

50+ FAÇONS DE JOUER AVEC™



L'ALPHABET

AMÉLIO



As-tu envie de te familiariser avec les lettres de l'alphabet en t'amusant?

Les lettres sont bien intéressantes !

Chacune porte un nom et produit ses propres sons. Quand on les connaît, la lecture s'apprend aussi facilement qu'une chanson.

Tu découvriras plus de 50 façons de jouer avec elles. Quelle belle façon d'apprendre à les connaître !

- Découvre les sons associés à chacune des lettres (*conscience phonologique*).
- Apprends leur nom et l'ordre dans lequel elles aiment se présenter (*ordre alphabétique*).
- Reconnais les lettres sous leur forme minuscule et majuscule (*graphie*).

Tu pourras toujours compter sur l'aide des fidèles lettres monstres pour te guider dans ton apprentissage.

Prêt à jouer avec tes nouvelles amies ?



2

Sommaire

Page 4 | **Éléments du jeu**

Prenez le temps de découvrir les différents éléments du jeu et leurs fonctions.

Page 6 | **Bénéfices**

Voyez les bénéfices supplémentaires des jeux.

Page 7 | **La roue Amélio**

Découvrez les 15 champs de développement stimulés par les jeux.

Page 8 | **Mémorisation en 3 temps**

Utilisez cette méthode pour faciliter la compréhension et favoriser l'apprentissage.

Page 9 | **Pourquoi apprendre par le jeu ?**

Découvrez les raisons pour lesquelles jouer est crucial dans l'apprentissage.

Page 10 | **Au-delà du jeu**

Découvrez comment faire de l'enseignement explicite.

Page 12 | **MINI-JEU**
Minimémo



Mémoisez et associez les lettres selon leurs diverses représentations (*majuscules, minuscules*).

Page 14 | **MINI-JEU**
Le mime



Mimez les lettres en reproduisant les gestes du phono-alphabet.

Page 16 | **MINI-JEU**
La marelle



Récupérez toutes les lettres en bougeant et en gardant l'équilibre.

Page 18 | **MINI-JEU**
Bingo



Remplissez rapidement votre carte de bingo en découvrant si les lettres s'y trouvent ou non.

Page 20 | **MINI-JEU**
A à Z



En collaborant, classez les cartes en ordre alphabétique.

Éléments du jeu

Documents téléchargeables
Imprimez, découpez

Contenu **78 cartes**

▶ Vidéo explicative des cartes : amelio.tv/bonus/alphabet

26 cartes
Lettre (majuscule)



26 cartes
Lettre (minuscule)



26 cartes
Alphabet humain (recto) Phono-alphabet (verso)



158 jetons

110 jetons
Lettre



2 jetons
Majuscule/Minuscule



2 jetons
Voyelle/Consonne



44 jetons
Point



Vous aurez aussi besoin de...

Craie
blanche ou
de couleur



ou

Ruban
à masquer
ou isolant
(électrique)



**Outil pour
mesurer le temps**



Un téléphone portable
(cellulaire) ou une
minuterie de cuisine
(généralement
1 minute)

Glossaire du jeu

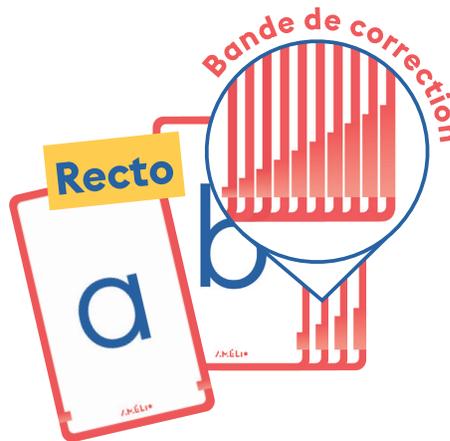
Pioche : tas de cartes non distribuées.

Piocher : prendre 1 carte de la pioche.

Défausser : se débarrasser d'une carte.

Défausse : tas de cartes défaussées.

 : étape de pointage (voir la section « Pointage » du jeu).



La bande est de la même longueur sur les cartes qui ont la même lettre.



La bande est croissante selon la position de la lettre dans l'alphabet (plus petite pour la lettre « A », plus grande pour la lettre « Z »).

? POSITION

Position de la lettre dans l'alphabet

mM CASSE

Caractère minuscule et majuscule de la lettre

ALPHABET HUMAIN

Représentation collaborative de la lettre à l'aide du corps

PHONO-ALPHABET

Représentation mimée de la lettre selon la conscience phonologique (voir les vidéos sur amelio.tv/phono-alphabet)

PHONO-IMAGES

Images représentant des mots qui contiennent la lettre

Carte « Majuscule »

Verso

Verso

))) TYPE DE LETTRE

Est-ce que la lettre est une voyelle ou une consonne?

