

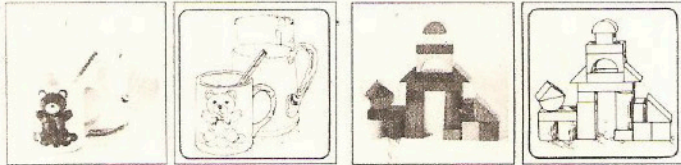
Premier loto

Un jeu de loto dont les images correspondent à l'environnement tout proche de l'enfant.

Jeu Ravensburger No. 00 202 3
 Illustrations photographiques de Ulrike Schneiders
 Jeu de loto pour 1 à 6 joueurs de 3 à 6 ans
 Contenu: 6 planches, 36 cartes, 1 règle de jeu

«Premier loto» comporte deux possibilités différentes de jeu. Les planches sont imprimées des deux côtés. Le côté recto représente un «loto-photo» et le côté verso un «loto-dessin».
 «Premier loto» peut se jouer seul, en famille et est particulièrement adapté au travail de groupe dans les jardins d'enfants, les écoles maternelles et spécialisées.

Règle de jeu



Pour le loto-photo, chaque joueur pose devant lui la planche côté recto. Les cartes seront ensuite posées sur les photos correspondantes de la planche, selon les explications suivantes.

Pour jouer au loto-dessin il suffit de retourner les planches côté verso. Dans cette deuxième version du loto, il s'agira de poser les cartes sur le contour dessiné correspondant de la planche.

1. Loto d'images

Chaque joueur reçoit une planche. Les planches inutilisées ainsi que les cartes correspondantes seront mises de côté. Les cartes qui restent en jeu sont mélangées et posées, face cachée, sur la table. Le

meneur de jeu tire les cartes les unes après les autres, en montre l'image et nomme l'objet qui s'y trouve. Le joueur qui possède la même image sur sa planche le dit. Il reçoit alors la carte et la pose sur la case correspondante. Le gagnant est celui qui a, le premier, recouvert toute sa planche.

Ce jeu peut être rendu plus intéressant pour les petits si l'on joue avec des jetons (ou des haricots). Chaque joueur reçoit alors 3 jetons; celui qui réclame une carte ne se trouvant pas sur sa planche donne un jeton à la banque. Le joueur qui oublie de réclamer une carte est aussi pénalisé de la même manière. Celui qui le premier a recouvert toute sa planche reçoit les jetons se trouvant dans la banque, y ajoute ceux qui lui restent; le nombre de ces jetons représente le nombre de points qu'il a gagnés. Le gagnant est celui qui, après un nombre de parties donné, compte le plus de points.

2. Jeu des images

Le meneur de 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 exactement cette image. 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, le premier recouvert toute sa planche.

3. Loto de mémoire

Chaque joueur reçoit une planche. Il la regarde pendant 30 secondes de manière à bien graver dans sa mémoire les images qui s'y trouvent. Puis on cache les planches, les images étant alors invisibles. Le meneur de jeu prend 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 le dire. La carte est alors posée, image visible, devant soi.

Si deux joueurs demandent la carte simultanément, le meneur la place sous son paquet. Par contre, si personne ne la veut, il la retire du jeu. Quand toutes les cartes ont été montrées, les joueurs montrent à nouveau la planche. Pour chaque carte correctement demandée, les joueurs reçoivent un point. Par contre, pour chaque carte incorrecte ou manquante, les joueurs se voient retirer un point. Le gagnant est naturellement celui qui, après un nombre de parties donné, compte le plus de points.

4. Inventer des histoires

Toutes les cartes sont bien mélangées, et on pose une rangée de quatre cartes devant chaque joueur.

Chaque joueur doit alors à l'aide des images qui se trouvent devant lui, inventer une histoire. Il est encore plus amusant de faire participer plusieurs «conteurs» à une même série d'images. Chaque joueur fait alors une phrase sur une image; les histoires peuvent être sans queue ni tête, cela n'a aucune importance si l'on s'amuse. N'hésitez pas longuement et racontez ce qui vous passe par la tête.

Suggestions pour parents et éducateurs

Les motifs bien étudiés de ce loto permettent de développer le vocabulaire de l'enfant et de l'entraîner à la classification des mots par groupes ou «familles». Chaque image du loto se rapporte à l'un des 6 thèmes que nous avons choisi (les aliments, les vêtements, l'hygiène, les loisirs, les ustensiles de la maison, l'environnement). Cinq groupes représentent des objets appartenant à l'univers familier de l'enfant et un groupe représente des objets appartenant au monde extérieur.

Loisirs	Ustensiles de la maison	Environnement
Lettres en bois	Seau et balai-brosse	Vache et veau
Ours en peluche	Pincettes à linge	Tourmesol
Canard en bois	Saladier	Arbre
Bac à sable	Cuillères en bois	Canne et canetons
Livres et jeux	Balayette	Tomates
Jeu de construction	Outils	Champignons

Dans le loto-dessin, les cartes restent les mêmes que pour le loto-photo. Les contours dessinés ne figurent que sur le dos des planches. Pour ce jeu, beaucoup plus difficile, l'enfant passe de la photo couleur au strict dessin noir et doit se concentrer uniquement sur la forme de l'objet. Il doit donc examiner chaque objet avec précision afin d'en reconnaître la forme.

Si en jouant au loto-dessin, l'enfant a bien placé toutes les cartes, il obtient à la fin une image en couleurs, dont les éléments sont cette fois classés selon un thème bien défini.

Ce classement peut être le point de départ d'un nouveau jeu de questions et réponses absolument passionnant. L'enfant apprendra au cours de ce jeu à différencier, comparer et classer ses nouvelles expériences.

© 1987 by Otto Maier Verlag Ravensburg

Editions Ravensburger
 Attenchwiler, France

Aliments	Vêtements	Hygiène
Spaghetti	Pantalon	Pansements
Flan	Pyjama	Papier hygiénique
Lait	Bottes	Brosse et peigne
Pain	Pull-over	Eponge
Sucette	Bonnet	Gobelet avec brosse à dents
Fruits	Robe	Trousse de manucure

