LE LOTO ILLUSTRÉ

6-8 ans

Matériel

- Planches de loto et vignettes à imprimer et à coller sur du papier cartonné
- Contenant opaque pour les vignettes (sac, boite...)

Temps

15 minutes

Objectifs

- Découvrir ou se remémorer de façon ludique les ouvrages de la sélection
- S'amuser en groupe et faire travailler son imagination !

Règles

Chaque enfant a une planche de loto devant lui. Les illustrations sont dans un contenant opaque. L'animateur.ice ou un enfant, désigné maître du jeu en début de partie, tire des illustrations du contenant, sans les choisir.
Il ou elle décrit l'illustration, et si l'image correspond à celle présente sur la planche de loto d'un des enfants, le maître du jeu lui donne et celui-ci la place sur sa grille. Si ce n'est pas le cas, ils passent à la prochaine image.
Le premier enfant qui obtient toutes les illustrations de sa grille gagne la partie.

Variantes

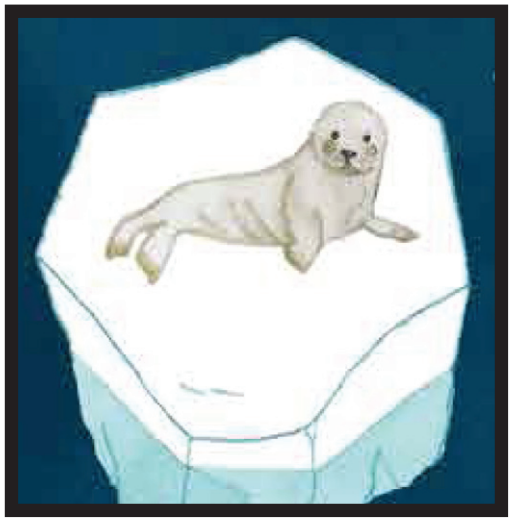
> Distribuer plusieurs grilles par enfant, ou bien jouer en équipe de 2.
> Pour jouer en grand groupe, plusieurs enfants peuvent avoir la même grille, reproduite en plusieurs exemplaires. Dans ce cas, lorsqu'une de leurs illustrations est piochée et décrite par le maître du jeu, ils placent un petit objet ou caillou sur l'image correspondante de leur grille.
> Pour les plus grands, le maître du jeu peut avoir des contraintes pour décrire l'illustration piochée : ne parler que des couleurs, que des formes, avoir un nombre de mots limités...

Autres idées de jeux

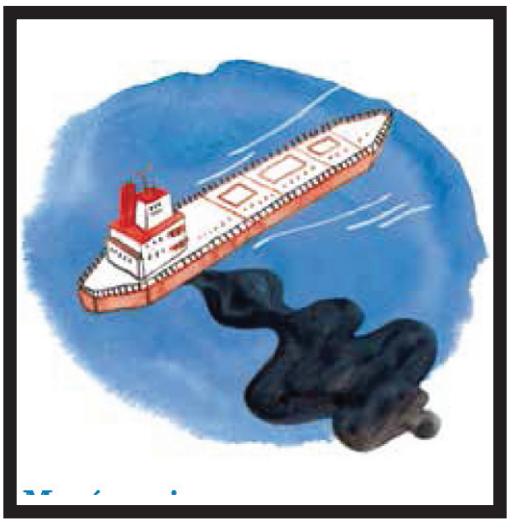
> Choisir une des images de personnage ou d'animal et imaginer ce qu'il dit ou pense.
> Après lecture des livres, piocher une image, chercher dans quelle livre elle se trouve et échanger sur ce que les enfants ont retenu de l'ouvrage.
> Choisir trois images et imaginer une courte histoire à partir des illustrations.
> Après lecture des livres, les participants au jeu choisissent et observent une sélection réduite de vignettes puis les retournent face cachée et les mélangent. Chaque enfant colle une image sur son front avec du scotch, qu'il n'a pas vu mais que les autres voient. Les enfants posent des questions chacun leur tour sur leur image (caractéristique du personnage ou de l'animal, livre dont l'image est extraite...), les autres enfants y répondent uniquement par oui ou par non. Le premier qui parvient à décrire son image gagne.
> Chaque participant reçoit les vignettes provenant d'un même livre, et l'ouvrage concerné. Le plus vite possible, les enfants doivent retrouver à quelle page chaque vignette se trouve. Le joueur qui a fini en premier gagne.

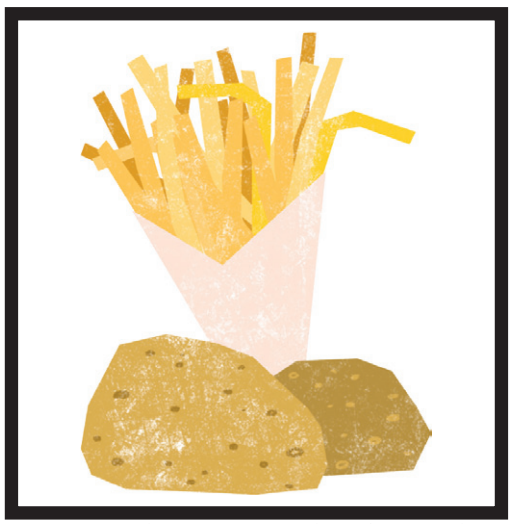
Éditions la cabane bleue / © Zebulo éditions / © Océans et comment les sauver, Amandine Thomas, éditions Sarbacane, 2019 / Jour des premières fois 2 : Salades & Cie, Marie Colot & Florence Weiser, © Alice Éditions 2017

Éditions la cabane bleue / © Zebulo éditions / © Océans et comment les sauver, Amandine Thomas, éditions Sarbacane, 2019 / Jour des premières fois 2 : Salades & Cie, Marie Colot & Florence Weiser, © Alice Éditions 2017



Éditions la cabane bleue / © Zebulo éditions / © Océans et comment les sauver, Amandine Thomas, éditions Sarbacane, 2019 / Jour des premières fois 2 : Salades & Cie, Marie Colot & Florence Weiser, © Alice Éditions 2017





Éditions la cabane bleue / © Zebulo éditions / © Océans et comment les sauver, Amandine Thomas, éditions Sarbacane, 2019 / Jour des premières fois 2 : Salades & Cie, Marie Colot & Florence Weiser, © Alice Éditions 2017