👋 LANGUE DES SIGNES

Lettre en langue des signes québécoise (LSQ) ou française (LSF)

Carte « Minuscule »

⋯- CODE MORSE

Code qui transmet une lettre à l'aide d'une série plus ou moins longue d'impulsions

👄 VIRELANGUE

Phrase ludique qui joue avec la répétition de la lettre ou du son

Bénéfices

Découvrez bien plus que l'apprentissage de l'alphabet !

Les jeux Amélio sont conçus pour que les joueurs apprennent dans le plaisir et développent toutes les compétences essentielles à leur bonheur et à leur succès. Les joueurs réfléchissent, bougent, stimulent leurs cinq sens, collaborent et bien plus ! Voici quelques-uns des bénéfices supplémentaires du jeu :



Développer
la motricité globale



Développer
la capacité d'abstraction



Utiliser
différents codes de communication
(non verbale)



Stimuler
la participation active



Savoir
attendre son tour
(contrôle inhibiteur)



Stimuler
le sens de l'observation et la capacité d'association



Apprendre
à faire des choix



Savoir
prendre conscience de son corps



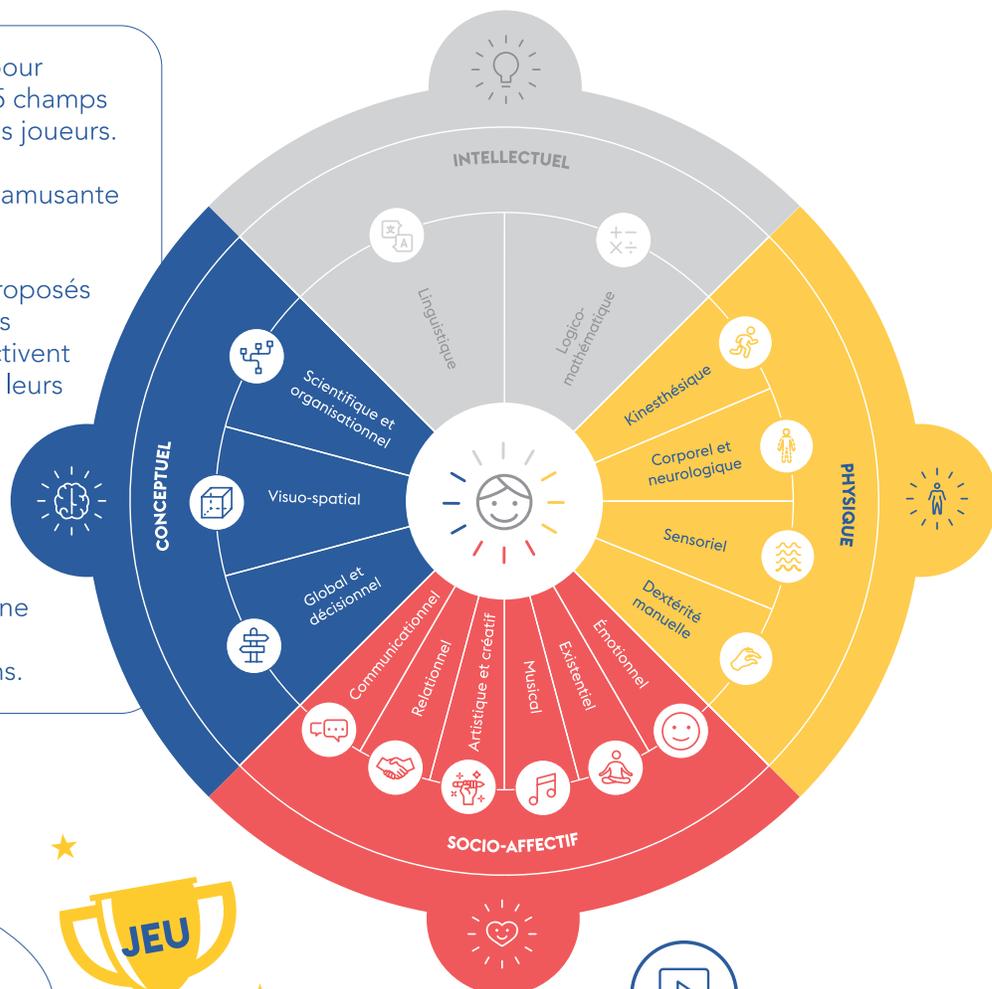
Stimuler
l'exécution de mouvements précis
(amplitude, direction, équilibre)

La roue Amélio

Les jeux sont conçus pour stimuler chacun des 15 champs de développement des joueurs. Ils nourrissent leur soif d'apprendre de façon amusante et dynamique.

