

**l'imagier
du père castor**

Guide des jeux éducatifs

nouvelle édition
revue et augmentée
par Martine Lang

Père Castor
Flammarion

Ce guide des jeux éducatifs de l'imagier suggère toutes sortes de jeux d'identification, d'association d'idées, de jeux de lecture, de jeux de pré-mathématiques.

L'imagier coffret est riche de tant de possibilités qu'il intéresse autant, mais de façons différentes, les petits de 2 ou 3 ans que les grands jusqu'à 6 ans et plus.

C'est en fait un champ d'activité où se rejoignent les jeux logiques de pré-mathématiques et les jeux de pré-lecture à travers lesquels se construit le langage.

A la maison ou à l'école, l'imagier est un auxiliaire précieux pour l'apprentissage du langage et de la lecture.

Ce guide montre, d'une façon claire et concise, quel parti éducateurs et parents peuvent tirer de cet admirable outil, résultat d'un long travail d'équipe, dont tous les aspects ont été pensés, testés dans les moindres détails et dont chaque image est une joie pour les yeux. Sa qualité pédagogique, le soin apporté à sa typographie et à sa présentation, ainsi que sa solidité permettent de le recommander vivement pour l'équipement des écoles maternelles et des cours préparatoires.

Institut National de la Recherche Pédagogique

Table des matières

À propos de l'imagier.....	3
Comment se présente l'imagier	6
Premier contact avec les images	10
Les jeux	12
• Jeux de pré-lecture.....	13
• Jeux de pré-mathématiques	15
• Jeux de lecture.....	18
• Pour les plus grands.....	23
Liste alphabétique et numérique	24
Classement par association d'idées	30
Classement par centre d'intérêt.....	33
Classement phonétique et orthographique	42

À propos de l'imagier du Père Castor

L'imagier du Père Castor est le miroir des objets, des bêtes, des plantes qui peuplent l'univers des enfants. Il aide les petits à prendre conscience des choses qui les entourent. Il les invite à observer, à comprendre et à s'exprimer.

L'imagier intéresse autant, mais de façons différentes, des petits de deux ou trois ans que des grands jusqu'à sept ans et plus. Il s'adresse aux enseignants, aux orthophonistes, mais aussi aux parents. Il peut servir de soutien, ou constituer une ligne directrice dans les situations les plus variées d'observation, de classements, de jeux de langage, de jeux de lecture.

Il est le résultat d'un long travail, fondé sur la conviction que les premières images placées sous les yeux de l'enfant exercent une influence capitale sur le développement de sa sensibilité, de son goût, de son jugement.

Source d'expression et de questions pour les enfants, source pour l'adulte d'une connaissance plus approfondie des enfants, les images créent entre eux un lien spontané.

L'image adaptée aux possibilités et aux perceptions des enfants stimule leur curiosité, provoque leurs discours, les incite à une attitude dynamique. Elle dispose d'un pouvoir d'évocation immédiat. Un enfant qui observe et déchiffre une image se trouve en position de lecteur : il parle, son langage s'organise, son vocabulaire s'élargit.

Si, bien sûr, l'image informe l'œil et l'intelligence, c'est la sensibilité qu'elle frappe ou modèle. La sensibilité est donc une dimension que l'on ne peut se permettre de négliger ou de forcer lorsque l'on s'adresse par l'image aux jeunes enfants.

Le tout jeune enfant ne peut comprendre que ce qui s'appuie sur ce qu'il connaît déjà ou sur ce qu'il peut expérimenter tout de suite : il a besoin de satisfactions immédiates. L'étrange, l'insolite poussés à l'extrême peuvent l'effrayer ou le déconcerter au lieu de le stimuler. Au mieux, ils le laisseront indifférent et son attention se relâchera.

