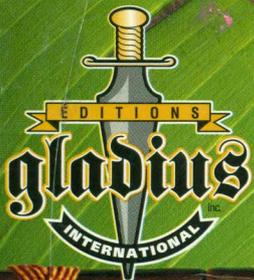


DREAMWORKS

# MADAGASCAR™

# Lotto



2 ways to play  
2 façons de jouer

3+

**But du jeu**

Il s'agit d'être le premier à remplir sa planche de jeu à l'aide des cartes que l'on pioche au hasard.

**Distribution des planches de jeu**

Chaque joueur choisit une planche de jeu. On peut aussi distribuer les planches de jeu de la façon suivante :

Deux joueurs, chacun prend trois planches de jeu;

Trois joueurs, chacun prend deux planches de jeu;

Quatre, cinq et six joueurs, chacun prend une planche de jeu

Disposez les cartes sur la table, face cachée, et mélangez-les.

Les joueurs tirent au sort qui sera le premier à jouer. Le premier joueur prend au hasard une carte, puis la montre aux autres. Celui qui possède l'image correspondante sur sa planche de jeu peut prendre la carte et la placer dessus. Si personne ne possède l'image requise, la carte est mise de côté. Chacun pioche une carte à son tour et procède de la même façon. Le jeu se déroule selon le sens des aiguilles d'une montre.

**Gagnant**

Le premier qui réussit à compléter sa planche de jeu est déclaré gagnant.

**Silhouettes**

Cette façon de jouer permettra de développer la faculté d'abstraction et le sens de l'observation des enfants. Le premier joueur pioche une carte et la montre

aux autres. Celui qui possède la silhouette correspondante sur sa planche de jeu prend la carte et la pose dessus. Le premier qui complète sa planche de jeu est le gagnant.

**Variante**

Cette variation permettra de faire des parties plus courtes. On y joue à la façon d'un jeu de Bingo, c'est-à-dire en complétant des lignes horizontales, verticales ou diagonales.

**Bonne partie!**



www.gladius.ca  
© 2005

Informations à conserver

Madagascar TM & © 2005 DreamWorks Animation L.L.C.

Loto avec planches recto-verso : d'un côté, avec des images (il se joue comme d'habitude en pêchant une carte et cherchant où la placer), de l'autre côté, avec des silhouettes de ces mêmes animaux (avec un indice, le fond de couleur du carton recherché).

Une variante suggérée : chaque joueur tour à tour (ou un meneur de jeu) puise un carton et, au lieu de le montrer aux autres joueurs le leur décrit (couleur du fond, animal, position). Le joueur qui reconnaît un de ses animaux, gagne la carte.

Si personne ne réclame la carte, elle est reposée face cachée et on passe au tour suivant.

Vu que les images sont assez voisines, il est important de bien préciser les détails.

De ce fait, ce jeu s'adresse plutôt à des 5 ans et plus.

Il développe l'observation et l'expression verbale.