

Atelier 1



**Allo ?**

Chaque lecteur lit (pour lui-même) le texte avec un chuchoteur (les membres du groupe lisent donc en même temps).

De 2 à 4 lecteurs



Atelier 2



**Chacun sa ligne !**

Le lecteur 1 lit la première ligne du texte.

Le lecteur 2 suit des yeux et lit la deuxième ligne.

Le lecteur 3 suit des yeux et lit la troisième ligne.

Et ainsi de suite...

De 2 à 4 lecteurs (possibilité de former des binômes au sein du groupe)



## Atelier 3

**Plus fort, moins fort**

Le lecteur 1 lit :

- la ligne 1 en chuchotant
- la ligne 2 normalement
- la ligne 3 en criant.

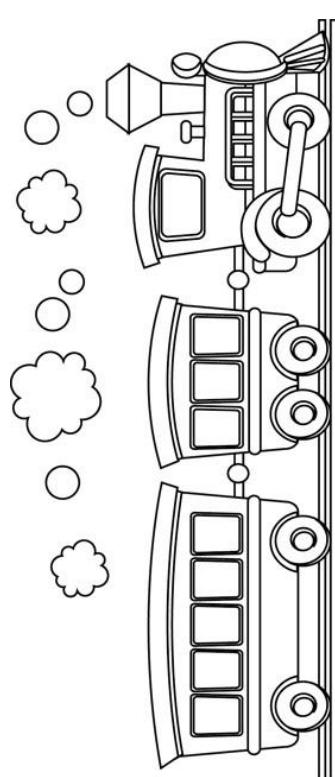
Puis c'est au tour du lecteur 2, avec les lignes 4, 5, 6.

Et ainsi de suite...

De 2 à 4 lecteurs (possibilité de former des binômes au sein du groupe)



## Atelier 4

**Suis-moi !**

Le lecteur 1 commence la lecture de la page à haute voix.

Le lecteur 2 suit des yeux.

Le lecteur 1 s'arrête soudain, n'importe où.

Le lecteur 2 continue la lecture à l'endroit où s'était arrêté le lecteur 1.

Et ainsi de suite...

De 2 à 4 lecteurs (possibilité de former des binômes au sein du groupe)



## Atelier 5

Ma grand-mère a un perroquet. Il s'appelle Toto, quel nom idiot.  
Un jour, je lui dis :  
« Pauvre Toto, qu'est-ce que tu dois t'enquiquiner dans ta trouasse cage !

**Le mot ajouté**

Le lecteur 1 lit 3 lignes en ajoutant volontairement un mot de son choix, n'importe où dans les 3 lignes. Le lecteur 1 s'arrête au bout des 3 lignes.

Le lecteur 2 suit des yeux, attend que le lecteur 1 ait lu ses 3 lignes, et énonce le mot ajouté :

« Tu as ajouté le mot ... »

A son tour, le lecteur 2 lit 3 lignes en ajoutant volontairement un mot de son choix.

Et ainsi de suite...

De 2 à 4 lecteurs (possibilité de former des binômes au sein du groupe)



## Atelier 6

Ma grand-mère a un perroquet. Il s'appelle Toto, quel nom idiot. Un jour, je lui dis :  
« Pauvre Toto, qu'est-ce que tu dois t'enquiquiner dans ta cage ! Tiens, j'ouvre la porte, fleur

**Le mot remplacé**

Le lecteur 1 lit 3 lignes en remplaçant volontairement un mot par un autre. Le lecteur 1 s'arrête au bout des 3 lignes.

Le lecteur 2 suit des yeux, attend que le lecteur 1 ait lu ses 3 lignes, et énonce le mot remplacé :

« Tu as remplacé le mot ... »

A son tour, le lecteur 2 lit 3 lignes en remplaçant volontairement un mot par un autre.

Et ainsi de suite...

De 2 à 4 lecteurs (possibilité de former des binômes au sein du groupe)



## Atelier 7

**Oubli !**

Le lecteur 1 lit 3 lignes en oubliant volontairement un mot, n'importe lequel. Le lecteur 1 s'arrête au bout des 3 lignes.

Le lecteur 2 suit des yeux, attend que le lecteur 1 ait lu ses 3 lignes, et énonce le mot oublié à la fin des 3 lignes :

« Tu as oublié le mot ... »

A son tour, le lecteur 2 lit 3 lignes en oubliant volontairement un mot.

Et ainsi de suite...

De 2 à 4 lecteurs (possibilité de former des binômes au sein du groupe)



## Atelier 8

**Le crayon gênant**

Le lecteur 1 dépose un crayon n'importe où sur la page.

Le lecteur 2 doit lire le texte en identifiant les mots partiellement cachés.

