



Les animaux de Madagascar

Règle du jeu 2 à 6 joueurs (individuellement ou en équipes)
 Chaque joueur lance le dé. Le joueur qui réalise le plus grand score commence.
 Puis on tourne dans le sens des aiguilles d'une montre (à droite).
 Le joueur lance le dé, avance son pion du nombre de cases indiquée et suit les instructions indiquées. S'il tombe sur une CASE ORANGE, il doit reculer (mauvaise action).
 Le gagnant est le joueur qui arrive le premier sur la case « Arrivée ».

© Jeu gratuit - Conçu par Catherine Rhiat

ARRIVÉE

DÉPART



Les animaux de Madagascar

Règle du jeu

2 à 6 joueurs (individuellement ou en équipes)
Dès 3 ans

Chaque joueur lance le dé. Le joueur qui réalise le plus grand score commence. Puis on tourne dans le sens des aiguilles d'une montre (à droite).

Le joueur lance le dé et avance son pion du nombre de cases indiquées.

S'il tombe sur une case orange (qui représente une mauvaise action), il suit les instructions indiquées
"- 3 cases" signifie qu'il recule de 3 cases

Le gagnant est le joueur qui arrive le premier sur la case « Arrivée ».

Comment le réaliser

Le plateau : Imprimez le jeu en couleur... **un A3 est préférable** même si un A4 peut suffire s'il y a 2 joueurs.

Les pions : Vous n'avez pas de pion, pas de problème : **utilisez des boutons, des capuchons de feutres usagés,...**

Le dé : Vous n'avez pas de dé, pas de problème : **utilisez des petits cailloux** (4 à 6 par exemple)
Lancez-les en l'air et rattrapez-en le plus possible avant qu'il ne retombent (comme dans le jeu « katra vato »)

VEILLER à ce que les enfants ne mettent pas les petits éléments dans leur bouche (risque d'étouffement)

Après le jeu

Avec ce jeu, il est possible

- d'apprendre à compter
- de parler des animaux endémiques de Madagascar
- de l'importance de protéger la forêt et les animaux endémiques de Madagascar
- des gestes à faire et à ne pas faire pour protéger les animaux de Madagascar
- de dessiner les animaux de Madagascar, etc...

