

Mon premier alphabet

Un jeu d'associations
avec des cartes autocorrectrices.
Pour 1 à 6 joueurs, âgés de 3 à 5 ans.

Contenu :

27 paires de cartes (dont une paire vierge).

Introduction :

Avant d'apprendre à lire, il faut que les enfants sachent reconnaître les différents sons correspondant aux lettres. C'est ce qu'ils vont faire dans ce jeu, c'est-à-dire qu'ils vont s'apercevoir que "B" dans "Ballon" n'est pas prononcé de la même manière que dans "ABC". De plus, ils

vont apprendre quelles lettres représentent ces sons. On n'utilisera ici que des lettres minuscules.

Il y a 26 paires de cartes. Chaque paire représente un objet et l'initiale de cet objet. Au verso de la carte, il y a de nouveau l'initiale, mais cette fois-ci il faudra lui faire correspondre le mot complet.

Au début, les enfants ne feront qu'associer les images aux lettres, mais, petit à petit, ils arriveront à

associer les lettres aux mots. C'est une bonne manière d'apprendre l'alphabet et de commencer à lire.

- **Première étape :**

Au début, vous utilisez "Mon premier alphabet" avec les images et les lettres associées. Vous parlez avec votre enfant des objets qu'il voit. Par exemple, choisissez 3 ou 4 cartes, regardez les images avec votre enfant et racontez-lui une histoire. Petit à petit, votre enfant pourra vous dire ce qu'il reconnaît. De plus, vous pouvez classer les cartes par genre, par exemple tous les animaux ou tous les objets usuels.

Quand l'enfant s'est familiarisé avec les cartes, étalez-les toutes sur la table. Votre enfant choisit alors une image et vous lui montrez la lettre qui correspond, vous la prononcez à haute voix en mettant les cartes ensemble.

Après avoir joué de cette façon, les enfants peuvent jouer sans votre aide, parce qu'ils ne peuvent mettre ensemble que les lettres et les images qui se correspondent : les paires sont autocorrectrices.

Vous pouvez jouer tout d'abord comme ci-dessous :

LES PAIRES (pour 2 à 6 joueurs)

Toutes les cartes sont étalées sur la table faces visibles et chaque joueur à tour de rôle choisit une image et une lettre. Si l'association des 2 cartes est correcte, l'enfant a le droit de garder la paire.

- **Deuxième-étape :**

Quand l'enfant a appris à associer toutes les images aux sons des initiales, vous pouvez jouer à des jeux divers.

TROUVEZ UN PARTENAIRE (pour 4 joueurs ou plus, avec un nombre pair de joueurs)

Il faut deux fois moins de paires de cartes que de joueurs. Battez les cartes et donnez-en une à chaque joueur.

Les enfants doivent alors trouver "leur moitié". Quand un enfant trouve son partenaire, il vérifie que les cartes se correspondent et les met ensemble. Les deux enfants peuvent alors s'asseoir par terre.

Le jeu finit quand tous les enfants ont trouvé leur partenaire et se sont assis par terre.

Une variante :

Tous les joueurs qui ont des cartes-lettres s'assoient par terre. Les joueurs qui ont des cartes-images appellent à tour de rôle la lettre qui leur est associée.

Quand l'enfant a trouvé son partenaire, il s'assoit près de lui.

QUI EST-CE QUI A ? (de 3 à 6 joueurs)

Battez les cartes et donnez-les aux joueurs faces cachées. Les joueurs vérifient leurs cartes et, s'ils ont des paires, ils les posent sur la table.

Un enfant commence par choisir un autre joueur. Puis, il lui demande s'il possède la carte-image ou la carte-lettre dont il a besoin pour compléter une paire. Si l'autre joueur possède cette carte, il est obligé de la lui donner. Le joueur pose alors sa paire et peut poser une autre question ; et ainsi de suite jusqu'au moment où il ne peut obtenir la carte demandée. L'enfant à sa gauche peut alors poser une question pour obtenir une carte.

Le gagnant est le premier joueur qui a pu compléter toutes ses cartes.

• **Troisième étape :**

Quand les enfants savent reconnaître les sonorités des mots, il est possible d'introduire de nouvelles activités. Au verso de chaque image, il y a le nom d'un objet. Parlez du mot "ourson" par exemple : il commence par un "O" et c'est la raison pour laquelle la première lettre est un "O" ; il est suivi par d'autres lettres avec d'autres sons. Mettez ensemble les cartes-initiales et les cartes-mots et lisez chaque mot à haute voix.

LE BON MOT (pour n'importe quel nombre de joueurs)

Étalez toutes les cartes sur la table, les mots et les lettres bleues face aux joueurs. Le premier enfant choisit une carte-lettre. Il lit la lettre et dit le mot qu'il cherche. Par exemple : "Je cherche la chaussette".

L'enfant ne peut prendre qu'une seule carte-mot. Puis il la retourne pour vérifier. S'il a tort, il repose la carte-mot et la carte-lettre sur la table. Les joueurs continuent à tour de rôle jusqu'au moment où toutes les paires sont complètes.

QUI EST-CE ? (pour 2 joueurs ou plus)

Vous n'utilisez que les cartes-images dans ce jeu.

Battez les cartes et mettez-les en tas devant un joueur qui sera le "responsable des cartes". Il tire la première carte, mais il est important que les autres joueurs ne puissent pas voir l'image. Le premier enfant qui lit le nom exact de l'objet peut garder la carte. Si personne ne peut lire le mot sur la carte, c'est le "responsable des cartes" qui la garde. Quand il a montré toutes les cartes aux joueurs, "le responsable des cartes" reprend toutes les cartes qui n'ont pu être nommées et il lit les mots qui sont écrits sur ces cartes.

Une variante :

Quand il y a plus de 3 joueurs, il est

préférable de demander à chaque enfant, à tour de rôle, de lire les cartes, en commençant chaque fois par un enfant différent.

LE LOTO DES LETTRES (de 2 à 5 joueurs)

Les cartes-lettres sont battues et mises en tas devant un joueur qui sera "responsable des cartes". Les cartes-images sont distribuées aux autres joueurs qui les gardent devant eux, les faces "mots" visibles.

Le "responsable des cartes" prend la première carte-lettre de la pile et l'annonce. Le joueur qui a le mot correspondant gagne la carte et forme une paire. Le premier joueur à avoir complété toutes ses cartes-images a gagné.