



Rapidomo ... Rapidomo ... Rapidomo ...

Pour réussir le blason Orange je dois lire cette liste de mots en moins de 20 secondes.

(Il y a six listes différentes pour chaque niveau. Si je rate une fois je dois changer de liste en lançant le dé)

A chaque fois que j'ai une faute à un mot je rajoute une seconde de pénalité à ajouter au temps final

Liste A

théorème

typhoïde

poussièreuse

isotherme

démographie

liquéfaction

diacoustique

affectivité

criminogène

dépareillé

Pour faire cet atelier il faut au moins 3 élèves : un joueur, un chronométrateur, un ou deux vérificateurs qui vérifient que le lecteur ne fait pas de faute.



Une fois que j'ai essayé, je change de rôle et un autre élève essaye. Je dois faire attention à ne pas parler trop fort et à rester calme.



Rapidomo ... Rapidomo ... Rapidomo ...

Pour réussir le blason orange je dois lire cette liste de mots en moins de 20 secondes.

(Il y a six listes différentes pour chaque niveau. Si je rate une fois je dois changer de liste en lançant le dé)

A chaque fois que j'ai une faute à un mot je rajoute une seconde de pénalité à ajouter au temps final

Liste B

misanthropique

photomacrographie

triglycérade

sapropèle

mandibulaire

saponifiable

turbinage

porphyre

essartage

cracovienne

Pour faire cet atelier il faut au moins 3 élèves : un joueur, un chronométrateur, un ou deux vérificateurs qui vérifient que le lecteur ne fait pas de faute.



Une fois que j'ai essayé, je change de rôle et un autre élève essaye. Je dois faire attention à ne pas parler trop fort et à rester calme.



Rapidomo ... Rapidomo ... Rapidomo ...

Pour réussir le blason orange je dois lire cette liste de mots en moins de 20 secondes.

(Il y a six listes différentes pour chaque niveau. Si je rate une fois je dois changer de liste en lançant le dé)

A chaque fois que j'ai une faute à un mot je rajoute une seconde de pénalité à ajouter au temps final

## Liste C

manuterge

haliotide

pulmonaire

hallucinoze

tringle

oléagineuse

triptongue

oligothérapie

handicapant

insubmersible

Pour faire cet atelier il faut au moins 3 élèves : un joueur, un chronométreur, un ou deux vérificateurs qui vérifient que le lecteur ne fait pas de faute.



Une fois que j'ai essayé, je change de rôle et un autre élève essaye. Je dois faire attention à ne pas parler trop fort et à rester calme.



Rapidomo ... Rapidomo ... Rapidomo ...

Pour réussir le blason orange je dois lire cette liste de mots en moins de 20 secondes.

(Il y a six listes différentes pour chaque niveau. Si je rate une fois je dois changer de liste en lançant le dé)

A chaque fois que j'ai une faute à un mot je rajoute une seconde de pénalité à ajouter au temps final

Liste D

dénoyauter

diathermie

mustélide

galéopithèque

Karatéka

Mimétisme

Majordome

Estampillage

Juridiction

Néonisme

Pour faire cet atelier il faut au moins 3 élèves : un joueur, un chronométreur, un ou deux vérificateurs qui vérifient que le lecteur ne fait pas de faute.



Une fois que j'ai essayé, je change de rôle et un autre élève essaye. Je dois faire attention à ne pas parler trop fort et à rester calme.



## Rapidomo ... Rapidomo ... Rapidomo ...

Pour réussir le blason orange je dois lire cette liste de mots en moins de 20 secondes.

(Il y a six listes différentes pour chaque niveau. Si je rate une fois je dois changer de liste en lançant le dé)

A chaque fois que j'ai une faute à un mot je rajoute une seconde de pénalité à ajouter au temps final


**Liste E**


Homéopathie

Commutateur

Didascalie

Marathonien

Atmosphérique

Épervière

Fibroscope

Mégalopole

Névropathe

Jujubier

Pour faire cet atelier il faut au moins 3 élèves : un joueur, un chronométrateur, un ou deux vérificateurs qui vérifient que le lecteur ne fait pas de faute.



Une fois que j'ai essayé, je change de rôle et un autre élève essaye. Je dois faire attention à ne pas parler trop fort et à rester calme.



Rapidomo ... Rapidomo ... Rapidomo ...

Pour réussir le blason orange je dois lire cette liste de mots en moins de 20 secondes.

(Il y a six listes différentes pour chaque niveau. Si je rate une fois je dois changer de liste en lançant le dé)

A chaque fois que j'ai une faute à un mot je rajoute une seconde de pénalité à ajouter au temps final

Liste F

Moléculaire

Luciférine

Cupulifère

Indissoluble

Obturateur

Judicature

Burgrave

Paléogène

Acidocétose

Hydrophile

Pour faire cet atelier il faut au moins 3 élèves : un joueur, un chronométreur, un ou deux vérificateurs qui vérifient que le lecteur ne fait pas de faute.



Une fois que j'ai essayé, je change de rôle et un autre élève essaye. Je dois faire attention à ne pas parler trop fort et à rester calme.