C'est pourquoi l'image qui s'adresse au tout-petit doit comporter suffisamment d'informations pour que l'analogie soit rendue possible entre l'image de l'objet et l'objet lui-même. À l'inverse de la photographie, le dessin peut mettre en valeur certains détails, éviter ceux qui sont inutiles pour la reconnaissance et parasitent souvent l'attention de l'enfant. Il s'agit d'insister sur l'essentiel sans être pour autant schématique. Cette imagerie ne dépend ni d'une mode graphique ni de préoccupations uniquement esthétiques mais de ce qui peut réellement être compris par le jeune lecteur d'images.

Pour tenir compte des besoins et des capacités des enfants d'aujourd'hui, les images de l'imagier ont été montrées en cours d'élaboration à des enfants d'école maternelle et souvent corrigées, quelquefois refaites en fonction de leurs réactions.

Ces images ont été dessinées par Christian Broutin, Kersti Chaplet, Marie-Claude Colas, Patricia Franquin, Maryse Graticola, Noëlle Herrenschmidt, Sandrine Herrenschmidt, Bruno Le Sourd, Marguerite Pasotti et Romain Simon. Chaque artiste a tenté de présenter, chacun dans la nuance de son talent, une vision des choses à la fois véridique et sensible.

Comment se présente l'imagier ?

La présentation

L'imagier du Père Castor se présente dans un solide coffret de rangement et comprend :

— 480 images sur carton fort verni (de format 8,8 x 8,8 cm chacune) portant au verso le nom de l'objet représenté et l'article défini correspondant, imprimés sous deux graphies : en caractères d'imprimerie et en caractères manuscrits, accompagnés d'un numéro qui correspond au classement alphabétique ;

— 480 étiquettes de noms avec l'article défini sur carton fort (de format 8,8 x 2,2 cm chacune), imprimées recto/verso dans chacune des deux écritures et également numérotées de 1 à 480 ;

— La brochure : «Jeux éducatifs de l'imagier».

12 séries

L'ensemble de ces images correspond à 12 séries graduées.

Ces séries se rapportent à des centres d'intérêt qui s'élargissent graduellement :

- | | |
|--------------------------------|--------------------|
| — Chez les petits | — Chez les grands |
| — À la maison | — À la cuisine |
| — Chez nous il y a | — Jeux et plaisirs |
| — Des bêtes sauvages | — En route |
| — Des fleurs et des légumes | — Bon appétit |
| — Dans les bois, dans les prés | — À la campagne |

Chaque série peut être utilisée séparément et les éducateurs tireront parti à leur gré de ces images qui peuvent être regroupées de diverses façons... Ce matériel complet permettra d'exploiter toutes les ressources pédagogiques de l'imagier telles qu'elles sont exposées dans les pages qui suivent.

Le format

Les images se présentent sur des fiches à la taille de la main d'un enfant car la satisfaction que peuvent tirer les enfants de la lecture de telles images est doublée grâce à la possibilité qui leur est offerte de les manipuler. En manipulant les images, l'enfant prend physiquement possession du message, il se familiarise avec l'imprimé. Le voici prédisposé à la lecture des signes.

Le choix des mots

Après maintes expériences, sur plus de 1 600 objets sélectionnés, ont été retenues les 480 qui présentaient le plus d'intérêt pour les enfants d'aujourd'hui. Entre plusieurs objets d'intérêt égal, nous avons choisi celui dont le nom était le plus utile à l'apprentissage de la lecture. Ont été éliminés ceux qui ne se prêtent à aucune représentation concrète satisfaisante.

L'article défini

Pour que l'enfant puisse très vite associer l'objet à son image, puis le mot à l'image, le nom de l'objet représenté ainsi que l'article défini qui indique le genre figurent au verso des images.

La mise en page

La mise en page de l'image joue un rôle important. Au fond de couleur souvent arbitraire et qui risque d'interférer, nous avons préféré le fond blanc qui permet une meilleure lisibilité de la silhouette.

Pour une meilleure focalisation de l'attention, un cadre, dont la couleur ne s'impose pas mais reprend une des nuances de l'objet représenté, permet d'isoler l'objet et de suggérer son échelle relative.

