

LECTURE AU CYCLE II

Labyssons

Principe de ces jeux

Les labyrinthes qu'ils soient d'images ou de mots peuvent permettre d'imaginer une foule de situations-problèmes.

On pourra tout à loisir les faire évoluer, ou même de proposer aux enfants d'en concevoir d'autres et de les faire essayer à leurs camarades.

Il s'agit de se déplacer horizontalement ou verticalement en respectant une consigne d'ordre phonologique (se déplacer dans les cases contenant le même phonème), orthographique (se déplacer dans les cases contenant le même graphème) ou morphosyntaxique (utiliser les cases du même genre ou du même nombre).

Voici quelques exemples :

Trouver l'entrée

Trouver la sortie

Le prisonnier

..... ;


LECTURE AU CYCLE II

Labyssons

Chercher l'entrée

Consigne n° 1 :

La girafe doit traverser le labysson en ne rencontrant que des mots contenant le son [F].
Quand tu auras trouvé la case départ, trace son chemin.

	Un bélier	Du fromage	Un chat	Une chèvre	Du savon
	Un buffle	Un phoque	Un chien	Une pomme	Un poisson
	Une souris	Un perroquet	Un moineau	Un flamand	Une fusée
	Un coffre	Un rat	Une frite	Une fourmi	Un phare
	Un fauteuil	Une fenêtre	Une flûte	Une vache	ARRIVEE

Consigne n° 2 :

Le coq doit traverser le labysson en ne rencontrant que des mots contenant une ou plusieurs lettres de son nom. Quand tu auras trouvé la case départ, trace son chemin.

	Un hamster	Un taureau	Un bélier	Un lapin	Un agneau
	Un âne	Un canard	Un écureuil	Un bouquetin	Un blaireau
	Un mulet	Un cochon	Un sanglier	Un phoque	Un daim
	Un canari	Un perroquet	Un aigle	Une antilope	Un renne
	Une pintade	Un renard	Un okapi	Un dromadaire	ARRIVEE


LECTURE AU CYCLE II

Labyssons

Le prisonnier


Consigne n° 1 :

Le coccinelle veut sortir du labysson en rencontrant les noms féminins. Trace son chemin.

loup	renard	lion	lapin	agneau
biche	antilope	belette	jument	panthère
abeille	agneau		girafe	daim
poule	vache	souris	loutre	marmotte
ours	phoque	pingouin	dromadaire	ARRIVEE

Consigne n°2 :

Le chat veut sortir du labysson en passant par les cases dans lesquelles on entend le son [o]. Trace son chemin.

Un loup	Un radeau	Un vélo	Un lapin	Un biberon
Un agneau	Un manteau	Un landau	Une jument	Une panthère
Un cargo	Une biche		Une girafe	Un daim
Une automobile	Un lavabo	Un fauteuil	Une loutre	Un bouton
Un ours	Une éponge	Une moto	Un haricot	ARRIVEE