

## SEMAINES 5 et 6

Jeu à proposer aux élèves une fois que les 32 mots du thème ont été découverts

**Activités :**

Fluence / Dénomination rapide

**Objectifs :** consolider les apprentissages des 4 semaines précédentes

**Matériel :**

3 planches de fluence

La feuille de notation

**Fluence / Dénomination rapide**

Atelier guidé par l'enseignant(e).

Au terme de la semaine, tous les élèves de la classe ont participé à l'atelier en présence de l'enseignant(e).

**But du jeu :** Etre le plus rapide

**Règle du jeu :**

L'élève doit nommer en un temps donné le plus d'images possible de la planche qui lui est proposée (utilisation d'un minuteur).

Une fiche de scores peut être établie par élève pour noter les progrès et se donner des objectifs.

**Variante :** L'élève doit nommer un nombre d'images donné le plus rapidement possible (utilisation d'un chronomètre).

Une fiche de scores et/ou un graphique peuvent être utilisés pour noter les scores.