

La méthode des Alphas

« La méthode de lecture **les Alphas** s'adresse à tous les enfants dès 4 ans. Elle permet d'accéder au monde de la lecture de manière ludique et progressive.

La méthode commence par une histoire captivante, dont les héros, les Alphas, ont des caractéristiques étonnantes : ils ont la même forme et font le même son que les lettres.

De plus, leur nom commence par la lettre qu'ils représentent.

En jouant avec ces personnages, en les manipulant et en apprenant à les connaître et à les reconnaître grâce aux nombreuses activités stimulant ses sens, votre enfant va très rapidement entrer dans le monde de la lecture. »

Extrait du guide pédagogique

1. LES ALPHAS JOUENT À CACHE-CACHE

Cachez un Alpha dans votre dos. Faites deviner à votre enfant de qui il s'agit en décrivant ses caractéristiques.



Il siffle, il mord les bêtes

Le serpent



2. SOS ALPHAS EN PÉRIL

On imagine que les Alphas de la famille « Voyelles » sont en danger et qu'ils vont appeler au secours à tout de rôle. Imitiez le chant caractéristique d'un personnage, afin que l'enfant puisse le sauver en le nommant.

Exemple : Faites "oooooooo" pour sauver monsieur o.

3. LES ALPHAS SONT PRISONNIERS

On imagine que les Alphas de la famille « Consonnes » sont retenus prisonniers par la Sorcière. Pour libérer un Alpha, énoncez une formule magique dont la première lettre est identique à celle du personnage concerné et votre enfant devra retrouver son nom.

Veillez tout particulièrement à prolonger la consonne initiale de chaque mot (mmmarionnette, mmmmandarine)

mmmmarionnette
mmmmmandarine

Le monstre



Exemples :

Le monstre : madame, méchante, mord, mendiant
Le serpent : sirène, sourde, suce, sucette
Le vent : vagabond, vite, vélo
La limace : lapin, laissé, lézard, libre
Le jet d'eau : jongleur, joufflu, joue, joliment

Le robinet : renard, rusé, rêve, régale.
Le chat : cheval, charmant, cherché, choucroute.
Le nez : nain, haïf, nettoie, nuage.
Le zibulus : zèbre, zigzag, zône, zöö.
La fusée : fantôme, fou, fume, ficelle