En relevant les défis proposés par les jeux, les joueurs éveillent leur esprit, activent leur corps, nourrissent leurs relations et acquièrent de nouvelles connaissances.

L'apprentissage par le jeu favorise leur motivation et leur donne le goût d'explorer toutes leurs dimensions.



Mode d'apprentissage qui touche le plus de champs !



Vidéo explicative en ligne



amelio.tv/roue

Mémorisation en 3 temps

Pour favoriser la compréhension et la mémorisation optimale des cartes.

Préparation

- > Choisir des cartes.
- > Susciter la curiosité selon les champs d'intérêt du joueur.

EXEMPLE

Peux-tu trouver la première lettre de ton prénom ? Viens, je vais te montrer d'autres lettres pour qu'on puisse jouer avec elles ensuite.

Temps

1

Temps

2*

Temps

3*

Présentez et nommez 1 carte « Lettre » parmi celles choisies. Demandez au joueur de répéter son nom, puis déposez la carte sur l'espace de jeu. Répétez cette étape avec toutes les cartes choisies.

Une à une, nommez les lettres présentes sur l'espace de jeu et demandez au joueur de vous montrer du doigt la carte correspondante.

Une à une, montrez les cartes présentées au joueur et demandez-lui de vous les nommer.

*Présentez les cartes choisies dans différents ordres.

EXEMPLES

Ceci est la lettre « L ».
Peux-tu répéter son nom ?

Peux-tu me montrer
la carte de la lettre « L » ?

Peux-tu me dire quelle
est cette lettre ?

**Vérifier la mémorisation à long terme après 1 journée, 1 semaine, 1 mois puis 1 an.
Refaire chaque fois les 3 temps de mémorisation avec les cartes que le joueur n'a pas mémorisées.**

Pourquoi apprendre par le jeu ?

Notre cerveau a besoin de stimulation.

Il aime le mouvement, les surprises et les découvertes. Nos capacités d'apprentissage sont meilleures quand nous recevons de nouvelles connaissances dans l'action et avec une rétroaction immédiate.

C'est pourquoi, pour apprendre efficacement, l'idéal est :



D'ÊTRE ACTIF

Le mouvement stimule différentes zones cérébrales, ce qui multiplie les connexions neuronales. Il apporte aussi une dimension sensorielle aux apprentissages, ce qui favorise la mémorisation.



D'AVOIR DU PLAISIR

Quand les enfants ont du plaisir à apprendre, ils y prennent goût et ils sont plus motivés. Cela devient ainsi beaucoup plus naturel pour eux de se concentrer.



DE JOUER POUR JOUER

Le jeu crée un espace sécuritaire et amusant, propice à l'apprentissage. Il apporte une rétroaction immédiate qui permet aux enfants d'apprendre de leurs erreurs dans le plaisir et la bonne humeur.



DE DIVERSIFIER LES ACTIVITÉS

Proposer des activités courtes et variées qui stimulent les 5 sens facilite et accélère l'apprentissage.

Au-delà du jeu

L'enseignement explicite fait partie des méthodes d'enseignement préconisées par Amélio. Voici un petit guide qui en décrit les grandes lignes.

Le jeu « L'alphabet »

Ce jeu propose des façons amusantes d'associer un symbole au nom et au son de chaque lettre. Il s'agit de la base du décodage.



LA MODÉLISATION

L'animateur **explique** clairement et simplement l'objectif du jeu et l'importance des apprentissages qui sont mis de l'avant.

- Il se présente comme un modèle et fait une démonstration.
- Il explique comment il procède en tant que joueur et à quel moment il fait appel à certaines stratégies.
- Il utilise le plus souvent possible des objets et des mouvements afin de donner du sens à ses explications et de les rendre concrètes.

Ex. : Lors de la présentation d'un nouveau jeu de cartes, l'animateur explique le jeu en disposant les cartes de sa main sur l'espace de jeu (face visible). Il simule une partie en mettant des mots sur chacune de ses actions et en expliquant pourquoi il les fait et à quel moment il peut les faire.



LA PRATIQUE GUIDÉE

L'animateur **guide** le jeu étape par étape. À chaque étape, il s'assure de la bonne compréhension des apprentis joueurs en les encourageant à expliciter leur raisonnement. Il sera donc en mesure de leur offrir une rétroaction sur les processus utilisés.

