

Entraînement à la lecture

Dispositif « ¼ d'heure Fluence »

Livret des jeux Cycle 2

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

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 | | | |

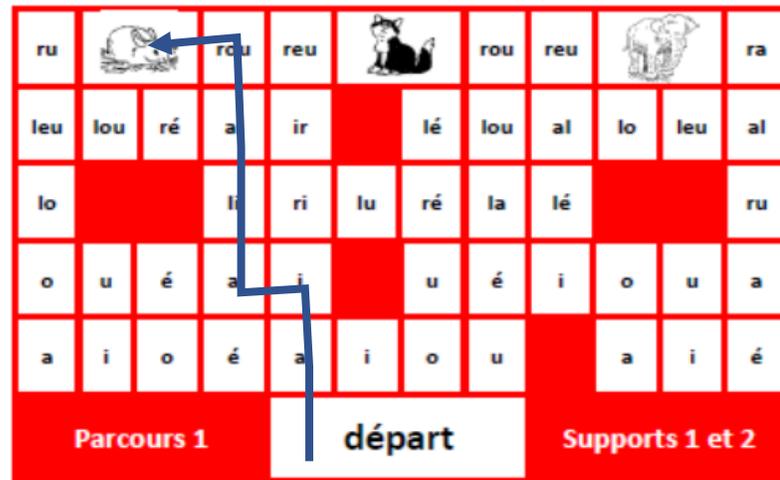
Parcours 3

| | | | | | | | | | | | |
|---|----------|----------|---|----------|---------|---|--------|-----------------|--|--|--|
|  | 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

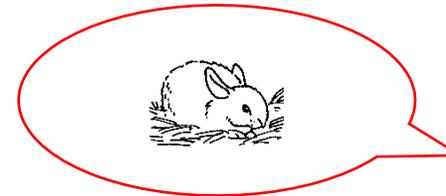
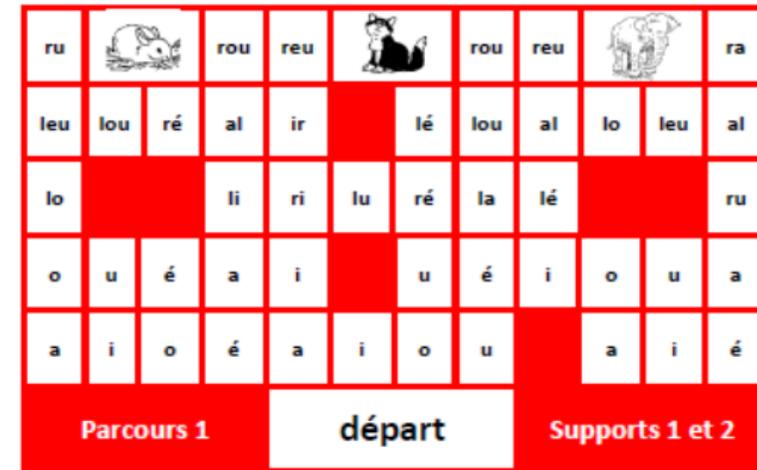
Maze – Règle de jeu

