

LOTO DES PLAQUES MINÉRALOGIQUES



RÉALISATION DU JEU DE LOTO DES PLAQUES MINÉRALOGIQUES

Jeu de loto pour occuper les enfants en voiture tout en les aidant à apprendre la géographie.

Pour la France

Récupérez une carte de France sur lequel est reproduit le découpage géographique correspondant au système de numérotation du pays. Pour la France ce sera les départements. Vous pouvez aussi imprimer les cartes de Tête à modeler.

[Carte avec les n° de départements](#)

[Carte pour écrire les n° de départements](#)

Prévoyez plusieurs jeux de cartes par enfant ou participants au jeu de manière à pouvoir faire plusieurs parties.

Le but du jeu est de repérer sur les autres voitures les deux derniers chiffres du département sur la plaque minéralogique. Chaque fois qu'un joueur repère un nouveau numéro il coche le département correspondant sur sa carte de France.

Lorsqu'une voiture est repérée par plusieurs joueurs elle est attribuée au premier qui l'a vue. A la fin du voyage, le gagnant est celui qui a coché le plus de case.

Vous pouvez aussi transformer le jeu en chasse au trésor. Les voyageurs de la voiture ne font qu'une seule équipe dont le but est de trouver le plus de départements possibles. Le jeu peut ne pas s'arrêter à la fin du voyage mais continuer durant toutes les vacances.

Vous pouvez aussi utiliser une carte d'Europe et trouver le plus de provenances européennes possibles.

Pour les autres pays

Pour la Belgique, le Luxembourg et le Québec il est impossible de déterminer la provenance géographique d'une voiture à partir du numéro de sa plaque d'immatriculation. Pour ces pays on peut remplacer le loto géographique par la reconnaissance d'un groupe de chiffres numéroté de 10 à 99, ou la reconnaissance du type de véhicule par la lettre pour le Québec. Dessinez une grille (comme une grille de loto classique) mais remplacez les chiffres habituels par ce qui est caractéristique du système d'immatriculation du pays, soit des séries de chiffres, soit des lettres pour le Québec. Vous pouvez aussi imprimer les grilles de Tête à modeler.

[Luxembourg](#)

[Suisse](#)

[Québec](#)

[Belgique lettres](#)

[Belgique chiffres](#)

Prévoyez plusieurs jeux de grilles par enfant ou participants au jeu de manière à pouvoir faire plusieurs parties.

Le but du jeu est de repérer sur les autres voitures des chiffres ou de symboles différents.

Chaque fois qu'un joueur repère un nouveau chiffre, lettre ou symbole il coche la case correspondante sur sa grille.

Lorsqu'une voiture est repérée par plusieurs joueur elle est attribuée au premier qui l'a vue.

A la fin du voyage, le gagnant est celui qui a coché le plus de cases.

Vous pouvez aussi transformer le jeu en chasse au trésor. Les voyageurs de la voiture ne font qu'une seule équipe dont le but est de trouver le plus de chiffres, lettres ou symboles possibles.

Loto des plaques minéralogiques

DES PRODUITS POUR JOUER AVEC 10 DOIGTS



Crayons graphite hexagonaux HB

à partir de
1,79 €



Crayons de couleur effaçables - Pochette de 12 crayons

Indisponible



Taille-crayons avec réservoir

Réf : 06520

1,79 €



Marqueurs permanents noir

à partir de
1,89 €



Jeu Dominos à customiser + gommettes

Réf : 29040

2,99 €



Jeu de 60 cartes et sa boîte à customiser

à partir de
2,59 €



Coffret Jeu de l'oie - Activité Coloriage

Réf : 39035



Marionnettes animaux - Set de 5

Réf : 29558

6,45 €

(soit 1,29 € / unité)

Retrouver mon matériel sur le site [10doigts.fr](https://www.10doigts.fr)