

# Loto des poissons

## Objectif

Associer les caractéristiques morphologiques de quelques espèces communes de poissons, entre elles (tête, queue, corps, couleur) et avec leur mode de vie (habitat, régime alimentaire, comportement).

## Matériel

Plateaux montrant l'habitat d'une espèce et décrivant en quelques mots son mode de vie (7 espèces)

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

## But du jeu

Le but 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.

## Déroulement du jeu

Distribuer les plateaux (cf nombre de joueurs)

Mêler les cartes si nécessaire

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

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

Plus de 7 : plusieurs joueurs par plateau

## Solution (cf au verso)

Les 7 espèces sont :

Le thon

Le rouget

La sardine

Le congre

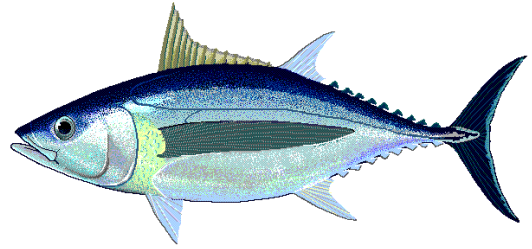
L'hippocampe

La sole

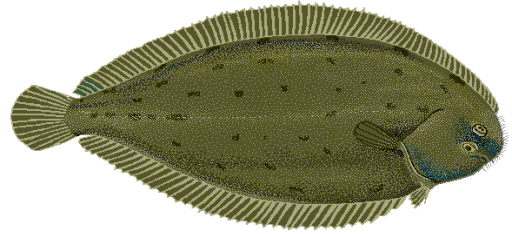
La vieille



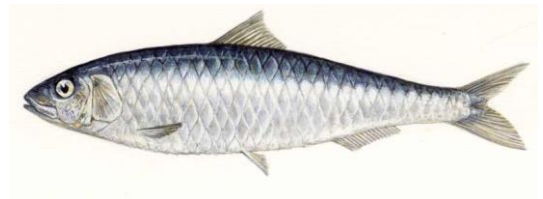
Le thon



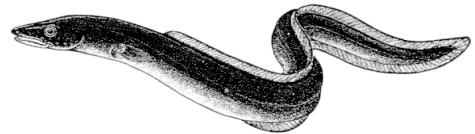
La sole



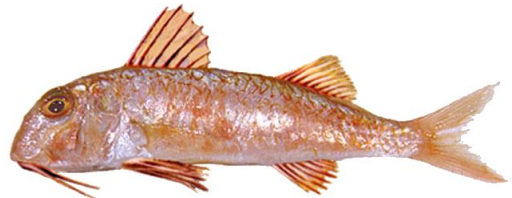
La sardine



Le congre



Le rouget



La vieille



L'hippocampe

