

LOTTINO

Un jeu de loto pour 1 à 6 joueurs de 3 à 6 ans.

Jeu Ravensburger® no. 00 033 3

Illustration: Dick Bruna, © Mercis b.v.

Contenu: 6 Planches de jeu
54 Cartes-image
1 Règle du jeu



Lottino, le jeu de loto pour les tout-petits !

Ce loto est caractérisé par des images tendres et amusantes de Dick Bruna, auteur de nombreux livres à succès. Ses illustrations vivantes et drôles permettent aux enfants d'observer des objets qu'ils aiment et connaissent déjà. Grâce à des couleurs vives et des formes simples, les enfants apprennent à assembler et à citer facilement.

Ce loto comporte une particularité. Le verso des planches de jeu offre des variantes supplémentaires : les images du recto y sont reproduites, mais uniquement par les silhouettes. En associant les cartes-image aux silhouettes de la planche, les enfants apprennent, tout en jouant, la perception et la compréhension des formes. Ainsi se présentent de nouvelles possibilités de jeu, à des degrés de difficultés supérieurs.

Préparatif du jeu

Chaque joueur choisit une planche de jeu et la pose devant lui. Les planches restantes, ainsi que les cartes-image correspondantes sont remises dans la boîte.

Les cartes-image sont bien mélangées et posées, retournées (face cachée) au milieu de la table.

Variantes de jeu

1. Loto d'images sans meneur de jeu

Le plus jeune joueur commence. Il tire une carte au milieu, la retourne, décrit l'image et vérifie si elle correspond à une case de sa planche.

Si elle correspond, le joueur associe les deux images et son tour est terminé. Maintenant, c'est au tour du voisin de gauche de jouer.

Si la carte ne correspond pas, le joueur remet la carte en jeu, face cachée. Il passe également le tour au joueur suivant.

Le jeu est terminé dès qu'un joueur a entièrement complété sa planche de jeu. Il est le vainqueur.

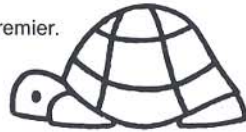
Cette variante permet également à l'enfant de jouer seul. IL pose toutes les planches de jeu devant lui et associe toutes les images aux planches, les unes après les autres.

2. Loto d'images avec meneur

Avant le début du jeu, on désigne un meneur. Il tire une carte au milieu, décrit l'image mais sans la montrer aux autres enfants.

Le joueur qui pense que la carte correspond à sa planche, s'annonce et reçoit la carte. Il la pose sur l'image correspondante de sa planche.

Le vainqueur est celui qui recouvre toute sa planche en premier.



Variante: Un loto d'images peut également se jouer comme un jeu de gain. Le meneur de jeu tient une caisse avec un certain nombre d'objets de son choix (boutons, bonbons, ...). Avant le début du jeu, chaque joueur reçoit quatre objets de la caisse; ils seront utilisés en guise de paiement.

Le jeu se déroule selon la même règle que celle ci-dessus. Mais, le joueur qui se trompe lorsqu'on annonce une carte doit mettre un objet dans la caisse, ainsi que celui qui oublie d'annoncer qu'il possède (sur sa planche de jeu) l'image de la carte levée.

Le joueur qui recouvre sa planche de jeu le premier reçoit deux objets.

Le gagnant est celui qui rassemble le plus d'objets après un nombre de parties fixé à l'avance.

3. Jeu d'images

Le meneur de jeu tire une carte et la présente aux autres joueurs, sans rien dire. Chaque enfant observe cette carte et vérifie si elle correspond à sa planche.

Celui qui est convaincu que cette carte appartient à sa planche, s'annonce et décrit l'image. Si c'est la bonne, il la pose sur sa planche.

Le premier à couvrir toutes les cases de sa planche sera le vainqueur.

4. Loto de mémoire

Chaque enfant reçoit une planche de jeu. Chaque joueur a environ 1 minute pour observer les images de sa planche et de les mémoriser. Puis, chacun met sa planche de jeu sous sa chaise ou derrière son dos. Les cartes sont bien mélangées et posées face cachée, au milieu de la table.

Le meneur de jeu tire une carte, la montre ou la décrit aux autres joueurs. L'enfant qui pense que cette carte appartient à sa planche, s'annonce. Il reçoit la carte et la pose devant lui, de façon visible.

Si deux joueurs s'annoncent en même temps, la carte est remise en jeu. Au contraire, si aucun enfant ne s'annonce, la carte est retirée du jeu. Ce n'est qu'au moment où toutes les cartes ont été retournées, que chaque enfant vérifie sur sa planche de jeu s'il a collectionné les bonnes cartes.

Celui qui place toutes ses cartes sur sa planche et n'a aucune carte restante a gagné.

Il est donc possible qu'il y ait plusieurs vainqueurs.

5. Loto d'images avec silhouettes

Chaque enfant choisit une planche et la pose devant lui, côté verso. Sur cette face il y a uniquement les silhouettes des images à trouver. Les cartes sont mélangées, face cachée et posées au milieu de la table.

Le meneur de jeu tire une carte et la montre aux autres joueurs. Ceux-ci observent attentivement les silhouettes de l'image. Celui qui trouve le motif sur sa planche, s'annonce, reçoit la carte et la pose sur la case correspondante.

Si un enfant se trompe, il remet la carte en jeu. Les autres joueurs cherchent la silhouette correspondante jusqu'à ce que l'un d'eux la trouve.

Le gagnant est celui qui recouvre en premier, toutes les cases de sa planche.

© 1994 Ravensburger Spieleverlag