Ex. : L'animateur propose de jouer une première partie avec le jeu ouvert (toutes les cartes sont placées sur l'espace de jeu avec la face visible pour tous les joueurs). Il accompagne chaque joueur dans les différentes étapes du jeu. Plus ces derniers progressent, plus il les incite à verbaliser ce qu'ils font.



LA PRATIQUE COLLABORATIVE

L'animateur se place en retrait et **observe** les joueurs qui sont invités à jouer avec le jeu ouvert et à s'entraider. Il est attentif à ce qui se dit et à ce qui se passe afin d'offrir de la rétroaction. Il évite ainsi que des erreurs dans la façon de jouer s'inscrivent dans la mémoire à long terme.

Ex. : L'animateur propose de jouer une autre partie avec le jeu ouvert. Il s'assure que les étapes sont respectées et bien exécutées. À tout moment, il peut arrêter le jeu pour aider les joueurs à se rappeler les étapes, les stratégies et les notions.



LA PRATIQUE AUTONOME

Les joueurs peuvent facilement **communiquer** ce qu'ils ont appris, les raisons pour lesquelles ces apprentissages sont importants et à quel moment ils pourront utiliser leurs nouvelles connaissances dans la vie de tous les jours. Ils sont capables d'expliquer à un nouveau joueur les règles du jeu et de nommer les stratégies à mettre en place pour réussir.

Ex. : L'animateur propose de jouer une partie avec le jeu fermé. Il devient alors un joueur comme les autres. À cette étape, tous les joueurs sont capables de reconnaître les erreurs et les stratégies gagnantes.



Si cette méthode d'enseignement vous intéresse et que vous avez envie de l'expérimenter avec ce jeu, voir la vidéo de présentation sur

amelio.tv/enseignement-explicite





MINI-JEU Minimémo



3-6
ANS



7
MIN



1-4
JOUEURS

But du jeu

Gagner un maximum de paires de jetons « Lettre ».

Bénéfice

Développer des stratégies de mémorisation.

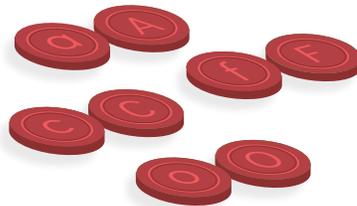


INTENTION PÉDAGOGIQUE

Connaître les différentes représentations des lettres

Préparer le jeu

- › Sélectionner 4 paires de jetons « Lettre » (couleur rouge, ex. : « a », « c », « f » et « o » en lettres minuscules et majuscules).
- › Bien mélanger les jetons choisis.
- › Étaler les jetons (face cachée) sur l'espace de jeu.



Jouer

> L'animateur doit :

- Désigner le 1^{er} joueur (*celui qui s'est lavé les oreilles le plus récemment*), puis jouer dans le sens horaire.

> À tour de rôle, chaque joueur doit :

- Retourner un 1^{er} jeton et nommer la lettre indiquée.

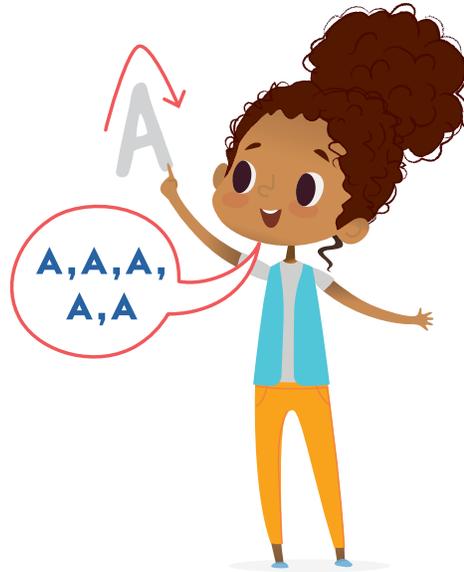


- Retourner un 2^e jeton et nommer la lettre indiquée.
- Si les lettres forment une paire (ex. : « a » et « A »), récupérer les 2 jetons.



- Si les lettres ne sont pas identiques (ex. : « A » et « c »), remettre les jetons en place (*face cachée*), puis passer son tour.

- Si le joueur fait une erreur en nommant une lettre, il doit tracer la lettre dans les airs en la nommant 5 fois de suite (*il peut se faire aider par les autres joueurs*)*.



- > **Poursuivre la partie jusqu'à ce que toutes les paires de lettres soient révélées.**

- > **Le gagnant est le joueur qui a le plus de paires de jetons « Lettre ». (En cas d'égalité, le gagnant est le joueur qui a la lettre la plus près de « a ».)**

Acclamer le gagnant!



