

## Entraînement à la fluence (19)

### **I) Pour m'entraîner à la fluence, je dois lire le plus vite de syllabes possible en 1 min !**

- 1) Papa ou maman met le chronomètre en route
- 2) Je lis les syllabes sans m'arrêter
- 3) 1 min STOP !
- 4) Papa ou maman regarde le nombre de syllabes que j'ai lues, le nombre d'erreurs et les note dans le tableau ci-dessous :

	Exemple	22/03	23/03	25/03	26/03				
<b>Nombre de syllabes lues (1)</b>	A 1 min, j'ai lu 69 syllabes								
<b>Nombre d'erreurs (2)</b>	J'ai fait 4 erreurs								
<b>(1) - (2)</b>	69 - 4 = 65								

## CHRONO - SYLLABES (19)

res - rec - per - mer - ver - nef - cep - ex - mel - tex - quel - sep	12
---	----

### **II) Pour m'entraîner à la fluence, je dois lire le plus vite de mots possible en 1 min !**

- 1) Papa ou maman met le chronomètre en route
- 2) Je lis les mots sans m'arrêter
- 3) 1 min STOP !
- 4) Papa ou maman regarde le nombre de mots que j'ai lus, le nombre d'erreurs et les note dans le tableau ci-dessous



### III) Pour m'entraîner à la fluence, je dois lire le plus vite de mots possible en 1 min !

1) Papa ou maman met le chronomètre en route

2) Je lis le texte sans m'arrêter

3) 1 min STOP !

4) Papa ou maman regarde le nombre de mots que j'ai lus, le nombre d'erreurs et les note dans le tableau ci - dessous

	Exemple	22/03	23/03	25/03	26/03				
<b>Mots lus (1)</b>	A 1 min, j'ai lu 69 syllabes								
<b>Erreurs (2)</b>	J'ai fait 4 erreurs								
<b>(1) - (2)</b>	69 - 4 = 65								

### CHRONO - TEXTE (19)

L'épervier (jeu d'extérieur)	3
- <b>Matériel</b> : des foulards, une craie, des cerceaux	7
Attacher un foulard à la ceinture des éperviers. Le prédateur attrapera sa proie par le foulard pour éviter les chutes et les contestations.	21
- <b>Joueurs</b> : des éperviers (les proies) et le prédateur (la chouette effraie)	30
- <b>Nombre de joueurs</b> : au moins une dizaine de participants	41
- <b>Espace du jeu</b> : l'espace dans lequel le jeu va se dérouler doit présenter la forme d'un rectangle assez grand pour que les éperviers puissent fuir de la chouette effraie et les deux camps pour les éperviers (de chaque côté du terrain)	50
<b>Déroulement du jeu</b> :	65
<b>Objectif</b> : la chouette effraie est au milieu de son territoire de chasse. Les éperviers sont dans leurs camps, de chaque côté du rectangle. La chouette espère tous les attraper, elle a gagné quand il n'en reste plus.	79
	91
	94
	108
	122
	131

<b>Explications</b> : la <u>chouette</u> effraie lance l'alerte (« <u>éperviers</u> , sortez ! ») ou effectue un geste (pour éviter de <u>crier</u> ), afin de lâcher ses <u>proies</u> . Le but pour les <u>proies</u> est de traverser d'un bout à l'autre le terrain sans se faire prendre. Les personnes qui se font attraper sont exclues. <u>Plusieurs</u> traversées du terrain sont effectuées jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'un <u>épervier</u> .	142
Pour plus de <u>coopération</u> , on peut proposer aux <u>éperviers</u> de <u>choisir</u> un « chef » qu'il faudra amener à la <u>victoire</u> . Les <u>éperviers</u> le <u>choisissent</u> en secret. Durant la partie, ils s'arrangeront pour que le chef réussisse toujours à traverser sans se faire attraper.	159
Si le chef est vainqueur, tous les <u>éperviers</u> auront gagné et le chef devient alors prédateur. Il est possible de mettre sur le terrain des zones de repos pour les <u>éperviers</u> . Pour cela, disposer <u>plusieurs</u> cerceaux dans la zone de chasse qui deviendront des zones de repos où les <u>éperviers</u> pourront se mettre à l'abri un bref instant (quelques secondes).	174
	186
	192
	206
	221
	234
	249
	264
	276
	291
	294