Par ailleurs, les cadres donnent à l'ensemble des images une unité tout en mettant en valeur les styles graphiques des différents artistes qui ont collaboré à la réalisation de l'imagier.

Le choix des caractères

Les mots qui figurent au verso des cartes sont typographiés une première fois en caractères d'imprimerie, une seconde fois en écriture cursive. Les deux typographies se retrouvent également l'une au recto l'autre au verso des étiquettes.

Pour les caractères d'imprimerie, nous avons choisi un caractère à empâtement plus lisible et d'usage plus courant que les caractères « bâton ».

En ce qui concerne les caractères « manuscrit », nous n'avons trouvé aucun alphabet, ni aucune instruction officielle, correspondant à l'outillage actuel des enfants. Un nouvel alphabet a donc été dessiné en tenant compte des avis de graphologues, de psychologues et d'éducateurs. Le tracé de chaque lettre s'inspire du tracé d'une pointe feutre ou d'un stylo préféré à la pointe bille.

Le sens du geste est suggéré par une légère variation de l'épaisseur du trait (plus épais quand le geste est descendant, plus léger lorsque le geste est ascendant) sans insister sur les pleins et les déliés.

Les boucles, hampes et accrochages ont été étudiés pour correspondre le mieux possible aux gestes les plus naturels : ainsi la lettre et souvent le mot peuvent être reproduits en un seul geste.

l'alphabet du père castor

a b c d e f g h i j k l m n o

p q r s t u v w x y z

Premier contact avec les images

Avant tout jeu dirigé, l'éducateur mettra les images à la disposition de l'enfant, par petits paquets, afin que celui-ci puisse les regarder et les manipuler librement.

C'est une joie pour l'enfant de reconnaître dans une image un objet qu'il connaît par l'usage. C'est aussi la découverte d'une nouvelle forme de connaissance et d'un nouveau pouvoir : connaissance et pouvoir intellectuels, dont il usera aussitôt en proclamant avec enthousiasme le nom des objets reconnus et tout ce qu'il en sait ; prise de conscience de son savoir et premier exercice de ses facultés d'abstraction.

Tout éducateur attentif sera frappé de la manière dont la sensibilité, l'intelligence et les connaissances des enfants se manifestent, et souvent se révèlent au cours de la manipulation de ces images.

Après ce premier contact, il est très souhaitable qu'un adulte accompagne souvent l'enfant dans de courtes promenades à travers les images, comme il l'accompagnerait dans une promenade réelle, s'effaçant le plus possible, se laissant guider par lui, s'arrêtant avec lui devant ce qui l'intéresse, partageant ses émerveillements, répondant sobrement à ses questions, en s'efforçant de satisfaire sa curiosité sans briser son élan. Il faut surtout que l'enfant puisse s'exprimer en toute confiance et en toute liberté.

Aux enfants qui auraient besoin d'être stimulés, on posera un très petit nombre de questions, qui n'auront d'autre but que de les aider à fixer leur attention, à observer l'image, et éventuellement à dire ce qu'ils savent de l'objet (À quoi sert-il ? Qui s'en sert ? Où l'as-tu vu ? etc.).

Quand les enfants seront familiarisés avec les images, on pourra aborder les jeux organisés.

Les jeux

Les jeux sont classés en quatre séries :

- jeux de pré-lecture (page 13)
- jeux de pré-mathématiques (page 15)
- jeux de lecture (page 18)
- jeux pour les plus grands (page 23)

Que les éducateurs emploient l'imagier à leur guise, selon leurs besoins particuliers, ou qu'ils s'inspirent des exercices et des jeux décrits dans ce guide, ils devront presque toujours préparer le jeu projeté en choisissant le matériel (images et étiquettes) qui s'y rapporte.

