

JOURNÉE DES ANIMAUX

4 octobre



8 à 12ans



Organisez les élèves en groupes de 4 et proposez-leur de jouer au jeu de l'oie **Les animaux** (celui-ci doit être imprimé en format A3 en plusieurs exemplaires pour que chaque groupe ait son jeu). Vous aurez également besoin **d'un dé par équipe** et **d'un pion par joueur**. Chaque équipe désignera une personne chargée de vérifier les réponses aux questions du jeu (le vérifieur), en utilisant la **Feuille de réponses**. Le premier joueur lance le dé, déplace son pion au numéro correspondant sur le jeu et répond à la question. Le 'vérifieur' dira au premier joueur si sa réponse est correcte ou non. Si la réponse n'est pas correcte, ce premier joueur reportera son pion à la case 'départ'). Répétez l'opération avec un autre joueur. Une fois la partie entamée, si un joueur ne répond pas correctement à sa question, il ne retournera pas à la case 'départ' mais ne changera pas de position jusqu'à son prochain tour.



Une fois la partie finie, les élèves choisiront leur animal préféré parmi les animaux figurant dans le jeu. Ils dessineront l'animal et écriront ce qu'ils auront appris par rapport à cet animal.



Les images pourront être exposées dans la salle de classe ou dans les couloirs de l'école.



un panda roux