

QUELQUES CONSEILS POUR AIDER VOTRE ENFANT À ENTRER DANS LE MONDE DE LA LECTURE GRÂCE À LA PLANÈTE DES ALPHAS.



Cette année, je vais utiliser une approche novatrice qui permettra à votre enfant de développer ses habiletés de base en lecture. Votre enfant vous sollicitera sûrement en vous parlant des Alphas. Il vous suffit de l'accompagner doucement dans la découverte de l'histoire du conte et de ses personnages.

S'il vous demande d'écouter l'histoire, encouragez-le! Plus il sera actif et mieux il parviendra à faire le lien entre les «sons» et les personnages.

CONSEIL N°1

Plus l'enfant écoute l'histoire, plus il aura de facilité à avoir le «**déclic lecture**». Dans un premier temps, il est important d'écouter l'histoire avec votre enfant. Puis, il pourra écouter le CD et enfin visionner le DVD seul.

Pour un enfant de 5 ans, l'idéal serait de consacrer 4 à 6 semaines à l'écoute de l'histoire du conte.



CONSEIL N°2

Vous l'aurez constaté, à aucun moment nous ne parlons de lettres mais de personnages (les Alphas). Nous vous conseillons vivement de garder cette habitude. Cela aidera considérablement votre enfant à entrer dans le monde de la lecture. Dès qu'il n'en aura plus besoin, votre enfant n'aura aucun mal à abandonner le nom des personnages pour le remplacer par le nom des lettres.



CONSEIL N°3

Prolongez légèrement la consonne initiale du nom des personnages qui représentent des consonnes «continues» comme le f, s, v, z, ch, j, l, m, n et r.

Ne bégayez surtout pas! Aidez-vous du CD ou du DVD pour entendre le conteur prononcer correctement le nom des personnages.



CONSEIL N°4

Faites bien la distinction entre les personnages de la famille Voyelle et ceux de la famille Consonne. Les voyelles sont des messieurs et des dames (monsieur o, madame i...). Les consonnes sont des objets animés ou des animaux (la fusée, la limace...).
Exemple : ne dites pas « madame limace », mais bien « la limace ». La présence du déterminant est donc essentielle pour différencier les consonnes des voyelles.



CONSEIL N°5

Ne laissez pas votre enfant changer le nom des personnages! S'il désigne « madame i » par « madame frite » ou bien « la dame » par « la grosse dame »... cela risquerait de lui poser un problème pour faire l'association entre le son de la lettre et son personnage.



LES GRANDS PRINCIPES DE LA LECTURE

Apprendre à lire demande beaucoup d'efforts! Votre enfant a appris à marcher et à parler sans de difficulté particulière et de façon naturelle. L'apprentissage de la lecture est complexe et nécessite une instruction appropriée. Notre système alphabétique a été conçu par des adultes sur des concepts abstraits et arbitraires. Or, les jeunes enfants ont beaucoup de mal à se faire une représentation concrète des sons. Les Alphas vont donner à votre enfant le «déclic lecture» et ils le feront entrer dans le monde de l'écrit en s'amusant.

Qu'est-ce que l'écriture? L'écriture est une manière astucieuse de représenter un message oral par des symboles (lettres). Pour comprendre ce qui est écrit, il est nécessaire de comprendre la relation qui existe entre les symboles et le langage oral.

Comprendre le principe alphabétique. Pour apprendre à lire, l'enfant doit impérativement comprendre le principe alphabétique, c'est-à-dire que les lettres sont des symboles abstraits représentant les «sons» de la parole. Pour cela, il devra développer sa conscience phonémique, à savoir être capable d'identifier les différents «sons» qui constituent la parole. Cet éveil sera progressif et se fera par des activités ludiques et amusantes.

Une fois que votre enfant aura découvert le principe alphabétique, il aura compris comment fonctionne notre code écrit. Il pourra alors mettre en place la procédure de déchiffrage dont l'automatisation le conduira, avec le temps, à une lecture habile.



JE VOUS PRÉSENTE NOS AMIS LES ALPHAS!



monsieur a



la botte



le cornichon



le chat



la dame



madame é



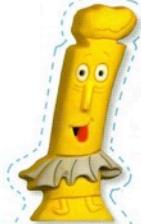
la fusée



le gulu



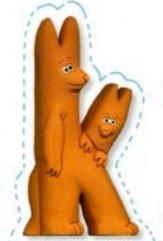
la hutte



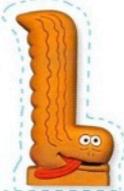
madame i



le jet d'eau



le kangourou



la limace



le monstre



le nez



monsieur o



le perroquet



la quille



le robinet



le serpent



la toupie



mademoiselle u



le vent



le wagon



le xiou



monsieur y



le zibus