

Lottino

Jeu de Ravensburg No. 605 5 111 1
pour 1 à 6 personnes de 2 à 6 ans
par Elke Müller-Heffter

Dessin: Dick Bruna

Contenu: 6 planches, 54 cartes

Lottino — un jeu de loto pour les tout-petits. Dessiné par Dick Bruna, l'auteur d'innombrables livres d'images. Ses images ont une force expressive incomparable et une simplicité géniale, et conviennent

donc tout particulièrement aux petits enfants. Mais avant tout, on y retrouve surtout son immense tendresse à l'égard de tous les enfants.

Dans ce jeu de loto, le verso des planches est également utilisé judicieusement. On y voit les mêmes objets, mais seulement sous forme de silhouette, avec une autre disposition. La conjugaison des images peintes sur les cartes avec les silhouettes forme la perception et la distinction des formes, chez l'enfant, tout en l'amusant.

Règles du jeu

Les règles 1 à 3 concernent aussi bien le jeu avec le recto que celui avec le verso des planches. Toutefois, le jeu avec les silhouettes se trouvant au verso de ces planches représente un degré de difficulté plus élevé, surtout si l'on applique la règle 3 – le loto de mémoire.

1. Loto d'images

Chaque joueur a un carton. Les cartons en supplément ainsi que les cartes s'y rapportant, seront mis de côté. Les cartes restant en jeu sont mélangées et posées, à l'envers, sur la table.

Le meneur de jeu tire une carte après l'autre, montre l'image et nomme l'objet. Le joueur qui, sur son carton, découvre le même objet, doit le faire savoir, il reçoit la carte et la pose sur l'image. Le gagnant est celui qui, le premier, a complété son carton.

On peut jouer de cette manière avec les

petits enfants en intéressant la partie par un prix. Chacun reçoit alors 3 jetons ou haricots. Celui qui se trompe lorsqu'on annonce une carte doit donner un jeton dans une caisse, de même que celui qui a oublié d'annoncer qu'il possède l'image de la carte levée, sur sa planche.

Celui qui a recouvert toute sa planche le premier reçoit tous les jetons se trouvant dans la caisse et conserve ceux qu'il a encore de son enjeu, leur nombre étant transformé en autant de bons points.

Le gagnant est celui qui a rassemblé le plus grand nombre de points, après un nombre de parties fixé à l'avance.

2. Jeu des images

La personne dirigeant le jeu montre une carte tirée dans le paquet, sans parler. Celui qui trouve la même image sur sa planche l'annonce à haute voix, mais ne reçoit la carte que s'il nomme cette image exactement. On peut aussi opérer inversement: la personne dirigeant le jeu ne montre pas l'image mais nomme seulement l'objet qu'elle représente. Celui qui trouve l'image correspondante sur sa planche reçoit la carte.

Le vainqueur est celui qui a recouvert toute sa planche le premier.

3. Loto de mémoire

Chaque joueur reçoit une planche. Il doit la regarder pendant 30 secondes, de manière à bien graver les images qu'il représente dans sa mémoire. Puis on retourne

les planches, les images étant alors invisibles. La personne dirigeant le jeu lève une carte après l'autre, montre l'image ou nomme seulement l'objet qu'elle représente. Seul le joueur qui est certain de l'avoir sur sa planche doit l'annoncer. La carte est alors posée à découvert (l'image en haut) à côté de la planche. Si deux joueurs demandent la carte simultanément, le dirigeant la place complètement en dessous de

son paquet. Par contre, si personne ne la veut, il la retire du jeu. Quand toutes les cartes ont été levées, les joueurs retournent à nouveau leur planche.

Chaque carte qui convient vaut deux bons points, tandis que pour chaque carte incorrecte ou manquante, on donne un mauvais point (qui est soustrait). Le vainqueur est celui qui a le plus de bons points.