

# Règlement - Jeu de loto "Les animaux endémiques de Madagascar"

**MATERIEL** : Imprimez 2 fois chaque plaque.

La première n'est pas découpée

Le jeu est donc composé de

- 6 plaques et
- 24 petites cartes.



la seconde est découpée



Chaque plaque est composée de la manière suivante :

Un lémurien	Une grenouille	Un oiseau
Un insecte	Un mammifère	Un reptile

Les 6 planches ont des couleurs différentes :



**NOMBRE DE JOUEURS** : 1 à 6 joueurs

**DÉROULEMENT** : S'il y a 2 joueurs, chacun prend 3 plaques;

S'il y a 3 joueurs, chacun prend 2 plaques;

S'il y a 4, 5 et 6 joueurs, chacun prend 1 plaque. Les autres sont mises de côté.

Les cartes sont mélangées puis disposées sur la table, face cachée afin qu'aucun des joueurs ne puissent les identifier.

Chaque joueur tire une carte à tour de rôle.

Le premier qui la repère sur une de ses plaques, la réclame et la place sur la case correspondante. Si personne ne la réclame, la carte retourne dans le tas de la pioche.

**BUT DU JEU** : Le gagnant est le joueur qui a complété ses plaques le plus rapidement possible.

# Règlement - Jeu de mémoire

## "Les animaux endémiques de Madagascar"



**MATERIEL** : Imprimez 2 fois les cartes avec lesquelles vous souhaitez jouer et découpez les cartes.



Choisissez le nombre de cartes avec lesquelles vous souhaitez jouer.

Attention : plus le nombre de cartes est important, plus le jeu sera difficile

**NOMBRE DE JOUEURS** : seul ou à plusieurs

### **DÉROULEMENT** :

Les cartes sont mélangées sur la table, face cachée afin qu'aucun des joueurs ne puissent les identifier. Puis elles sont disposées pour former par exemple un rectangle.

Le premier joueur retourne 2 cartes de son choix.

- Si les cartes sont identiques, le joueur les conserve à côté de lui et rejoue.
- Si les cartes ne sont pas identiques, le joueur les retourne à l'endroit où elles étaient, face cachée. C'est alors au joueur suivant de jouer.

Le jeu de termine une fois que toutes les paires ont été trouvées.

Chaque joueur compte le nombre de paires qu'il possède.

**BUT DU JEU** : Le gagnant est celui qui possède le plus de paires.



**LÉMURIEN  
SIFAKA SOYEUX**



**GRENOUILLE MANTELLA  
MADAGASCARIENSIS**



**ZOSTÉROPS  
MALGACHE**



**SCARABÉE  
GIRAFE**



**FOSSA**



**TORTUE  
ÉTOILÉE**



**GERP**



**LÉMURIEN  
AYE-AYE**



**GRENOUILLE MANTELLA  
COWANI**



**COUA HUPPÉ**



**PAPILLON  
GRAPHIUM CYRNUM**



**TENREC RAYÉ**



**CAMÉLÉON  
FURCIFER CAMPANI**



**LÉMURIEN  
MICROCÈBE MURIN**



**GRENOUILLE BOOPHIS  
TASYMENA**



**SOUIMANGA**



**PAPILLON  
JUNONIA RHADAMA**



**MANGOUSTE  
À QUEUE ANNELÉE**



**GECKO UROPLATUS  
PHANTASTICUS**



**LÉMURIEN  
MAKI CATTÀ**



**GRENOUILLE  
MANTELLA AURANTIACA**



**PHILÉPITTE DE SCHLEGEL**



**ABEILLE  
MELLIFERA UNICOLOR**



**RAT SAUTEUR GÉANT**



**SERPENT  
MIMOPHIS MAHAFALENSIS**



**LÉMURIEN**

**PROPHITHÈQUE DE COQUEREL**



**GRENOUILLE**

**PROPHITHÈQUE DE COQUEREL**



**HUPPE FASCIÉE**



**PHASME**

**ACHRIOPTERA FALLAX**



**MANGOUSTE**

**DE DURRELL**



**TORTUE  
IMBRIQUÉE**





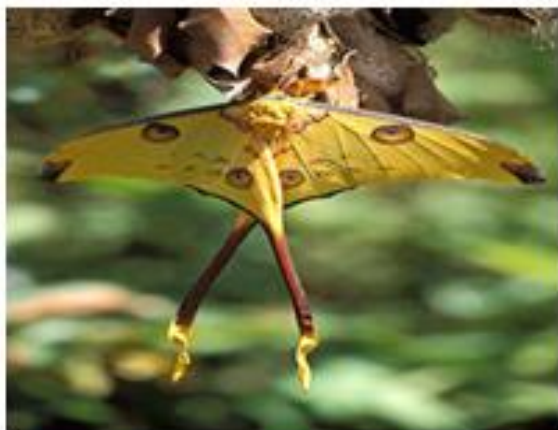
**LÉMURIEN  
MAKI VARI ROUX**



**GRENOUILLE  
HETERIXALUS ALBOGUTTATUS**



**ROLLIER TERRESTRE À  
COURTE QUEUE**



**PAPILLON  
ARGEMA MITTREL**



**CHAUVE-SOURIS  
MYZOPODA AURITA**



**IGUANE  
CHALARODON**

