Card 11: "Découpe les mots de cette phrase le plus rapidement possible et lis la. Lefactorestpassévendredescalendriers
  - Card 12: "Découpe les mots de cette phrase le plus rapidement possible et lis la. Lalampeestrestééalluméedurantlanuit.
- Row 5 (Light Blue background, eye icon):**
  - Card 13: "Lis, comprends et propose des mots. Mon chien dort dans sa..... Quand il y a un inconnu il .....
  - Card 14: "Lis, comprends et propose des mots pour ce texte à trous. Les fruits de l'hiver sont les ..... et les .....
  - Card 15: "Lis, comprends et propose des mots pour ce texte à trous. Avec mes frères et ..... nous allons souvent nager à la .....



## **PRODUCTION ORALE : JEU DE RÔLES**

### **DANS LA RUE**

Une amie m'invite pour le café, j'accepte.

### **A LA PRÉFECTURE**

Je réponds aux questions sur mon identité.

### **AU PARC**

Mon enfant vient de blesser un enfant, Je m'excuse.

### **DANS LA RUE**

Je demande mon chemin pour aller à la Mairie.

Le jeu de rôles est un très bon exercice pour faire travailler l'oral.

Voici 4 exemples de situations que vos apprenants peuvent jouer, à vous d'en trouver d'autres.

- Demander si certains veulent commencer.

- Sinon, vous pouvez faire jouer en 1<sup>er</sup> les personnes les plus à l'aise à l'oral. Puis vous pouvez mettre une personne moins à l'aise avec une plus à l'aise, et si besoin vous pouvez aider les apprenants les plus en difficultés, en leur soufflant des mots, des phrases courtes.

# PRODUCTION ORALE / PRODUCTION ÉCRITE

## LES IMAGES SÉQUENTIELLES

- Elles permettent de travailler la production orale et la production écrite.
- Vous pouvez demander à vos apprenants de décrire les images (à l'oral ou à l'écrit)