Le lecteur 3, qui a le texte complet sous les yeux, peut aider le lecteur 1 s'il n'arrive pas à déchiffrer un mot caché par le crayon.

Puis c'est au tour du lecteur 2 de déposer un crayon et ainsi de suite.

De 2 à 4 lecteurs (possibilité de former des binômes au sein du groupe)

Ma grand-mère a un perroquet. Il s'appelle Toto, quel nom idiot. Un jour, je lui dis : « Pauvre Toto, qu'est-ce que tu dois faire pour que je t'aimerai dans ta cage ! Tiens, j'ouvre la porte, barre-toi, va rejoindre tes copains Amazonie. » Non, mais t'es matou ! répond Toto. Je connais pas le chemin, moi. Au premier tournant, je suis sûr de me paumer.



## Atelier 9

**Qui prend le commandement ?**

Le lecteur 1 commence la lecture de la page à haute voix.

Les autres lecteurs suivent des yeux.

Quand il le souhaite, le lecteur 2 continue la lecture à voix haute et donc en prend le contrôle. Le lecteur 1 qui lisait à voix haute se tait alors.

Et c'est au tour du lecteur 3 de prendre le commandement quand il le souhaite.

Et ainsi de suite...

De 2 à 4 lecteurs (possibilité de former des binômes au sein du groupe)



## Atelier 10

**Pas d'accent !**

Le lecteur 1 lit en sautant systématiquement les mots qui ont un accent.

Le lecteur 2 prend le relai quand le lecteur 1 tombe dans un piège (a lu un mot accentué).

Et ainsi de suite...

NB : Si le lecteur ne se trompe pas, il s'arrête au bout de 4 lignes et le lecteur suivant continue la lecture.

De 2 à 4 lecteurs (possibilité de former des binômes au sein du groupe)



## Atelier 11

**Mémoire**

Le lecteur 1 lit 3 lignes, en sautant volontairement un mot. Le lecteur 1 s'arrête.

Le lecteur 2 n'a pas le texte sous les yeux. Lorsque le lecteur 1 s'arrête, le lecteur 2 doit retrouver, de mémoire, le mot oublié : **« Tu as oublié le mot . . . »**

Ensuite le lecteur 2 lit 3 lignes et ainsi de suite...

De 2 à 4 lecteurs (possibilité de former des binômes au sein du groupe)



## Atelier 12

## Lette « P »

Ma grand-mère a un perroquet. Il s'appelle Toto, quel nom idiot.  
Un jour, je lui dis :  
**« Pauvre Toto, qu'est-ce que tu dois t'enquiquiner dans ta cage !**  
Tiens, j'ouvre la porte, barre-toi, va rejoindre tes copains en Amazonie.  
- Non, mais t'es marteau ! répond Toto. Je connais pas le chemin, moi.

**Lis une ligne (1)**

Le lecteur 1 demande au lecteur 2 de lire une ligne commençant par une certaine lettre :

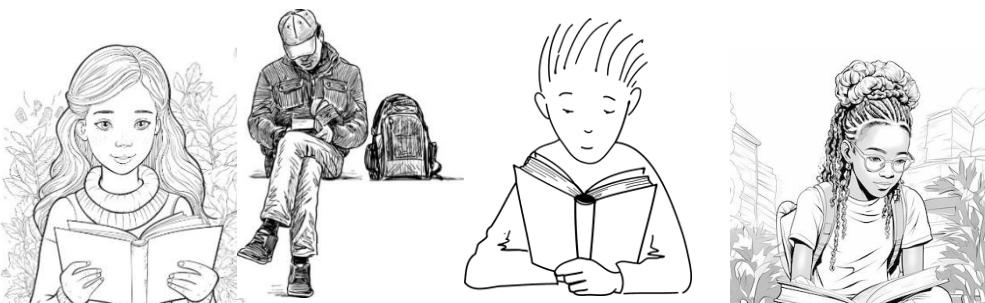
**« Trouve une ligne qui commence par la lettre . . . »**

Puis c'est au tour du lecteur 2 de demander au lecteur 1 de lire une ligne commençant par une certaine lettre.

Et ainsi de suite...