Pour augmenter le niveau de difficulté



> OPTION A

Jouer avec plus de paires de jetons « Lettre » (ex. : 8 paires).

> OPTION B

À la fin de la partie, demander aux joueurs de classer leurs jetons « Lettre » selon qu'il s'agit d'une lettre majuscule ou minuscule, d'une voyelle ou d'une consonne.



Vidéo explicative en ligne



amelio.tv/bonus/alphabet

* Les jeunes joueurs peuvent suivre du doigt le tracé de la lettre sur le jeton ou sur une carte.



Associer des caractères écrits (*graphèmes*) aux sons qu'ils représentent est un apprentissage important pour lire et écrire. Ce mini-jeu est conçu pour stimuler cet apprentissage. Il supporte la compréhension et l'application de stratégies de lecture telles que le découpage des mots et la stratégie qui consiste à chanter les lettres d'un mot.

MINI-JEU Le mime



3+
ANS



15
MIN



2+
JOUEURS

But du jeu

Gagner un maximum de jetons en devinant les lettres mimées.

Bénéfice

Savoir utiliser le langage non verbal pour s'exprimer ou pour comprendre une information.



INTENTION PÉDAGOGIQUE

Reconnaître les lettres à leur mime phonétique (*phono-alphabet*)



Préparer le jeu

- › S'assurer d'avoir précédemment présenté aux joueurs les mouvements du phono-alphabet pour chaque lettre (voir les vidéos sur amelio.tv/phono-alphabet).
- › Sélectionner les cartes « Phono-alphabet » (contour bleu) connues des joueurs (minimum 5 cartes; pour faire découvrir de nouvelles cartes, voir page 8).

- › Bien les mélanger et en faire une pioche (côté « *Alphabet humain* » visible).

Jouer

› L'animateur doit :

- Déposer au sol* 5 cartes de la pioche (côté « *Phono-alphabet* » visible).



* Jouer sur une table en cas de contrainte physique.

- Désigner le 1^{er} joueur qui sera le mime (*celui qui a fait des bulles de savon le plus récemment*), puis jouer dans le sens horaire.

➤ **Le temps d'un sablier (1 min), le mime doit :**

- Choisir secrètement (*dans sa tête*) une des lettres en jeu.
- Mimer la lettre en reproduisant les gestes du phono-alphabet (*il ne doit pas faire le son de la lettre*) afin de la faire découvrir aux autres joueurs. 🟢

➤ **Si un joueur pense avoir identifié la lettre mimée, il doit :**

- Arrêter le sablier en le couchant. 🟡🟠🔴
- Poser sa main sur la carte. 🟢
- Faire le son de la lettre. 🟢



Pointage

➤ **Le joueur qui :**

- Découvre la lettre mimée gagne 1 jeton « Point ». Le mime gagne également 1 jeton.
- Ne désigne pas la bonne lettre perd son droit de parole jusqu'à la prochaine manche. Les autres joueurs peuvent encore deviner la lettre en jeu (*redémarrer le sablier*).

➤ **Si le joueur :**

- Fait le bon son de la lettre, il gagne 1 autre jeton.

➤ **Si personne ne trouve la bonne réponse durant le temps alloué, révéler la carte.**

➤ **Jouer plusieurs manches jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de cartes dans la pioche (ou jusqu'à ce que chaque joueur ait été le mime au moins 1 fois).**

➤ **Défausser les cartes en jeu à chaque manche.**

➤ **Le gagnant est le joueur qui a le plus de jetons.**

Pour augmenter le niveau de difficulté



➤ **OPTION A**

Jouer avec le nom des lettres plutôt qu'avec leur son.

➤ **OPTION B**

Lorsqu'une carte est identifiée, l'animateur doit lire le virelangue associé à cette lettre.



À tour de rôle, les joueurs doivent le répéter pour gagner 1 jeton « Point ».

➤ **OPTION C**

Après que la lettre a été identifiée, inviter les joueurs à la mimer en alphabet humain.



Vidéo explicative en ligne

amelio.tv/bonus/alphabet



MINI-JEU La marelle



3-6
ANS



10
MIN



1+
JOUEURS

But du jeu

Gagner un maximum de jetons « Point » en réussissant le parcours de la marelle.

Bénéfice

Développer le sens de l'équilibre.



Préparer le jeu

- › Tracer à la craie une marelle de la taille appropriée à l'âge des joueurs (ou installer le tapis de parcours ludique Amélio ✳).
- › Sélectionner 8 cartes « Lettre » et les jetons « Lettre » qui leur sont associés.
- › Écrire 1 lettre dans chaque case de la marelle avec la craie (ou insérer 1 carte « Lettre » dans chaque pièce du tapis Amélio).
- › Mettre tous les jetons « Lettre » sélectionnés dans un sac et bien les mélanger.

