

## Loto des fruits/des légumes

### 2 jeux :

- Loto classique : retrouver les images de sa grille en piochant tour à tour ; le joueur qui remplit sa grille en 1<sup>er</sup> a gagné.

- Possibilité de travailler, à partir de ces mêmes grilles (soit celles des légumes, soit celles des fruits) sur le repérage spatial, l'expression et la compréhension morphosyntaxiques.  
Chaque joueur a devant lui une grille de loto, une grille vierge (cf modèle) et les images pour remplir la grille vierge.

Le but du jeu est de remplir la grille vierge à partir des indications de l'autre joueur qui a la grille de loto correspondante. Exemple : si j'ai la grille n° 1 (poireaux, poivrons...), et que je dois remplir la grille n°2 qui est vierge, je dois bien écouter les indices que me donne l'autre joueur : s'il me dit « c'est un légume orange, fin et long et on en voit plusieurs sur l'image...as-tu trouvé ? (on vérifie que c'est bien le bon légume) ; il est situé sur la 1<sup>ère</sup> ligne de la grille et dans la 2<sup>ème</sup> colonne en partant de la gauche. » Avec ces éléments, je peux prendre la carte des carottes et la poser à l'emplacement indiqué. C'est ensuite à l'autre joueur d'écouter mes indices pour remplir sa grille vierge. Je peux, par exemple, lui dire : « c'est un légume qui peut être de couleur rouge, jaune ou vert, qu'on peut manger cru ou cuit, on voit trois légumes de cette sorte sur l'image, qui est ce légume? il est situé sur la 1<sup>ère</sup> ligne, dans la 1<sup>ère</sup> colonne (« à gauche du poireau et au-dessus du concombre » sont des indications qu'on peut ajouter si le joueur a déjà trouvé ces légumes).

Pour se souvenir des légumes qui ont déjà été trouvés par l'autre joueur, on peut disposer sur notre grille de loto des pastilles de couleur ou bien des jetons.