



JEUX POUR APPRENDRE L'ALPHABET

Les comptines et les chansons

La musique a beaucoup d'avantages dans une session de langue seconde. Elle favorise la mémorisation de nombreux concepts (l'alphabet, les conjugaisons des verbes auxiliaires, les pronoms personnels, les nombres, les jours de la semaine, les mois de l'année, tout ceci peut être mis en chanson), elle motive les élèves et anime la classe amenant de la joie tout en apprenant.

Les enfants aiment bouger et se servir du rythme. L'idéal est d'accompagner chaque chanson d'une danse ou, au moins, de mouvements si votre espace est limité. Nous vous proposons ici une comptine permettant d'apprendre l'alphabet.

Voici la lettre A, la lettre A. Elle fait toujours /a/ /a/ /a/
Voici la lettre B, la lettre B. Elle fait toujours /b/ /b/ /b/
Voici la lettre C, la lettre C. Parfois /s/, parfois /k/ (deux fois)
Voici la lettre D, la lettre D. Elle fait toujours /d/ /d/ /d/
Voici la lettre E, la lettre E. Parfois /e/, parfois /é/, parfois /e/, parfois /è/
Voici la lettre F, la lettre F. Elle fait toujours /f/ /f/ /f/
Voici la lettre G, la lettre G. Parfois /gu/, parfois /j/, (deux fois)
Voici la lettre H, la lettre H. Elle n'a pas de son, pas de son
Voici la lettre I, la lettre I. Elle fait toujours /i/ /i/ /i/
Voici la lettre J, la lettre J. Elle fait toujours /j/ /j/ /j/
Voici la lettre K, la lettre K. Elle fait toujours /k/ /k/ /k/
Voici la lettre L, la lettre L. Elle fait toujours /l/ /l/ /l/
Voici la lettre M, la lettre M. Elle fait toujours /m/ /m/ /m/
Voici la lettre N, la lettre N. Elle fait toujours /n/ /n/ /n/
Voici la lettre O, la lettre O. Elle fait toujours /o/ /o/ /o/
Voici la lettre P, la lettre P. Elle fait toujours /p/ /p/ /p/
Voici la lettre Q, la lettre Q. Elle fait toujours /q/ /q/ /q/
Voici la lettre R, la lettre R. Elle fait toujours /r/ /r/ /r/
Voici la lettre S, la lettre S. Parfois /s/, parfois /z/ (deux fois)
Voici la lettre T, la lettre T. Elle fait toujours /t/ /t/ /t/
Voici la lettre U, la lettre U. Elle fait toujours /u/ /u/ /u/
Voici la lettre V, la lettre V. Elle fait toujours /v/ /v/ /v/
Voici la lettre W, la lettre W. Parfois /v/, parfois /oue/, (deux fois)
Voici la lettre X, la lettre X. Parfois /ks/, parfois /gz/ (deux fois)
Voici la lettre Y, la lettre Y. Parfois /i/, parfois /ye/ (deux fois)
Voici la lettre Z, la lettre Z. Elle fait toujours /z/ /z/ /z/

La roue de l'alphabet

Nous vous proposons ici une activité extraite de l'ouvrage « Jeux de sons et de lecture » de M-L. Winninger. On part ici du principe que c'est en jouant avec les lettres que l'enfant va les nommer, les reconnaître.

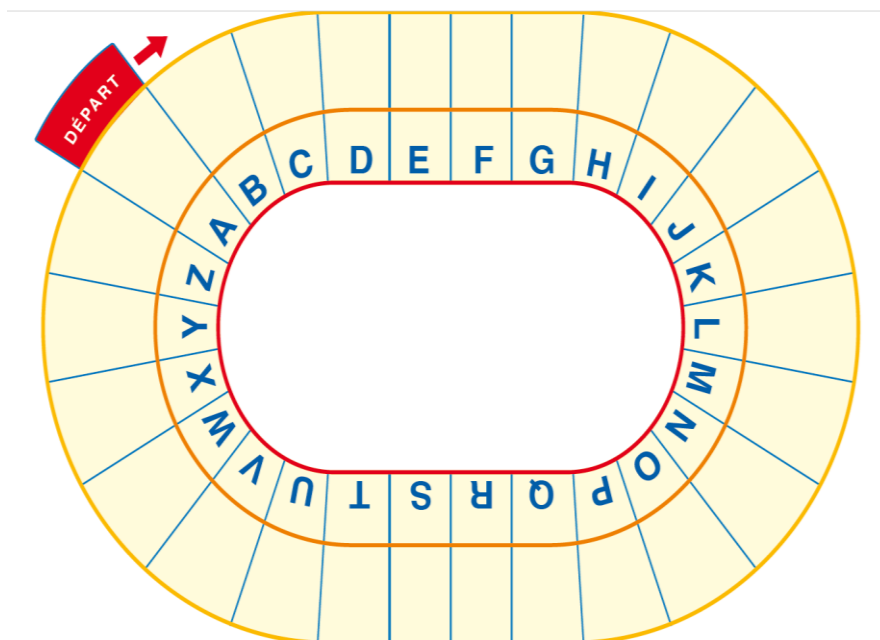
L'objectif est :



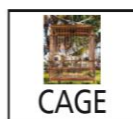
- de développer la discrimination visuelle et auditive ;
- d'identifier les lettres de l'alphabet à l'écrit et de savoir les nommer.

On a besoin :

- d'un plateau de jeu tel que celui-ci :



- de 26 cartes avec des mots associés à l'image correspondant à chacune des lettres de l'alphabet et représentant des éléments connus des élèves. On peut choisir des cartes où est, ou non, écrit le mot. A titre d'exemple, voici des cartes sur lesquelles figure le mot écrit :



- d'un dé ;
- de 4 pions (un par élève ou équipe de deux).

Déroulement

Le plateau est disposé au centre de la table ou du tapis. Les 26 cartes sont mélangées et posées à côté. Chaque joueur lance le dé à tour de rôle. Le joueur qui tire le dé fait avancer son pion d'un nombre de cases équivalentes au nombre de points du dé. Il nomme la lettre de l'alphabet et repère l'image dont le mot commence par cette lettre. Il place cette carte sous la lettre correspondante. Le jeu est terminé lorsque toutes les cases sont complétées avec les cartes.