Quatre listes leur faciliteront cette préparation :

- liste alphabétique (page 24)
- classement par associations d'idées (page 30)
- classement par centres d'intérêt (page 33)
- classement phonétique et orthographique (page 42)

Dans ces différentes listes, les noms sont accompagnés du numéro d'ordre correspondant à leur classement alphabétique.

Pour trouver facilement et rapidement les images et les étiquettes, il serait préférable de les classer, dans le coffret de rangement, en deux fichiers parallèles suivant l'ordre des numéros de 1 à 480.

Jeux de pré-lecture

Indépendamment de leur intérêt pédagogique propre, ces jeux qui ne nécessitent que les images sont une préparation aux jeux de lecture.

Simple jeu d'observation et de vocabulaire, ils conviennent aux enfants dès 2-3 ans.

Tu peux prendre
jeu individuel

Quelques images (de 6 à 12), choisies parmi celles que l'enfant connaît déjà, sont étalées sur la table.

L'éducateur propose :

— Tu peux prendre la poupée... l'avion... le canard, etc. L'enfant prend les images l'une après l'autre et les aligne devant lui.

S'il y a plusieurs enfants, l'éducateur s'adresse à chacun à tour de rôle.

Je demande
jeu individuel

Des images (peu importe leur nombre) sont étalées sur la table.

L'enfant nomme celles qu'il reconnaît en disant :

— Je demande le chien... l'âne... la carotte, etc.

Pour chaque nom articulé correctement et accompagné de l'article correct, l'enfant reçoit l'image correspondante qu'il pose devant lui.

S'il y a plusieurs enfants, chacun demande à tour de rôle.

Les devinettes
jeu individuel
ou en petit groupe

Ayant étalé sur la table un certain nombre d'images (4 images pour les plus petits et jusqu'à 20 pour les plus entraînés), l'éducateur décrit, sans la désigner ni la nommer, l'une des images.

Par exemple :

- C'est un objet ovale et fragile ;
- C'est une bête qui a quatre pattes et de longues oreilles ;
- C'est une fleur qui pique, etc.

L'enfant qui reconnaît l'objet ou l'animal, le nomme, prend l'image correspondante et la pose devant lui.

Avec plusieurs enfants, on peut jouer à qui trouvera l'image le premier. Puis, chacun à son tour posera des devinettes.

Pour ce jeu, les images peuvent être prises au hasard, ou choisies dans un même groupe de la liste par centre d'intérêt (page 33).

Les comparaisons
jeu individuel
ou en petit groupe

Choisir (à l'aide de la liste alphabétique page 24) des images correspondant à des objets qui peuvent être mis à la portée de l'enfant, ou qui se trouvent déjà dans la pièce. Par exemple :

- le crayon, le livre, le cube, la balle, etc.
- la pomme, l'orange, la banane, le citron, etc.
- le dé, les ciseaux, l'aiguille, etc.
- la table, la chaise, l'armoire, etc.

Poser les objets sur une table, ou les disposer dans la pièce.

On donne à l'enfant une image qu'il doit placer devant l'objet correspondant reconnu par analogie.

L'éducateur invite alors l'enfant à comparer l'objet et l'image. Il demandera par exemple :

- Ce crayon est-il pareil à celui de l'image ? Est-il plus grand ? plus petit ? de la même couleur ? etc.

Le même jeu se poursuit avec les autres images.

Avec plusieurs enfants, on peut donner à chacun 3 ou 4 images, et le jeu de comparaison est mené par questions individuelles ou collectives dès que les images ont été posées devant les objets correspondants.

Jeux de pré-mathématiques

Ces jeux d'association d'idées et de classement doivent être préparés. Les listes des pages 30 à 41 permettent de choisir les images nécessaires à chacun d'eux.

Les paires *jeu individuel*

Choisir 8 images dans la liste «liens de parenté» ou dans la liste «rapports fonctionnels». Les mélanger et les remettre à l'enfant.

Il devra les observer et les associer par paires.