De 2 à 4 lecteurs (possibilité de former des binômes au sein du groupe)



<p><b>Atelier 13</b></p> <p><b>Lette « s »</b></p> <p>Ma grand-mère a un perroquet. Il s'appelle Toto, quel nom idiot.  <b>Un jour, je lui dis :</b>    « Pauvre Toto, qu'est-ce que tu dois t'enquiquiner dans ta cage !    Tiens, j'ouvre la porte, barre-toi, va rejoindre tes copains en Amazonie.    - Non, mais t'es marteau ! répond Toto. Je connais pas le chemin, moi.</p>	<p><b>Lis une ligne (2)</b></p> <p>Le lecteur 1 demande au lecteur 2 de lire une ligne se terminant par une certaine lettre :</p> <p>« Trouve une ligne qui se termine par la lettre .... »</p> <p>Puis c'est au tour du lecteur 2 de demander au lecteur 1 de lire une ligne se terminant par une certaine lettre.</p> <p>Et ainsi de suite...</p> <p>De 2 à 4 lecteurs (possibilité de former des binômes au sein du groupe)</p> 
--	--

<p><b>Atelier 14</b></p> 	<p><b>La ligne sautée</b></p> <p>Le lecteur 1 lit. Il saute volontairement une ligne et continue de lire. Le lecteur 2 doit alors arrêter le lecteur 1 et lui signaler qu'il a sauté une ligne. Le lecteur 2 lit alors la ligne sautée :</p> <p>« Tu as sauté cette ligne : ..... »</p> <p>Puis le lecteur 2 continue la lecture, et à un moment donné saute aussi volontairement une ligne.</p> <p>Et ainsi de suite...</p> <p>De 2 à 4 lecteurs (possibilité de former des binômes au sein du groupe)</p> 
--	--

## Atelier 15

**Cherche un son**

Chaque lecteur à tour de rôle montre et énonce un mot du texte qui contient un son donné (voir la carte jointe).

Le jeu s'arrête quand on ne trouve plus de mot.

De 2 à 4 lecteurs (possibilité de former des binômes au sein du groupe : chaque binôme prend alors une carte son)



## Atelier 16

Un jour, je lui dis :  
 « Pauvre **Toto**, qu'est-ce que tu dois t'enquiquiner dans ta cage !  
 Tiens, j'ouvre la porte, barre-toi, va rejoindre tes copains en Amazonie.  
 - Non, mais t'es **marteau** ! répond Toto. Je connais pas le chemin, moi.

**Cherche les rimes**

Chaque lecteur à tour de rôle montre et énonce deux mots du texte qui riment.

Exemples :

- « **Toto** » et « **marteau** »
- « **copains** » et « **chemin** »
- etc...

Le jeu s'arrête quand on ne trouve plus de mots.

De 2 à 4 lecteurs (possibilité de former des binômes au sein du groupe)



## Atelier 17

**Grand balayage !**

Le lecteur 1 lit le premier et le dernier mot de chaque ligne à voix haute.

Le lecteur 2 suit des yeux.

Le lecteur 1 s'arrête, là où il veut.

Le lecteur 2 montre et lit le mot où le lecteur 1 s'est arrêté.

Puis le lecteur 2 prend la main.

Et ainsi de suite...

De 2 à 4 lecteurs

(possibilité de former des binômes au sein du groupe)



## Atelier 18

**Pêche à l'alphabet**

Le lecteur 1 trouve dans la page un mot commençant par la lettre « a ».

Le lecteur 2 trouve dans la page un mot commençant par la lettre « b ».

Puis le lecteur 3 trouve dans la page un mot commençant par la lettre « c ».

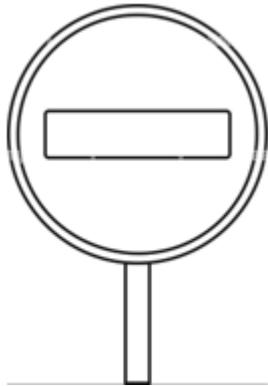
Et ainsi de suite...

Le jeu s'arrête quand on ne trouve plus de mot.

De 2 à 4 lecteurs (possibilité de former des binômes au sein du groupe)



## Atelier 18

**La ligne interdite**

Les lecteurs conviennent entre eux que l'on ne lira pas une ligne lorsqu'elle contient un certain type de mots.

Exemples : les prénoms, les vêtements, les jours de la semaine...

Le lecteur 1 lit. Au lieu de lire la ligne interdite, il agite une clochette.

Le lecteur 2 suit des yeux et poursuit la lecture.

Et ainsi de suite...



De 2 à 4 lecteurs (possibilité de former des binômes au sein du groupe)

**Carte « Cherche un son »**

Cochez le son que vous allez chercher.

[i]	comme dans « pile », « pyjama »...	[ɛ]	comme dans « timbre », « peinture », « main »...
[a]	comme dans « arbre », « bateau »...	[o]	comme dans « olive », « landau », « château »...
[e]	comme dans « école », « ranger »...	[ã]	comme dans « jambe », « dimanche », « argent »...
[ø]	comme dans « heureux », « joyeux »...	[ɔ]	comme dans « montagne », « pompier »...
[u]	comme dans « poulet », « bijou »...		