

Entraînement à la lecture

Dispositif « ¼ d'heure Fluence »

Livret des jeux Cycle 2

**Groupe départemental Fluence
DSDEN de Seine-Maritime**

Organisation des jeux de lecture

Ces jeux de lecture viennent en complément des ressources du ¼ d'heure fluence. Ils pourront pallier l'atelier numérique en l'absence du matériel nécessaire ou être utilisés comme un support complémentaire en classe.

Vous trouverez pour chaque jeu : *une notice à l'attention de l'enseignant, une proposition de règle pour les élèves et les supports de jeu.*

Vous pourrez également télécharger les supports de jeu en version modifiable pour les adapter à vos progressions de classe → [Supports de jeu modifiables](#)

Jeu du Maze	Support de lecture 1	Parcours 1 - a, é, i, o, u, l, r Parcours 2 - l, r, f, j Parcours 3 - an, en, in Parcours 4 - s, ss, ç, c
	Support de lecture 2	Parcours 1 - ou, eu Parcours 2 - v, ch, p, b, t, d Parcours 3 - eu, eur Parcours 4 - oi, oin
Jeu du Lynx	Support de lecture 3	Parcours 1 - v, ch Parcours 2 - s, z Parcours 3 - j, g, gn Parcours 4 - er, é, ez, et, ê, è
	Support de lecture 4	Parcours 1 - p, t, b, d Parcours 2 - k, gu Parcours 3 - c, s, z Parcours 4 - ec, ef, el, es, ed, ep
Jeu du Bingo	Support de lecture 5	Parcours 1 - s, z Parcours 2 - an, en, on, in Parcours 3 - oi, oin Parcours 4 - ell, emm, ett, err, ess
	Support de lecture 6	Parcours 1 - c, k, qu, gu Parcours 2 - o, au, eau Parcours 3 - er, é, ez, et, ê, è Parcours 4 - bl, fl, gl, vl, pl
Révisions	Support de lecture 7	Révisions




Maze- Supports de lecture 1 et 2

Matériel




- Chaque élève dispose de la grille de jeu correspondant à son parcours.
- Les joueurs jouent par 2 ou par 3 sur des grilles correspondant au même parcours.
- Des jetons (variante)

Organisation du jeu




- **Règle du jeu :**
 - Le meneur de jeu identifie un chemin de lecture entre la case *départ* et une case *animal* et lit à voix haute les mots correspondants.
 - Les joueurs suivent le parcours sur leur propre grille et doivent identifier l'animal sur lequel est arrivé le meneur.
- **Variante :**
 - Les joueurs ne voient pas la grille de leur adversaire
 - Le meneur de jeu place des jetons sur chaque mot lu.
 - Les élèves doivent mémoriser le parcours sur leur grille puis le relire ensuite en plaçant eux aussi des jetons sur les mots lus.
 - La validation se fait par comparaison des grilles.
- **Variable :**
 - Autoriser ou non les déplacements en diagonal.

ru		rou	reu		rou	reu		ra		
leu	lou	ré	al	ir	lé	lou	al	lo	leu	al
lo			li	ri	lu	ré	la	lé		ru
o	u	é	a	i	u	é	i	o	u	a
a	i	o	é	a	i	o	u	a	i	é
Parcours 1				départ			Supports 1 et 2			




Parcours 1

	touche	douche		touche	douche					
cheval	dur	moutarde	barbe	domino	charme	futé				
fil	jour	jeu	lire	rame	jupe	rare	joli	ours		
mir	jar	fra	jou	for	fro	our	jul	fri	af	jir
fé	il	ro	ar	lu	ri	fa	ju	jo	ir	fu
Parcours 2				départ			Supports 1 et 2			

Parcours 2

	matin	menton		matin	menton					
dépanneur	deux	facteur	sueur	chanteur	tracteur					
fin	lapin	sapin	neveu	avant	enfin	bleu	dans	vent		
panlo	bacho	paten	badin	ranli	pinla	ralin	pilan			
dan	pin	ben	ran	den	rin	tin	san			
Parcours 3				départ			Supports 1 et 2			

