

GUIDE D'ANIMATION

Le loto des milieux est un jeu d'association pour initier les enfants aux milieux naturels et leur permettre de s'approprier 40 espèces emblématiques du Parc naturel régional de la Forêt d'Orient. Pour une bonne connaissance des espèces, se référer également au jeu des 42 espèces.

> Un milieu naturel est un lieu d'habitat pour les êtres vivants, qui présente certaines caractéristiques : température, humidité, nature de son sol... Dans la Forêt d'Orient, on trouve :

- la zone humide, une terre imprégnée ou recouverte d'eau ;
- la forêt, une vaste étendue d'arbres ;
- et le milieu ouvert, qui est un espace semi-naturel dont la surface occupée par les arbres est faible. Ce dernier milieu se retrouve notamment beaucoup autour des villages.

CONTENU DU JEU

☀ 2 lots de 3 planches de loto rigides et aimantées représentant les 3 milieux :

- > Dans la forêt
- > Autour du village
- > Au bord de l'eau

☀ 3 lots de 40 aimants représentant les espèces emblématiques

(le nom de l'espèce est précisé sur chaque tuile) rassemblés dans des sacs en tissu :

- > 1 lot pour l'animateur - maître de jeu
- > 1 lot pour chaque joueur ou équipe

Nombre de joueurs :

- Le loto des milieux se joue en individuel, de 2 à 3 joueurs, et 1 animateur - maître de jeu
- ou en équipe, de 2 à 3 joueurs par équipes (soit 6 joueurs maximum) et 1 animateur - maître de jeu



1 - LE LOTO DES MILIEUX POUR S'INITIER À LA NATURE

PRÉPARATION DU JEU :

- Le maître de jeu distribue un lot des trois plateaux : « Dans la forêt », « Autour du village » et « Au bord de l'eau » à chaque joueur ou équipe.
- Les tuiles sont rassemblées dans les sacs en tissu et sont posées devant le maître de jeu, ainsi que devant les joueurs ou les équipes.

COMMENT JOUER ?

Le maître de jeu pioche une tuile de son lot, nomme l'espèce, son milieu, et donne quelques informations pédagogiques. Puis il la montre aux joueurs qui cherchent l'espèce sur leurs tuiles et la posent sur leur plateau.

VARIANTE : Seul le joueur (ou l'équipe) qui trouve en premier la tuile présentée par le maître de jeu est autorisé à la placer sur son plateau.

FIN DE LA PARTIE :

La partie se termine lorsque toutes les espèces ont été présentées.

2 - LE LOTO DES MILIEUX POUR S'AMUSER AVEC LES ESPÈCES

PRÉPARATION DU JEU :

Le maître de jeu distribue 1 plateau à chaque joueur/équipe :

- joueur ou équipe 1 : le plateau « Dans la forêt »
- joueur ou équipe 2 : le plateau « Autour du village »
- joueur ou équipe 3 : le plateau « Au bord de l'eau »

Si la partie se joue à 2 joueurs/équipes, le plateau non utilisé est rangé. Les tuiles sont rassemblées dans les sacs en tissu qui sont placés devant chaque joueur ou équipe.

COMMENT JOUER ?

Le maître de jeu pioche une tuile de son lot, nomme l'espèce et la montre aux joueurs. Si un enfant pense que l'espèce correspond au milieu représenté sur sa planche, il se manifeste. Puis il cherche la tuile dans son lot et la pose sur son milieu. Le premier qui a rempli sa planche avec 12 tuiles gagne la partie.

FIN DE LA PARTIE :

OPTION 1 : VERSION COURTE DURÉE 15 minutes environ selon le nombre de joueurs.

But du jeu : Être le premier joueur ou la première équipe à poser 8 espèces sur sa planche.

OPTION 2 : VERSION LONGUE DURÉE 30 minutes environ selon le nombre de joueurs.

But du jeu : Être le premier joueur ou la première équipe à remplir 1 milieu.

AUTRES VARIANTES :

Il est possible de jouer sans maître de jeu.

2 ou 3 joueurs prennent chacun un plateau. 1 seul lot de tuiles est utilisé. Les autres lots ou plateaux non utilisés sont rangés.

Le joueur le plus jeune commence en piochant une tuile dans le sac.

Celui qui pense que l'espèce correspond à son milieu la place sur sa planche.

Si personne ne réclame l'image, celle-ci est remise.

Le premier joueur qui complète son milieu avec 12 tuiles gagne la partie.

Les plus jeunes peuvent y jouer en activité libre, pour le plaisir de découvrir les animaux et de placer les tuiles des milieux correspondants.