Jouer

- › **L'animateur doit :**
 - Désigner le 1^{er} joueur (celui qui a sauté dans une flaque de boue le plus récemment) et convenir d'un ordre de jeu.
- › **À tour de rôle, les joueurs doivent :**
 - Tirer 1 jeton « Lettre » du sac.
 - Faire le son de la lettre indiquée sur le jeton (ex. : « bbbbb » pour la lettre « b »). 
 - Déposer le jeton sur la case de la marelle qui affiche la même lettre.



- Faire le parcours de la marelle afin de récupérer le jeton en sautant uniquement sur les cases qui n'ont pas de jeton « Lettre ». 

> **Consignes pour jouer à la marelle :**

- Sauter à cloche-pied sur les cases simples en faisant le son de la lettre.



- Sauter les 2 pieds en même temps sur les cases doubles en faisant le son des lettres l'un après l'autre.



- Avant de sauter par-dessus la case où se trouve le jeton « Lettre », se pencher pour le récupérer.
- Sauter par-dessus la case de la lettre tirée (à l'aller comme au retour).
- Faire demi-tour sur la dernière case en sautant.
- Refaire le parcours en sens inverse jusqu'à la 1^{re} case.

Pointage

> **Si le joueur :**

- Fait correctement le son de la lettre tirée, il gagne 1 jeton « Point ».
- Réalise le parcours sans faire d'erreurs, il gagne 1 jeton « Point ».
- Se trompe en faisant le son de la lettre ou en déposant le jeton sur une case, il doit, avant de commencer son parcours, sauter sur place 5 fois de suite en faisant le son de la lettre à chaque saut (il peut se faire aider par les autres joueurs).
- Tombe (les 2 pieds en dehors de la marelle) ou saute sur une case interdite (occupée par un jeton « Lettre »), il doit refaire le parcours depuis le début.

> **Jouer plusieurs manches jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de jetons « Lettre » dans le sac.**

> **Le joueur qui a le plus de jetons « Point » gagne la partie.**



Pour augmenter le niveau de difficulté



> **OPTION A**

Jouer à la marelle en donnant le nom des lettres (ex. : la lettre « b ») plutôt que leur son (ex. : « bbbbbb »).

> **OPTION B**

Si un joueur touche au contour des cases de la marelle, il perd son tour. Il doit cependant laisser son jeton « Lettre » sur le parcours. Il pourra le récupérer lors du tour suivant. Attention ! Les joueurs suivants devront éviter toutes les cases qui ont des jetons.



 Utilisez le tapis de parcours ludique Amélio et glissez-y les cartes.



amelio.tv/tapis-parcours-ludique



Le langage écrit est une convention entre les utilisateurs d'une même langue sur la manière de représenter les sons à l'écrit. Ce mini-jeu met l'accent sur la connaissance des formes des lettres de l'alphabet (*majuscules et minuscules*).

MINI-JEU Bingo



3+
ANS



15
MIN



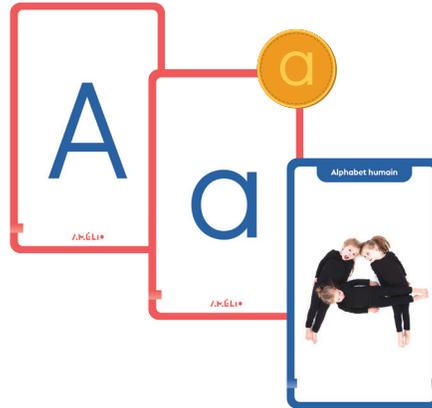
1-4
JOUEURS

But du jeu

Gagner un maximum de jetons « Point » en remplissant sa carte de bingo.

Bénéfice

Savoir discriminer un élément dans un ensemble.



INTENTION PÉDAGOGIQUE

Reconnaître les différentes lettres de l'alphabet

Préparer le jeu

- › Sélectionner les 3 représentations (*minuscule, majuscule et alphabet humain*) des cartes « Lettre » connues des joueurs (*pour faire découvrir de nouvelles cartes, voir page 8*). Prévoir 6 cartes par joueur.
- › Bien mélanger les cartes et en faire une pioche.
- › Sélectionner les jetons « Lettre » (*couleur orange*) correspondant aux cartes choisies.
- › Mettre les jetons dans un sac.