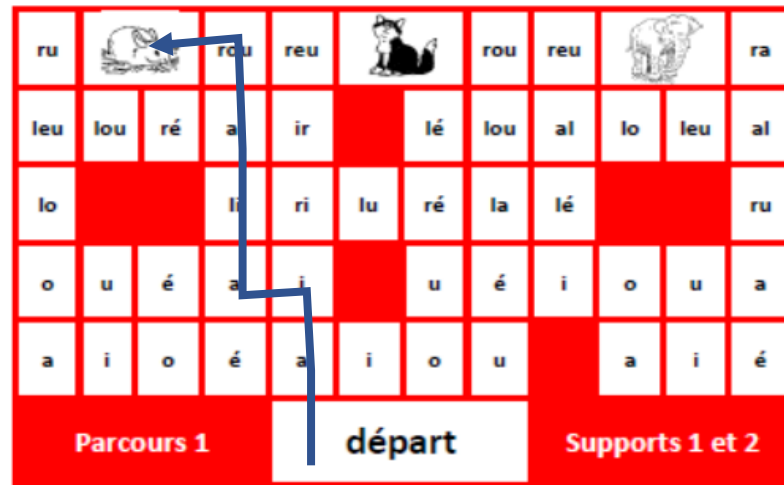
Parcours 3

	moins	moine		moins	moine					
baignoire	histoire	témoin	pointure	mouchoir	tournoi					
soupçon	silence	incident	inspecteur	survenir	square					
touspi	caston	pastor	façon	leçon	acteur	portin	aspile			
ac	cou	çon	sur	son	sou	cor	ous			
Parcours 4				départ			Supports 1 et 2			

Parcours 4

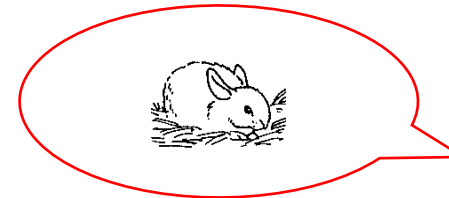
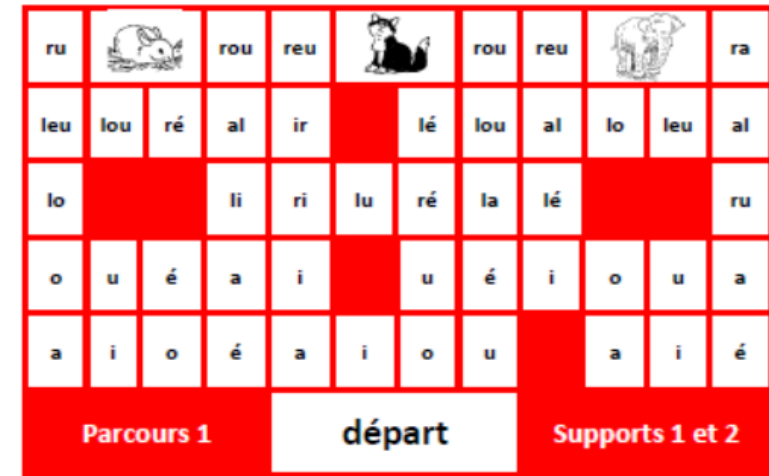
Maze – Règle de jeu




1. Le meneur de jeu lit les mots correspondant à son chemin.








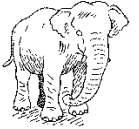
a, i, a, li, al,
rou
Où-suis-je?



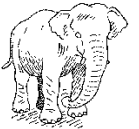
2. Le joueur suit le chemin pour trouver la case d'arrivée.



ru		rou	reu		rou	reu		ra			
leu	lou	ré	al	ir		lé	lou	al	lo	leu	al
lo			li	ri	lu	ré	la	lé			ru
o	u	é	a	i		u	é	i	o	u	a
a	i	o	é	a	i	o	u		a	i	é
Parcours 1				départ				Supports 1 et 2			

	touche	douche		touche	douche						
cheval	dur	moutarde	barbe	domino	charme	futé					
fil	jour	jeu	lire	rame	jupe	rare	joli	ours			
mir	jar	fra	jou	for		fro	our	jul	fri	af	jir
fé	il	ro	ar	lu	ri	fa	ju		jo	ir	fu
Parcours 2				départ				Supports 1 et 2			