## Entraînement à la fluence (19)

### **I) Pour m'entraîner à la fluence, je dois lire le plus vite de syllabes possible en 1 min !**

- 1) Papa ou maman met le chronomètre en route
- 2) Je lis les syllabes sans m'arrêter
- 3) 1 min STOP !
- 4) Papa ou maman regarde le nombre de syllabes que j'ai lues, le nombre d'erreurs et les note dans le tableau ci-dessous :

	Exemple	22/03	23/03	25/03	26/03				
<b>Nombre de syllabes lues (1)</b>	A 1 min, j'ai lu 69 syllabes								
<b>Nombre d'erreurs (2)</b>	J'ai fait 4 erreurs								
<b>(1) - (2)</b>	69 - 4 = 65								

## CHRONO - SYLLABES (19)

res - rec - per - mer - ver - nef - cep - ex - mel - tex - quel - sep	12
---	----

### **II) Pour m'entraîner à la fluence, je dois lire le plus vite de mots possible en 1 min !**

- 1) Papa ou maman met le chronomètre en route
- 2) Je lis les mots sans m'arrêter
- 3) 1 min STOP !
- 4) Papa ou maman regarde le nombre de mots que j'ai lus, le nombre d'erreurs et les note dans le tableau ci-dessous



### III) Pour m'entraîner à la fluence, je dois lire le plus vite de mots possible en 1 min !

1) Papa ou maman met le chronomètre en route

2) Je lis le texte sans m'arrêter

3) 1 min STOP !

4) Papa ou maman regarde le nombre de mots que j'ai lus, le nombre d'erreurs et les note dans le tableau ci - dessous

	Exemple	22/03	23/03	25/03	26/03				
<b>Mots lus (1)</b>	A 1 min, j'ai lu 69 syllabes								
<b>Erreurs (2)</b>	J'ai fait 4 erreurs								
<b>(1) - (2)</b>	69 - 4 = 65								

### CHRONO - TEXTE (19)

L'épervier (jeu d'extérieur)	3
- <b>Matériel</b> : des foulards, une craie, des cerceaux	7
Attacher un foulard à la ceinture des éperviers. Le prédateur attrapera sa proie par le foulard pour éviter les chutes et les contestations.	21
- <b>Joueurs</b> : des éperviers (les proies) et le prédateur (la chouette effraie)	30
- <b>Nombre de joueurs</b> : au moins une dizaine de participants	41
- <b>Espace du jeu</b> : l'espace dans lequel le jeu va se dérouler doit présenter la forme d'un rectangle assez grand pour que les éperviers puissent fuir de la chouette effraie et les deux camps pour les éperviers (de chaque côté du terrain)	50
<b>Déroulement du jeu</b> :	65
<b>Objectif</b> : la chouette effraie est au milieu de son territoire de chasse. Les éperviers sont dans leurs camps, de chaque côté du rectangle. La chouette espère tous les attraper, elle a gagné quand il n'en reste plus.	79
	91
	94
	108
	122
	131

<b>Explications</b> : la chouette effraie lance l'alerte (« éperviers, sortez ! ») ou effectue un geste (pour éviter de crier), afin de lâcher ses proies. Le but pour les proies est de traverser d'un bout à l'autre le terrain sans se faire prendre. Les personnes qui se font attraper sont exclues. Plusieurs traversées du terrain sont effectuées jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'un épervier.	142 159 174 186 192
Pour plus de coopération, on peut proposer aux éperviers de choisir un « chef » qu'il faudra amener à la victoire. Les éperviers le choisissent en secret. Durant la partie, ils s'arrangeront pour que le chef réussisse toujours à traverser sans se faire attraper.	206 221 234
Si le chef est vainqueur, tous les éperviers auront gagné et le chef devient alors prédateur. Il est possible de mettre sur le terrain des zones de repos pour les éperviers. Pour cela, disposer plusieurs cerceaux dans la zone de chasse qui deviendront des zones de repos où les éperviers pourront se mettre à l'abri un bref instant (quelques secondes).	249 264 276 291 294