Exemples : l'œuf - le coquetier le canard - la cane
 la poule - le poussin la clé - la porte
 l'abeille - la ruche, etc. le chien - la niche

On peut demander à l'enfant de préciser la nature du rapport entre les deux images, ce qui suppose de sa part un effort de réflexion et d'élocution.

Les ensembles *jeu individuel*

Choisir 12 images appartenant à deux catégories différentes, par exemple :

- 6 outils de l'écolier et 6 outils de la couturière ;
- 6 bêtes et 6 plantes, etc.

Les mélanger et les remettre à l'enfant en lui demandant de les classer en deux ensembles distincts.

On peut également choisir et faire classer des images appartenant à 3 ou 4 catégories différentes, par exemple :

- 4 chaussures, 4 vêtements, 4 coiffures ;
- 3 bêtes, 3 plantes, 3 aliments, etc.

La sélection *jeu individuel* *ou en petit groupe*

Les images choisies (de 20 à 30, appartenant à 3, 4 ou 5 catégories différentes) sont mélangées et étalées sur une table.

On demande à l'enfant de chercher parmi les images un ensemble d'objets, par exemple «tous les meubles».

Quand il a groupé tous les meubles, on lui demande par exemple, tous les vêtements, puis tous les jouets, etc.

Avec un groupe d'enfants, on choisit un nombre égal d'images dans chaque catégorie. On attribue à chacun des enfants une catégorie. Le premier qui a réuni toutes les images de son ensemble a gagné.

On peut aussi faire classer les ensembles :

- selon la couleur : les objets rouges, verts, etc.
- selon la matière : les objets en métal, bois, plastique, etc.
- selon le goût : sucré, salé, etc.
- selon le genre : ce qui roule, ce qui vole, ce qui nage, etc.
- les animaux à 2 pattes, à 4 pattes, etc.

Le classement
jeu individuel
ou en petit groupe

Les images (de 20 à 60) choisies dans différentes catégories — ou même prises au hasard — sont mélangées et posées en vrac au milieu de la table.

L'enfant tire une à une les images et les classe à son idée, groupant celles qui «vont ensemble», soit en bordure de la table (si elle est assez grande), soit sur plusieurs tables.

Une fois le classement terminé, l'éducateur demande à l'enfant de justifier ses choix.

Si l'on joue avec un petit groupe d'enfants, on peut placer le paquet d'images à une extrémité de la table et amorcer le classement en posant autour de la table une image de chaque catégorie, par exemple : le chien - le merle - le poireau - la guitare.

Les enfants tournent autour de la table. Chacun tire une image quand il passe devant le tas, l'observe, poursuit sa promenade et pose l'image, à côté d'une image de même catégorie.

Loto-classement
jeu collectif

On peut aussi jouer au classement comme au loto, avec un meneur de jeu qui «tire» les images. On attribue à chaque enfant une catégorie, par exemple : «fleurs», «légumes», «fruits», ou bien «ce qui se mange», «ce qui sert à jouer», «à coudre», «à voyager», etc.

Chaque image «tirée» est réclamée par celui à qui elle revient.

Le marché
jeu collectif

On peut prolonger le jeu de loto par le jeu du marché.

Les marchands (fleuriste, marchand de primeurs, épicier, par exemple) étalent chacun devant eux leurs «marchandises» (6 à 12 images).

Un acheteur «fait son marché», en demandant librement ce qui lui plaît dans les étalages.

Le premier marchand dont l'étalage est vide remplace l'acheteur.

Pour rendre le jeu plus difficile, on peut imaginer que les marchands, au lieu d'étaler leurs marchandises, les rangent dans une réserve invisible à l'acheteur. Les images seront alors dissimulées (sous une feuille de papier par exemple) sauf une qui servira d'enseigne et ne pourra pas être demandée par l'acheteur.

Jeux de lecture

Quelle que soit la méthode de lecture utilisée (synthétique, phonétique, globale, analytique ou mixte), l'imagier apporte aux éducateurs une aide précieuse.