	matin	menton		matin	menton			
dépanneur	deux	facteur	sueur	chanteur	tracteur			
fin	lapin	sapin	neveu	avant	enfin	bleu	dans	vent
panlo	bacho	paten	badin		ranli	pinla	ralin	pilan
dan	pin	ben	ran	den	rin		tin	san
Parcours 3			départ			Supports 1 et 2		

	moins	moine		moins	moine			
baignoire	histoire	témoin	pointure	mouchoir	tournoi			
soupçon	silence	incident	inspecteur	survenir	square			
touspi	caston	pastor	façon		leçon	actour	portin	aspile
ac	cou	çon	sur	son	sou		cor	ous
Parcours 4			départ			Supports 1 et 2		

Jeu du Lynx – Supports lecture 3 et 4

Matériel

- Un support A3 composé de 100 mots et syllabes. Si les élèves sont plus de 3, il conviendra de proposer 2 supports **de façon à ce qu'ils puissent tous visualiser les mots à l'endroit.**
- Des étiquettes correspondant à chaque parcours (1 couleur par parcours)

Proposition Règle 1 sans meneur de jeu

Chaque joueur reçoit 3 jetons de couleur (1 couleur par enfant).

Chaque joueur pioche **3 cartes correspondant à la couleur de son parcours** dans la pioche sans regarder.

Les élèves regardent tous en même temps leurs cartes et mettent 1 jeton sur chaque mot/syllabe du plateau correspondant à leurs étiquettes.

Celui qui a gagné est celui qui a trouvé toutes ses étiquettes sur le plateau en premier. Pour valider sa victoire, le joueur doit lire les mots au groupe. Ou pour les plus forts, faire une phrase avec les mots qu'il a trouvés.

Proposition Règle 2 avec un meneur de jeu

Chaque joueur reçoit des jetons de couleur (1 couleur par élève).

Le meneur de jeu tire une carte correspondant au parcours des joueurs et leur lit sans leur montrer.

Les élèves doivent retrouver le mot et poser le plus vite possible leur pion sur le mot ou la syllabe correspondante du plateau.

La validation se fait par comparaison avec l'étiquette piochée.

Variantes possibles

- Lorsque le jeton est posé, le joueur est invité à faire une phrase avec le mot qu'il a trouvé.
- Pour les plus faibles, le meneur de jeu peut montrer la carte pour simplifier l'identification du mot