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

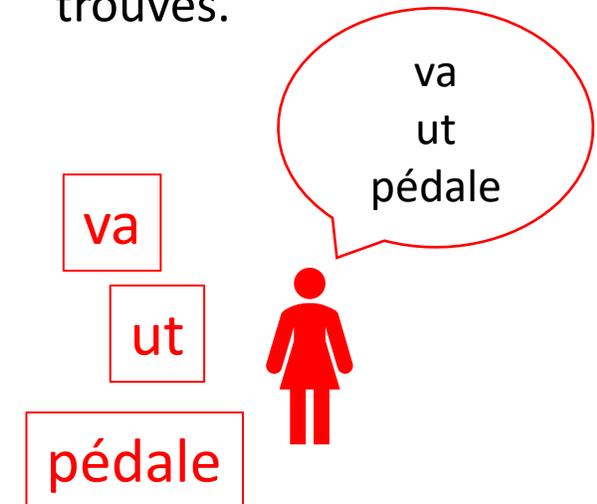
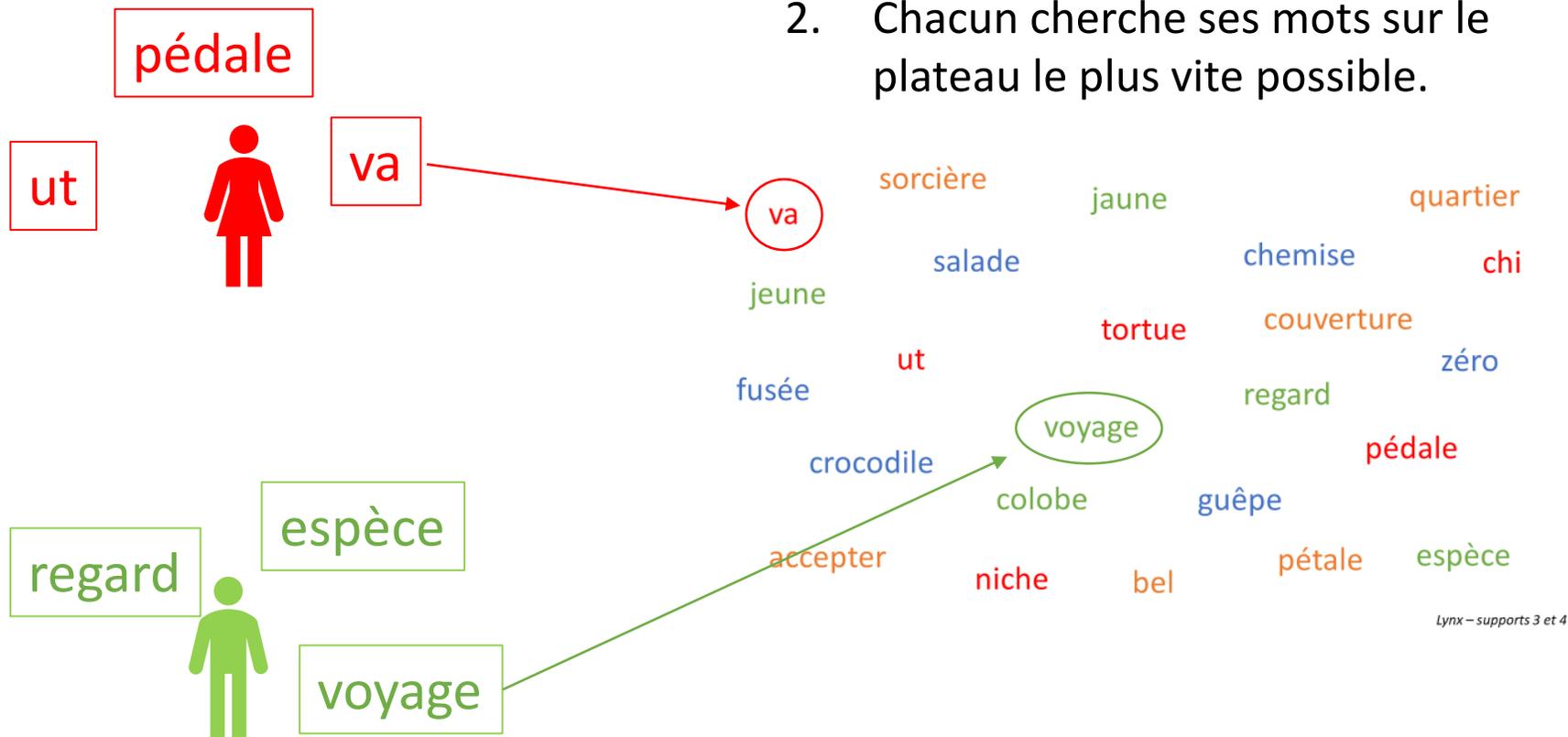
| | | | | | |
|--|----------|----------|------------|-----------|------------|
| Parcours 1 v, ch p, t, b, d | va | ut | tortue | pédale | niche |
| | chi | eup | bouche | cheminée | char |
| | vé | vélo | tutu | cheveux | chou |
| | deu | vache | ruche | valise | achat |
| | fou | chat | cheval | lavabo | |
| 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.

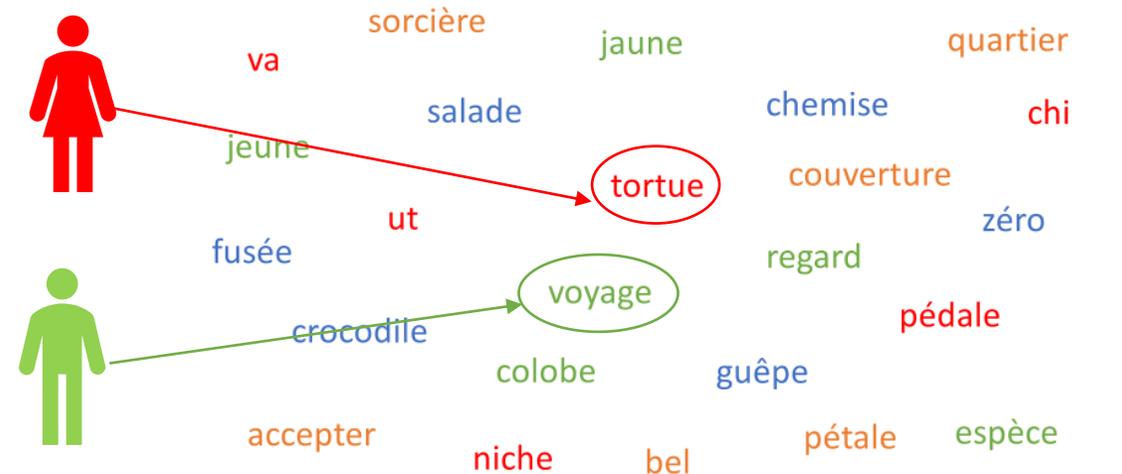
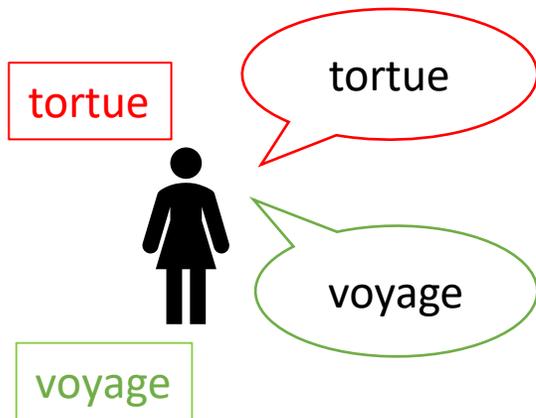
3. Le gagnant lit ses mots au groupe ou fait une phrase avec les mots trouvés.



