

# AlphaJeux

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



## Le Lynx

Posté dans : <http://www.alphajeux.be/outils/tous-les-jeux/article/le-lynx>

### Notice

Descriptif	Jeu de rapidité et de discrimination visuelle où il faut retrouver le plus rapidement possible des objets parmi un ensemble de 300 éléments.
Auteur(s)	
Editeur	Educa
Niveaux	Tous
Durée	45'
Objectifs pédagogiques	Discrimination auditive - Discrimination visuelle - Elargissement lexical oral - Expression orale
Nombre de joueurs	Maximum 14
Ressource Alpha-Jeux	Avec ressource

### Ressource Alpha Jeux

#### Matériel

- Sélectionner, parmi les 300 cartes, des images en fonction d'une thématique ou du niveau du groupe.
- prévoir un chronomètre.

#### Géométrie

En 2 équipes puis en grand groupe

#### Déroulement

1. Chaque équipe, à son tour, a 2 minutes pour nommer puis placer le plus d'images possible sur le plateau de jeu.  
On compte le nombre d'images placées et on les retire une à une en les nommant

collectivement.

2. Chacun, à son tour, pioche une image sans la montrer et demande « où est ... »  
Le 1er qui trouve l'objet sur le plateau remporte l'image.

## **Prolongement phonologique possible**

### **Matériel**

Le formateur prépare 2 enveloppes avec des cartes, en fonction des 2 sons à travailler.

### **Géométrie**

En 2 équipes

### **Déroulement**

1. Chaque équipe prend une enveloppe et dénomme ce qu'elle contient, trouve le son commun à tous les mots.
2. Une équipe place ses cartes en les nommant, l'autre équipe doit trouver le son commun, puis c'est au tour de l'autre équipe.

### **Matériel**

Le formateur prépare des enveloppes de mots (sons communs) contenant un son « intrus ».

### **Géométrie**

En duo d'apprenants

### **Déroulement**

1. Toutes les cartes étant étalées sur la table, chaque duo récupère les cartes contenant le son qui lui est attribué.
2. Puis, chaque duo place ses cartes en les nommant et les autres doivent découvrir le son commun.

## **Autre variante**

### **Géométrie**

Sélection de quelques cartes, comme un poisson par exemple (il y a différentes sortes de poissons sur le plateau de jeu).

### **Déroulement**

Les apprenants posent des questions pour trouver quelle carte précise le formateur a choisie.

## Documents

[http://www.alphajeux.be/IMG/pdf/lynx\\_regle-2.pdf](http://www.alphajeux.be/IMG/pdf/lynx_regle-2.pdf)

[http://www.alphajeux.be/IMG/pdf/lynx\\_regle.pdf](http://www.alphajeux.be/IMG/pdf/lynx_regle.pdf)

[http://www.alphajeux.be/IMG/pdf/sons\\_lynx.pdf](http://www.alphajeux.be/IMG/pdf/sons_lynx.pdf)

[http://www.alphajeux.be/IMG/pdf/lynx\\_2014.pdf](http://www.alphajeux.be/IMG/pdf/lynx_2014.pdf)

Copyright © 2014, Alphajeux.