Liste des mots par parcours

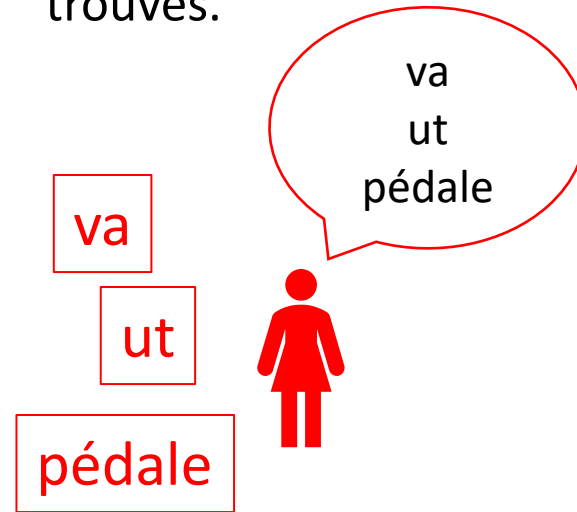
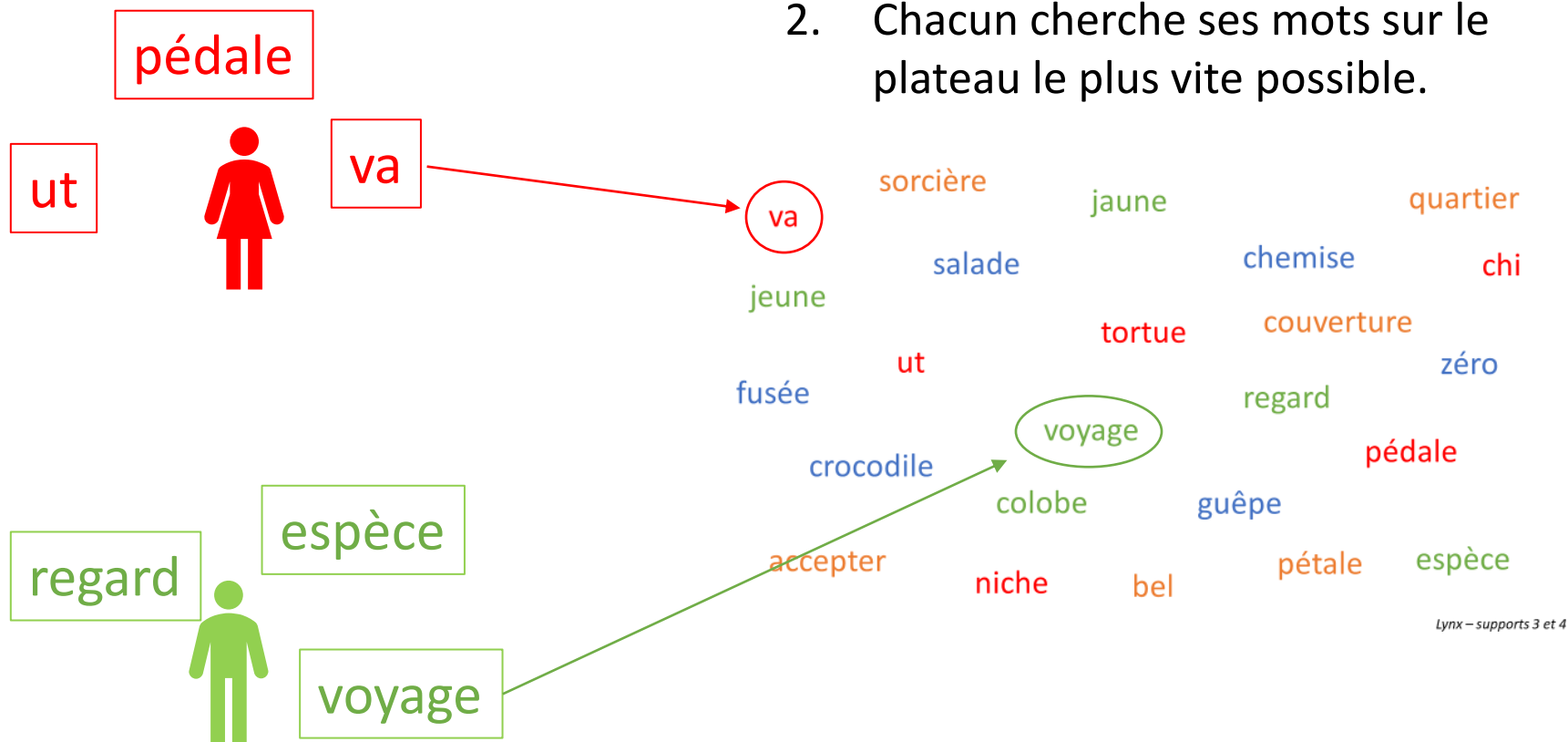
Parcours 1 v, ch p, t, b, d	va	ut	tortue	pédale	niche
	chi	eup	bouche	cheminée	char
	vé	vélo	tutu	cheveux	chou
	deu	vache	ruche	valise	achat
	fou	chat	cheval	lavabo	
Parcours 2 s, z k, gu	salade	chemise	fusée	crocodile	guêpe
	zéro	zèbre	douze	carotte	légume
	usine	solide	tasse	école	quatorze
	vase	piste	guitare	figue	képi
	bizarre	lézard	guide	cochon	
Parcours 3 j, g, gn c, s, z	jeune	regard	voyage	colobe	espèce
	jaune	guitare	montagne	chahuter	cacophonie
	pyjama	langue	magnifique	sentier	visite
	neige	bague	singe	pelage	vacances
	gare	guide	zigzaguer	zèbre	
Parcours 4 er, é, ez, et, ê, è ec, ef, el, es, ep	sorcière	quartier	couverture	bel	accepter
	pétale	fenêtre	flèche	cruel	édenté
	épice	élève	archipel	chef	édifice
	beauté	consève	sec	effacer	bec
	chez	rêver	fennec	spectacle	

