AlphaJeux

Des jeux pour soutenir l'apprentissage du français auprès des adultes

Mixmo

Posté dans : https://alphajeux.be/outils/tous-les-jeux/article/mixmo

Notice

Descriptif	Former des mots, à partir de lettres, qui s'entrecroisent à la façon de mots croisés.
Auteur(s)	Julien Faubet, Sylvain Hatesse
Editeur	Asmodee
Niveaux	Ecriture 3 - FLE 3 - Lecture 3
Durée	50'
Objectifs pédagogiques	Elargissement lexical écrit - Orthographe
Nombre de joueurs	Maximum 14
Ressource Alpha-Jeux	Avec ressource

Ressource Alpha Jeu, version adaptée aux apprenants

Matériel

Les lettres du jeu Mixmo, sans les cartes « bandit »
(sauf éventuellement pour un niveau plus élevé, avec par exemple des thèmes vus au cours).

Géométrie

Chaque apprenant doit avoir assez d'espace sur la table pour pouvoir disposer ses lettres.

Déroulement

1. Le jeu commence comme prévu dans la règle du jeu : chaque participant prend 6 jetons et essaie de former un mot ou plusieurs qui s’entrecroisent.
2. Au bout d’un temps qui permet à tout le monde de réfléchir, on fait un tour en notant au tableau les mots qui ont été trouvés par chaque apprenant.
3. Chacun reprend alors deux autres jetons et le jeu continue ainsi tant qu’il y a des jetons.
4. Il existe des jetons « jokers » qui remplacent n’importe quelle lettre de l’alphabet…

Voir en ligne : la règle en vidéo

Documents

https://alphajeux.be/IMG/pdf/mixmo.pdf

https://alphajeux.be/IMG/pdf/mixmo_2014.pdf

Copyright © 2014, AlphaJeux.