

ENTRAINEMENT A LA LECTURE



E

La mare aux crocodiles

En EPS, nous jouons à la mare aux crocodiles.

Voici la règle.

1. L'arbitre trace un cercle d'au moins quinze pas de diamètre pour faire la mare aux crocodiles. Un peu plus loin, il dessine un petit carré pour représenter le camion des chasseurs.

8

11

20

29

39

42

2. Il partage la classe en deux équipes égales : les crocodiles dans la mare et les chasseurs autour avec deux ballons.

51

60

62

3. Au signal, les chasseurs tirent sur les crocodiles, sans entrer dans la mare. Chaque crocodile touché est éliminé et va dans le camion. Mais attention !

70

78

87

– Un crocodile touché par un rebond du ballon n'est pas éliminé.

96

98

– Quand un ballon reste dans la mare, un chasseur va le chercher mais il tire quand il est sorti de la mare.

108

120

4. La chasse dure deux minutes au bout desquelles on compte les points (un point par crocodile touché).

128

137

Puis on inverse les équipes.

5. L'équipe gagnante est celle qui marque le plus de points.

142

151

152

Compréhension

① De quel type de texte s'agit-il ?

② A quoi correspondent les numéros ?

③ Explique le jeu avec tes propres mots.

Gamme de lecture

Je lis des mots rapidement et sans erreur
compter - un camion - un diamètre - loin -
desquelles - la chasse - un rebond - la mare -
placer - le signal - sans - les points - deux -
éliminer - au bout - inverser - gagnant

Fluence (texte)

Je lis le texte avec fluidité (mots lus en 1 minute)

--	--	--	--

➡ J'ai réussi à lire mon texte en : 1 ____ ' ____ 2 ____ '

ENTRAINEMENT A LA LECTURE



F

Une aventure d'Aristote

Aristote était un chaton tout blanc, malicieux et audacieux dans l'étrange et vieille petite maison de Bella Donna, une gentille sorcière. Dès son arrivée, Aristote est monté sur le toit et a dégringolé dans la cheminée. Il est arrivé dans une pluie de suie sur le feu. Il n'était plus tout blanc mais noir comme un chapeau de sorcière.

Il y eut pas mal de ménage à faire après tout ça. À l'aide d'un grand balai qui se trouvait dans un coin de la cuisine, Bella Donna nettoya la suie qui s'était déposée un peu partout. Puis elle arrangea le feu et le ralluma. Elle fit chauffer ensuite de l'eau sur la flamme et, quand elle fut assez chaude, la versa dans une grande bassine en fer-blanc. Pour finir, elle attrapa Aristote et le trempa dans l'eau, elle le frotta, le savonna puis le rinça. Aristote ne savait trop ce qu'il devait penser de tout ça. Comme tous les chats, il n'aimait pas être sale et il était bien content de retrouver son pelage blanc. Mais il avait horreur de l'eau. Pourtant, quand après l'avoir bien frotté et séché, Bella Donna l'installa devant un plat de viande, il fut certain que sa nouvelle propriétaire ne lui voulait pas de mal.

8
16
24
34
45
56
59
72
83
92
102
112
121
130
139
148
158
169
178
186
195
204
210

Compréhension

- ① Où se passe l'histoire ?
- ② Quels sont les personnages ?
- ③ Qu'est-il arrivé à Aristote ?
- ④ Qu'a fait Bella Donna ?

Gamme de lecture

Je lis des mots rapidement et sans erreur
malicieux - étrange - chauffer - attraper - son pelage - une propriétaire - de la viande - certain - nouvelle - tremper - le feu - la suie - la flamme - comme - ménage - rallumer

Fluence (texte)

Je lis le texte avec fluidité (mots lus en 1 minute)

--	--	--	--

➡ J'ai réussi à lire mon texte en : 1 ____ ' ____ 2 ____ '