Lynx – Règle de jeu 1

1. Chaque joueur tir au sort 3 étiquettes de la couleur de son parcours.

2. Chacun cherche ses mots sur le plateau le plus vite possible.

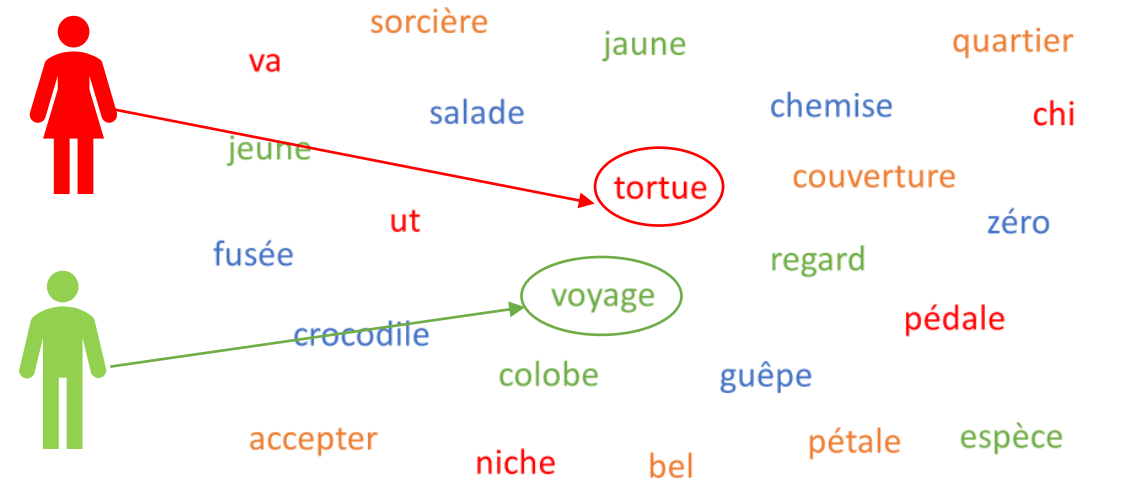
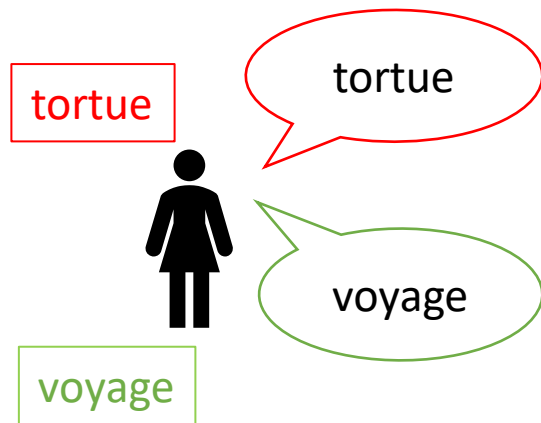
3. Le gagnant lit ses mots au groupe ou fait une phrase avec les mots trouvés.



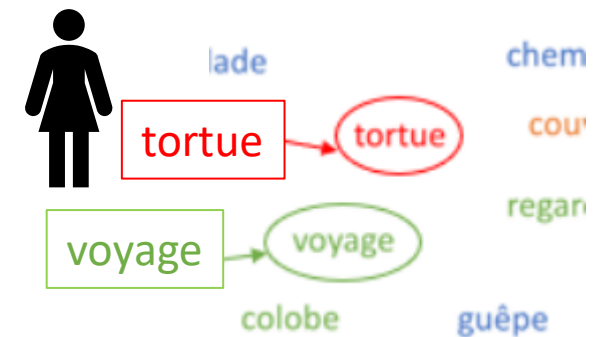
Lynx – Règle de jeu 2

1. Le meneur de jeu tire au sort une carte de chaque parcours et la lit aux joueurs.

2. Chacun cherche son mot sur le plateau le plus vite possible.



3. Le meneur vérifie en montrant les étiquettes



va	ut	tortue	pédale	niche
chi	eup	bouche	cheminée	char
vé	vélo	tutu	cheveux	chou
deu	vache	ruche	valise	achat
fou	chat	cheval	lavabo	Fluence Lynx S3-S4