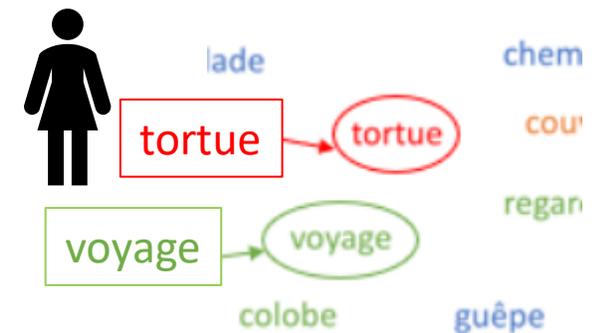
Lynx – Règle de jeu 2

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 lézard cheval rêver spectacle
conserve vé cheminée sec singe achat guide passage cochon
montagne tutu fenêtre cruel douze valise zigzaguer fennec lavabo
zèbre deu chahuter édenté langue va sorcière jaune quartier
chou épice carotte vache usine jeune salade chemise chi
légume ruche flèche usiné tortue couverture zéro
distinguer cacophonie cheveux voyage regard pédale
solide élève accepter niche bel pétale espèce

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.

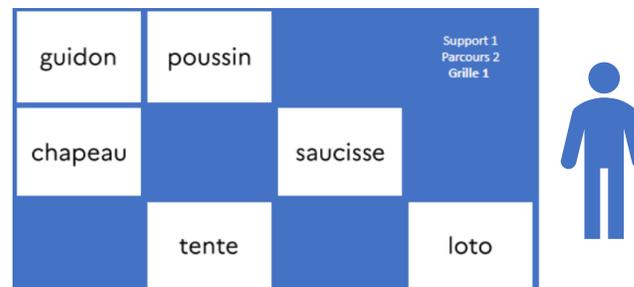
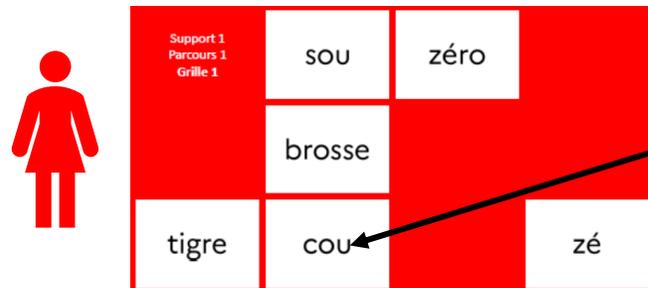
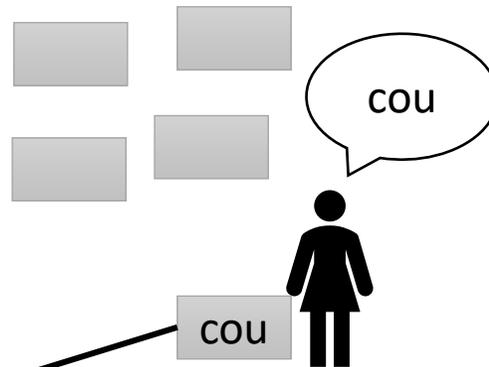
Liste des mots par parcours

| | | | | | |
|---|------------|-----------|---------------|-------------|------------|
| 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 |

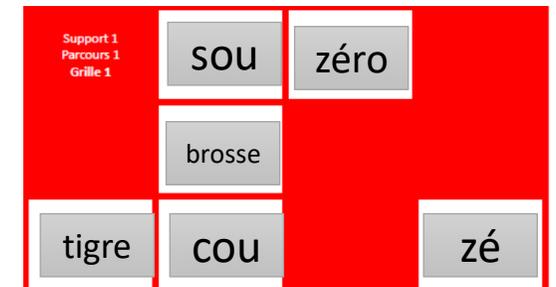
Bingo – Règle de jeu

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