Le Louis d'Or®

Guide Pédagogique

Jouer, c'est déjà apprendre.

Céline Moreno
Conceptrice pédagogique

© Céline Moreno — Le Louis d'Or® — Tous droits réservés

Un outil, trois valeurs fondamentales

Transmission — Créer un pont entre les générations. Un apprentissage partagé entre parent, enfant et enseignant.

Nature — Redonner de la valeur à la beauté du vivant à travers des séries thématiques animalières.

Créativité — Au-delà des règles de base, une invitation à imaginer et inventer ses propres façons de jouer.

Bien plus qu'un jeu de cartes, un véritable couteau suisse pédagogique.

L'anatomie d'une carte

Chaque carte du Louis d'Or® combine trois repères qui stimulent des apprentissages différents :

Le chiffre (mathématiques) — Sollicite le cerveau gauche : abstraction, valeur numérique et opérations.

La couleur (repère visuel) — Stimulation visuelle immédiate, fixe pour chaque chiffre. Elle facilite le repérage et le tri pour les plus jeunes.

L'animal (langage & nature) — Sollicite le cerveau droit : développe le vocabulaire, l'expression orale et la narration.

L'espace de jeu

La pile de distribution — ordre aléatoire, recto visible (symbole soleil), cartes jouées une à une.

La pile de gains — valeurs visibles, cartes remportées, rangées de la plus basse à la plus haute.

L'environnement s'adapte : table, plage ou chambre, tout terrain est valable !

La mécanique clé : la carte considérable

La carte visible sur le dessus de la pile de gains de chaque joueur est « considérable » :

- **Toujours active** : visible et utilisable par tous à tout moment.
- **Interaction** : un joueur peut se faire dérober cette carte par un adversaire.
- **Effet cascade** : si la carte volée cache son double en dessous, le vainqueur remporte les deux !

© Céline Moreno — Le Louis d'Or® — Tous droits réservés

Pilier pédagogique 1 — Observation & langage

Développer la perception et l'expression orale.

Décrire l'image : « C'est un oiseau jaune avec de petites pattes. »

Nommer : « C'est le Canari, le numéro 1 ! »

Inventer une histoire : « Il s'envole vers un grand arbre... »

Variante jeu de devinettes : « Je pense à un animal qui vit dans la savane... »

Pilier pédagogique 2 — Classement & organisation

Structurer la pensée logique et l'argumentation.

Tri mathématique — ordre croissant/décroissant ou pairs/impairs.

Tri visuel — regroupement par attribut visuel (couleur).

Tri thématique — par exemple animaux marins vs terrestres.

La règle d'or : accepter et valoriser tous les critères choisis par l'enfant s'il peut les expliquer !

Pilier pédagogique 3 — Mathématiques vivantes

L'abstraction s'ancre dans la manipulation concrète.

Additionner deux cartes : « Combien y en a-t-il au total ? »

Comparer deux valeurs : « Laquelle a la plus grande valeur ? »

Au-delà des bases : initier à la multiplication (compter de 2 en 2) et à la division (partager le paquet équitablement).

© Céline Moreno — Le Louis d'Or® — Tous droits réservés

Pilier pédagogique 4 — Mémoire & concentration

Le Mémo (classique & guidé)

Poser les cartes face cachée, puis en retourner deux. On garde la paire si association (couleur, numéro ou image).

Astuce pro : le « Mémo Guidé » — créer un éventail de référence de 12 cartes face visible pour aider l'enfant à associer visuellement.

La Bataille — du plus simple au plus complexe

Toujours la même mise en place : les cartes sont distribuées à parts égales entre les joueurs, et c'est le plus jeune qui commence. Avant de jouer, on décide ensemble : c'est la carte la plus petite ou la plus grande qui l'emporte ?

Bataille simple (1 carte) — Chaque joueur retourne une carte à tour de rôle. On compare, on nomme le chiffre, et le gagnant remporte les cartes selon la règle choisie au départ.

Objectif : reconnaissance des chiffres, comparaison simple.

Bataille double (2 cartes) — Chaque joueur retourne deux cartes et fait le total des deux. On compare les sommes à voix haute (ex. 4+5=9 contre 1+3=4).

Objectif : addition posée à l'oral, calcul mental de base.

Bataille triple (3 cartes, et plus...) — Même principe avec trois cartes ou davantage, la mécanique s'adapte au niveau de l'enfant.

Objectif : additions à plusieurs termes, entraînement progressif au calcul mental.

Variante : on peut remplacer l'addition par une soustraction pour complexifier encore le jeu.

Solitaire Junior

Un format en solo, accompagné d'un adulte. Les cartes sont posées face cachée, rangées en colonnes définies par l'adulte (par exemple 12 cartes en 3 colonnes de 4). L'enfant retourne une carte et la range au fur et à mesure, à son rythme.

Objectif : appropriation autonome du jeu, repérage visuel, patience.

© Céline Moreno — Le Louis d'Or® — Tous droits réservés

Pilier pédagogique 5 — Créativité & expression

Le jeu comme prétexte pour raconter, inventer et explorer.

Raconter une histoire — tirer 3 cartes au hasard et créer un « livre de cartes » en inventant une histoire qui les relie toutes.

Explorer la nature — chercher des informations sur l'animal tiré, créer un imagier, inventer des devinettes naturalistes.

Le dessin — dessiner la scène imaginée autour d'une carte préférée.

L'évolution ludique

Un jeu qui grandit avec l'enfant.

	Objectif	Mécanique	Règle spéciale
Niveau 1 Les Petits Loups	Se familiariser (numéros, couleurs, images)	Former des paires	Verbalisation libre (chiffre, couleur ou animal)
Niveau 2 Les Loulous	Pratiquer le calcul mental de base	Additions & soustractions	Introduction de la « Pile Bonus » centrale et des pénalités en cas d'erreur
Niveau 3 Les Grands Loups	Maîtriser les quatre opérations	Multiplications, divisions & combinaisons libres	Règles définies par les joueurs. Liberté totale

2 à 5 ans : observation, langage, logique, ordre (Niveau 1)
4 à 8 ans : mémoire, catégorisation (Niveaux 1 & 2)
5 à 10 ans : calcul mental, additions/soustractions (Niveau 2)
7 à 12 ans : calcul avancé, multiplications/divisions (Niveau 3)

Histoires, récits & exploration de la nature s'appliquent à tous les niveaux.

© Céline Moreno — Le Louis d'Or® — Tous droits réservés

Les 5 postures de l'éducateur

Pour tirer le meilleur du Louis d'Or®.

Suivre l'enfant — Adapter l'activité à sa curiosité. Explorer sans forcer l'avancement.

Valoriser — Il n'y a pas de mauvaise réponse (couleur, chiffre, animal sont tous valables).

Verbaliser — Demander « Pourquoi as-tu mis ces cartes ensemble ? » pour encourager l'explication.

Varier les supports — Table, sol, mur... changer l'espace modifie la perception.

Jouer ensemble — Le jeu côte à côte crée les meilleures conditions d'apprentissage implicite.

Jouez, riez, apprenez... et inventez vos propres règles !

Le Louis d'Or® évolue avec vous.

© Céline Moreno — Le Louis d'Or® — Tous droits réservés