salade	chemise	fusée	crocodile	guêpe
zéro	zèbre	douze	carotte	légume
usine	solide	tasse	école	quatorze
vase	piste	guitare	figue	képi
bizarre	lézard	guide	cochon	Fluence Lynx S3-S4

jeune	regard	voyage	colobe	montagne
jaune	cacophonie	espèce	langue	distinguer
pyjama	sentier	visite	neige	chahuter
bague	singe	pelage	vacances	magnifique
gare	bougie	zigzaguer	passage	Fluence Lynx S3-S4

pétale	quartier	flèche	accepter	couverture
bel	édenté	élève	archipel	sorcière
cruel	épice	chef	édifice	spectacle
sec	beauté	effacer	fennec	consève
bec	chez	rêver	fenêtre	Fluence Lynx S3-S4

tasse école bouche char figue effacer fou bec pelage
archipel eup magnifique chef képi vacances
sentier vase visite quatorze édifice chez bizarre gare chat
piste bague beauté neige guitare vélo lézard cheval rêver spectacle
conserve vé cheminée sec singe valise achat zigzaguer passage cochon
tutu fenêtre cruel douze sorcière lavabo
montagne deu chahuter édenté langue quartier
zèbre carotte vache usine jeune salade chemise chi
chou épice pyjama usine fusée ut tortue couverture zéro
légume ruche flèche voyage regard pédale
distinguer cacophonie cheveux accepter niche bel pétale espèce
solide élève

tasse école bouche char
archipel eup magnifique chef
sentier vase visite quatorze édifice
piste bague beauté neige vélo
conserve vé cheminée sec singe
tutu fenêtre cruel douze
montagne deu chahuter édenté langue
zèbre chou épice carotte vache usine
légume ruche pyjama flèche
distinguer solide cacophonie cheveux
élève

figue effacer fou bec pelage
képi bizarre vacances
chez bougie gare chat
lézard cheval rêve spectacle
achat guide passage cochon
valise zigzaguer lavabo
fennec
sorcière jaune quartier
va jeune salade chemise chi
fusée ut tortue couverture zéro
crocodile voyage regard pédale
colobe guêpe
accepter niche bel pétale espèce

Bingo – support de lecture S5 et S6

Matériel

- Chaque élève choisie une grille de jeu correspondant à la couleur de son parcours.
- Les étiquettes des mots sont placées dans un sac ou posées face cachée sur la table.

Organisation du jeu

- 2 à 5 joueurs et 1 meneur de jeu
- Le meneur de jeu pioche une étiquette et la lit à haute voix. Le premier élève qui trouve la syllabe ou le mot lu(e) sur sa carte gagne l'étiquette et la pose sur sa carte jeu.
- Le premier élève qui a complété sa carte jeu dit « BINGO! » et a gagné la partie.

