**DES JEUX POUR TRAVAILLER LA FLUENCE**

1. **Lucky Luke des lettres, des syllabes, des phonèmes ou des mots**

Le principe de jeu est celui de la rapidité. Les élèves sont interrogés sur ce qu’ils connaissent ce qui permet d’améliorer leur mémorisation et de travailler les habiletés liées au décodage.

Une montée en puissance se met en place tout au long de l’année partir du connu vers le moins connu.

Les élèves sont amenés à lire de plus en plus rapidement. Il est important de travailler chacun des supports évoqués ci-dessous de manière spécifique et de préciser aux élèves que tous ces jeux vont leur permettre de lire de plus en plus vite. Il est aussi important de proposer le même type de contenu plusieurs fois afin que les élèves se rendent compte qu’ils progressent (et vous aussi !!). Pour différencier, vous pouvez proposer aux élèves qui ont le moins de facilités de préparer ces supports en classe, en APC, avec votre aide, puis chez eux ou seuls.

Les élève savent comment les tours de parole sont organisés, de rang en rang, de l’avant vers l’arrière, et inversement. Celui qui lit reste debout celui qui n’y parvient pas s’assoit. Le but est d’être le dernier. La différenciation permet de laisser une chance à tous.

SUPPORT :

Au tableau, sont écrits 5 à 10 lettres différentes / 5 ou 6 syllabes différentes/ 5 ou 6 phonèmes différents/ 5 ou 6 mots différents/ Un paragraphe connu et préparé…

VARIABLES :

Les contenus évoluent suivant ce qui est travaillé. La proximité phonémique est plus ou moins importante, le nombre d’items…

Au départ, les élèves lisent les propositions puis progressivement ils vont être amenés lors de séances supplémentaires à produire des syllabes, des mots contenant la commande passée par l’enseignant-e, c’est-à-dire contenant le phonème demandé/ à la place demandée…