

Matériel :

Pour faciliter l'utilisation du matériel et accroître son efficacité, les options suivantes ont été choisies :

- Les codes couleur ci-après permettent de différencier les catégories de cartes :
 - dos rouge foncé = personnages de la Planète des Alphas.
 - dos bleu foncé = lettres en écriture minuscule script (qui imite les caractères d'imprimerie).
 - dos vert foncé = lettres en écriture minuscule liée.
 - dos jaune foncé = lettres en écriture majuscule script (qui imite les caractères d'imprimerie).
 - écriture rouge = voyelles ; écriture verte = consonnes.
- remarques : 1) les cartes à dos clair représentent les consonnes (lettres ou personnages) occlusives au son court ; 2) le « e » étant souvent muet, nous lui avons préféré le « é » ; 3) En même temps que les consonnes constrictives, nous avons introduit le « ch » qui est fréquent et dont le son est long et facilement perceptible par l'enfant.

Intro. suite

Conseils :

1. Surtout, ne rien précipiter. Avant de passer à un jeu plus complexe, il faut s'assurer que les notions précédentes ont été bien acquises. Par ailleurs, la présence d'un adulte est indispensable, à tout le moins dans la phase initiale.
2. Dès que l'on ressent le moindre signe de fatigue chez l'enfant, il est vivement conseillé d'interrompre le jeu et de le reprendre plus tard.
3. Si l'on joue à plusieurs, il est souhaitable de jouer avec des enfants ayant sensiblement le même niveau. Dans les classes, on veillera à former des groupes homogènes.
4. Il est important de demander à l'enfant de justifier ses choix pour identifier, le cas échéant, où pèche le processus mental et y remédier. De cette manière, on donne également la possibilité à l'enfant de se corriger par lui-même et de prendre ainsi progressivement confiance en lui.