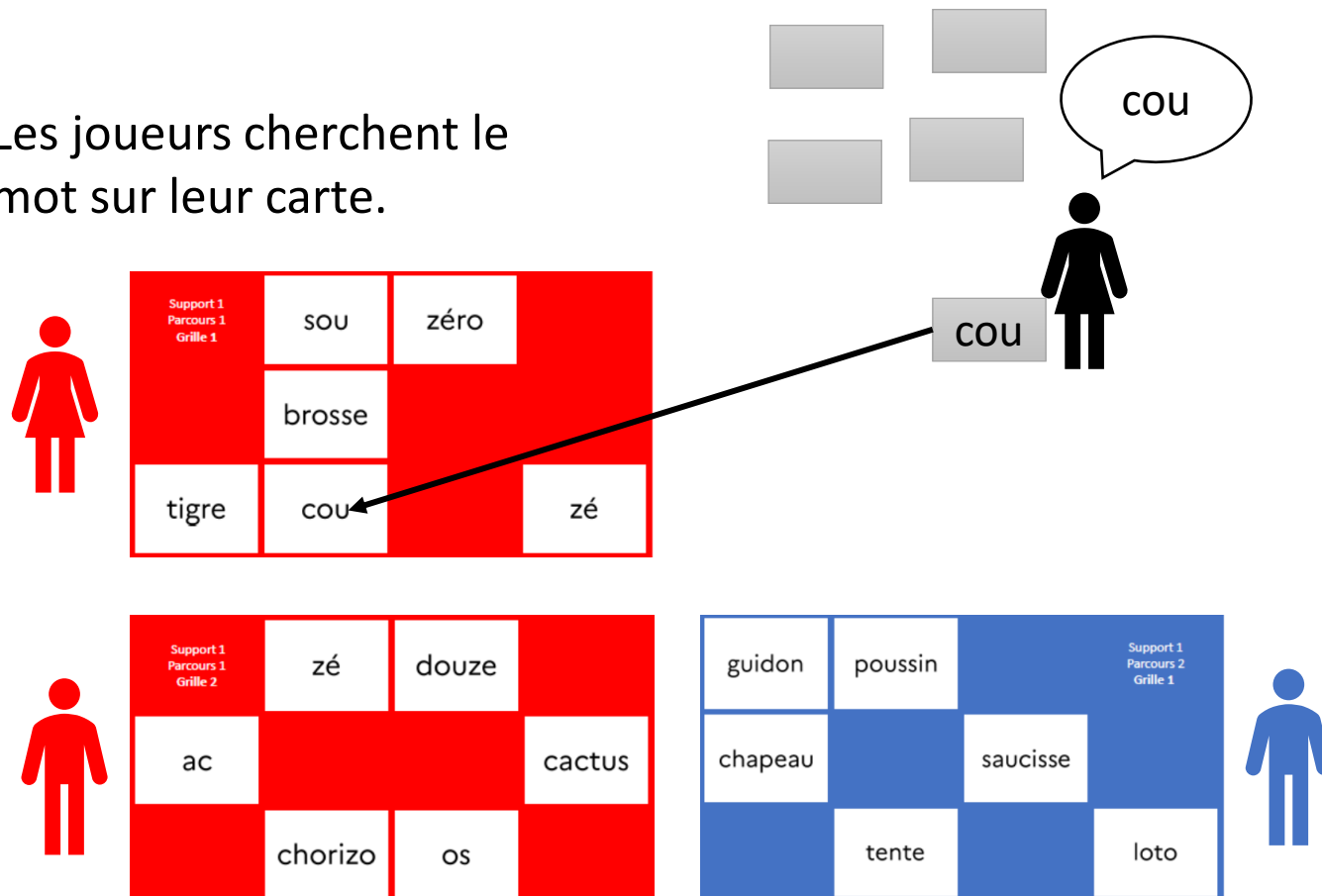
Liste des mots par parcours

Parcours 1 s, z c, k, qu, gu	sou	Zéro	brosse	cou	tigre
	Zé	Douze	chorizo	ac	cactus
	Zal	Salade	co	qui	équipe
	os	Tasse	gu	cacao	bague
	seu	vase	gué	légume	koala
Parcours 2 an, en, on, in o, au, eau	guidon	poussin	chapeau	chameau	loto
	tente	kangourou	automobile	saucisse	chaud
	pantalon	salon	robot	taureau	joli
	chanson	ventre	jaune	Pot	gâteau
	chemin	mon	rigolo	couteau	seau
Parcours 3 oi, oin er, é, ez, et, ê, è	oiseau	voisine	chez	nez	boucher
	fois	oie	école	sanglier	araignée
	avoine	coin	poulet	tête	chêne
	besoin	pointure	élève	près	récréation
	lointain	goinfre	forêt	lièvre	herbier
Parcours 4 ell, emm, ett, err, ess bl, fl, vl, pl	omelette	dessert	pelle	ongle	glaïeul
	évidemment	femme	blanchisseuse	pluie	amplitude
	ficelle	terre	déglutition	imperméable	vlan
	coquille	derrière	souffler	glace	flûte
	dilemme	tresser	plume	bloc	fluidité

