

Le lynx



Editeur EDUCA

Niveau PS MS GS

Nombre de joueurs 2 à 10

Durée de la partie modulable

Type de jeu

jeu à règles simples, jeu d'observation

Matériel

un plan de jeu en 9 parties, 304 cartes, 1 boîte à monter, 18 pions en six couleurs

Capacités mises en jeu

- expression verbale
- attention, discrimination visuelle
- rapidité
- concentration

Apprentissages servis

- **langage** : nommer avec exactitude des objets de la vie quotidienne
- **compétences transversales** : observation, attention, analyse de l'information

Contraintes particulières

Jouer sur une table assez grande pour la taille du jeu... mais assez petite pour que les joueurs soient près des bords du plateau de jeu.

Règle du jeu, adaptations éventuelles

Chaque joueur reçoit trois pions de couleur ; toutes les cartes sont dans la boîte. Chacun pioche une carte et cherche à la retrouver sur le plateau de jeu, au milieu des 304 objets représentés... lorsqu'il y parvient, il pose un pion de sa couleur et prend la carte. Gagne la partie (ou la manche) qui a placé ses trois pions...

On peut jouer sans les pions (qui glissent parfois) et sans la boîte (lorsque six joueurs plongent la main dedans, elle a parfois du mal à résister à l'enthousiasme !) ... Le meneur pioche ou choisit une carte, les joueurs la nomment, et tous cherchent le même objet .Avec ces aménagements, on peut facilement jouer dès le début de la section des petits.