Les exercices et les jeux décrits ci-dessous seront réalisés à un stade ou à un autre de l'apprentissage de la lecture, dans un ordre qui différera suivant la méthode employée, mais que l'éducateur pourra établir facilement en consultant la liste des mots classés par particularités phonétiques et orthographiques (page 42).

Avant tout exercice ou jeu de lecture, il est nécessaire de s'assurer que l'enfant connaît le nom exact des objets ou des animaux représentés par les images et qu'il le prononce correctement.

L'association image-son doit être acquise avant tout essai d'association image-mot écrit.

Identification globale du mot *jeu individuel*

Donner à l'enfant quelques images (de 4 à 8) et les étiquettes qui s'y rapportent.

1. L'enfant prend une image.
2. Il la retourne, lit l'article et le nom imprimés au verso et cherche l'étiquette portant les mêmes mots.
3. Il place ensuite l'étiquette sous l'image.

Pour ce jeu et pour les suivants, les étiquettes peuvent être utilisées soit du côté «script» soit du côté «cursive».

Reproduction du mot *jeu individuel*

L'enfant a devant lui quelques images.

1. Il en prend une et l'observe.
2. Il la retourne.
3. Il reproduit le nom et l'article imprimés au verso, soit avec des lettres mobiles, soit en l'écrivant.
4. Il retourne la carte du côté de l'image pour associer l'image aux mots.

«Composition» du mot d'après le son *jeu individuel*

L'enfant a devant lui quelques images.

1. Il en prend une, la regarde du côté de l'image, prononce le nom de l'objet et l'article correspondant.
2. Il «compose» le nom soit avec des lettres mobiles soit en l'écrivant.
3. Il peut en vérifier l'orthographe en retournant la carte.

Lecture du mot
jeu individuel

L'enfant a devant lui quelques images (de 4 à 8) et les étiquettes qui s'y rapportent.

1. Il prend une étiquette, lit l'article et le nom.
2. Il pose l'étiquette sous l'image correspondante.
3. Il peut retourner l'image pour s'assurer qu'il ne s'est pas trompé.

Variante
jeu individuel

Les images (6 au moins, 20 au plus) sont étalées sur une table.

Les étiquettes correspondantes sont mêlées dans une boîte qui peut être placée à une certaine distance de la table.

L'enfant tire une étiquette, la lit, et va chercher l'image correspondante. Il renouvelle le même jeu jusqu'à épuisement des étiquettes et des images préparées.

Orthographe du mot
jeu individuel

Pour fixer dans la mémoire des enfants l'orthographe de certains mots, on peut utiliser le jeu suivant :

Choisir dans la liste orthographique 6 à 8 mots contenant le même son orthographié de différentes manières, par exemple :

piano	gâteau	autobus
lavabo	bateau	landau

Donner à l'enfant les images mélangées.

Il les classe d'abord d'après leur orthographe en lisant les noms écrits au verso. Puis il fait le même classement en regardant seulement les images.

Il vérifie en retournant les cartes.

Mémoire
jeu individuel
jeu collectif

L'enfant a devant lui quelques étiquettes (de 4 à 12 suivant son âge et ses capacités de lecture).

Sur une autre table à une certaine distance, sont étalées les images correspondant à ces étiquettes, *mêlées à d'autres images*.

L'enfant lit une ou plusieurs étiquettes, en essayant de retenir ce qu'il a lu.

Il va chercher la ou les images correspondantes sur l'autre table et place chacune au-dessus de son étiquette.

Il lit d'autres noms, fait un second voyage, et ainsi de suite jusqu'à ce qu'il ait associé toutes les images aux étiquettes.

Il vérifie son choix en retournant l'image.

Il peut s'entraîner à faire le moins de voyages possible.