Dans la forêt	Autour du village	Au bord de l'eau
Amadouvier, Bolet des charmes, Cerf élaphe, Chêne pédonculé, Cigogne noire, Crapaud commun, Grand rhinolophe, Grenouille rousse, Hêtre, Lucane cerf-volant, Noisetier, Pic épeiche, Pinson des arbres, Renard roux, Salamandre tachetée, Sonneur à ventre jaune, Trémelle mésentérique et Triton crêté.	Aubépine épineuse, Bergeronnette grise, Bourdon terrestre, Carpe commune, Chouette effraie, Citron, Crapaud commun, Gardon, Grande sauterelle verte, Grenouille verte, Hérisson d'Europe, Noisetier, Perche commune, Pic épeiche, Pie-grièche écorcheur, Pinson des arbres, Renard roux, Rosé des prés et Truite commune.	Agrion de Mercure, Anguille, Aulne glutineux, Bergeronnette grise, Brochet, Carpe commune, Cigogne noire, Citron, Gardon, Grenouille rousse, Grenouille verte, Lentin tigré, Libellule déprimée, Musaraigne aquatique, Putois d'Europe, Saule blanc, Triton crêté et Truite commune.

Nous remercions les partenaires et financeurs du projet :



SOLUTION

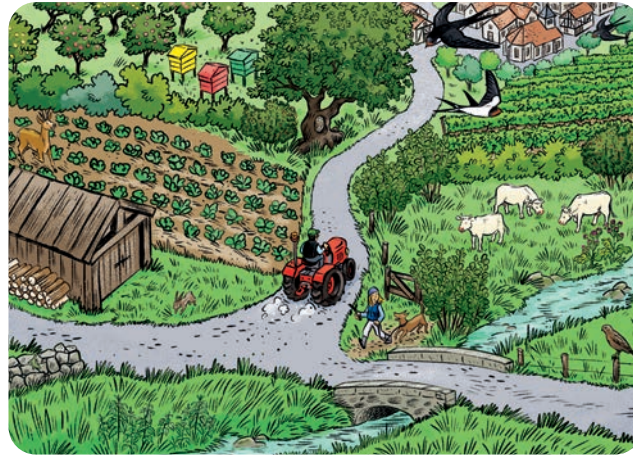


Réserve Naturelle
FORET D'ORIENT



LE LOTO DES MILIEUX

DE LA RÉSERVE NATURELLE NATIONALE DE LA FORÊT D'ORIENT





Réserve Naturelle
FORÊT D'ORIENT



Parc
naturel
régional
de la Forêt d'Orient

LE LOTO DES MILIEUX

DE LA RÉSERVE NATURELLE NATIONALE DE LA FORÊT D'ORIENT



Le Chêne
pédonculé



La Cigogne
noire



La Musaraigne
aquatique



Le Bolet des charmes



Le Cerf elaphe



La Bergeronnette
grise



L'Aune glutineux



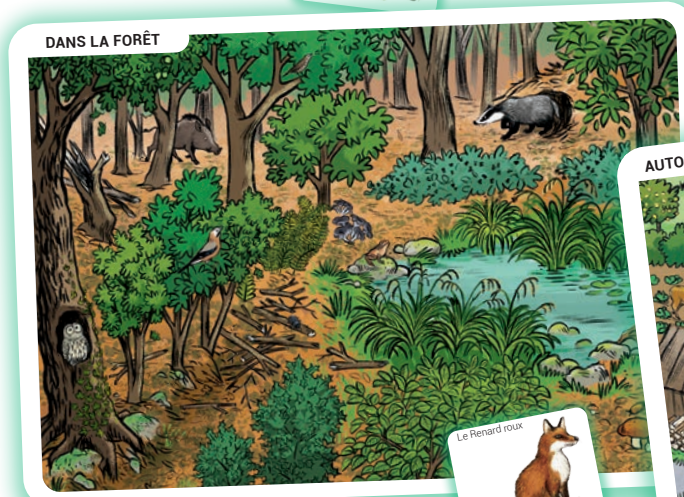
Le Lucane cerf-volant



La Grenouille verte



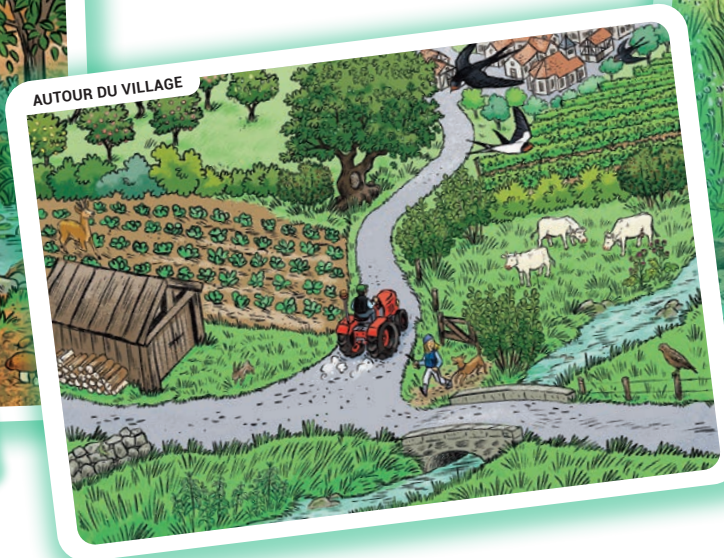
L'Aubépine
épineuse



DANS LA FORÊT



Le Renard roux



AUTOUR DU VILLAGE



AU BORD DE L'EAU



La Libellule déformée



Le Brochet



Le Triton crêté



Le Citron