

# Loto des poissons

Version initiale conçue pour des enfants des centres de loisirs, dans le cadre du "Mois de la science" de Brest en 2010, Année internationale de la biodiversité

## Niveau

Primaire

Début du collège si contenu adapté

## Objectifs

- faire comprendre que tous les poissons n'ont pas la même forme
- faire comprendre le lien entre les caractéristiques morphologiques des poissons (tête, queue, corps, couleur) avec leur mode de vie (habitat, régime alimentaire, comportement).

## Matériel

Sept plateaux montrant l'habitat d'une espèce et décrivant en quelques mots son mode de vie : thon, rouget, sardine, congre, hippocampe, sole, vieille.

Cartes portant chacune le dessin d'une partie du corps de chaque espèce (4 cartes par espèce)

## Déroulement du jeu

Le but du jeu est de reconstituer l'espèce correspondant à son plateau avec les 4 cartes qui la composent, et de donner le nom du poisson. Le gagnant est celui qui y est parvenu en premier, mais l'objectif du jeu est moins de gagner que d'amener les enfants à observer les dessins et à les associer au mode de vie des espèces.

- Distribuer les plateaux (cf nombre de joueurs)
- Mêler les cartes
- Mettre le tas de cartes au milieu, dessins en-dessous
- Chaque joueur tire à son tour une carte sur le paquet, et celui qui pense avoir le plateau sur laquelle va cette carte la demande. Si personne ne sait, on la remet sous le paquet pour être tirée à nouveau plus tard.
- Si un joueur se rend compte en cours de partie qu'il s'est trompé en prenant une carte, il peut la donner à celui chez qui elle devait aller

## Nombre de joueurs

7 : un plateau par joueur

Mois de 7 : les joueurs se partagent les plateaux, certains plateaux restent « en commun »

Plus de 7 : plusieurs joueurs par plateau

## Fichiers

Règle du jeu et solutions loto des poissons.pdf

Cartes loto des poissons.pdf

Plateaux de jeu loto des poissons.pdf