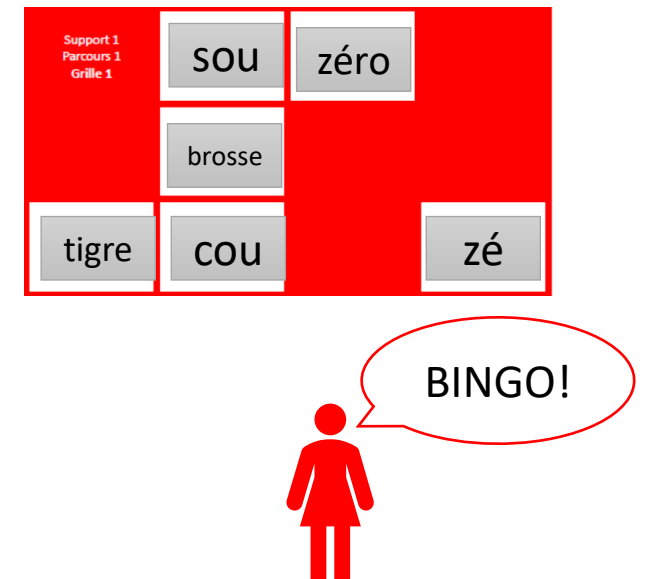
Bingo – Règle de jeu

1. Le meneur de jeu tire au sort un mot et le lit à voix haute.

2. Les joueurs cherchent le mot sur leur carte.



3. Quand un joueur a complété sa grille, il doit dire « BINGO! » pour gagner la partie



Bingo - Etiquettes des mots Supports 5 et 6

sou	zéro	brosse	cou	tigre
zé	douze	chorizo	ac	cactus
zal	salade	co	qui	équipe
os	tasse	gu	cacao	bague
seu	vase	gué	légume	koala

guidon	poussin	chapeau	chameau	loto
tente	kangourou	automobile	saucisse	chaud
pantalon	salon	robot	taureau	joli
chanson	ventre	jaune	pot	gâteau
chemin	mon	rigolo	couteau	seau

oiseau	voisine	chez	nez	boucher
fois	oie	école	sanglier	araignée
avoine	coin	poulet	tête	chêne
besoin	pointure	élève	près	récréation
lointain	goinfre	forêt	lièvre	herbier

omelette	dessert	pelle	ongle	glaïeul
évidemment	femme	pluie	amplitude	ficelle
blanchisseuse	terre	bloc	imperméable	vlan
coquille	derrière	souffler	glace	flûte
dilemme	tresser	plume	déglutition	fluidité

Support 1
Parcours 1
Grille 1

sou

zé

brosse

tigre

cou

zé

Support 1
Parcours 1
Grille 2

zé

douze

ac

cactus

chorizo

os

os

zal

Support 1
Parcours 1
Grille 3

salade

co

qui

équipe

Support 1
Parcours 1
Grille 4

zal

tasse

gu

seu

cacao

bague

seu	Support 1 Parcours 1 Grille 5		
vase	gué	légume	sou
		koala	

guidon	poussin	Support 1 Parcours 2 Grille 1	
chapeau		saucisse	
	tente		loto

chameau			tente
	kangourou	automobile	
chaud		pantalon	Support 1 Parcours 2 Grille 2

pantalon			taureau
salon		robot	
Support 1 Parcours 2 Grille 3	joli		chanson

chanson		jaune	Support 1 Parcours 2 Grille 4
	ventre		pot
chemin		gâteau	

chemin			seau
mon		couteau	
Support 1 Parcours 2 Grille 5	rigolo		guidon

	oiseau	voisine	Support 1 Parcours 3 Grille 1
	chez		
sanglier	besoin		école

nez			Support 1 Parcours 3 Grille 2
fois	boucher	oie	araignée
		avoine	

Support 1
Parcours 3
Grille 3

avoine

coin

poulet

herbier

élève

goinfre

fois

lointain

tête

lièvre

récréation

besoin

Support 1
Parcours 3
Grille 4

Support 1
Parcours 3
Grille 5

chêne

lointain

pointure

près

forêt

oiseau

omelette

dessert

pelle

ongle

évidemment

glaïeul

Support 1
Parcours 4
Grille 1

évidem
ment

blanchisseuse

ficelle

coquille
tte

ficelle

pluie

amplitude

imperméable

terre

flûte

Support 1
Parcours 4
Grille 2

Support 1
Parcours 4
Grille 3

déglutition

vlan

coquille
tte

derrière

Support 1
Parcours 4
Grille 4

dilemme

Support 1
Parcours 4
Grille 5

femme

souffler

tresser

plume

bloc

dilemme

glace

fluidité

omelette