

Textes pour la thérapie (séances & domicile): les mots cibles apparaissent ici en couleur, mais les feuilles ont été imprimées en noir et blanc pour la thérapie en présentiel ainsi que pour le travail à domicile (ce qui donnait une couleur grisée aux mots cibles).

Histoire 1 :

Le sorcier n'a pas sommeil car il a dormi	10
toute la journée ! Ce soir, il a rendez-vous	18
avec les membres de sa tribu pour un	26
mystérieux circuit au son des flûtes . Mais	33
dans son sommeil , il a oublié s'il doit les	43
trouver au stade de son quartier ou au	50
jardin des plantes ... Quelle cloche !	55

Date : Nb erreurs : Tps :

Date : Nb erreurs : Tps :

Date : Nb erreurs : Tps :

Date : Nb erreurs : Tps :

Date : Nb erreurs : Tps :

Date : Nb erreurs : Tps :

Histoire 3 :

La tribu est rassemblée. Le portail s'ouvre,	8
les cloches sonnent, les flûtes jouent. Le	15
chef des sorciers , assis sur son trône à	23
l'ombre d'un palmier , va lancer une flèche ,	32
peut-être deux flèches pour arrêter les	38
cloches . Pas facile de viser depuis son	45
trône , entouré de plantes géantes !	50

Date : Nb erreurs : Tps :

Histoire 2 :

Toute la tribu de sorciers se retrouve en fin	9
de journée . Mais le rendez-vous n'est ni au	18
stade , ni au jardin des plantes : il est devant	27
le portail du quartier des palmiers ! Le	34
portail est vert, comme les palmiers !	40
Impossible de se tromper même si on a	48
vraiment sommeil ...	50

Date : Nb erreurs : Tps :

Date : Nb erreurs : Tps :

Date : Nb erreurs : Tps :

Date : Nb erreurs : Tps :

Date : Nb erreurs : Tps :

Date : Nb erreurs : Tps :

Histoire 4 :

Les flûtes jouent encore, mais la flèche du	8
chef a arrêté les cloches . Tous les habitants	16
du quartier regardent les sorciers suivre	22
leur étrange circuit entre les palmiers et les	30
plantes . Des canards et des canes les	37
observent aussi. Ils n'ont plus sommeil : ils	45
ont eu peur des flèches !	50

Date : Nb erreurs : Tps :

Date : Nb erreurs : Tps :
 Date : Nb erreurs : Tps :
 Date : Nb erreurs : Tps :
 Date : Nb erreurs : Tps :
 Date : Nb erreurs : Tps :
 Date : Nb erreurs : Tps :

Date : Nb erreurs : Tps :
 Date : Nb erreurs : Tps :
 Date : Nb erreurs : Tps :
 Date : Nb erreurs : Tps :
 Date : Nb erreurs : Tps :
 Date : Nb erreurs : Tps :

Histoire 5 :

Soudain, une cane se cache derrière une	7
plante. Une autre cane court vers le portail	15
en direction du stade... C'est la panique en	24
cette fin de journée et on n'entend plus les	34
flûtes à cause des canes. La tribu, elle,	42
continue son circuit en tournant autour du	50
trône et des palmiers.	54

Date : Nb erreurs : Tps :
 Date : Nb erreurs : Tps :
 Date : Nb erreurs : Tps :
 Date : Nb erreurs : Tps :
 Date : Nb erreurs : Tps :
 Date : Nb erreurs : Tps :

Histoire 6 :

Soudain, il n'y a plus ni flûte, ni cloche... Le	11
silence est total dans le quartier en cette fin	20
de journée. Le chef des sorciers se lève de	29
son trône, montre le portail, puis lance une	37
dernière flèche vers le stade. La tribu	44
poursuit alors son circuit vers le stade et	52
soudain toutes les canes disparaissent...	57

Date : Nb erreurs : Tps :
 Date : Nb erreurs : Tps :
 Date : Nb erreurs : Tps :
 Date : Nb erreurs : Tps :
 Date : Nb erreurs : Tps :
 Date : Nb erreurs : Tps :