Le même jeu peut être organisé collectivement. Les enfants, ayant chacun un nombre égal d'étiquettes, font un concours dont le gagnant sera celui qui aura fait le plus petit nombre de voyages pour réunir les 4, 8 ou 12 images.

avec des enfants plus âgés, pour qui la lecture n'est plus une difficulté, on peut augmenter jusqu'à 20 le nombre des étiquettes remises à chacun d'eux et organiser un *jeu de mémoire passionnant*. N'ayant plus à retenir les mots d'après leurs caractéristiques phonétiques ou orthographiques, l'éducateur les choisit d'après un centre d'intérêt. On peut également prendre un lot d'images au hasard : il s'agit alors d'un jeu où la mémoire doit travailler plus encore.

Loto-lecture
jeu collectif

Chaque joueur a devant lui un certain nombre d'étiquettes (de 4 à 8). Un meneur de jeu «tire» au hasard les images, une à une et la montre aux joueurs. Celui qui a dans son jeu l'étiquette correspondante gagne l'image et la dépose au-dessus de son étiquette. Le premier qui a réuni toutes les images de son jeu a gagné.

Variantes

Les six variantes ci-dessous permettent d'amener progressivement les enfants du jeu de lecture simple à des jeux qui exigent une activité intellectuelle de plus en plus complexe.

1. Le meneur de jeu *montre l'image et nomme l'objet*. Puis il retourne la carte et *montre le nom* écrit au verso (ou l'écrit au tableau).
L'enfant peut reconnaître le nom par simple comparaison des graphismes.
2. Le meneur *montre l'image sans nommer l'objet, puis montre le nom* (ou l'écrit au tableau).
Tous les joueurs en font une "lecture muette". Celui qui a l'étiquette correspondante lit le nom à haute voix et obtient l'image. C'est un véritable exercice de lecture.
3. Le meneur *montre le nom* (ou l'écrit au tableau) *sans montrer l'image ni la nommer*.
C'est le même jeu que le précédent mais l'enfant n'a plus l'aide de l'image pour comprendre le nom écrit.
4. L'éducateur *montre l'image et nomme l'objet sans faire voir le mot*.
L'enfant a le support de l'image et du son, mais il n'a plus celui du graphisme. Il doit vraiment lire seul l'étiquette qui est sur sa table.
5. Le meneur de jeu *nomme l'objet sans rien montrer*.
L'enfant est maintenant privé du secours de l'image. C'est le son entendu qu'il doit retrouver et reconnaître dans le graphisme de son étiquette.
6. L'éducateur *montre l'image sans nommer l'objet*.
L'enfant qui a l'étiquette correspondante nomme l'objet. Ce jeu exige la connaissance du nom exact en plus de l'exercice de lecture.

Pour ces jeux de loto-lecture comme pour tous les autres jeux de lecture, les images sont choisies d'après le degré de connaissance des enfants. C'est seulement lorsque les enfants seront familiarisés avec toutes les difficultés phonétiques et orthographiques que l'on pourra combiner des jeux de loto-lecture par centre d'intérêt.

Pour les plus grands

Plusieurs des jeux décrits plus haut peuvent s'adapter facilement à des enfants qui ont dépassé l'âge de l'apprentissage de la lecture, ou pour des enfants qui ont des difficultés de langage (dyslexie, défauts de prononciation, bégaiement, etc.).

Les jeux de classement, par exemple, peuvent aboutir à des classifications plus subtiles (animaux domestiques et animaux sauvages ; instruments à vent et instruments à cordes ; plantes et animaux des pays froids et des pays chauds) et même pour les enfants plus âgés à des classifications scientifiques (mammifères, reptiles, etc.).

Les jeux d'orthographe et de mémoire peuvent également être rendus plus complexes.

On peut organiser des jeux de «familles» et aussi des jeux d'imagination ; par exemple : En utilisant quelques images (de 6 à 10) tirées au hasard, chaque joueur imagine un récit qu'il raconte, verbalement ou par écrit.

Enfin, les images peuvent être le support de toutes sortes d'exercices de vocabulaire, d'observation et d'expression que chaque éducateur imaginera selon les besoins particuliers du groupe d'enfants dont il a la charge.