

Jeux pour les ateliers d'aide personnalisée :

Cycle 1 et 2 : Lexidéfi 1



Lexidéfi 1

Ce jeu veut exercer l'acquisition et l'évocation du vocabulaire au travers de trois tâches :

- **La dénomination** : l'enfant devra donner le nom d'un maximum d'images sur un temps imparti.
- **La fluence** : l'enfant devra donner le plus de mots possibles d'un champ lexical donnée, dans un temps imparti.
- **La devinette** : l'enfant devra répondre à des devinettes.