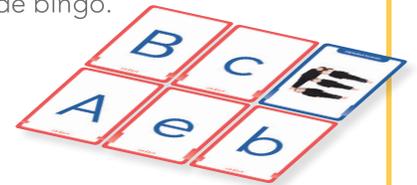
Jouer

› L'animateur doit :

- Distribuer 6 cartes « Lettre » à chaque joueur.

› Les joueurs doivent :

- Déposer leurs cartes devant eux, dans le sens de la lecture.
- Former un rectangle de 2 cartes sur 3 cartes, ce qui représentera leur carte de bingo.



> **L'animateur doit :**

- Tirer 1 jeton « Lettre » du sac.



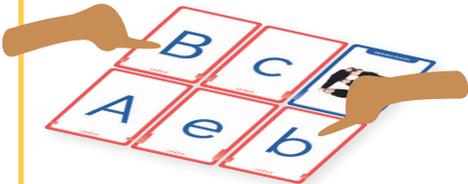
- Montrer la lettre tirée aux joueurs, puis en faire le son à voix haute (ex. : le son « bbbbb » pour la lettre « b »).

> **Chaque joueur doit :**

- Regarder sa carte de bingo.
- Discriminer les lettres qui s'y trouvent afin d'identifier celle demandée.

> **À tour de rôle, chaque joueur doit :**

- Si la lettre se trouve sur sa carte de bingo, pointer du doigt la ou les cartes correspondantes. 



- Répéter le son de la lettre recherchée (ex. : « bbbbb »).
- Si la lettre ne se trouve pas sur sa carte de bingo, le dire à l'animateur. 

Pointage

> **Si le joueur :**

- Montre correctement la lettre recherchée sur sa carte de bingo, il gagne 1 jeton « Point » par lettre montrée (*poser le jeton « Point » sur la lettre recherchée*).
- Dit que la lettre recherchée ne se trouve pas sur sa carte et qu'il a raison, il gagne 1 jeton « Point » (*poser le jeton à côté de la carte de bingo*).
- Désigne une mauvaise lettre ou ne voit pas que la lettre recherchée se trouve sur sa carte de bingo, il doit tracer dans les airs la forme de la lettre recherchée (*il peut se faire aider par les autres joueurs*).

> **Jouer jusqu'à ce qu'un joueur ait une carte pleine (un jeton « Point » sur chacune des lettres de sa carte de bingo).**

> **Le gagnant est le joueur qui a le plus de jetons « Point » à la fin de la partie. (En cas d'égalité, les joueurs partagent la victoire.)**

Pour augmenter le niveau de difficulté



> **OPTION A**

Ne pas montrer le jeton « Lettre » tiré du sac. Faire seulement le son de la lettre tirée.

> **OPTION B**

Jouer avec le nom des lettres.

> **OPTION C**

Le joueur gagne 1 jeton « Point » uniquement s'il identifie la lettre et qu'il dit sans se tromper s'il s'agit d'une majuscule ou d'une minuscule, d'une voyelle ou d'une consonne.

> **OPTION D**

Demander aux joueurs d'identifier les lettres avec le code morse ou la langue des signes.



Vidéo explicative en ligne



amelio.tv/bonus/alphabet



Très jeunes, les enfants sont initiés à l'alphabet à travers l'apprentissage de comptines et de chansons. Lorsque nous connaissons l'ordre alphabétique, nous pouvons l'utiliser pour mémoriser les lettres. Avec le temps, nous nous servons de cette connaissance pour nous retrouver facilement dans des listes de mots ou de noms, ou pour chercher des mots dans des ouvrages de référence. Il s'agit donc d'un système de classement qui facilite l'accès à un grand nombre de données. Ce mini-jeu permet aux joueurs de connaître l'ordre alphabétique et aussi de reconnaître et de mémoriser les lettres.

MINI-JEU A à Z



3+
ANS



5
MIN



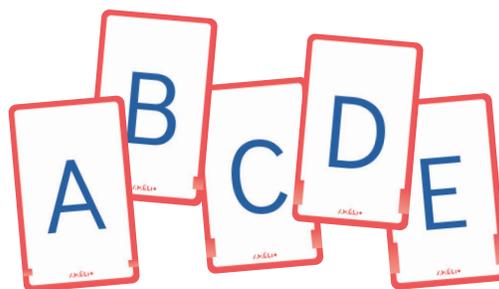
1-5
JOUEURS

But du jeu

Collaborer pour classer les lettres en ordre alphabétique.

Bénéfice

Savoir ordonner et classer.



INTENTION PÉDAGOGIQUE
Connaître l'ordre alphabétique

Préparer le jeu

- › Sélectionner les 10 premières cartes « Lettre majuscule » (contour rouge, de « A » à « J »).



