

En jouant à ce jeu ludique, les apprenants connaissent les espèces animales et végétales de sa localité

Consignes :

Par groupe chercher des noms d'espèces animales et végétales locales et écrire leurs noms.
Comparer les noms trouvés par chaque groupe et encadrer les noms d'espèces que les autres n'ont pas trouvés.

Le groupe ayant le maximum de noms encadrés est le gagnant.

Exemples :

GROUPE 1	GROUPE 2	GROUPE 3
<p>Fody</p> <p>Maki</p> <p>Radriaka</p> <p>Fandrotrarana</p>	<p>Maki</p> <p>Radriaka</p> <p>Ravinala</p> <p>Fody</p>	<p>Fody</p> <p>Fandrotrarana</p> <p>Ravinala</p> <p>Taretra</p>