

Règle du jeu des lotos

Composition du jeu

1 règle du jeu

Des planches

Des images

1 boîte de fèves

1 sachet de couleur pour tirer les images

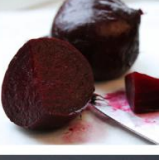
Déroulement du jeu

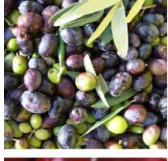
Les participants sont assis

L'animateur distribue une ou plusieurs planches de loto à chaque participant

L'animateur tire une image du sachet donne des indices selon l'âge des enfants et explique à partir des fiches botaniques si c'est un légume ou fruit qui pousse sur ou sous la terre ou sur un arbre, ou en quelle saison et montre dans un premier temps l'image sans donner le nom c'est super si les enfants arrivent à connaître le nom. Les participants qui possèdent l'image posent une fève sur l'image qui se trouve sur la planche.

Le premier qui a gagné est celui qui un carton ou planche pleine. Le jeu peut se poursuivre et permet ainsi que toutes les images des fruits ou légumes soient tirées et tous les fruits et ou légumes ou fleurs soient reconnues par les enfants.





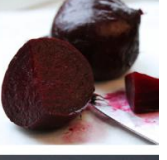
Règle du jeu Loto des légumes

Composition du jeu

- 1 règle du jeu
- 14 planches
- 48 images
- 1 sachet de légumineuse

Déroulement du jeu

Chaque enfant s'assoit autour d'une table
 L'animateur distribue une ou plusieurs planches de jeu à chaque enfant
 L'animateur tire alors une image de l'enveloppe
 Les enfants qui possèdent cette image posent alors une légumineuse sur l'image qui se trouve sur la planche
 Le premier qui a gagné est celui dont toutes les images ont été tirées de l'enveloppe et qui a donc des légumineuses sur chaque image de sa planche





Règle du jeu

Jeu des familles des légumes

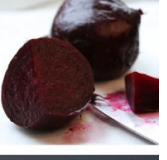
Composition du jeu

- 1 règle du jeu
- 10 planches
- 60 cartes

Déroulement du jeu

Avant de commencer le jeu l'animateur dispose les planches de façon à ce que les enfants voient les 10 différentes familles pour servir de repère. Un joueur, bat les cartes, les fait couper et en distribue, 6 ou 8 (selon le nombre d'enfant) à chaque joueur, une à une, en commençant par la droite. Le reste constitue la pioche. Le voisin, placé à la gauche du donneur, parle le premier. Après avoir constaté qu'il possède au moins une carte d'une famille, il cherche à la compléter en demandant à n'importe quel joueur et de façon précise la carte qui lui manque et qu'il souhaite obtenir. Pour cela il dit "Dans la famille... je demande...", par exemple "Dans la famille Feuille, je demande la fille". Si cet autre joueur possède la carte il doit lui donner. Si le demandeur obtient la carte qu'il voulait il peut rejouer une autre fois. S'il n'obtient pas la carte demandée, il prend une carte dans la pioche. Si la carte piochée est la carte demandée, le joueur peut rejouer, sinon c'est au tour du joueur à gauche du demandeur de jouer.

Dès qu'un joueur réunit une famille, il la pose devant lui et c'est au tour d'un autre joueur. Le gagnant est le joueur qui pose devant lui le plus de familles complètes.





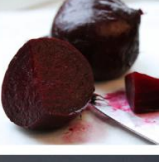
Règle du jeu Jeux de memory

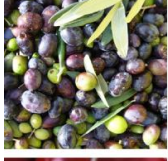
Composition du jeu

148 cartes donc 74 paires

Déroulement du jeu

L'animateur place les cartes face contre la table. Le joueur le plus jeune commence la partie. Il retourne alors 2 cartes de son choix. Ensuite deux solutions possibles : les deux cartes sont différentes on les retourne comme elles étaient ou alors les deux cartes sont identiques alors le joueur les prend et les posent devant lui. Celui qui a gagné est le joueur qui a le plus de paire de cartes.





Règle du jeu Jeu de memory

Composition du jeu

148 cartes donc 74 paires

Déroulement du jeu

L'animateur place les cartes face contre la table. Le joueur le plus jeune commence la partie. Il retourne alors 2 cartes de son choix. Ensuite deux solutions possibles : les deux cartes sont différentes on les retourne comme elles étaient ou alors les deux cartes sont identiques alors le joueur les prend et les posent devant lui. Celui qui à gagner est le joueur qui a le plus de paire de cartes.