- › Bien mélanger les cartes sélectionnées et en faire une pioche.

- › Prévoir un grand espace de jeu*.
- › **Étape facultative :** Avec de jeunes joueurs qui commencent leur apprentissage de l'alphabet, sélectionner les jetons « Lettre majuscule » correspondant aux cartes « Lettre » choisies. Étaler ces jetons en ordre alphabétique sur l'espace de jeu afin d'offrir une référence visuelle aux joueurs.

* Jouer sur une table en cas de contrainte physique.

Jouer

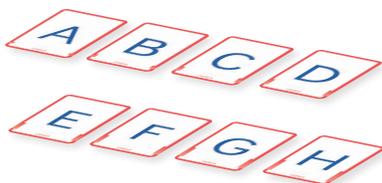
> L'animateur doit :

- Distribuer équitablement les cartes aux joueurs (*donner une carte supplémentaire à 1 ou 2 joueurs au besoin*).
- Désigner une place différente à chaque joueur.
- Expliquer aux joueurs que cette place représente leur bureau personnel (où ils pourront déposer leurs cartes si leurs mains sont trop petites) alors que le centre de l'espace de jeu représente la bibliothèque centrale.
- Les inviter à prendre connaissance des lettres représentées sur chacune de leurs cartes.

> En collaborant, les joueurs doivent :

- Chanter une comptine de l'alphabet tous ensemble (*voir la comptine sur amelio.tv/bonus/alphabet*).

- Déposer une à une les cartes « Lettre » dans la bibliothèque centrale en suivant l'ordre alphabétique (*s'aider des jetons « Lettre » au besoin*).



> Le joueur qui dépose une carte doit :

- Nommer à voix haute la lettre déposée dans la bibliothèque (*s'il fait une erreur, il peut se faire aider par les autres joueurs ou par l'animateur*).

> Lorsque toutes les cartes sont déposées dans la bibliothèque centrale :

- Valider l'ordre alphabétique avec la bande de correction (*voir page 4*).
- Si une carte « Lettre » n'est pas placée au bon endroit, la replacer tous ensemble.



Pour augmenter le niveau de difficulté



> OPTION A

Jouer avec les 26 cartes « Lettre » de l'alphabet.

> OPTION B

Lorsque toutes les lettres sont classées dans le bon ordre, les joueurs doivent :

- Prendre une carte « Lettre » dans la bibliothèque centrale, puis la nommer.
- Observer les phonogrammes au verso.
- Tenter de nommer ces images en mettant l'accent sur la lettre de la carte (ex. : *cccitrouille*).
- Valider les noms avec le bas de la carte.

> OPTION C

Jouer avec 15 lettres qui ne se suivent pas nécessairement (ex. : *a, c, f...*).



Vidéo explicative en ligne



amelio.tv/bonus/alphabet

Programme
éducatif
par le jeu
+ de 20 matières!

Vous aimez
apprendre en jouant?
Devenez membre!

Langues

- > Lecture
- > Écriture
- > Communication



Sciences

- > Physique
- > Biologie
- > Chimie
- > Écologie



Mathématiques

- > Arithmétique
- > Résolution de problèmes
- > Logique



Sciences humaines

- > Histoire
- > Géographie
- > Économie
- > Culture générale



Motricité fine et globale

- > Sports
- > Dextérité manuelle
- > Vie pratique
- > 5 sens



Arts

- > Arts plastiques
- > Art culinaire
- > Musique



Gestion des émotions

- > Développement
de l'esprit critique
- > Compétences
sociales



Méthodes d'enseignement

- > Gestion de groupe
- > Méthode Amélio



LES AVANTAGES !



Parents,
éducateurs,
enseignants

- > Programme éducatif favorisant le développement global de l'enfant
- > Activités immersives et jeux pédagogiques interactifs
- > Outils pour faciliter la planification quotidienne
- > Formations par vidéo et ressources éducatives
- > Chansons et comptines instructives



Enfant

- > Autonome
- > Persévérant
- > Prend des initiatives
- > Épanoui
- > Motivé
- > Curieux
- > Capable de gérer ses émotions

Heureux d'apprendre
en jouant !

**DEVENEZ MEMBRE
DÈS MAINTENANT !**

amelio.tv/membre-amelio 

50+ FAÇONS DE JOUER AVEC™



L'ALPHABET

- > Règles de 50+ jeux
- > Vidéos en ligne
- > Lettres monstres à colorier

Téléchargez-les
gratuitement



amelio.tv/bonus/alphabet

AMÉLIO

JE JOUE > J'APPRENDS MIEUX